WILL STORR

ÇEVİRİ: ESMA FETHİYE GÜÇLÜ



HİKÂYE ANLATICILIĞININ BİLİMİ

HİKÂYELER BİLİNCİMİZİ NASIL ŞEKİLLENDİRİR
VE ONLARI NASIL DAHA İYİ ANLATABİLİRİZ?

TİMAŞ

WILL STORR HİKÂYE ANLATICILIĞININ BİLİMİ

TİMAŞ

iyi ki kitaplar var

TİMAŞ YAYINLARI

İstanbul 2020

timas.com.tr

HİKÂYE ANLATICILIĞININ BİLİMİ
Hikâyeler Bilincimizi Nasıl Şekillendirir ve Onları Nasıl Daha İyi Anlatabiliriz?

Will Storr

Edebiyat - İnceleme Araştırma

TİMAŞ YAYINLARI | 5011
Dünya Edebiyatı Dizisi | 71

EDİTÖR
Ayşe Tuba Ayman

KAPAK TASARIMI
E S Kibele Yarman

İÇ TASARIM
Nur Kayaalp

1. BASKI
Kasım 2020, İstanbul

ISBN
ISBN: 978-605-08-3450-5



TİMAŞ YAYINLARI
Cağaloğlu, Alemdar Mahallesi,
Alayköşkü Caddesi, No: 5, Fatih/İstanbul
Telefon: (0212) 511 24 24

timas.com.tr
timas@timas.com.tr
timasyayingrubu

Kültür Bakanlığı Yayıncılık
Sertifika No: 45587

BASKI VE CİLT
Sistem Matbaacılık
Yılanlı Ayazma Sok. No: 8
Davutpaşa-Topkapı/İstanbul
Telefon: (0212) 482 11 01
Matbaa Sertifika No:16086

YAYIN HAKLARI
Science of Storytelling © 2019, Will Storr
Bu kitabın Türkiye'deki yayın hakları anlaşmalı olarak Timaş Basım Ticaret ve Sanayi Anonim Şirketi'ne aittir. İzinsiz yayınlanamaz. Kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir.

HİKÂYE ANLATICILIĞININ BİLİMİ

HİKÂYELER BİLİNCİMİZİ NASIL ŞEKİLLENDİRİR VE ONLARI NASIL DAHA İYİ ANLATABİLİRİZ?

WILL STORR

ÇEVİRİ: ESMA FETHİYE GÜÇLÜ

WILL STORR

Yazıları *Guardian*, *Sunday Times*, *New Yorker* ve *New York Times*'da yayımlanmıştır. Londra'da popüler hikâye anlatıcılığı dersleri veren yazar, Bangkok'tan İstanbul ve Avrupa Parlamentosu'na kadar tüm dünyada Hikâye Anlatıcılığı Bilimi konusunda atölyeler düzenlemeye ve TED konuşmalarına davet edilmiştir. Daha fazla bilgi için: www.thescienceofstorytelling.com

ESMA FETHİYE GÜÇLÜ

1980 yılında İstanbul'da doğdu. 2003 yılında İngilizce Tarih, 2014'te İ.Ü. İtalyan Dili ve Edebiyatı, 2019'da İ.Ü. Fransız Dili ve Edebiyatı ve Amerikan Kültürü ve Edebiyatı bölümlerinden mezun oldu. 2003-2018 yılları arasında çeşitli eğitim kurumlarında öğretmenlik yaptı. İngilizce ve İtalyancadan çeviriler yapıyor.

İçindekiler

Giriş / 13

Birinci Bölüm: Bir Dünya Yaratmak / 23

İkinci Bölüm: Kusurlu Benlik / 79

Üçüncü Bölüm: Dramatik Soru / 131

Dördüncü Bölüm: Hikâyenin Konusu, Sonu ve Anlamı / 219

Kitap Hakkında Bir Not / 300

Teşekkürler / 301

Notlar ve Kaynaklar / 302

Kitaptaki Alıntılara Kaynaklık Eden Türkçe Çeviriler / 343

Dizin / 347

İlk göz ağrım, Parker'a

"Oysa ulaşabileceğinin ötesine uzanmalı insan,
Yoksa ne anlamı olur ki cennetin?"

Robert Browning (1812-1889)

Nasıl biteceğini biliyoruz. Öleceksiniz. Sevdiğiniz herkes de ölecek. Sonra ısı ölümü gerçekleşecek. Evrendeki dönüşüm tamamen duracak, yıldızlar ölecek ve geriye sonsuz, cansız, dondurucu bir boşluktan başka hiçbir şey kalmayacak. İnsan yaşamı, bütün gürültüsü ve kibriyle sonsuzlukta anlamını yitirecek.

Oysa biz hayatımızı buna göre yaşamıyoruz. İnsan olarak varlığımızın hiçbir anlamı olmadığı bilgisine sahip olan tek canlılar olsak da bu gerçeği görmezden gelerek yaşamaya devam ediyoruz. Başımızın üzerinde dönüp duran bu boşluğa rağmen dakikalarımızı, saatlerimizi, günlerimizi oradan oraya neşeyle koşturup durarak geçiriyoruz. Bu gerçeğe doğrudan bakmak ve umutsuzluğa düşmek gibi –aslında son derece mantıklı olan– bir tepki vermek ise bir ruh sağlığı sorunu, her nedense kusurlu bir tavır olarak değerlendiriliyor.

Bu büyük korkunun çaresi ise hikâyeler. Beyinlerimiz, hayatlarımızı umut verici hedeflerle doldurup bizi bu hedeflere ulaşmak için çalışmaya cesaretlendirerek dikkatimizi bu korkunç gerçekten başka yöne çevirmemizi sağlıyor. Hepimizin ortak hikâyesi, isteklerimiz ve bu isteklere ulaşma mücadelesinde yaşadığımız iniş çıkışlardan olu-

şuyor. Bu durum, varlığımıza sahte bir anlam yükleyerek bakışlarımızı korkudan uzaklaştırıyor. Açıkçası, hikâyeler olmadan insanların dünyasını anlamanın bir yolu yoktur. Hikâyeler gazetelerimizi, mahkeme salonlarımızı, spor sahalarımızı, meclisteki oturumlarımızı, okullarımızın bahçelerini, bilgisayar oyunlarımızı, şarkılarımızın sözlerini, gizli düşüncelerimizi, diğer insanlarla olan sohbetlerimizi, uykuda ve uyanıkken kurduğumuz düşleri dolduruyor. Hikâyeler her yerde. Aslında hikâyeler *biziz*.

Bizi insan yapan şey hikâyelerdir. Son zamanlarda yapılan bir araştırma, gruplar halinde yaşadığımız Taş Devri'nden bu yana, dilimizin özellikle toplumsal bilgi alışverişini sağlamak üzere evrim geçirdiğini ortaya koyuyor. Başka bir deyişle, dedikodu yapalım diye. Diğer insanların ahlak kurallarına uyan ve uymayan davranışları hakkında hikâyeler anlatabilelim, yanlış davranışlarını cezalandırabilelim, doğru davranışlarını ödüllendirebilelim ve bu şekilde herkesi iş birliği içinde çalıştırıp içinde yaşadığımız grubu kontrol altında tutabilelim diye. İnsanların kahraman ya da hain olduğunu anlatan hikâyeler ve bu hikâyelerin içimizde uyandırdığı sevinç ya da öfke gibi duygular, geçmişte, insanoğlunun varlığını sürdürebilmesi için çok büyük bir öneme sahipti. Hikâyelerden keyif almak üzere programlanmış varlıklarız.

Bazı araştırmacılar, bu tür ilkel topluluklarda büyükanne ve büyükbabaların çok önemli bir rol oynadığına inanıyor. Yaşlılar; geçmişteki kahramanlar, heyecan verici maceralar, ruhlar ve büyülerle ilgili –çocukların fiziksel, ruhsal ve ahlaki dünyasına yön verecek– farklı türlerde hikâyeler

anlatırlardı. İşte, insanoğlunun karmaşık kültürü de bu hikâyelerden doğdu. Tarıma başlayıp hayvancılığı geliştirdiğimizde ve toplumlarımız yerleşik hayata geçip adım adım devletleri oluşturduğunda, yaşlıların kamp ateşi etrafında anlattığı bu hikâyeler, daha fazla sayıda insanı bir arada tutma gücüne sahip büyük dinlere dönüştü. Modern uluslar, bugün hâlâ kendilerini toplumun kolektif kimliği hakkında anlatılan hikâyelerle tanımlıyor. Zaferlerimiz ve yenilgilerimiz, kahramanlarımız ve düşmanlarımız, bize özgü değerlerimiz ve yaşam tarzımız, anlatmaktan keyif aldığımız hikâyelerde gizlidir.

Günlük hayatımızı da hikâye gibi yaşıyoruz. Beynimiz, bizim için içinde yaşayabileceğimiz bir dünya kurarak bu dünyayı dost ve düşmanlarla dolduruyor. Gerçeğin karmaşıklığını ve soğukluğunu basit, umut verici bir hikâyeye dönüştürüyor ve bu hikâyenin merkezine bir yıldızı, yani hayatımızın akışını şekillendiren bir dizi hedeflerle görevlendirdiği mükemmel, kıymetli *bizi* yerleştiriyor. Hikâye, beynimizin uydurduğu bir şeydir. Psikolog Profesör Jonathan Haidt, "Beyin bir mantık işlemcisi değil, bir hikâye işlemcisidir," diyor. Hikâyeler, insan beyninde, dudakların arasından süzülen soluk kadar doğal bir şekilde üretilir. Bu konuda ustalık kazanmak için dâhi olmanıza gerek yok. Bunu zaten yapıyorsunuz. Hikâye anlatmakta daha başarılı olmak için kendi içinize, zihninize bakıp onun bunu nasıl yaptığını anlamanız yeterli.

Bu kitap, sıra dışı bir şekilde doğdu. İçinde yazılanlar hikâye anlatıcılığı derslerine, dolayısıyla, farklı kitaplar için yaptığım araştırmalara dayanıyor. Hikâye anlatıcılığı

bilimine olan ilgim, yaklaşık on yıl önce inanç psikolojisi üzerine yaptığım araştırmalara dayanan ikinci kitabım *The Heretics* üzerine çalışırken başladı. Zeki insanların nasıl olup da çılgınca şeylere inandıklarını anlamak istiyordum. Bulduğum cevap şuydu: Ruhsal olarak sağlıklı bireylersek beynimiz, bizi hayatımızda gerçekleşen olayların merkezindeki ahlak timsali kahramanlar olduğumuza inandırıyor ve sonrasında karşısına çıkan herhangi bir bilgiyi bu hikâyeye ekleme eğilimi gösteriyor. Bu bilgiler, kahraman olduğumuz konusundaki inancımızı destekliyorlarsa –ne kadar zeki olursak olalım– onları çabucak kabullenebiliyoruz. Eğer bu inancımızı desteklemiyorlarsa zihinlerimiz bu bilgileri reddetmenin ustaca bir yolunu buluyor. *The Heretics* beynin bir hikâye anlatıcısı olduğu konusundaki düşüncelerimi anlatmaya başladığım kitaptı. Bunu yapmak, sadece kendimi görme biçimimi değil, dünyayı görme biçimimi de değiştirdi.

Kendi yazılarım hakkındaki görüşlerim de değişti. Kitabım için araştırma yaparken ilk romanımı da yazmaya başlamıştım. Kurgu yazımıyla yıllar süren mücadelemin sonunda pes edip yazma teknikleri üzerine bir dizi geleneksel kılavuz satın almıştım. Bu kitapları okurken tuhaf bir şeyi fark ettim. Hikâye teorisyenlerinin hikâye anlatımına dair söyledikleri, beyin ve zihinle ilgili görüşmeler yaptığım psikologların ve sinirbilimcilerin söyledikleri şeylerle çarpıcı bir şekilde benzerlik gösteriyordu. Hikâye anlatıcıları ve bilim insanları tamamen farklı noktalardan hareket ederek aynı sonuçlara ulaşıyordu.

Sonraki kitaplarım için araştırmalarımı sürdürürken bu bağlantıları kurmaya devam ettim. Bu iki alanı bir araya getirerek hikâye anlatma becerimi geliştirmenin mümkün olup olmayacağını merak etmeye başladım. Bu düşünce beni en sonunda, yazarlar için bilimi temel alan bir kurs düzenlemeye yönlendirdi. Bu kurs hiç beklemediğim kadar başarılı oldu. Bir sınıf dolusu oldukça zeki yazar, gazeteci ve senaristle düzenli olarak bir araya gelmek, beni araştırmalarımı derinleştirmeye sevk etti. Bir süre sonra, ince bir kitabı dolduracak kadar bilgi biriktirdiğimi fark ettim.

Anlatacaklarımın, hikâye yazmaya niyetli olmasa da insanlık durumunu konu edinen bilimlere merak duyan herkesin ilgisini çekeceğini umuyorum. Ancak bu kitap hikâye anlatıcılarına da hitap ediyor. Hepimiz, başka insanların beyinlerinin ilgisini çekmek ve bu ilgiyi sürdürmek zorunluluğuyla karşı karşıyayız. Beynin nasıl çalıştığını öğrenmenin yaptığımız işlerde daha iyi olmamızı sağlayacağına inanıyorum.

Bu yaklaşım, daha geleneksel hikâye çözümleme yöntemlerinin karşısında duruyor. Bu tür yöntemlerde uzmanlar, genellikle dünyanın çeşitli yerlerinden aldıkları başarılı hikâyeleri ya da mitleri karşılaştırarak onların ortak noktalarını bulmaya çalışırlar. Bu tür tekniklerin kullanıldığı incelemelerin sonucunda ortaya, genellikle, hikâyede geçen olayların –tıpkı bir yemek tarifinin aşamaları gibi– art arda sıralandığı önceden belirlenmiş planlar çıkar. Bu kuramların en etkilisi, kuşkusuz, Joseph Campbell'ın monomit kuramıdır. Monomit, kahramanın

"maceraya çağrılması" ile başlayıp devam eden yolculuğunun evrelerini gösteren on yedi bölümden oluşur.

Bu tür hikâye planları son derece başarılıdır. Milyonlarca insanın ilgisini çekmiş, büyük miktarda maddi kazanç sağlamışlardır. Endüstriyel devrimin doğmasına neden olan yün çıkrığına benzer bir şekilde, bu hikâyeler de özellikle sinema ve televizyon sektöründe çığır açmıştır. Campbell'ın kuramından esinlenen *Yıldız Savaşları: Yeni Bir Umut* gibi bazı örnekler çok başarılı olsa da bu hikâyelerin çoğu aynı elden çıkmış, yeniden ısıtılıp önümüze getirilmiş bayat yemekler gibidir.

Bana kalırsa, bu geleneksel yaklaşımların sorunu, hikâyenin formülleri konusunda gereğinden fazla endişelenmeye neden olmaları. Neden böyle olduğunu anlamak çok kolay. İnsanlar genellikle her hikâyeye uygulanabilecek tamamlanmış, kusursuz, belli bir hikâye planı arıyor. Bir hikâyeyi farklı farklı bölümlere ayırmadan nasıl tanımlayabilirsiniz ki?

Hikâye anlatıcılığına yapılacak bilimsel bir yolculuk, bu tür tarifler hakkındaki gerçekleri ortaya çıkarır. Standart beş bölümlük olay örgüsüne dayanarak oluşturulan bu farklı hikâyelerin çoğu, kozmik bir gizemi ya da hikâye anlatmanın kurallarını ortaya koyduğu için değil, karakterin köklü değişimini açıkça göstermenin yolu bu olduğu için başarılıdır. Bu hikâyeler çok basit, etkili ve süreklidir. Onlar çok sayıda insanın beynini cezbedecek donanıma sahiptir.

Modern hikâyelerin zaman zaman duygudan yoksun olduğu hissini uyandırması da bu tür hikâye planlarının sihirli bir formül olduğuna dair bu inanıştan kaynaklanıyor sanırım. Oysa bir hikâyenin konusu hiçbir zaman tek başına işe yaramaz. İşte bu yüzden ben, dikkatlerin olay örgüsü üzerine değil, karakter üzerine çevrilmesi gerektiğine inanıyorum. İlgimizi doğal bir şekilde cezbeden şey aslında *insanlardır*, olaylar değil. Bizi neşelendiren, gözyaşlarına boğulup yüzümüzü koltuktaki mindere gömmemize neden olan şey, kusurlu ve ilgi çekici kişilerin içine düştüğü kötü durumdur. Elbette, hikâyede görünen olaylar da önemlidir. Ayrıca hikâyenin yapısı hazır, işlevsel ve belli kurallara göre düzenlenmiş olmalıdır. Ancak, bütün bunlar sadece kahramanları desteklemek için oradadır.

Hikâyenin anlaşılmasını kolaylaştırmak için bazı yapısal kuralların ve birtakım temel hikâye kalıplarının olması önemlidir ama yapılması ve yapılmaması gereken şeyleri dayatmaya çalışmak büyük olasılıkla hata olacaktır.

İnsan zihninin ilgisini çeken ve bu ilgiyi sürekli kılan birçok şey var. Hikâye anlatıcıları, beynin –çeşitli nedenlerle evrimleşmiş ve bir orkestradaki enstrümanlar gibi uyum içinde çalınmayı bekleyen– birtakım nöral süreçlerini kullanırlar. Ahlaki kaygılardan doğan öfke, beklenmedik değişiklik, statü oyunları, belirginlik, merak bunlardan bazılarıdır. Bu süreçleri anlayarak daha sürükleyici, derinliği olan, duygulara hitap eden özgün hikâyeler yazabiliriz.

Bu yaklaşımın yaratıcılık açısından özgürleştirici olacağını umuyorum. Hikâye anlatıcılığı bilimini öğrenmenin bir yararı da bilimin, hikâye yazımı söz konusu olduğunda

karşımıza çıkan "genel kuralların" arkasında yatan "nedenler" hakkında bizi aydınlatacak olmasıdır. Bu tür bir bilgi elimizi güçlendirecektir. Kuralların *nedenini* bilmek, onları zekice ve ustalıkla kırmanın yollarını da bilmek demektir.

Diğer taraftan bunların hiçbiri Campbell gibi hikâye teorisyenlerinin keşiflerini yabana atacağımız anlamına gelmiyor. Tam tersi. Hikâye anlatıcılığıyla ilgili popüler kitapların çoğu, anlatı ve insan doğası gibi konularda bilimin ancak son zamanlarda farkına varabildiği parlak fikirler içerir. Bu kitapta, bu tür kitapların yazarlarından çokça alıntılar yapacağım. Bu yazarların değerli hikâye planlarını göz ardı etmek aklımdan bile geçmiyor, hatta onların görüşlerinin bu kitabı tamamlayacağını söyleyebilirim. Aslında bu konu, sadece *neyi* daha çok vurguladığımızla ilgili. Ben, dikkat çekici, etkili ve özgün hikâye planlarının maddeler halinde sıralanmış kurallardan değil, karakterlerden doğduğuna inanıyorum. Zengin ve sahici karakterler tasarlamanın, şaşırtıcı olaylarla dolu bir hikâye yazmanın en iyi yolu, karakterlerin gerçek yaşamda nasıl hareket ettiğini anlamaktır ve bu da yüzümüzü bilime döneceğimiz anlamına geliyor.

Romanımın üzerinde çalıştığım dönemde de elimde olmasını isteyeceğim türde bir hikâye anlatımı kitabı yazmaya çalıştım. *Hikâye Anlatıcılığının Bilimi*'ni, "yapmanız gerekenler listesi" verip yaratıcı ruhunuzu öldürmeden ve kolay uygulanabilir şekilde dengelemek istedim. John Gardner gibi "mutlak estetik özelliğe sahip olduğu kabul edilen her şeyin belli bir baskı altında ortaya çıktığını" söyleyen romancılara ve yaratıcı yazı eğitmenlerine katılıyorum. Bir

yazma projesinin eşiğindeyseniz, bu kitapta yazacaklarımı, yapmanız gerekenleri söyleyen bir dizi kural olarak değil, seçip seçmeyeceğinize ya da nasıl kullanacağınıza karar vereceğiniz silahlar olarak görmenizi öneririm. Kitapta, ayrıca, yıllardır sınıflarımda başarılı olmuş bir uygulamanın ana hatlarından da bahsedeceğim. "Kutsal Kusur Yaklaşımı" karakteri önceleyen bir süreçtir ve beynimizin sahici, canlı ve halihazırda dramatik etki uyandıracak ögelerle dolu bir yaşamı inşa ederken kullandığı farklı yöntemleri taklit eden bir hikâye yazma çalışmasıdır.

Bu kitap, her biri hikâye anlatımının farklı bir katmanını keşfeden dört bölümden oluşuyor. Başlangıç olarak, hikâye anlatıcılarının ve insan beyninin –kendilerinin de içinde bulundukları– canlı dünyaları nasıl inşa ettiklerini inceleyeceğiz. İkinci olarak, bu dünyanın merkezindeki kusurlu başkahramanla tanışacağız. Daha sonra bu kişinin bilinçaltına inip insan yaşamını çok tuhaf ve zor kılan gizli güçlükleri ve arzuları; bu konudaki hikâyelerin ne kadar dikkat çekici, beklenmedik ve duygu dolu olduğunu ortaya koyacağız. Son olarak, hikâyenin anlamına ve amacına göz atıp yeni bir bakış açısıyla olay örgüsüne ve hikâyenin sonuna değineceğiz.

Sonrasında, başarılı hikâye teorisyenlerinin nesiller boyunca keşfettikleri ve onlar kadar zeki olan bilim kadınlarının ve bilim adamlarının elde ettiği bilgileri karşı karşıya koyup onları anlamaya çalışacağız. Hepsine çok şey borçluyum.

Will Storr

BİRİNCİ BÖLÜM

BİR DÜNYA YARATMAK

1.0

Bir hikâye nereden başlar? Daha doğrusu, herhangi bir şey nereden başlar? Tabii ki en baştan. O zaman şöyle başlayalım: *Charles Foster Kane 1862'de Little Salem, Colorado, Amerika'da doğdu. Annesi Mary Kane, babası Thomas Kane'di. Mary Kane bir pansiyon işletiyordu...*

Olmuyor. Beyinlerimiz bir veri işlemcisi olsaydı doğum yaşamın başlangıcı, yani hikâyemizin başladığı nokta olabilirdi ama böyle kuru, biyografik bir bilgi, hikâye anlatıcısı bir beyin için hiçbir şey ifade etmez. Beyinlerimizin arzu ettiği, üzerinde ısrar ettiği, karşılığında az bulunan dikkatini armağan edeceği şey başka bir şeydir.

1.1

Birçok hikâye, beklenmedik bir değişikliğin yaşandığı bir anda başlar ve bu şekilde devam eder. Bir gazetede yazılan ve bir televizyon yıldızının tacının yere düşmesini anlatan altmış kelimelik bir yazı da olsa, *Anna Karenina* gibi 350.000 kelimelik destansı bir yazı da olsa, karşılaştığınız her hikâyede bir yığın şeyin değiştiğini duyarsınız. Beyinlerimiz değişime bitip tükenmek bilmeyen bir hayranlık duyar. "Algılarımızın neredeyse tamamı, bir değişikliğin

fark edilmesine dayalıdır,"[1] diyor Sinirbilimci Profesör Sophie Scott. "Algı sistemlerimiz, etrafta fark edilecek bir değişiklik olmadığı sürece çalışmaz." Hiç hareketin olmadığı bir ortamda beyin, diğer zamanlara göre daha sakindir. Oysa beynimiz bir değişikliği fark ettiği anda, bu olay nöral aktivitede bir dalgalanmaya neden olur.

Yaşam deneyimleriniz bu tür nöral aktivitelerden doğar. Gördüğünüz ve düşündüğünüz her şey, sevdiğiniz ve nefret ettiğiniz herkes, sakladığınız her sır, peşinde olduğunuz hayaller, her gün batımı, her gün doğumu, acılar, ağrılar, lezzetler ve arzular beyninizin derinliklerinde bir yerlerde hiç durmadan her yöne hareket eden bilgilerin oluşturduğu fırtınanın yaratıcı bir ürünüdür. İki kulağınızın arasındaki griye çalan pembe renkli bir pelteye benzeyen bu işlemci, 1,2 kg'lık bir et parçasıdır. İki avcunuza rahatlıkla sığabilir ama hacmine göre algılarımızın çok ötesinde bir büyüklüğe sahiptir. Beyninizde 86 milyon hücre ya da sinir bulunur ve "bu hücrelerden her biri başlı başına bir kentin karmaşıklığına sahiptir". Hücrelerin arasında saniyede 120 metre hıza ulaşan sinyaller gidip gelir. Hücreler, 150.000 ila 180.000 kilometre uzunluğundaki sinaptik bağlantı arasında seyahat eder. Bu uzunluk, gezegenimizin etrafını dört defa sarmak için yeterlidir.

Peki ama böylesi bir nöral güç *ne işe* yarıyor? Evrim teorisi, bu özelliğimizin hayatta kalmayı ve üremeyi sağladığını öne sürüyor. Bu hedefler, –biz insanlar için potansiyel

1 Kitapta, doğrudan ya da dolaylı olarak alıntı yapılan kaynaklar için referans alınan çevirilerin listesine Notlar bölümünü takip eden kaynakçadan ulaşılabilir. (ç.n.)

bir eşin bizim hakkımızdaki düşüncelerini yönlendirmek anlamına geldiğinden– özellikle de üremek için ulaşılması gereken karmaşık hedeflerdir. Karşı cinsten birini, cazip bir partner olduğumuza ikna etmek; çekicilik, statü, saygınlık ve kur yapma ritüelleri gibi sosyal kavramları iyi bilmeyi gerektiren zorlu bir görevdir. Sonuç olarak, beynin görevinin aslında ne olduğunu söyleyebiliriz: Kontrol. Beynimiz, içinde bulunduğumuz fiziksel ortamı ve onu dolduran insanları *kontrol etmek* için onları algılamak zorundadır. Elde etmek istediklerine dünyayı kontrol etmeyi öğrenerek sahip olur.

Beynimizin beklenmedik olaylara karşı her zaman tetikte olmasının nedeni kontroldür. Beklenmedik bir değişiklik, tehlikenin gelip boğazımıza sarılmasına yol açar. Fakat, paradoksal bir şekilde, değişim aynı zamanda bir fırsattır. Değişim, evrende geleceğe açılan bir aralıktır. Değişim umuttur. Değişim bir vaattir. Değişim, daha başarılı yarınlara kıvrılan bir yoldur. Beklenmedik bir değişiklik olduğunda bunun ne anlama geldiğini bilmek isteriz. Bu değişiklik iyi mi yoksa kötü mü? Beklenmedik değişiklikler bizi meraklandırır. Etkileyici bir hikâyenin başlangıcında hissetmemiz gereken duygu da meraktır.

Şimdi yüzünüzü düşünün. Ama bir yüz olduğunu değil, onun değişikliği fark edebilme becerisini kazanmak için milyonlarca yıl süren evrimden geçmiş bir makine olduğunu düşünün. Yüzünüzde farklılıkları algılama çabasını göstermeyen çok az nokta vardır. Diyelim ki sokakta yürüyorsunuz. Kafanızda belli bir düşünce yok. O sırada hiç beklemediğiniz bir şey oluyor. Bir güm sesi

duyuyorsunuz. Sonra biri size sesleniyor. Duruyorsunuz. İçinizdeki ses kesiliyor. Dikkat güdüleriniz harekete geçiyor. Değişiklikleri algılayan bu mükemmel makineyi kafanızdaki sorunun cevabını almak için olayın olduğu yere doğru çeviriyorsunuz: "Neler oluyor?"

İşte, hikâye anlatıcılarının yaptığı şey budur. Onlar, hikâyelerindeki başkahramanların (daha geniş anlamda okurların ve seyircilerin) dikkatini çekecek beklenmedik değişim anları yaratırlar. Hikâyenin sırlarını ortaya çıkarmaya çalışan kişiler, değişimin anlamını uzun süre önce keşfettiler. Aristo, olayların akışını değiştiren dönüm noktasının (peripeteia), dramın en güçlü anlarından biri olduğunu öne sürerken, ekranlarda gösterilen dramların ünlü yapımcısı ve hikâye teorisyeni John Yorke kitabında şöyle yazıyor: "Televizyon yönetmenlerinin gerçekte ya da kurguda aradığı şey, aslında değişikliği algılayan insanların yüzünün yakından çekilmiş görüntüsüdür."

Değişiklik dolu bu anlar o kadar önemlidir ki genellikle hikâyenin ilk cümlelerinde karşımıza çıkarlar:

Ah şu Spot! Akşam yemeğini de yememiş. Nerede olabilir acaba?

(Eric Hill, *Where's Spot?*)

Babam o baltayla nereye gidiyor?

(E.B. White, *Örümcek Ağı*)

Uyandığımda yatağın diğer tarafı soğuktu.

(Suzanne Collins, *Açlık Oyunları*)

Bu açılış cümleleri, değişimin belli anlarını tarif ederek merak uyandırıyor. Aynı zamanda gizemli bir şekilde, sorun çıkaracak bir değişikliğin yaklaşmakta olduğunu ima ediyor. Spot, bir otobüsün altına girmiş olabilir mi? O adam elinde o baltayla nereye gidiyor? Bir değişikliğin yaşanacağına dair korku yaratmak da merak uyandırmak için oldukça etkili bir tekniktir. Beklenmedik bir değişikliğin yaklaşmakta olduğu tehdidiyle izleyicilerin beyninde korku yaratmakta usta olan yönetmen Alfred Hitchcock bu konuda daha ileri giderek şunları söylüyor: "'Güm' sesinin korkutucu bir tarafı yoktur; korkutucu olan onu önceden sezmektir."

Ancak, tehdit algısı uyandıran değişikliğin, sapığın duş perdesinin ardından tuttuğu bıçak kadar görünür olması gerekmez.

Privet Drive dört numarada oturan Mr. ve Mrs. Dursley, son derece normal olduklarını söylemekten gurur duyarlardı, sağ olun efendim.

(J.K. Rowling, *Harry Potter ve Felsefe Taşı*)

Rowling'in bu satırları, tehdit algısı uyandıran değişikliği mükemmel bir biçimde haber veriyor. Deneyimli okurlar, Dursleylerin kendi hallerinde mutlu mesut yaşadıkları bu dünyada yakında bir şeylerin patlak vereceğini anlıyorlar. Bu başlangıç cümlesinde kullanılan teknik, Jane Austen'ın *Emma*'nın başında kullandığı teknikle aynıdır:

Emma Woodhouse, güzel, zeki, varlıklı bir kızdı. Rahat bir evi, iyimser bir yaradılışı vardı. Böylece, dünyanın en büyük

nimetlerine sahip sayılırdı; ömrünün şu ilk yirmi yılında pek az sıkıntı, üzüntü çekmişti.

Austen'in yazdığı satırlarda görüldüğü gibi, giriş cümlelerinde değişikliğe ya da değişiklik olacağına dair tehdide yer vermek, sadece çocuk kitabı yazarlarının kullandığı bir hile değil. Bakın, Hanif Kureishi'nin edebi romanı *Yakınlık* nasıl başlıyor:

Çok hüzünlü bir gece, çünkü gidiyorum ve bir daha dönmeyeceğim.

Donna Tartt'ın *Gizli Tarih*'i şu şekilde başlıyor:

Dağlardaki karlar eriyordu ve Bunny, biz içinde bulunduğumuz durumun ciddiyetini anlamadan birkaç hafta önce ölmüştü.

Albert Camus'nün romanı, *Yabancı* işe şöyle başlıyor:

Annem ölmüş bugün. Belki de dün. Bilmiyorum.

Jonathan Franzen, edebi başyapıtı *Düzeltmeler*'i, Eric Hill'in *Where is the Spot?*'a başladığı şekilde açıyor:

Bozkırda sonbahar soğuğunun çılgınlığı içeri sızıyor. Kötü bir şeyler olacağını hissedebilirsiniz.

Bu durum sadece modern hikâyelerle sınırlı değil:

Söyle bize, tanrıça, Peleoğlu, Ahilleus'un uğursuz öfkesini ki, Ahaylılara, sayısız acılar getirdi, nice kahramanların ruhlarını Hades'e attı, özlerini kurtlara kuşlara yem etti –böylece Zeus'un iradesi yerine gelmiş oluyordu. En önce

o atışmadan başla ki, budunlar hanı Atreoğlu ile tanrısal Ahilleus'un arasını açtı.

(Homeros, *İlyada*)

Kurguyla da sınırlı değil:

Avrupa'ya bir heyula korku salıyor: Komünizm heyulası.

(Karl Marx, *Komünist Manifesto*)

Hatta bazı hikâyeler görünür bir değişiklik olmadan başlasa da...

Bütün mutlu aileler birbirine benzer, her mutsuz aileninse kendine özgü bir mutsuzluğu vardır.

(Lev Tolstoy, *Anna Karenina* – ilk cümle)

... bu hikâyede, kitlelerin ilgisini çekecek bir değişikliğin yolda olduğundan emin olabilirsiniz:

Oblonskilerin evinde durum kötüydü. Oblonski'nin karısı, kocasının, evlerinde çalışmış eski Fransız mürebbiyesiyle gizli ilişkisi olduğunu öğrenmiş, artık kocasıyla aynı çatı altında yaşayamayacağını kendisine bildirmişti.

(Lev Tolstoy, *Anna Karenina* – ikinci ve üçüncü cümleler)

Gerçek hayatta tepki verdiğimiz beklenmedik değişikliklerin çoğunun aslında pek de önemli şeyler olmadığı anlaşılabilir. Güm sesi, bir kamyonun kapısından gelmiş olabilir; duyduğunuz isim size değil, annesi tarafından çağrılan bir çocuğa ait olabilir. Böyle bir durumda siz de tekrar düşüncelerinize dalarsınız ve dünya, bir kez daha, bulanık görüntülerden ve seslerden oluşan bir yere

dönüşür. Yine de arada sırada değişen bir şeylerin olması önemlidir. Değişim bizi harekete geçirir. İşte hikâye tam da burada başlar.

1.2

Merak uyandırmanın tek yolu beklenmedik değişiklikler değildir. Dünyayı kontrol etme görevini gerçekleştirmek için beynimizin onu doğru şekilde anlaması gerekir. Bu durum, insanların bitip tükenmek bilmeyen bir merak duygusuna sahip olmasına neden olur. Dokuz haftalık bebekler, daha önce gördükleri görüntülere değil, o güne kadar hiç görmedikleri görüntülere ilgi gösterir. İki ila beş yaş arasındaki çocukların bakımlarını üstlenen kişilere, 40.000 civarında "açıklayıcı" cevap gerektiren soru sordukları tahmin edilmektedir. İnsanoğlu bilgiye karşı büyük bir açlık duyar. Hikâye anlatıcıları, yarattıkları yeni dünyalar hakkında fazla şey söylemeyerek insanların bu içgüdülerini harekete geçirir.

Merak duygusunun sırları, psikologlar tarafından keşfedilmektedir. Bu konudaki en meşhur çalışmalar, büyük olasılıkla, Profesör George Loewenstein tarafından yapılan çalışmalardır. Loewenstein, katılımcıların bilgisayar ekranında gösterilen birtakım karelerle karşı karşıya kaldığı bir testten bahsediyor. Katılımcılardan bu karelerden beşini seçmesi isteniyor. Bazıları karelere tıkladıklarında bir hayvan resmiyle karşılaştıklarını keşfediyor. İkinci bir grup ise sadece bir hayvana ait küçük parçaları görüyor. Tıkladıkları her karede büyük resmin bir parçası açılıyor.

İkinci gruptaki katılımcılar, kendilerinden istenen beş kareye tıkladıktan sonra resimdeki hayvanın hangi hayvan olduğu ortaya çıkana kadar karelere tıklamaya devam ediyorlar. Testin sonunda araştırmacılar, eksik olduğunu fark ettiği bir dizi bilgiyle karşı karşıya kalan insan beyninde doğal olarak merak oluştuğunu saptıyor. "Sorular çok önemli olmasa bile," diye ifade ediyor Loewenstein, "bilgi boşluklarını doldurmakla ilgili doğal bir eğilimimiz var."

Başka bir araştırmada, katılımcılara bir insanın bedenine ait –üzerinde eller, ayaklar ve gövde olan– üç fotoğraf gösteriliyor. İkinci grup iki parça, üçüncü grup tek parça görüyor. Başka bir grup ise fotoğrafların hiçbirini görmüyor. Araştırmacılar, katılımcıların bir insanın bedenine ait daha çok fotoğraf gördükçe bu kişiye ait fotoğrafın tamamını görme konusunda daha istekli olduğunu ortaya koyuyor. Loewenstein, "Merak ve bilgi arasında olumlu bir ilişki olduğu" sonucuna varıyor. Gizemli bir konu hakkında bilgi edindikçe bu konuyu çözmek için daha şiddetli bir istek duyarız. Hikâyeler bize biraz daha bilgi verdikçe daha fazlasını bilmek isteriz. Spot nerede? "Bunny" kim ve nasıl öldü? Anlatıcının bu ölümle nasıl bir ilgisi var?

Merak, küçük yazılmış bir "n" harfi gibidir. İnsanların bir sorunun cevabı hakkında hiçbir şey bilmedikleri ve cevabı bildiklerini düşündükleri anlar en düşük noktalardır. Merakın en yüksek olduğu nokta, yani hikâye anlatıcılarının oyun alanı, insanların *bir şeyler* bildiklerini *düşündükleri* ama aslında bilip bilmediklerinden pek de emin olamadıkları andır. Beyin taramaları, merakın beynin ödül sistemindeki küçük bir dürtüyle harekete geçtiğini gösteriyor.

Böyle bir durumda, cevabı ya da hikâyede neler olacağını bilmek için duyduğumuz istek; uyuşturucu, seks ya da çikolata istediğimizde hissettiklerimize benziyor. Hoşa giden bir huzursuzluk hissi vererek arzu ettiğimiz cevabı alma umuduyla bizi kıvrandıran bu durumun karşı konulamaz bir gücü var. Psikologlar, bir deneydeki katılımcılar hakkında şu şaşırtıcı bilgiyi kaydediyor: "Cevabı bilmek için içlerinde öyle güçlü bir arzu duyuyorlar ki, seansın sonunda meraklarını ücretsiz olarak giderecek olmalarına rağmen para ödemeye gönüllü oluyorlar."

Loewenstein, "Merakın Psikolojisi" başlıklı makalesinde insanların istemsiz bir şekilde merak duymalarını sağlamanın dört yolu olduğunu anlatıyor: (1) bir soru sormak ya da bulmaca vermek, (2) sonu tahmin edilebilen fakat tam olarak çözüme kavuşmamış bir dizi olaydan bahsetmek (3) beklentileri karşılıksız bırakarak bir açıklama arayışına yönlendirmek (4) cevabın başka birinde olduğuna dair bilgi vermek.

Hikâye anlatıcıları, uygulama yoluyla ve içgüdüleriyle keşfettikleri bu kuralları aslında uzun süredir biliyor. Agatha Christie'nin okurları ya da *Prime Suspect* dizisinin izleyicileri için bu tür bilgi boşlukları aşırı derecede merak uyandırıyor. Çünkü bu hikâyelerde (1) bir bulmaca, (2) sonu tahmin edilen fakat tam olarak çözüme kavuşmamış bir dizi olay, (3) şaşırtmacalar, (4) biz hiçbir şey bilmezken olayları kimin, nasıl yaptığını bilen *birinin* olmasının verdiği huzursuzluk var. Aslında Loewenstein, objektif bir dille yazdığı akademik makalesinin derinliklerinde

–farkında olmadan– polisiye kurmacanın kusursuz bir tarifini yapıyor.

Bilgi boşluklarından sadece dedektif hikâyeleri yararlanmaz. John Patrick Shanley'in Pulitzer Ödülü kazanan tiyatro oyunu *Şüphe*, izleyicilerin iyi kalpli, asi bir Katolik olan başkahraman Peder Flynn'in aslında bir pedofil olup olmadığını öğrenme arzusuyla ustalıkla oynar. Gazeteci Malcolm Gladwell, Loewenstein'ın bahsettiği "cevabı çok önemli olmayan sorular" hakkında merak uyandırmakta büyük bir ustalık gösteriyor. Gladwell, Heinz marka bir ketçaba rakip olabilecek bir sos yapmanın neden bu kadar zor olduğunu çözmeye çalışan bir dedektif rolüne bürünerek yazdığı "The Ketchup Conundrum" (Ketçap Muamması) isimli yazısında bunu büyük bir başarıyla gerçekleştirdi.

Geniş kitlelere ulaşan en başarılı hikâye anlatıcılarımızdan bazıları da bilgi boşluklarından yararlanıyor. J.J. Abrams, Güney Pasifik'teki bir adaya düşen bir uçaktan kurtulup gizemli bir şekilde hayatta kalmayı başaran karakterleri konu edinen uzun soluklu televizyon dizisi *Lost*'un yapımcılarından biri. Dizideki kahramanlar bu adada; kutup ayıları, "Diğerleri" diye bilinen gizemli, kadim bir topluluk, esrarengiz Fransız bir kadın, ne olduğu anlaşılmayan bir "duman canavarı" ve toprağa açılan gizemli metal bir kapı keşfettiler. Bir dünya yaratıp içini akıllara durgunluk verecek sayıda bilgi boşluğuyla doldurdukları bu dizinin ilk sezonu, sadece Amerika'da on beş milyon izleyicinin dikkatini çekti. Abrams, hikâye anlatımını belirleyen kontrol teorisinin "gizemli kutuları" açmaktan

ibaret olduğunu söylüyor. "Gizem," diyor Abrams, "hayal gücü için bir katalizördür... hikâyeler gizem kutularından başka nedir ki?"

1.3

Hayatınızın hikâyesini anlatmak için beyninizin renkler, hareketler, nesneler ve seslerle dolu –sizin de içinde yaşayacağınız– bir dünya inşa etmesi gerekir. Planlanarak hazırlanmış bir gerçekliğin içinde yaşayan kurmaca karakterler gibiyiz. Ancak canlı, bilinçli bir varlık olarak bunu fark etmiyor, kafamızın içinden dışarıdaki gerçekliği doğrudan ve hiçbir engel olmadan izliyormuş gibi *hissediyoruz*. Oysa hiç de öyle değil. Dışarıda deneyimlediğimiz dünya aslında gerçekliğin kafamızın *içinde yeniden* inşa edilmiş bir versiyonudur. Bu dünya, hikâye anlatıcısı beynin yaratımıdır.

İşler şu şekilde yürür: Bir odaya girersiniz. Beyniniz, içerideki görüntünün ve seslerin nasıl olacağını, size nasıl bir his vereceğini tahmin etmeye çalışır ve bu tahminlere dayanarak bir halüsinasyon oluşturur. Etrafınızdaki dünyayı bu halüsinasyon aracılığıyla deneyimlersiniz. Her günün her anında onun merkezinde var olursunuz. *Asıl* gerçekliği asla deneyimleyemezsiniz çünkü ona doğrudan erişiminiz yoktur. "İçindeki bütün renkler, sesler, kokular ve dokularla birlikte etrafınızdaki güzel dünyayı düşünün," diye yazıyor sinirbilimci, kurgu yazarı David Eagleman. "Beyniniz bunların hiçbirini doğrudan deneyimlemiyor. Beyniniz, kafatasınızın içinde sessiz ve karanlık bir mahzende kilitli."

Gerçekliğin yeniden inşa edilmiş hayalî formu zaman zaman beynin dünya "modeli" olarak tanımlanır. Tabii ki dışarıda var olan asıl gerçekliğin bu modeli bir şekilde doğru olmalıdır. Aksi takdirde yürürken duvara çarpar, çatalları boynumuza saplardık. Gerçeğe olan yakınlığı ölçmek için duyulara sahibiz. Duyularımız son derece güçlüdür. Gözlerimiz, ardından dünyayı bütün renkleriyle ve ayrıntılarıyla gözlemleyebildiğimiz, kristal berraklığına sahip pencerelerdir; kulaklarımız, hayatın birbirine karışan gürültülerini duyan açık tünellerdir. Ama işler böyle yürümez yani duyularımız aslında beynimize bilginin sadece sınırlı bir kısmını gönderir.

Baskın bir duyu organımız olan gözümüzü ele alalım. Kolunuzu uzatıp başparmağınıza bakarsanız, görebileceğiniz tek şey, onun yüksek çözünürlüklü ve renkli görüntüsü olur. Baktığınız noktanın 20 ila 30 derece dışında kalan alanlardaki renkler görünmez ve görüş alanınızın geriye kalanı bulanıktır. Limon büyüklüğünde iki kör noktanız bulunur ve dakikada on beş yirmi kez göz kırparsınız. Bu süre, uyanık kaldığınız zamanın yüzde onunu kaplar. Üstelik üç boyutlu bile göremiyorsunuz.

Bu durumda görme deneyimimiz nasıl bu kadar mükemmel olabiliyor? Cevap, kısmen beynimizin değişikliğe olan saplantısına dayanıyor. Görüşünüzün bulanık kalan alanı, biçim, doku ve hareket değişikliklerine karşı duyarlıdır. Beklenmedik bir değişikliği algıladığında gözünüz incelenmesi için bu değişikliği –retinanın ortasındaki 1,5 milimetre çapındaki bir çukur olan– yüksek çözünürlüklü minik merkeze gönderir. "Sıçrama" *(saccade)* olarak bi-

linen bu hareket insan vücudundaki en hızlı harekettir. Gözümüzde her saniyede dört ya da beş, günde 250.000 sıçrama meydana gelir. Günümüzde film yapımcıları, görüntüleri bir araya getirirken gözün sıçrama hareketini taklit ederler. "Hollywood tarzı" denilen bu kurgu biçimini inceleyen psikologlar, sahneleri hareket anında kesip birleştiren kameranın, gözün çarpıcı detaylara ilgi gösteren sıçrama hareketi gibi davrandığını ve bedensel hareketler gibi olaylara ilgi gösterdiğini keşfetti.

Duyularımızın yaptığı şey; dış dünyadan ışık dalgaları, hava basıncındaki değişiklikler, kimyasal sinyaller gibi farklı formlarda gelen ipuçlarını toplamaktır. Bu bilgiler, milyonlarca minik elektrik titreşimine dönüştürülür. Beyniniz bu titreşimleri, bilgisayarın bir kodu okuduğu gibi okur. Gerçekliğinizi oluşturmak ve sizi bu kontrollü halüsinasyonun gerçek olduğuna inandırmak için bu kodu kullanır. Daha sonra, beklenmedik bir şeyi algıladığında size gösterdiği şeyi hızla eğip bükerek olup biteni denetlemek için duyularınızı kullanır.

İşte bu süreç yüzünden bazen gerçekte olmayan şeyleri *görürüz*. Diyelim ki hava karanlık. Başında silindir şapka, elinde bir bastonla bahçe kapısının yanında dolaşan hafif kambur, tuhaf bir adam gördüğünüzü sandınız. Sonra gördüğünüz şeyin aslında sadece bir ağaç kütüğü ve birkaç çalılık olduğunu fark ettiniz. Yanınızdaki kişiye, "Şurada bir adam gördüğümü sandım," dediniz. Aslında orada *gerçekten* de tuhaf bir adam gördünüz. Beyniniz o adamı, orada olduğuna inandığı için oraya yerleştirdi. Sonra biraz

daha yaklaştınız ve görüntüye ait yeni, daha doğru bir bilgi edindiniz. Böylece zihninizdeki halüsinasyon yenilendi.

Benzer şekilde, zaman zaman gerçekte etrafta *olan* şeyleri de *görmeyiz*. Bu konuya örnek olan bir dizi deneyde, katılımcılara, insanların etrafa bir top fırlattığı bir video izletiliyor. Kaç kez top atıldığını saymaları isteniyor. Katılımcıların yarısı; goril kostümü giyen bir adamın ekranın ortasına geldiğini, üç kez göğsüne vurduğunu ve tam dokuz saniye sonra oradan ayrıldığını fark etmiyor. Bazı başka testler, insanların dokunma, koku ve işitme duyularını uyaran bilgileri (örneğin bir adamın on dokuz saniye boyunca "Ben bir gorilim" dediğini) de algılayamadığını gösteriyor. Beynimizin işleyebileceği bilgilerin miktarı konusunda şaşırtıcı bir sınır var. Bu sınır aşıldığında fazla olan bilgi dışarıda kalıyor, yani hayalî gerçekliğimize dahil edilmiyor. Bizim için tamamen görünmez oluyor. Bu bulguların bazı kötü sonuçları da var. Bir araç durdurma eğitimi simülasyonunda stajyer polislerin yüzde 58'i, deneyimli polislerin yüzde 33'ü yolcu koltuğunun ön paneline rahatça görülebilecek şekilde yerleştirilmiş bir silahı fark edemedi.

Bilgileri denetleyen duyularımız zarar gördüğünde işler, doğal olarak, daha kötüye gidiyor. Görüşlerinde kusurlar oluşan insanların gerçekliğe dair hayalî modelleri de sarsılıp bozulmaya başlıyor. Bu kişiler bazen karanlık alanlarda palyaço, sirk hayvanları ve çizgi film kahramanları görüyor. İnançlı insanlar birtakım ziyaretlerle karşılaşıyor. Bu insanlar deli değil ve bu tür kişilere nadir rastlanmıyor. Bu tür durumlar, milyonlarca kişiyi etkiliyor. Dr. Todd Fein-

berg, bir yazısında, beyninin oksipital lobunda meydana gelen felçlerden şikâyetçi hastası, Lizzy'den bahsediyor. Bu tür durumlarda zaman zaman olabileceği gibi, Lizzy'nin beyni, görme yetisini birdenbire ve tamamen yitirdiğini fark edemiyor, hayalî dünya modelini yansıtmaya devam ediyordu. Feinberg hastanede onu muayene ettiğinde, görüşünde herhangi bir sorun olup olmadığını sordu. Lizzy "Hayır," diye cevap verdi. Doktor, etrafa bakıp gördüklerini söylemesini isteyince kafasını sağa sola çevirdi.

"İnsanın arkadaşlarını ve ailesini görmesi çok güzel," dedi. "Emin ellerde olduğumu hissediyorum."

Oysa o sırada odada hiç kimse yoktu.

"Bana onların isimlerini söyle," dedi Feinberg.

"Hepsini tanımıyorum. Erkek kardeşimin arkadaşları."

"Bana bak. Üzerimde ne var?"

"Günlük bir kıyafet. Bir ceket, pantolon. Daha çok lacivert ve bordo renklerini görüyorum."

Feinberg'in üzerinde beyaz hastane önlüğü vardı. Lizzy gülümseyerek ve "dünyadaki hiçbir şeyi umursamıyormuş gibi" davranarak konuşmaya devam etti.

Sinirbilimcilerin yakın sayılabilecek bir dönemde elde ettikleri bu bulgular, akıllara ürkütücü bir soruyu getiriyor: Eğer duyularımız bu kadar sınırlıysa kafamızdaki karanlık mahzenin dışında gerçekten neler olduğunu nasıl bilebiliriz? Pek hoşumuza gitmeyecek olsa da gerçekte neler olduğunu kesin olarak bilemeyiz.

Sadece siyah ve beyaz renkleri gösteren eski televizyonlara benzeyen biyolojik donanımımız, etrafımızı saran ve elektromanyetik radyasyonla dolu büyük okyanusun içinde gerçekten neler olduğuna dair birçok şeyi çözemiyor. Işık tayfının görebildiğimiz kadarı, bütünün trilyonda onundan azdır. "Evrim, algı yeteneğimizi hayatta kalmamızı sağlayacak şekilde düzenledi," diyor bilişsel bilimci Profesör Donald Hoffman. "Bu dönüşümün bir kısmı, bilmemiz gerekmeyen şeyleri bizden gizlemeyi içeriyor. Gerçekliğin –bu her ne ise– bizim görebildiğimiz kısmı bundan ibaret."

Asıl gerçekliğin, kafamızın içinde deneyimlediğimiz gerçeklik modelinden çok farklı olduğunu biliyoruz. Örneğin, normalde dışarıda hiç ses yok. Bir ormanda bir ağaç devrildiğinde etrafta onu duyacak kimse yoksa bu durum sadece hava basıncında bir değişiklik, toprakta titreşim yaratıyor. Ağacın düştüğünde çıkardığı gürültü, beyinde gerçekleşen bir sonuçtur. Ayak parmağınızı çarptığınızda duyduğunuz acı da bir illüzyondan ibarettir. Duyduğunuz acı aslında parmağınızda değil, beyninizdedir.

Dışarıda renk de yok. Atomlar renksizdir. "Gördüğümüz" her renk, gözümüzün içindeki kırmızı, yeşil ve mavi renk konilerinin bir karışımıdır. İnsan türü, bu özelliği açısından hayvanlar âleminin en fakir canlısıdır. Bazı kuşların gözünde altı, peygamberdevesi karidesinin gözünde ise *on altı* koni bulunur. Arıların gözleri gökyüzünün elektromanyetik yapısını görebilir. Sadece zavallı insanoğlunun hayal gücü, renkli dünyaları deneyimleyebiliyor. Gördüğümüz renkler bile kültürlere göre şekilleniyor. Ruslar,

iki tür mavi görecek şekilde yetiştirilmiş. Bu yüzden sekiz şeritli bir gökkuşağı görüyorlar. Renk, bir yalandır. Renkler, beyin tarafından uydurulmuş bir dekordur. Bir teori, milyonlarca yıl önce nesneleri, olgunlaşmış meyveleri ayırt etmek için renklendirmeye başladığımızı öne sürüyor. Renkler dış dünyayla etkileşime girmemizi sağlayarak onu daha iyi kontrol etmemizi kolaylaştırıyor.

Bildiğimiz tek şey, elektrik titreşimlerinin beynimize duyularımızın aracılığıyla gönderildiğidir. Hikâye anlatıcısı beynimiz, bu titreşimleri kullanarak üzerinde hayatımızı oynayacağımız renkli bir sahne oluşturuyor. Bu sahneyi, hedefleri ve kişilikleri olan oyuncularla dolduruyor ve bize oynayacağımız senaryolar hazırlıyor. Uykuda olmak bile beynimizin hikâye üretme mekanizmasını engellemiyor. Rüyalarımız, uyanıkken içinde yaşadığımız aynı nöral modellere göre oluşturuldukları için gerçekçidir. Gördüğümüz şeyler aynıdır, kokular aynıdır, dokunduğumuz nesneler aynı hissi verir. Delilik; biraz, gerçekliği kontrol eden duyuların aktif olmamasından, biraz da beynimizin –içinde bulunduğumuz bu geçici felç anının sonucu olan– nöral aktiviteyi anlamlandırmaya çalışmasından kaynaklanır. Beyin, bu karışıklığı diğer her şeyi açıkladığı gibi açıklar. Yani kurduğu dünya modelini ustalıkla sebep sonuç ilişkisine dayalı bir hikâyeye dönüştürür.

Çoğumuzun rüyamızda bir binadan düştüğümüzü ya da bir merdivenden yuvarlandığımızı görmemizin nedeni, beynimizin kasların ani, şiddetli kasılmasını, yani "miyoklonik sıçramayı" açıklamak için oluşturduğu bir hikâyedir. Aslında rüyalardaki hikâyeler, tıpkı eğlenmek

için birbirimize anlattığımız hikâyeler gibi dramatik ve beklenmeyen bir değişikliğin etrafında şekillenir. Araştırmacılar, rüyaların büyük bir kısmının en az bir tane tehdit oluşturan ya da beklenmedik değişiklik içerdiğini keşfetti. Çoğumuz her gece rüyamızda bu türde beşe yakın olay deneyimliyoruz. Doğu'da ve Batı'da, şehirlerde ve daha küçük toplulukların yaşadığı yerlerde yapılan araştırmalarda rüyalardaki konular bunu gösteriyor. "Rüyalarda yaygın olarak takip edildiğimizi ya da saldırıya uğradığımızı görüyoruz," diye yazıyor Psikolog Profesör Jonathan Gottschall. "Yüksek bir yerden düşme, boğulma, kaybolma, kapana kısılma, kalabalık bir yerde çıplak kalma, yaralanma, hasta olma, ölme, doğal ya da insan kaynaklı bir felaketin ortasında kalma gibi olaylar diğer yaygın temalar arasında yer alıyor."

O halde, artık algılarımızın nasıl çalıştığını biliyoruz. Beynimiz, dış dünyadan –bulabildiği farklı formdaki– verileri toplar ve bunlarla yeni bir model inşa eder. Gözlerimiz bir kitaptaki harfleri tararken bu harflerin içerdiği bilgi elektrik titreşimlerine dönüştürülür. Beyin, bu elektrik titreşimlerini çözümleyerek harflerden edindiği bilgilere göre bir model inşa eder. Yani bu sayfadaki kelimeler, bir ambarın tek bir menteşede sallanan kapısını tarif ederse, okurun zihninde bir ambarın tek menteşede sallanan kapısı canlanır. Okurlar bu kapıyı zihinlerinde *görür*. Benzer bir şekilde, kelimeler dizleri ters dönmüş, üç buçuk metre boyunda bir büyücüden bahsederse; beyin, dizleri ters dönmüş, üç buçuk metre boyunda bir büyücünün modelini oluşturur. Beyinlerimiz, yazarların hayal ettiği dünya modelini yeniden inşa eder. Bu durum, Lev Tolstoy'un,

"Gerçek bir sanat eseri; bu eseri algılayan kişinin bilincinde, kendisiyle sanatçı arasındaki ayrımı ortadan kaldırır," diyerek mükemmel bir şekilde açıkladığı durumu yansıtır.

Bu süreci mercek altına alan zekice bir bilimsel çalışma, insanların beyinlerini, "izledikleri" hikâyelerdeki modelleri oluştururken gözlemlemeyi başarmış gibi gözüküyor. Bu çalışmada katılımcılar, gözlerindeki sıçrama hareketini takip eden gözlükler takmışlar. Olaylarla dolu bir hikâyenin *yukarıdaki bir noktadan* anlatıldığını duyduklarında, (beyinlerinin hikâyede anlatılanlar için oluşturduğu modelleri gerçekten izliyorlarmış gibi) gözlerinde yukarıya doğru küçük ve sürekli hareketler oluşmuş. Hikâyelerin *aşağıdaki bir noktadan* anlatıldığını duyduklarında gözleri de o yöne doğru hareket etmiş.

Okuduğumuz hikâyeleri zihnimizde onlara ait hayalî modeller oluşturarak deneyimlediğimiz gerçeğinin ortaya çıkması, okulda öğrendiğimiz dil bilgisi kurallarının çoğunu açıklıyor. Sinirbilimci Profesör Benjamin Bergen'e göre dil bilgisi, bir film yönetmeni gibi hareket ederek bize neyi ne zaman modelleyeceğimizi söylüyor. "Dil bilgisi; oluşturulan simülasyonun özellikle odaklanılması istenen bölümüne göre, yani gerçekleşen bu simülasyonun küçük bir ayrıntısına ya da gerçekleştiği perspektife göre şekilleniyor," diye yazıyor.

Bergen'e göre, kelimeleri okur okumaz model oluşturmaya başlıyoruz, cümlenin sonuna gelmeyi beklemiyoruz. Bu durum, yazarın kelimeleri sıralama şeklinin de önemli olduğu anlamına geliyor. Belki de bu yüzden nesnenin sıralamada daha önde olduğu "Jane bir kedi yavrusunu

babasına verdi" gibi bir cümle, nesnenin daha sonra geldiği "Jane babasına bir kedi yavrusu verdi" gibi bir cümleden daha etkili oluyor. Zihnimizde önce Jane'i, sonra kedi yavrusunu, ardından babayı canlandırıp olayı gerçek dünyadaki şekliyle modelleriz. Yani olayı, gerçekleştiği sırayla deneyimlemiş oluruz. Yazarlar, okurların zihninde nöral filmler ürettikleri için, okurların beynindeki nöral kameranın cümlenin her ögesine nasıl odaklanacağını hayal ederek sinematografik bir kelime düzeni oluşturmaya özen göstermelidir.

Aynı sebeple, "Jane babasını öptü" şeklindeki aktif yapılı bir cümle, "Babası Jane tarafından öpüldü" gibi pasif yapılı bir cümleden daha etkilidir. Gerçek yaşamda böyle bir sahneye tanık olduğumuzda dikkatimizi önce Jane'in ilk hareketine verir, ardından babasını öptüğünü izleriz; bir şeyler olmasını bekleyerek öylece durup babaya bakmayız. Aktif cümle yapısı, okurların sayfada anlatılan bir sahneyi gözlerinin önünde oluyormuş gibi canlandırabilmeleri demektir. Bu da okumayı daha kolay ve sürükleyici bir hale getirir.

Model yaratan hikâye anlatıcılarının etkili araçlarından biri de ince ayrıntılardır. Yazarlar, hikâyelerinde kurdukları dünyaların okurlar tarafından doğru şekilde modellenmesini istiyorlarsa bu dünyaları mümkün olduğu kadar ayrıntılı bir şekilde tarif etme zahmetine katlanmak zorundadırlar. Kusursuz ve ayrıntılı bir anlatım, kusursuz ve ayrıntılı bir model oluşmasını sağlar. Bir araştırmaya göre, gerçekçi bir sahne oluşturmak için bir nesnenin üç ayırıcı özelliğinin vurgulanması gerekiyor. Araştırmacıların

verdiği örnekler arasında "koyu lacivert bir halı", "turuncu çizgili bir kurşun kalem" bulunuyor.

Bergen'in bulguları, yazarlara sıklıkla verilen "anlatmayın, gösterin" tavsiyesinin nedenini de ortaya koyuyor. C.S. Lewis, 1956 yılında genç bir yazara şu tavsiyelerde bulunur: "Bize bir şeyin 'dehşet verici' olduğunu söylemek yerine, bu şeyi bizi dehşete düşürecek şekilde tarif et. Bir şeyin 'çok güzel' olduğunu söyleme; onu tarif ettiğin satırları okurken 'çok güzel' olduğunu söylememizi sağla."

"Dehşet verici" ve "çok güzel" gibi sıfatları içeren soyut bilgiler, model inşa eden beyinlerimizi doyurucu bilgiler değildir. Bir karakterin duyduğu korkuyu, hissettiği hazzı, öfkeyi, paniği ya da üzüntüyü deneyimleyebilmek için beynimizin bu duygular için model oluşturması gerekir. Beynimiz bir sahneyi bütün canlılığı ve ayrıntılarıyla yeniden inşa ederek sayfada yazan her şeyi gerçekten oluyormuş gibi deneyimler. Bir sahne ancak bu şekilde duygularımızı gerçekten harekete geçirebilir.

Mary Shelley, beynimizin model yaratma mekanizmasının keşfinden yüz yetmiş yıl önce yazan, henüz yirmili yaşlarına ulaşmamış bir gençti. Buna rağmen, Frankenstein'ın canavarını tanıtırken bu keşfin sonucunda ortaya çıkan (sinematografik kelime düzeni, belirginlik, anlatmak yerine göstermek gibi) kuralları etkileyici bir yetenekle sergiliyor.

Saat sabahın biriydi; yağmurun kederli damlaları pencerenin pervazını dövdüğü ve yaktığım mum bitmeye yüz tuttuğu sırada yaratığın donuk sarı gözlerinin titrek ışık altında

aralandığını gördüm. Derin bir nefes aldı ve kollarıyla bacakları şiddetli bir sarsıntıyla kasıldı. Bu felaketin, daha doğrusu sonsuz ıstırap ve titizlik sonucu şekillendirdiğim bu hilkat garibesinin karşısındaki duygularımı nasıl tarif etsem, bilmem ki? Kol ve bacakları orantılıydı, yüz hatlarını da gayet güzel seçmiştim güya. Ne güzeli! Yüce Tanrım! Sapsarı teni kaslarını ve altlarındaki damarları zar zor örtüyordu. Saçı parlak siyah ve dalgalıydı. Dişleri inci gibi beyazdı ama tüm bu özellikleri, göz çukurlarının kirli beyazıyla neredeyse tıpatıp aynı renkteki buğulu gözleri; buruş buruş çehresi ve kapkara dudaklarıyla dehşet bir tezat oluşturmaktan başka işe yaramıyordu.

Dikkat çekici dünya modelleri oluşturmanın bir yolu da duyuları harekete geçirmektir. Dokular, tatlar, kokular ve sesler; doğru kelimeleri gören okurların zihninde, bu duyularla ilişkili olan nöral ağların harekete geçmesiyle canlandırılabilir. Belli bir ayrıntıyı, duyulara ilişkin bir bilgiyle ("lahanaya benzeyen") ve görsel bir bilgiyle ("kahverengi çorap") eşleştirmek yeterlidir. Bu basit teknik, Patrick Süskind'in romanı *Parfüm*'de büyüleyici bir şekilde kullanılıyor. Kitap, pis kokulu bir balık pazarında doğan ve harika bir koku duyusuna sahip bir yetimden bahsediyor. Kitabın kahramanı, kokularla dolu bir krallığı tarif ederek bizi on sekizinci yüzyıl Paris'indeki dünyasına götürüyor:

Caddeler gübre kokardı, avlular sidik kokardı, merdivenler çürümüş tahta ve sıçan yağı, havalandırılmayan odalar küflü

toz, yatak odaları yağlı çarşaf ve nemli kuştüyü yorgan kokar, lazımlıkların o keskin-tatlı rayihasıyla dolardı. Bacalardan kükürt, tabakhanelerden yakıcı soda, mezbahalardan pıhtılaşmış kan kokusu gelirdi. İnsanlar ter ve yıkanmamış elbise kokardı; ağızları çürük diş, mideleri soğan suyu, gövdeleri, artık pek genç de değillerse, bayat peynir, ekşi süt, urlu hastalık kokuları yayardı ... [havanın sıcaklığı] çürük kavunların kokusuyla yanmış boynuzu andıran mezarlık havasından oluşan bir karışımı yan sokaklara doğru bastırıyordu.

1.4

Fantezi ve bilim kurgu türlerindeki hikâyeler, beynin otomatik olarak model oluşturma konusundaki bu doğal yatkınlığından çok faydalanır. Bir gezegenden, kadim bir savaştan ya da anlaşılmaz teknik bir ayrıntıdan sadece bahsetmek bile bu şeyler gerçekten varmış gibi onları inşa etmesi için beynin nöral süreçlerini harekete geçirebilir. J.R.R. Tolkien'in *Hobbit* adlı kitabı, çocukken en sevdiğim kitapların başında geliyordu. En iyi arkadaşım Oliver'la birlikte "Gundabad Dağı", "Smaug'un Yalnızlığı" ve "Kuyutorman -burada örümcekler var" gibi yerleri içeren haritalara kafayı takmıştık. Arkadaşımın babası fotokopilerini çektikten sonra bu haritalar bizim için yaz mevsimindeki eğlenceli oyunların odağı olmuştu. Tolkien'in resmini çizdiği bu yerler, Silverdale Caddesi'nde şeker satan dükkân kadar sahici gelmişti bize.

Yıldız Savaşları'nda, Han Solo, Millennium Falcon adlı gemisinin "Kessel turunu on iki parsekte tamamladığını"

böbürlenerek söylerken tuhaf bir şey deneyimleriz; aktörün saçmaladığını biliriz ama bir yandan da söyledikleri gerçekmiş *gibi gelir*. Bu cümlenin inandırıcı olmasının nedeni, fazla ayrıntılı olması ve gerçek bir şeyden bahsediyormuş gibi bir his uyandırmasıdır. ("Kessel Run" gerçekten de kaçakçılık rotası olabilir ve "parsek" 3,26 ışık yılına karşılık gelen gerçek bir ölçü birimidir). Bir kısmı saçma olan bu tür sözler, bizi hikâye anlatıcısının kurgu dünyasından uzaklaştırmak yerine, hikâyeye derinlik kazandırır.

En azından Kessel Run gerçeğe dönüşür. Artık bu yolculuğun başladığı tozlu gezegeni hayal edebilir, motorların çıkardığı tiz sesleri ve patlamayı çağrıştıran sesleri duyabilir, kaçakçıların takıldığı bu çiş kokulu yerdeki itiş kakışı ve kavgaları tahmin edebiliriz. *Bıçak Sırtı*'nın unutulmaz sahnesinde, aslında bir kopya olan Roy Batty, ölümün eşiğindeyken Rick Deckard'a "Siz insanların asla inanmayacağı şeyler gördüm. Orion'ın omzunda yanan savaş gemilerini, Tannhäuser kapısının açıklarında karanlıkta parlayan C ışınlarını gördüm," dediğinde de aynı şey olur.

Ah, şu C ışınları yok mu! O kapı! Merak uyandırmalarının nedeni aslında bir parça da olsa gerçek bilgi vermelerinden kaynaklanır. Çoğu korku hikâyesindeki canavarlar gibi, sanki yazarın uydurduğu varlıklarmış gibi değil de hiç durmadan modeller inşa eden hayal gücümüzün ürünü oldukları için bize daha da gerçekçi gelirler.

1.5

Beynimizin bizim için yarattığı hayalî dünyanın özel bir işlevi vardır. Bu dünya hayatta kalmamızı sağlayan ihtiyaçlarımıza göre şekillenir. Bütün canlılar gibi insan türü de gerçekliğin –hayatta kalmak için gerekli olan– belli bir kısmını algılayabilir. Köpekler koklamanın, köstebekler dokunmanın, elektrikli yılan balığı elektriğin ağırlıkta olduğu bir dünyada yaşar. İnsan türünün dünyasında ağırlıklı olarak bulunan şey insanlardır. Hipersosyal beyinlerimiz, bize benzeyen diğer benliklerle dolu çevremizi kontrol etmek için tasarlanmıştır.

İnsanların diğer insanların zihnini okuyup anlamak gibi eşsiz bir yeteneği vardır. İnsanlarla dolu dünyamızı kontrol etmek için onların nasıl davranacaklarını tahmin etmemiz gerekir. İnsan davranışlarının bu kadar önemli ve karmaşık olması onlar hakkında bitip tükenmek bilmeyen bir merak uyandırır. Hikâye anlatıcıları hem bu mekanizmalardan hem de bu meraktan yararlanır; anlattıkları hikâyeler, insan davranışlarının ilgi çekici nedenlerine dair derin sorgulamalar barındırır.

Varlığı yüzlerce hatta binlerce yıldır süren iş birliğine dayanan sosyal bir türüz. Yine de bu sosyal içgüdülerin son bin nesil boyunca hızla şekillenip güçlendiği konusu tartışılıyor. Gelişim psikoloğu Profesör Bruce Hood, belli sosyal özelliklerimizin gelişimindeki "bu ani hızlanmanın" bize "diğer beyinlerle etkileşime geçmek için özenle tasarlanan beyinleri" miras bıraktığını öne sürüyor.

Zor şartlarla mücadele eden ilk insanlar için saldırganlık ve fiziksel özellikler çok önemliydi. Ancak iş birliği içinde yaşamaya başladıkça bu özelliklerin önemi azaldı. Yerleşik hayata geçtiğimizde bu özellikler ciddi şekilde sorun olmaya başladı. Artık fiziksel olarak güçlü olan insanlar değil, diğerleriyle iyi geçinenler daha başarılı oluyordu.

Toplumdaki başarı, üretkenlikteki başarı anlamına geldiği için insanlar zamanla bu konuda çaba sarf etmeye başladı. Bu insanların atalarınınkine oranla daha ince ve zayıf kemikleri vardı. Azalan kaslarıyla beraber fiziksel güçleri de yarıya indi. Ayrıca beyinlerinde, yerleşik toplum yaşantısına uygun davranışlar göstermelerini sağlayan kimyasallar ve hormonlar oluştu. İnsan ilişkilerindeki saldırgan tutumlarını azaltırken pazarlık, ticaret ve diplomasi için gerekli olan psikolojik manipülasyon becerilerini artırdılar. Diğer insanların zihinleriyle dolu çevrelerini kontrol etmekte ustalaştılar.

Bu durumu, köpekler ve kurtlar arasındaki fark üzerinden karşılaştırabilirsiniz. Bir kurdun hayatta kalması, üstünlük sağlamak ve avını öldürmek için savaşmanın yanı sıra iş birliğine dayalıdır. Bir köpek ise, insan olan sahibini kullanarak onun kendisi için her şeyi yapmasını sağlar. Labrador cinsi sevgili köpeğim Parker'ın üzerimdeki etkisi gerçekten de utanç verici. (Bu kitabı ona ithaf ettim.) Aslına bakarsanız, bu örnekte basit bir benzetmeden daha fazlası olabilir. Hood gibi araştırmacılar, modern insanların "kendilerini evcilleştirme" sürecinden geçtiklerini öne sürüyor. Bu fikir biraz da son 20.000 yıl içinde insan beyninin yüzde on ila on beş oranında küçüldüğü gerçeğine

dayanıyor. Aynı küçülme oranı, insanların evcilleştirdiği yaklaşık otuz hayvanın beyninde de gözlemlendi. Tıpkı bu hayvanlarda olduğu gibi evcilleşmek, atalarımızdan daha uysal olmamıza, sosyal işaretleri daha iyi algılamamıza ve diğerlerine daha bağımlı olmamıza neden oldu. Fakat Hood'un yazdığına göre, "başka hiçbir hayvan, evcilleşmede bizim kadar ileriye gitmedi. Beynimiz, saldırganlarla dolu, sınırlı yiyeceğin, kötü hava koşullarının olduğu bir dünyadaki olası tehlikelerle mücadele etmek için evrimleşmeye başlamış olabilir. Fakat artık ona –aynı şekilde öngörülemez– sosyal ortamlarda yolumuzu bulmak için güveniyoruz."

Sağı solu belli olmayan insanlar. Hikâyelerin anlattığı şey budur.

Modern insanlar için dünyayı kontrol etmek; diğer insanları kontrol etmek, yani onları anlamak demektir. Diğer insanları merak etmeye, yüzlerindeki değerli bilgileri fark etmeye programlıyız. Bu yoğun ilgi neredeyse doğduğumuz anda başlar. Maymunlar, yavrularının yüzüne neredeyse hiç bakmazken biz insanlar gözlerimizi bebeklerimizin yüzünden alamayız. Yeni doğan bebekler, insan yüzüne, başka herhangi bir nesneye gösterdiklerinden daha fazla ilgi gösterirler ve dünyaya geldikten bir saat sonra bu yüzleri taklit etmeye başlarlar. İki yaşına geldiklerinde sosyal dünyalarını gülümseyerek kontrol etmeyi öğrenirler. Yetişkin olduklarında, artık insanları okumaya o kadar alışmışlardır ki saniyenin onda biri gibi bir sürede, farkında olmadan insanların sosyal statüleri ve kişilikleri hakkında tahminlerde bulunurlar. Diğer insanlara takıntılı

olan tuhaf beynimizin evrimi, beraberinde bazı yan etkileri getirmiştir. Yüze olan takıntımız o kadar kuvvetlidir ki her yerde –ateşte, bulutlarda, ürkütücü koridorlarda, kızarmış ekmeklerde– yüzler görürüz.

Zihinlerin varlığını da her yerde hissederiz. Beynimiz, dışarıdaki dünyanın bir modelini oluşturduğu gibi başka zihinlerin modellerini de oluşturur. Sosyal ilişkilerimizi düzenlemek için önemli bir silah olan bu beceri "zihin teorisi" olarak bilinir. Zihinleri okuma becerisi, açıkça ifade edilmediği zamanlarda bile insanların düşüncelerini, duygularını ve planlarını anlamamızı sağlar. Dünyayı bir başkasının gözlerinden deneyimleyebiliriz. Profesör Nicholas Epley'e göre, hikâye anlatımı için gerekli olan bu beceri bize olağanüstü bir güç veriyor. "Bizim türümüz, parmaklarımızla kavrama yeteneğimiz ya da aletleri kullanma becerimiz sayesinde değil," diye yazıyor Epley, "başkalarının zihnini anlama becerimiz sayesinde dünyayı ele geçirmiştir." Bu becerimizi aşağı yukarı dört yaşında geliştiriyoruz. Böylelikle artık hikâyeler için hazır oluyor, bir anlatının mantığını kavramak için gereken donanıma sahip oluyoruz.

İnsan dinleri, zihinlerimizi başka hayalî zihinlerle doldurduğumuzda ortaya çıktı. Avcı toplayıcı kabilelerdeki şamanlar transa girip ruhlarla iletişime geçer, bu etkileşimi etraflarını çevreleyen dünyayı kontrol etmek amacıyla kullanırlardı. İlk dinler de genellikle cisimlere canlılık atfetmeye dayalıydı; hikâye anlatan beynimiz ağaçların, dağların ve hayvanların insanlarınkine benzeyen bir zihni olduğunu düşünüyor, onların doğadaki değişimlerin ya-

ratıcısı olan, ritüeller ve kurbanlarla kontrol edilebilecek tanrılara ait olduğuna inanıyorlardı.

Çocukluğumuzda dinlediğimiz hikâyeler, hiperaktif zihin okuma konusundaki doğal eğilimimizi yansıtır. Peri masalları, insan zihnine benzer özellikler taşıyan varlıklarla doludur; aynalar konuşur, domuzlar kahvaltı yapar, kurbağalar prenslere dönüşür. Çocuklar, içgüdüsel olarak oyuncak bebeklerine ve ayılarına benlikleri varmış gibi davranır. Büyükannemin diktiği pembe oyuncak ayıyı, oyuncakçıdan aldığımız kahverengi ayıdan daha çok sevdiğim için korkunç bir suçluluk duyduğumu hatırlıyorum. İkisinin de böyle hissettiğimi bildiğine inandığım için üzüntü ve endişe duyuyordum.

Aslında animizm konusundaki bu doğal eğilimimizden hiçbir zaman kurtulamayız. Parmaklarımız kapanan bir kapının arasında kaldığında, hangimiz can havliyle bunu kasıtlı olarak yaptığını düşünerek kapıyı tekmelemedik ki? Hangimiz monte etmeye çalıştığımız bir dolaba küfürler savurmadık? Hangimizin hikâye anlatıcısı beyni, acınası bir duygusallıkla doğan güneşi ufuktaki güzel günlerin habercisi olarak yorumlama yanılgısına düşmedi? Ya da bulutlara bakıp kötü düşüncelere dalmadı? Araştırmalar, arabalarına insani özellikler atfeden kişilerin onları satmak konusunda daha gönülsüz olduklarını gösteriyor. Bankacılar, insan davranışlarını piyasadaki hareketlerle karşılaştırıp ticari işlemleri bu doğrultuda planlarlar.

Bir hikâyeyi okurken, dinlerken ya da izlerken zihin okuma becerimizi içgüdüsel olarak harekete geçirir, hikâyedeki karakterlerin zihinlerinin hayalî modellerini oluşturmaya

başlarız. Bazı yazarlar, karakterlerinin zihinlerini öyle etkili bir şekilde modeller ki onların konuştuklarını bile duyar. Charles Dickens, William Blake ve Joseph Conrad bu tür sıra dışı deneyimlerden bahsetmiştir. Roman yazarı ve psikolog Profesör Charles Fernyhough'ın, yürüttüğü bir çalışmada, okurların %19'u kitaplarını kapattıktan sonra bile kurgu karakterlerin sesini duyduklarını söylüyor. Bazı katılımcılar bu karakterlerin, düşüncelerinin tonunu ve tarzını etkileyerek onları bir şekilde ele geçirdiklerini ifade ediyor. Bir kitaba kendimi kaptırdıktan sonraki gün farkında olmadan o kitaptaki anlatıcının üslubuyla yazmaya başlayan tek yazar ben değilimdir herhalde.

Ne var ki, zihin okuma becerilerimizi geliştirdikçe bir yandan da bu becerileri gözümüzde fazla büyütüyoruz. İnsan davranışlarını mutlak bir kesinlikle ölçme fikrinin pek mantıklı olmadığı kabul edilmiş olsa da bazı araştırmalar birbirini tanımayan insanların birbirlerinin düşüncelerini ve duygularını %20 oranında doğru tahmin edebildiğini öne sürüyor. Peki ya arkadaşlar ve sevgililer? Onlar için de bu oran sadece %35. Başkalarının düşünceleri hakkındaki yanılgılar insan dramının temel sorunudur. Hayatın akışı içinde, insanların ne düşündüğünü ve onları kontrol etmeye çalıştığımızda nasıl tepkiler vereceğini yanlış tahmin ettiğimizde ne yazık ki kavgaları, tartışmaları, anlaşmazlıkları tetiklemiş oluruz. Bu sorunlar, sosyal dünyamızda yıkıcı sonuçlara varan bir dizi beklenmedik olaya neden olur.

William Shakespeare, John Cleese ya da Connie Booth gibi farklı kişiler tarafından yazılmış olsalar da komediler

genellikle bu tür hataların üzerine kuruludur. Öte yandan, hikâye anlatma biçimi ne olursa olsun, iyi kurgulanmış karakterlerin her zaman hikâyedeki diğer karakterlerin düşünceleri hakkında bir fikirleri vardır ve –dram tam da burada olduğundan– karakterler bu düşüncelerinde genellikle yanılırlar. Bu yanılgılar beklenmedik ve daha da dramatik sonuçlara neden olacaktır. Savaş sonrası dönemin önemli yönetmenlerinden Alexander Mackendrick şunları yazıyor: "İşe şu soruyu sorarak başlarım: A, B'nin kendisi hakkında ne düşündüğüne inanıyor? Bu kulağa biraz karmaşık gibi gözükebilir (zaten öyle) ama bu, bir karaktere, dolayısıyla bir sahneye, derinlik kazandıran en temel sorudur."

Yazar Richard Yates, klasikler arasına girmiş romanı *Bağımsızlık Yolu*'nda kritik bir an yaratmak için bu tür bir yanılgıdan yararlanıyor. Roman, Frank ve April Wheeler çiftinin dağılan evliliğini anlatıyor. Frank ve April gençlik yıllarında, birbirlerine henüz âşık olduklarında Paris'te bohem bir hayatın hayalini kurarlar. Ancak onlarla tanıştığımızda orta yaşın gerçekleriyle karşı karşıya kalmışlardır. İki çocukları olan çift, üçüncü çocuklarını beklemektedir. Şehirden uzakta, birbirinin aynı olan evlerle dolu bir mahalleye tanışırlar. Frank'in, babasının eskiden çalıştığı şirkette güvenceli bir işi vardır. İçkili yemek toplantılarında vakit geçirdikten sonra gelip karısını evde bulduğu bu rahat yaşamına alışmıştır. Oysa April mutlu değildir. Paris'e gitmenin hayalini kurmaya devam eder. Aralarında şiddetli tartışmalar yaşanır. Cinsel ilişkileri de bozulmuştur. Frank iş yerinde bir kızla beraber olmaya başlar. Sonra April'ın zihnini okumaya çalışır ama yanılgıya düşer.

Karısıyla içine düştükleri açmazdan kurtulmak için onu aldattığını söylemeye karar verir. Yaptığı tahmine göre, April bunu duyduğunda bir patlama yaşayıp içindeki duyguları dışa vuracak ve bu şekilde gerçekliğe dönecektir. Elbette gözyaşlarını dindirmek gerekecektir ama bu gözyaşları April'a kocasını neden sevdiğini de hatırlatacaktır.

Fakat işler beklediği gibi gitmez. Frank ilişkisini itiraf ettiğinde April *Neden?* diye sorar. Onu neden başka bir kadınla aldattığını değil, bunu ona neden söylediğini merak eder. Kocasının kaçamağını umursamaz. Oysa Frank'in beklediği bu değildir. Frank, karısının bunu umursamasını ister! Bunu söylediğinde April "Biliyorum," diye cevap verir, "ve herhalde seni seviyor olsam bu umurumda olurdu, ama gördüğün gibi, seni sevmiyorum. Seni sevmiyorum, seni hiç sevmedim. Bu haftaya kadar bunu fark etmemiştim."

1.6

Gözlerimiz etrafı yoklarken beynimiz, bize içinde yaşayacağımız bir dünya inşa etmek için nereye bakmamız gerektiğini belirlemekle meşguldür. Tabii ki, dikkatimizi değişikliğin olduğu yere doğru çevirir ama bir yandan da diğer dikkat çekici ayrıntılara yöneliriz. Bilim insanları önceden, sadece göze çarpan şeylerin dikkatimizi çektiğine inanıyorlardı ama yapılan son araştırmalar aslında anlamlı olduğunu düşündüğümüz şeylere ilgi gösterdiğimizi ortaya koyuyor. Ne yazık ki burada "anlamlı" derken tam olarak neden bahsettiğimizi henüz bilmiyoruz ama gözdeki

sıçramaları gözlemleyen testler, örnek olarak, dağınık bir rafın güneş vuran bir duvardan daha çok dikkat çektiğini gösteriyor. Bana kalırsa, dağınık bir raf bir insanın –daha ayrıntılı olarak bir yaşamın– değiştiğini işaret ediyor; düzeni sağlamak için tasarlanmış bir yerdeki bu düzensizlik bize üstü kapalı da olsa bir sorun olduğunu hissettiriyor. Bu araştırmadaki katılımcıların beyinlerinin dağınık rafa ilgi göstermesi de hiç şaşırtıcı değil. Duvara vuran güneşi umursamazsınız. Oysa dağınık bir rafın bir hikâyesi vardır.

Hikâye anlatıcıları, hangi anlamlı ayrıntıları ne zaman göstereceklerini de dikkatle seçer. *Bağımsızlık Yolu*'nda Frank, yaşamını yeni ve hiç beklemediği bir yöne sürükleyecek hatalı bir tahminde bulunduktan sonra yazar, dikkatimizi ustaca planlanmış bir ayrıntıya çekiyor. Tam o sırada radyodan yükselen çığırtkan sesi duyuyoruz. "Şu işe bakın, Robert Hall Büyük Sonbahar İndirimlerinde erkek yürüyüş şortları ve spor kot pantolonlarında büyük indirim!"

April'ın kendini yeniden içinde bulduğu, boğucu ve kederli ev kadınlığına dair duygularımızı, en doğru anda yoğunlaştırma işlevini gören bu ses, hem inandırıcı hem de vurucudur. Radyodaki sesin zamanlaması, ayrıca, nasıl bir adama dönüştüğünü tanımlayarak Frank'i eleştirir. Bir zamanlar bohem bir yaşam tarzına sahip olduğunu düşünen –ne düşünce ama!– Frank artık sadece ucuz şortlar satan bir adama benzer. Bu reklam ona seslenmektedir.

Yönetmen Stephen Spielberg, hikâyelerinde dramatik sahneler yaratmak için çarpıcı ayrıntıları kullanmasıyla tanınır. *Jurassic Park*'ta, dinozor T-Rex'le ilk kez karşılaşa-

cağımız sahnede, bir arabanın ön panelinde iki bardak su olduğunu görürüz. Yerden gelen derin titreşimler, suyun yüzeyinde minik halkalar oluşturur. Yolcular arasında gidip gelen görüntülerde insanların yüzlerindeki ifadelerin yavaşça değiştiğini fark ederiz. Sonra, dikiz aynasının yaratığın adımlarıyla birlikte titrediğini görürüz. Bu gibi ayrıntılar, yoğun stres altında kalan beynimizin işleyişini taklit ederek gerilimi daha da artırır. Örneğin, içinde olduğumuz arabanın bir yere çarpmak üzere olduğunu fark ettiğimizde beynimiz etraftaki şartları kontrol etme becerisini o an için artırmaya ihtiyaç duyar. İşlem gücü artar ve etrafımızda olup bitenleri daha net fark ederiz. Bu durum, zamanın yavaşladığı izlenimini uyandırır. Hikâye anlatıcıları da aynı yöntemi kullanarak zamanı esnetip uzatırlar. Böylece gözümüzde sıçramanın ve ayrıntıların sayısını artırarak gerilimi yükseltirler.

1.7

Büyüdüğüm yerdeki parkta, önünden geçmekten hiç hoşlanmadığım bir bank var, çünkü o bank bana ilk aşkımla ayrıldığım zamanı hatırlatıyor. O bankın üzerinde benden –ve belki bir de eski kız arkadaşımdan– başka hiç kimseye görünmeyen hayaletler görüyor, hatta onların varlığını hissediyorum. İnsan dünyası, zihinler ve yüzler kadar anıların da işgali altındadır. "Görmek" dediğimiz şeyin sadece renkleri, hareketleri ve şekilleri algılamaktan ibaret olduğunu sanırız ama aslında her şeyi geçmişimizle görürüz.

İçinde yaşadığımız dünyaya dair hayalî nöral modellerimiz; parktaki banklar, dinozorlar, İsrail, dondurma gibi şeylerin küçük modellerinden oluşur ve bu modeller geçmişimizden gelen bağlantılarla doludur. Bir nesneye baktığımızda hem bu nesneyi hem de onunla ilişkilendirdiğimiz şeyleri görürüz. Aynı zamanda bunları hissederiz. Dikkatimizi yönelttiğimiz her şey bir duyguyu tetikler ve bu duyguların çoğunu kısa süreli, belli belirsiz ve bilinçaltı düzeyde deneyimleriz. Bu duygular öyle çabuk gelip geçer ki bilinçli düşüncelerimizden önce gelerek onları etkiler. Hissettiğimiz bütün duygular iki hızlı dürtüden ibarettir; duygularımız önce öne çıkar, sonra geri çekilir. Gözlerinizle bir ortamı taradığınızda kendinizi duygulardan oluşan bir fırtına içinde bulursunuz; gördüğünüz nesnelerin çağrıştırdığı olumlu ve olumsuz duygular yağmur damlaları gibi üzerinize yağar. Bir sayfada inandırıcı ve özgün karakterler inşa edebilmek bu durumu anlamakla başlar. Kurmaca bir karakter, tıpkı gerçek yaşamdaki bir karakter gibi, kendine özgü hayalî bir dünyada yaşar. Bu dünyada gördüğü, dokunduğu her şeyin bu karakter için özel bir anlamı vardır.

Duygulardan oluşan bu dünyalar, beynimizin içinde bulunduğumuz çevreyi kodlamasının bir sonucudur. Her şeyin modelini nöral ağlarda depolarız. Örneğin, dikkatimizi bir kadeh kırmızı şaraba yönelttiğimizde beynimizin farklı bölümlerindeki birçok nöron aynı anda harekete geçer. Beynimizde "bir kadeh şarabı" algılayan özel bir bölge yoktur. Beynimiz "sıvı", "kırmızı", "parlak bir yüzey", "şeffaf bir yüzey" ya da bu gibi birtakım özelliklere tepki verir. Bu tür veriler yeterli sayıya ulaştığında beynimiz

önümüzde duran nesnenin ne olduğunu anlar ve bir kadeh şarap için model oluşturarak onu *görmemizi* sağlar.

Bu nöral aktivasyonlar, sadece dış görünüşü tarif etmekle sınırlı değildir. Bir kadeh kırmızı şarabı algıladığınızda mayhoş bir tat, üzüm bağı, üzümler, Fransız kültürü, beyaz bir halı üzerindeki koyu renkli lekeler, Barossa Vadisi'ne yaptığınız bir yolculuk, sarhoş olup kendinizi komik bir duruma düşürdüğünüz en son zaman, ilk kez sarhoş olup kendinizi komik duruma düşürdüğünüz zaman, size saldıran bir kadının nefesinin kokusu gibi şarapla bağlantılı duygular da canlanır. Bu bağlantıların algımızın üzerinde güçlü bir etkisi vardır. Araştırmalar, bir şarabı içerken şarabın kalitesi ve fiyatıyla ilgili inancımızın aldığımız tadı etkilediğini gösteriyor. Yemeklerde de benzer bir etki olduğu ifade ediliyor.

Şiir sanatını güçlü kılan şey de şiirin çağrışıma dayalı olma özelliğidir. Başarılı bir şiir, birbiriyle bağlantılı nöral ağlarımızı, bir arp sanatçısının arpın tellerini titrettiği gibi titretir. Özenli bir şekilde yan yana getirilmiş birkaç basit sözcük, şiirin dizelerini okurken zihninizin derinliklerinde canlanan nöral ağlarda kaydedilmiş anılara, duygulara, sevinçlere ve travmalara hafifçe dokunur. Şairlerin zengin anlamlardan oluşan tellere dokunduklarında çıkan ses öyle derinlerde yankılanır ki neden bu kadar etkilendiğimizi tam olarak açıklamakta güçlük çekeriz.

Alice Walker'ın "Defin" isimli şiiri, şairin çocuklarını, aile üyelerinin nesiller boyunca gömüldüğü Georgia, Eatonton'daki mezarlığa götürdüğü günden bahsediyor. Walker, büyükannesinin mezarını şöyle resmediyor:

Georgia güneşinin altında yatıyor
kimse ilişmeden, öylece
bir sığır dolanıyor üzerinde
ağır adımlarla, dikkatlice

Şair "ansızın açılan" mezarları anlatarak devam ediyor:

Yabani sarmaşıklar, diken dutları kaplamış her yeri
Yaban yasemini gibi buruk, adaçayı gibi bilge.
Ne bilen var ne de soran bütün bunların nedenini

Bu şiiri ilk okuduğumda kıtanın sonundaki dizeler bana pek anlamlı gelmemişti yine de bu sözlerin güzel, dikkat çekici ve kederli olduğunu düşünmüştüm:

toprağın kaderini unutan kuşlar gibi
uzak diyarlardan güneye uçuyor gençler
gömmek için ihtiyar ölülerini

Sözcükleri farklı anlamlarla düşünmemizi sağlayan şey, zihnimizin çağrışımlara dayalı işleyişidir. Diller üzerinde yapılan incelemeler, konuşurken ya da yazarken her on saniyede bir metafor kullandığımızı ortaya koyuyor. Bu sayının çok fazla olduğunu düşünüyorsanız bunun sebebi metafor kullanmaya çok alışkın olmanızdır. "Boş" düşüncelerden, zam "yağmurundan", öfke "patlamasından" ya da "kuş" beyinli insanlardan bahsederken aslında metafor kullanıyorsunuz. Zihinlerimizde oluşturduğumuz modeller, sadece kendimize ait özelliklerle değil, başka şeylere dair özelliklerle de doludur. Virginia Woolf, 1930 yılında yayımlanan "Street Haunting (*Akıldan Çıkmayan Yol*)" adlı denemesinde, mükemmel bir cümlenin içinde birçok metaforu ustaca kullanıyor.

Demir parmaklıkların yanından geçtiğiniz sırada, yaprakların ve incecik dalların –etrafı saran sessizliği düşünürmüş gibi– çıkardığı o hafif çıtırtıları ve kıpırdanışları, bir baykuşun ötüşü, vadideki bir trenin uzaklardaki tıngırtısı gelirken kulağınıza; ışık adalarıyla, kapkaranlık uzun korularıyla, gecenin kıvrılıp içinde rahatça uyuduğu, belki kenarlarına serpiştirilmiş birkaç ağacıyla, çimenlikleriyle ne de güzeldir bir Londra Caddesi.

Sinirbilimciler, metaforun insanın kavrama yeteneği üzerinde tahmin edildiğinden daha büyük bir etkisi olduğunu iddia ediyor. Bilim insanlarının çoğu, metaforun "sevgi", "neşe", "toplum" ve "ekonomi" gibi soyut kavramları anlamayı sağlayan önemli bir araç olduğunu öne sürüyor. Bu kavramları gerçekten anlamak, onları "bir çiçeğin açması" ya da "bir şeyin ısınması", "uzaması", "küçülmesi" gibi somut olarak algılanabilen özelliklerle ilişkilendirmeden mümkün değildir.

Metafor (ve onun yakın akrabası olan *benzetme*) bir hikâyede iki tür işleve sahip olabilir. Michael Cunningham'ın *Dünya'nın Sonundaki Ev* adlı romanındaki şu örneğe bakalım: "Eski naylon torbaları yıkar, kuruması için çamaşır ipine asardı; ipe dizilmiş, güneşte dalgalanan, iri, uysal denizanaları." Bu metafor, eksik bir bilgi içeriyor. Beynimize bir soru yöneltiyor: Naylon bir torba nasıl olur da bir denizanasına benzer? Cevabı bulmak için sahneyi gözümüzde canlandırıyoruz. Cunningham, metafor kullanarak hikâyesini tüm canlılığıyla hayal etmeye davet ediyor bizi.

Margaret Mitchell, *Rüzgâr Gibi Geçti* adlı romanında görsel bir metafor yerine kavramsal bir metafor kullanıyor: "[Ashley'in] sırrı, onu kilidi ya da anahtarı olmayan bir kapı gibi heyecanlandırıyordu."

Raymond Chandler'ın *Büyük Uyku* adlı romanında ise metafor, yazara, anlamı çok ağır bir cümleyi sadece altı kelimeyle ifade etme fırsatını sunuyor: "Ölü adamlar kırık kalplerden daha ağırdır."

Beyin taramaları, metaforun ikinci ve çok daha etkili bir yönünü gösteriyor. Bir araştırmada, "sert bir gün geçirdi," cümlesini okuyan katılımcıların beyinlerinde dokunma duyusuyla ilişkili nöral bölgelerin "kötü bir gün geçirdi" cümlesini okuyanların nöral bölgelerine göre daha etkin olduğu gözlemleniyor. Başka bir testte, "bu ağır yükü omuzlarına aldı" cümlesini okuyanların bedensel hareketlerle ilişkili bölgelerinin "ağır bir yük taşıdı," cümlesini okuyanlara göre daha aktif olduğu görülüyor. Böylelikle bu düz cümleler, şiirin silahlarını kuşanmış oluyor. Bu cümlelerin böyle bir etki uyandırmasının nedeni, dile yan anlamlar ve duygular yükleyen nöral modelleri aktif hale getirmeleridir. Onlar sayesinde bir şeyi omzumuza almanın ağırlığını ve zorluğunu *hisseder*, zor geçen bir güne *dokunuruz*.

Graham Greene'in *Sessiz Amerikalı* adlı romanında da buna benzer bir etki görüyoruz. Hikâyenin bacağı kırılan başkahramanı, istemese de rakibi olan karakterden yardım almak zorunda kalıyor: "Ondan uzaklaşmaya, kendi ağırlığımı kendim taşımaya çalıştım, ama sancı, bir tünelde gürleyen tren gibi gelince eskisinden daha çok yas-

landım ona." Titizlikle planlanmış bu metafor, yüzünüzü buruşturmanız için yeterlidir. Beyninizdeki nöral ağların alev aldığını, aralarında yoğun bir bilgi akışı olduğunu neredeyse hissedebilirsiniz. Ağrıyan bir bacak; kırılan bir kemik; şiddetli, durdurulamayan ve bir tünelden gelen gümbürtü gibi yükselen bir sancıyı hayal edebilirsiniz.

Arundhati Roy, *Küçük Şeylerin Tanrısı* adlı romanında Ammu ve Valutha arasındaki sevişme sahnesini tarif ederken tensel duyuları uyaran metaforik bir dil kullanıyor: "Kendini onunla hissedebiliyordu. Kendi tenini hissedebiliyordu. Bedeni, yalnızca onun dokunduğu yerlerde vardı. Gerisi bir dumandı."

On sekizinci yüzyılda yaşamış yazar ve eleştirmen Denis Diderot da birbiriyle zıt iki benzetmeyi kullanarak söylemek istediğini güçlü bir şekilde anlatıyor: "Libertinler, zaman zaman güzel kelebekleri yakalayan korkunç örümceklerdir."

Karl Ove Knausgaard'un *Kavgam 1* adlı romanında anlatıcı, babasının kısa süre önce gerçekleşen ölümünün ardından evi temizlerken bir sigara molası için dışarı çıktığında gördüğü manzarayı tarif ediyor: "Yerdeki plastik şişelerin üstleri su damlacıklarıyla doluydu. Ağızları top ağzını andırıyordu, sanki yerde namluları dört bir yana çevrilmiş küçük toplar yatıyor gibiydi." Yazarın tercih ettiği dil, okurun silahları zihninde canlandırmasını sağlayarak tüyler ürpertici, öfkeli atmosferi ağırlaştırıyor.

Charles Dickens gibi tasvir konusunda usta olan yazarlar, metaforlar aracılığıyla zihnimizdeki modellere tekrar tekrar

dokunarak gittikçe zenginleşen ve hayranlık uyandıran anlamlar yaratırlar. Yazar, *Bir Noel Şarkısı* adlı kitabında, kahramanı Ebenezer Scrooge'u bize büyük bir ustalıkla tarif ediyor:

İçinin soğukluğu yaşlı yüz hatlarını katılaştırmış, sivri burnunun ucunu dondurup düşürmüş, yanaklarını büzmüş, yürüyüşünü kasıp dikleştirmiş, gözlerini kan çanağına çevirmiş, ince dudaklarını morartmış gibiydi ve gıcırdayan sesiyle tiz perdeden konuşurdu. Başında, kaşlarında ve sakalları seyrelmiş çenesinde donmuş çiy tanecikleri vardı sanki. Gittiği her yere kendi ayazını da beraberinde götürür, sıcak havalarda bile yazıhanesinde buz keserdi. Noel'de bile bir nebze olsun buzlar çözülmezdi. Dışarıdan gelen sıcak ya da soğuk Scrooge'u çok az etkilerdi. Hiçbir sıcak onu ısıtamaz, hiçbir kış soğuğu donduramazdı. Hiçbir rüzgâr ondan daha keskin esemez, hiçbir kar hedefini öfkeyle gözüne kestirerek onun kadar kasıtlı yağamaz, hiçbir sağanak ondan daha duyarsız olamazdı.

Gazeteci yazar George Orwell güçlü bir metaforun formülünü çok iyi biliyordu. Totaliter bir rejimin hüküm sürdüğü bir dünyada geçen *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört* adlı romanında, hikâyenin başkahramanı ve sevgilisi Julia'nın devlet tarafından gözetlenemeyen ve kendileri gibi davranabildikleri küçük odalarını şöyle tarif ediyor: "soyu tükenmiş hayvanların gezinebildiği, geçmişten bir köşeydi."

Orwell'in yazmak üzerine söylediklerinde ne kadar haklı olduğunu görmek de pek şaşırtıcı olmayacaktır. Orwell, 1946 yılında yazdığı yazıda "Yeni icat edilen bir metafor, görsel imgelemi harekete geçirerek düşüncelere destek olur,"

dedikten sonra "çağrışım gücünü yitirerek eskiyen ve sadece yazarları yeni kelimeler türetme zahmetine girmekten kurtardığı için kullanılan bir yığın metafor vardır," diyerek metafor kullanımı konusunda uyarılarda bulunuyor.

Araştırmacılar, kısa bir süre önce metaforların fazla kullanıldığı için kalıplaştığı teorisi üzerine testler yaptılar. Bir hareketi çağrıştıran metaforları (örneğin, "fikir yürütmek") içeren cümleleri okuyan insanların beyinlerini gözlemlediler. Bu cümlelerde hem çok sık kullanılan hem de pek bilinmeyen metaforlar vardı. "Tanıdık bir metaforla karşılaştıkça beynin motor sistemindeki etkinlik azalıyordu," diye yazıyor Sinirbilimci Profesör Benjamin Bergen. "Başka bir deyişle, bu metaforlar kullanıldıkları süre içerisinde canlılıklarını, etkinliklerini ya da en azından çağrışım yapma özelliklerini yitiriyorlar."

1.8

Psikolog Frederic Bartlett, 1932 yılında yapılan klasik bir deneyde geleneksel bir Kızılderili hikâyesini okuduğu katılımcılardan, belli aralıklarla hikâyeyi akıllarında kaldığı kadarıyla anlatmalarını istedi. *Hayaletlerin Savaşı*, bir çocuğun savaşçı bir grubun arasına katılmak zorunda kaldığı 330 kelimelik kısa bir hikâyedir. Savaş sırasında bir asker, çocuğu vurulduğu konusunda uyarır ama çocuk üzerine bakınca bedeninde herhangi bir yara göremez. En sonunda çocuk bütün savaşçıların hayalet olduğu sonucuna varır. Ertesi sabah yüzünü buruşturur ve ağzından siyah bir şey çıkar. Çocuk en sonunda düşüp ölür.

Hayaletlerin Savaşı, katılımcılara –en azından araştırmaya katılan İngilizlere– tanıdık gelmeyen birtakım özelliklere sahipti. Okumanın üzerinden bir süre geçtikten sonra Barlett, hikâyeyi hatırlayan katılımcıların beyinlerinin ilginç bir şey yaptığını fark etti. Katılımcılar, hikâyeyi basitleştirip yeniden şekillendirmiş; şaşırtıcı, sarsıcı, kulağa mantıklı gelmeyen ayrıntıları değiştirerek hikâyeyi daha tanıdık bir hale getirmişlerdi. Ortada anlaşılmaz bir şey olduğunda beyin (tıpkı karmaşık bir hikâyeyi düzeltmeye çalışan bir editörün yaptığı gibi) bu bilgiyi çıkarır ya da açıklamaya çalışır.

Hikâye anlatıcısı beynimizin temel işlevi, karmaşık ve düzensiz bir hikâyeyi anlaşılır kılmaktır. Etrafımız çoğunlukla karmaşık bilgilerle çevrilidir. Beynimiz –bize her şeyin kontrol altında olduğunu hissettirmek için– hikâyeler aracılığıyla dünyayı büyük ölçüde basitleştirir. Bu konudaki tahminler farklılık gösterse de beynimizin her an 11 milyon bilgi parçacığını işleyebildiğine, fakat bizim kırkın üzerinde kalan bilginin farkına varmadığımıza inanılıyor. Beynimiz çok sayıda bilgiyi gözden geçirerek hangi önemli bilginin bilinç düzeyinde olacağına karar veriyor.

Kalabalık bir odanın uzak bir köşesinde birinin sizin adınızı söylediğini duyduğunuzda beyinde gerçekleşen bu süreçleri fark edebilirsiniz. Böyle bir deneyim, beynin aynı anda çok sayıda konuşmayı tarayarak güvenliğiniz için önemi olabilecek bir ayrıntı hakkında sizi uyarmaya karar verdiğini ortaya koyar. Beyniniz, etrafınızdaki karmaşık bilgi yığınını ayıklayıp sadece önemli olanları göstererek sizin için bir hikâye inşa eder. Hafızamız da karmaşık

olanı sadeleştirmek için hikâye anlatma yöntemini kullanır. İnsan hafızası episodiktir (yani dağınık halde olan geçmişimizi sebep sonuç ilişkisine dayalı, sadeleştirilmiş bir dizi olay şeklinde algılarız) ve otobiyografiktir (yani bu olaylar, kişisel ve manevi anlamlar taşır).

Bu tür bir hikâyenin inşasından beynimizdeki tek bir bölüm sorumlu değildir. Çoğu bölümün bir uzmanlık alanı olmasına rağmen beynimizdeki aktiviteler, bilim insanlarının bir zamanlar sandığından çok daha fazla alana dağılmıştır. Yine de beynimizin –oluşumunu yakın bir zamanda tamamlayan– bölümü, neokorteks olmasaydı hikâye anlatıcılarına dönüşmezdik. Neokorteks, bir gömleğin yakası kadar ince bir katmana sahiptir. Katlanma biçimi sayesinde bir metreye yakın uzunluktaki bir neokorteks alnınızın arkasına sığabilmiştir. Neokorteksin en önemli görevlerinden biri sosyal dünyamızın kaydını tutmaktır. Mimikleri, yüz ifadelerini yorumlamaya yardım ederek zihinleri okumamızı sağlar.

Ancak neokorteks insanları çözümlemekten daha fazlasını yapar. Bu bölüm, karmaşık düşünceler, plan yapmak, akıl yürütmek, nöral ağlar arasında bağlantılar kurmak gibi görevlerden de sorumludur. Psikolog Profesör Timothy Wilson, insanlar ve hayvanlar arasındaki temel farklardan birini "insanların dünyada olup bitenler ve nedenleri hakkında teoriler ve açıklamalar geliştirmekte uzmanlaşmış bir beyne sahip olması" şeklinde tanımlarken aslında neokorteksten bahsediyor.

İnsan beynindeki bu teoriler ve açıklamalar genellikle hikâyelere dönüşür. Bu hikâyelerden en eskisi, üç avcının

kovaladığı bir ayının hikâyesidir. Ayı vurulur. Kanı, ormanda yere yayılmış yaprakların üzerine akar. Sonra bir şekilde, sonbaharın renklerini arkasında bırakarak kaçmayı başarır. Bir dağa tırmanır, zıplayarak gökyüzüne yükselir ve burada Büyük Ayı takımyıldızını oluşturur. "Kozmik Av" efsanesinin Antik Yunan'da, Avrupa'da, Sibirya'da, –bu örneğin ait olduğu Iraqua kabilesinin yer aldığı– Amerika kıtasında farklı versiyonları vardır. Bu şekliyle yayıldığı için hikâyenin Alaska ve Rusya'yı birbirine bağlayan kara parçasının var olduğu zamanlarda anlatıldığı sanılıyor. Bu tarih, MÖ.13.000 ile 28.000 yılları arasındadır.

"Kozmik Av" efsanesi insanların uydurduğu klasik hikâyelere örnektir. Bu hikâye, bir rüyaya ya da Şamanlara ait inanışlara dayalı olabilir. Belki de her şey, birinin bir diğerine "Baksana, bu yıldızlar neden bir ayıya benziyor?" diye sormasıyla başlamıştır. Bu kişi de bilgelere özgü bir tavırla iç çektikten sonra "Şey... aslında ilginç bir soru..." diye anlatmaya başlamıştır. Biz de 20.000 yıl sonra burada oturup bu hikâyeyi anlatmaya devam ediyoruz.

İnsan beyni, gerçekliğe dair en karmaşık sorularda bile hikâyelere yönelir. Modern dinler de neokorteksin "dünyada olanlar ve bunların nedenleri" hakkında ürettiği ayrıntılı teori ve açıklamalardan ibaret değil mi zaten? Din, sadece hayatın kaynağını açıklamaya çalışmakla kalmaz, en temel sorularımıza da cevap verir: İyi nedir? Kötü nedir? Sevgi, suçluluk duygusu, nefret, şehvet, kıskançlık, korku, yas ve öfke gibi duygularımla nasıl başa çıkabilirim? Beni seven biri var mı? Öldüğümde neler olacak? Bu cevaplar, veri ya da formüllerle açıklanamaz. Genellikle giriş, geliş-

me ve sonuç gibi bölümlerden oluşurlar ve belli hedefleri olan kahraman ya da kötü kişilerin rol aldığı anlamlı, beklenmedik dramatik olaylarla doludurlar.

Beynimizin, etrafını çevreleyen bir yığın bilgiyi basit hikâyelere dönüştürmek için kullandığı temel yöntemleri anlamak, hikâye anlatımının en önemli kuralını anlamak demektir. Beynin oluşturduğu hikâyeler sebep sonuç ilişkisine dayalıdır. Söz konusu olan şey, bir anı, din, *Hayaletlerin Savaşı* gibi bir hikâye de olsa beynimiz, karşısındaki karmaşayı, sebep sonuç ilişkisine dayalı basitleştirilmiş teorilere dönüştürerek yeniden inşa eder. Sebep sonuç ilişkisi, dünyayı anlamlandırabilmemiz için gereklidir. Beynimiz elinde olmadan olaylar arasında bu tür ilişkiler kurar. Bu kendiliğinden gerçekleşir. Aslında bu durumu hemen test edebiliriz. MUZ. KUSMAK. Psikolog Daniel Kahneman, şu an beyninizde olan şeyi şöyle açıklıyor: "Ortada hiçbir neden olmamasına rağmen beyniniz 'muz' ve 'kusmak' kelimeleri arasında zamana dayalı bir ardışıklık ve nedensel bir bağlantı olduğunu düşünerek muzun kusmaya sebep olduğuna dair kaba bir senaryo oluşturur."

Kahneman'ın bu testi, beynimizin ortada bir sebep sonuç ilişkisi olmadığı zamanlarda bile olaylar arasında nedensel ilişkiler kurduğunu gösteriyor. Sebep sonuç ilişkisine dayalı hikâyelerin gücü, yirminci yüzyılın başlarında Sovyet film yapımcıları, Vsevolod Pudovkin ve Lev Kuleshov tarafından keşfedildi. İki yapımcı, bir aktörün ifadesiz yüzüne ait bir görüntüyle bir kâse çorbaya, tabutta yatan bir kadına ve oyuncak ayıyla oynayan küçük bir kıza ait

görüntüleri bir araya getirdi. Bu görüntüleri bir grup izleyiciye gösterdiler. "Sonuçlar çok şaşırtıcıydı," diyor o anları hatırlayan Pudovkin. "İnsanlar oyuncuya övgüler yağdırıyordu. Unutulmuş çorba karşısında derin düşüncelere dalışına dikkat çekiyor, ölü kadına bakarken duyduğu derin kederden etkilenip üzülüyor, oyun oynayan küçük kıza bakarken yüzünde beliren ışıltılı, mutlu tebessüme hayranlık duyuyorlardı. Oysa biz üç görüntüdeki yüzün birbirinin aynı olduğunu biliyorduk."

Daha sonra yapılan deneyler, iki yapımcının bu keşfini doğruluyor. Hareket eden basit şekilleri içeren çizgi filmler gösterildiğinde izleyicilerin, ellerinde olmadan şekillere canlılık atfedip görüntüler arasında sebep sonuç ilişkisine dayalı ("bu top şu topa kötü davranıyor", "şu üçgen şu çizgiye saldırıyor" gibi) hikâyeler oluşturdukları görülüyor. Ekranda gelişigüzel hareket eden daireler gösterildiğinde ortada olmayan bir kovalamacadan bahsediyorlar.

Sebep sonuç ilişkisi merakı artırır. İnsanların beyinleri ve hikâyeleri, *Bu neden oldu? Peki sonra ne olacak?* gibi sorular sorar. Bir deneyde, sabit durmayıp devrilmeleri için ağırlık merkezleri gizli ağırlıklarla değiştirilen sahte ahşap blokların gösterildiği üç ila beş yaş arası çocukların çoğu, ahşap blokların sıra dışı pozisyonunun nedenini öğrenmeye çalıştı. Deneye katılan şempanzelerin hiçbiri aynı şekilde tepki vermemişti. Eğitim profesörü Paul Harris bu konuda şunları söylüyor: "İnsanlar, cevabın sonunda somut bir ödül alamayacakları durumlarda bile olayların nedenlerini ve nasıllarını öğrenmeye çalışıyorlar." İlgi çekici bir hikâyedeki her sahne, içimizde, bu sahnede yaşanan

olayın olası sonuçlarına dair çocuksu merak bir uyandırır. Her yeni gelişme, olacakları öğrenmek için yerinde duramamamıza neden olan bir bilgi boşluğu doğurur. Çok satan sürükleyici kitapların ve başarılı senaryoların bağımlılık yaratan gücü buradan gelir. Bu tür hikâyeler her zaman bir sonraki adıma dayanır; bir olay bir başka olaya neden olur ve bu şekilde merakımızın ateşi hiç sönmez.

Ancak sebep sonuç ilişkisine dayalı yazılar yazmak zor bir iş olabilir. Pulitzer ödüllü oyun yazarı David Mamet, 2005 yılında *The Unit* isimli bir televizyon dizisinin yapımcılığını üstlenmişti. Senaristlerin sebep sonuç ilişkisi olmayan –örneğin, açıklayıcı bilgi vermekten başka bir işlevi olmayan– sahneler yazmasına kızarak yazarlara tamamı BÜYÜK HARFLERLE yazılmış öfke dolu bir yazı gönderdi. İnternete sızan –ve benim kulaklarınızın çınlamaması için harflerini küçülttüğüm– yazıda, "Hem hikâyeyi bir adım ileri götürmeyi hem de bağımsız (yani dramatik anlamda kendi başına önemli) olmayı başaramayan bir sahne ya gereksizdir ya da yanlış yazılmıştır," diyordu. "İşe, her zaman geçerli olan şu kuralla başlayın: bu sahne dramatik olmalı. Sahne, kahramanın bir sorunu yüzünden başlamalı ve kahramanın başarısızlığa uğraması ya da başka bir çıkış yolu olduğunu öğrenmesiyle sonlanmalıdır."

Buradaki sorun, sebep sonuç ilişkisine dayanmayan sahnelerin sıkıcı olması değildir. Sebep sonuç arasındaki ilişkiye fazla önem vermeyen olay örgüleri, anlaşılmama riskiyle karşı karşıyadır çünkü böyle yaparak beynin konuştuğu dili konuşmamış olurlar. *Şeytan Marka Giyer* adlı filmin

senaristi Aline Brosh McKenna, "sahnelerinizin arasında her zaman bir '*çünkü*' olması gerekir, '*sonra*' değil," diye öneride bulunurken bundan bahsediyor. Sahneler arasında "sonra" olması beynimizi zorlayacaktır. Hikâyede bir olay olduktan *sonra* kendimizi az önce bir bıçaklanma olayına tanık olan bir kadınla birlikte bir otoparkta buluyor, *sonra* 1977 yılında bir mağazadaki bir fareyle *sonra* da ıssız bir meyve bahçesinde şarkılar mırıldanan yaşlı bir adamla karşılaşıyorsak yazar çok fazla şey istiyor demektir.

Bazen yazarlar bunu kasıtlı olarak yapar. Ticari amaçlı anlatılarla edebi anlatılar arasındaki temel fark, sebep sonuç ilişkisinin kullanım biçimidir. Kitlelere hitap eden hikâyelerdeki değişiklikler hızlı, belirgin ve kolay anlaşılan değişikliklerdir. Diğer taraftan, değişikliklerin yavaş ve belirsiz olduğu, edebi niteliği yüksek hikâyeler okurdan daha fazla şey bekler; okur düşünmek ve bağlantıları tek başına çözmek zorundadır. Marcel Proust'un romanı *Swann'ların Tarafı*'na benzeyen romanlar dolambaçlı anlatımlarıyla ünlüdür. Örneğin, bir akdiken çalısının binin üzerinde kelimeyle betimlendiğini (ve karakterlerden birinin bu betimlemenin bir noktasında hikâyenin anlatıcısına "Sen akdikenleri seversin," dediğini) görebilirsiniz. David Lynch'in sanat filmlerinin "rüya gibi" olduğu söylenir çünkü filmlerinde genellikle –tıpkı rüyalardaki gibi– sebepler ve sonuçlar arasındaki mantıksal ilişki zayıftır.

Bu tür anlatılardan hoşlanan kişiler, genellikle, doğuştan gelen parlak bir zekâya sahiptir. Onlar hikâye anlatıcılarının dağınık halde serpiştirdiği ipuçlarını yakalama yeteneklerini besleyen bir eğitim alarak büyüme şansını

yakalamış deneyimli okurlardır. Ben aynı zamanda bu kişilerin "deneyimlere açık olma" özelliklerinin ortalamadan daha yüksek olduğuna inanıyorum. Bu özellikleri onların şiire ve sanata ilgisi olduğuna (tabii bir de psikiyatri hizmetleriyle görüşmeler yaptığına) işaret ediyor. Deneyimli okurlar; bir sanat filminde, edebi ya da deneysel kurguda gerçekleşen bir değişikliğin anlaşılmaz ve üstü kapalı bir niteliği olacağını bilir. Bu tür anlatılarda olaylar arasındaki sebep sonuç ilişkisi o kadar belirsizdir ki önce harika bulmacalara dönüşerek aylar hatta yıllar boyunca okur ya da izleyicilerin zihninde kalırlar. Daha sonra bunlar, okurların derin düşüncelere dalmasını, olayları tekrar tekrar tahlil etmesini, başka okur ya da izleyicilerle *Karakterler neden böyle davrandı? Yönetmen aslında ne söylemek istiyordu?* gibi sorular etrafında fikir alışverişinde bulunmasını sağlayan kaynaklara dönüşecektir.

Ancak hikâye anlatıcıları, hedef kitleleri kim olursa olsun fazla kapalı hikâyeler yazmaktan kaçınmalıdır. Okurların kafasını karıştırıp onları yalnız bırakmak kadar her şeyi fazlaca açıklamak da bir risktir. Olaylar arasındaki sebep sonuç ilişkilerini anlatmak yerine *göstermek*, açıklamak yerine ima etmek gerekir. Bu yapılmazsa hikâye heyecanını yitirir, okurlar ve izleyiciler sıkılır.

Daha da kötüsü hikâyeden uzaklaşırlar. İnsanların bir sonraki olayın ne olacağını tahmin etmeye, olayların nedenleri ve anlamları konusunda kendi duygularını ve yorumlarını ifade etmeye hakkı olmalıdır. Aralarda bırakılan boşluklar; okurların hikâyeye kendi yorumlarını, değerlerini, hatıralarını, duygularını ekleyerek hikâyenin

bir parçası olmalarını sağlar. Hiçbir hikâye anlatıcısı, kendi nöral dünyasını bir başkasının zihnine kusursuz bir şekilde aktaramaz. Olan şey daha çok iki dünyanın bir araya gelmesidir. Okurlar kendilerini bir eserin parçası olarak gördüklerinde, sadece sanatın yaratmayı başarabileceği güçlü bir etkiyle sarsılırlar.

1.9

O halde artık gizem çözüldü. Bir hikâyenin nereden başladığını yani her şeyin beklenmedik bir değişikliğin gerçekleştiği, bir bilgi boşluğunun yer aldığı ya da bunların her ikisinin bir arada olduğu bir noktadan başladığını keşfettik. Başkahramanın başına gelen bu türde bir olay, okurun ya da izleyicinin başına da gelmiş gibidir. Birden dikkat kesiliriz. Genellikle hikâyenin başında gerçekleştikten sonra etkisi dalga dalga yayılan ve anlamı merakımızı canlı tutmaya yetecek kadar belirsiz olan dramatik değişikliklere ilgi duyarız. Bu durum teknik olarak doğru olsa da aslında oldukça yüzeysel bir cevaptır. Kuşkusuz, hikâye anlatımında bu tür mekanik süreçlerden daha fazlası vardır.

Herman J. Mankiewicz ve Orson Welles'in 1941'de yarattığı sinema klasiği *Yurttaş Kane*'nin başında da bir hikâye anlatıcısının benzer bir gözlemi yer alıyor. Film, hikâyede yaşanan bir değişiklik ve bilgi boşluğuyla açılır. Güçlü ve zengin bir adam olan Charles Foster Kane, kısa süre önce, içinde küçük bir ev bulunan bir kar küresini yere düşürmüş, dudaklarından dökülen gizemli bir kelimenin

ardından ölmüştür: *Gonca gül*. Daha sonra kahramanın yetmiş yıllık yaşamındaki belli başlı olayları anlatan filmi izlemeye başlarız. Tanınmış biri olan Kane, bir zamanlar sahip olduğu *New York Daily Inquirer* adlı gazeteyi yöneten oldukça zengin ve tartışmalı bir karakterdir. Annesi bir pansiyon işletmektedir ve aile servetini, borcunu ödeyemeyen bir kiracının, değersiz olduğu sanılan Colorado Lode adlı bir altın madenini ona bırakması sonucunda elde etmiştir. Kane iki kez evlenip boşanmıştır ve oğlunu kaybetmiştir. Bize aktarıldığına göre, "piramitlerden bu yana bir insanın kendi için inşa ettiği en pahalı yapı" olan büyük, inşası yarım kalmış, çürümekte olan sarayında yalnızlık içinde ölmeden önce politikaya atılıp başarısız olmuştur.

Kane'in hayatını anlatan bu kısa film bittiğinde filmin yapımcılarıyla tanışırız. Sigara içen gazetecilerden oluşan bir ekip, henüz tamamladıkları filmi, yapılacak düzeltmeler konusunda fikir almak için patronları Rawlston'a göstermektedir. Rawlston yapılan işten memnun kalmaz. "Bir adamın neler yaptığını göstermek için yeterli değil," der ekiptekilere. "Bize onun kim olduğunu anlatmalısınız... Ford'dan ne farkı vardı? Onu Hearst ya da John Doe'dan farklı kılan şey neydi?"

Filmdeki bu haber editörü (kurallara bağlılıklarıyla insanı çileden çıkaran editörler kadar) haklıdır. Biz insanlar, diğer insanlarla dolu çevremizi kontrol edecek şekilde tasarlanmış hipersosyal varlıklarız. Çocukken bir şeylerin nasıl başka şeylere neden olduğuyla ilgili binlerce soruyla başlayan ve doymak bilmeyen bir merakımız var.

Uygarlaşmış bir tür olarak insanların yaşadıkları olayların arasındaki sebep sonuç ilişkisiyle her şeyden çok ilgileniyoruz. İnsanlar hakkında hiç dinmeyen bir merakımız var. Ne düşünüyorlar? Neler planlıyorlar? Kimi seviyorlar? Kimden nefret ediyorlar? Ne tür sırları var? Nelere önem veriyorlar? Neden bu şeylere önem veriyorlar? Onlar bizim dostumuz mu? Yoksa bizim için bir tehdit mi oluşturuyorlar? Neden mantıksız, tahmin edilemez, tehlikeli ve akıl almaz şeyler yapıyorlar? Onları, içinde Nuh peygamberden bu yana bilinen en kalabalık hayvanat bahçesinin ve listesi yapılamayacak kadar çok eşyanın bulunduğu bir koleksiyonun yer aldığı, insan eliyle yapılmış "özel bir dağın" tepesinde "dünyanın en güzel yerini" inşa etmeye iten şey nedir? Bunu yapan kişiler gerçekte kim? Nasıl bu kişilere dönüştüler?

Başarılı bir hikâye, insanlık durumu üzerine yapılan bir keşiftir ve yabancı zihinlere yol alan heyecan dolu bir yolculuktur. Bu tür hikâyeler, dışarıdan bakıldığında görülen olaylarla değil, bu olaylarla mücadele etmek zorunda kalan karakterlerle ilgilidir. İlk sayfada tanıştığımız bu karakterler kesinlikle kusursuz değildir. Onlara ilgi duymamızı sağlayan ve onları mücadele etmek zorunda kalacakları dramatik bir savaşın ortasına atan şey, başarıları ya da zaferleri sonucunda yüzlerinde beliren gülümseme değil, başarısızlıklarıdır.

İKİNCİ BÖLÜM

KUSURLU BENLİK

2.0

Mr. B hakkında bilmeniz gereken bir şey var. FBI onu izliyor. Her hareketini gizlice kaydediyorlar ve çektikleri görüntüleri birleştirip "Mr. B Şov" adlı bir programla milyonlarca insana gösteriyorlar. Hayatı, oldukça tuhaf bir hal alan Mr. B mayosuyla duş alıyor ve kıyafetlerini yorganının altında giyiniyor. Etrafındaki diğer insanların rol yapmaları için FBI tarafından işe alınan oyuncular olduğunu bildiği için onlarla konuşmaktan nefret ediyor. Nasıl güvenebilir ki onlara? Hiç kimseye güvenemiyor. Birçok kişi ona yanıldığını söylese de Mr. B bunu bir türlü anlayamıyor. İnsanların ona sunduğu kanıtları reddetmenin bir yolunu buluyor. İnandığı şeylerin doğru olduğunu ***biliyor***. Öyle olduklarını ***hissediyor***. Bunu kanıtlayan delilleri ***her yerde*** görüyor.

Mr. B hakkında bilmeniz gereken bir şey daha var. O bir psikoz hastası. "Hastanın beyninin sağlıklı olan bölümü," diye yazıyor Profesör Michael Gazzaniga, "beynin diğer bölümünde oluşan sorunları anlamlandırmaya çalışıyor." Beynin doğru çalışmayan bölümü, "normalde olduğundan daha fazla sayıda içerikle karşılaşıyor. Bu içerikler, Mr. B'nin gerçekliğini oluşturuyor ve onları zihnine 'bir anlamı olması gereken deneyimler' olarak sunuyor."

Mr. B'nin anlattığı ve içinde yaşadığı dünyayla ilgili hikâye, beyninin sağlıksız bölümünden gelen yanlış sinyallerle dolu olduğu için oldukça hatalı. Bu hikâye o kadar fazla hatayla dolu ki Mr. B artık etrafını çevreleyen dünyayı kontrol edemiyor, bunu onun adına psikiyatri servisindeki doktorlar ve hemşireler yapıyor.

Mr. B'nin durumu pek iyi olmasa da aslında hepimiz ona biraz benziyoruz. Kafamızın içindeki sessiz, karanlık mahzende deneyimlediğimiz kontrollü hayalî gerçeklik, yanlış bilgilerle doludur. Yine de bildiğimiz tek gerçeklik bu çarpık gerçeklik olduğundan tam olarak nerede yanlışlık olduğunu kolayca göremeyiz. İnsanlar ısrarla yanıldığımızı, acımasızca ya da mantıksızca davrandığımızı iddia ettiklerinde, öne sürdükleri bütün delilleri reddetmenin bir yolunu bulmak zorunda olduğumuzu hissederiz. Haklı olduğumuzu *biliriz*. Öyle olduğumuzu *hissederiz*. Bunu kanıtlayan delilleri *her yerde* görürüz.

Bilişimizdeki bu çarpıklıklar bizi kusurlu yapar. Herkesin ilgi çekici ve kendine özgü kusurları vardır. Kusurlarımız, karakterimizi tanımlamaya yardımcı olur; nasıl biri olduğumuzu ve eksikliklerimizi gösterir. Aynı zamanda dünyayı kontrol etme becerimizi azaltır. Bize zarar verir.

Bir hikâyenin başında da genellikle belirgin bir şekilde kusurları olan bir başkahramanla karşılaşırız. Bu kahramanların gerçek dünya hakkındaki yanılgıları onlarla empati kurmamızı sağlar. Hikâye bize hatalarının nedenleri hakkında ipuçları verdikçe karakterlerin kırılganlıklarına karşı merhamet duyar, verdikleri mücadeleyle duygusal

bir bağ kurarız. Hikâyenin akışındaki dramatik olaylar onları değişmeye ittikçe onların tarafını tutarız.

Aslında sorun, kişiliğimizin değişmesinin zor olmasından kaynaklanır. Sinirbilim ve psikoloji sayesinde elde ettiğimiz bilgiler, bize değişmenin *neden* bu kadar zor olduğunu göstermeye başladı. Kusurlarımız –özellikle de insanların dünyası ve bu dünyada başarılı bir şekilde yaşamanın yolları hakkındaki yanılgılarımız– birbirinden kolaylıkla ayırt edip sırtımızı çevirebileceğimiz düşüncelerden ibaret değildir; onlar bizim hayalî modellerimizi oluştururlar. Kusurlarımız, kısmen, algılarımızla ve gerçeklik deneyimlerimizle şekillenir.

Kusurlarımızı düzeltmek, her şeyden önce, onları gerçekten görmeyi başarmak demektir. Böyle bir durumla karşı karşıya kaldığımızda genellikle kusurlarımız olduğunu kabul etmeye bile yanaşmayız. İnsanlar bizi kusurlarımızı inkâr etmekle suçlar. Tabii ki inkâr edeceğiz. Onları gerçekten göremeyiz ki. Kusurlarımızı görebildiğimiz zamanlarda da onların kusur değil meziyet olduğunu düşünürüz. Mitoloji uzmanı Joseph Campbell, hikâye taslaklarında kahramanın hikâyenin "çağrısını reddettiği" yaygın bir an olduğunu tespit etmiştir. Bazen bu reddedişin nedeni de budur.

Kusurlarımızı tespit edip kabul etmek ve sonrasında kişiliğimizi değiştirmek, *gerçeklik algımızı temelinden yıkıp* yerine yeni ve daha gelişmiş bir gerçeklik inşa etmek demektir. Bu kolay değildir. Acı verici ve rahatsız edicidir. Genellikle bu tür köklü değişimlere karşı bütün gücümüzle

savaşırız. İşte bu yüzden bunu yapmayı başaranları "kahraman" diye tanımlarız.

Karakterlerin ve gerçek benliklerin eşsiz olmasının ve benzersiz kusurlara sahip olmasının çeşitli yolları vardır. Bu yolların esaslarını anlamak, hikâye anlatıcıları için büyük bir önem taşır. En temel yollardan biri daha önce bahsettiğimiz değişim anlarıdır. Beyinlerimiz, sebep sonuç ilişkisine dayanan milyonlarca örneği gözlemledikten sonra hangi olayın neye neden olduğuna dair kendi teorilerini ve varsayımlarını üreterek dünyanın hayalî bir modelini inşa eder. Genellikle "inanç" diye tanımlanan ve sebep sonuç ilişkisine dayalı bu küçük anlatılar, beynimizin nöral âleminin yapı taşlarını oluştururlar. İnançlar bu şekilde oluştuğu için bize özgü olduklarını hissederiz çünkü onlar içinde yaşadığımız dünyayı ve kim olduğumuzu anlamamıza yardımcı olur. İnançlarımız kişiseldir çünkü onlar aslında *bizi* tanımlar.

Oysa inançlarımızın çoğu yanlıştır. Tabii ki içinde yaşadığımız hayalî gerçeklik, Mr. B'nin gerçekliği kadar bozuk değildir. Yine de hiç kimse her konuda haklı olamaz. Bu gerçeğe rağmen beynimiz bizi böyle olduğu yalanına ikna etmeye çalışır. En yakınınızdaki insanları düşünün. Aralarında sürekli aynı fikirde olduğunuz tek bir kişi bile yoktur. Yakın olduğunuz ***bu kişinin*** bir konuda az da olsa yanıldığını, bir şeyi yanlış anladığını, hiç durmadan bahsettiği şu konuda fazla ısrarcı olduğunu bilirsiniz. Düşüncelerinizi çok sevdiğiniz kişilerden uzaklaştırdıkça daha fazla konuda yanılan insanlar olduğunu görürsünüz ve sonunda insan nüfusunun büyük bir kısmının aptal,

kötü ya da deli olduğuna ikna olursunuz. Geriye sadece, her konuda haklı olan tek bir kişi kalır. Evrenin merkezinde ilahi bir nur gibi ışıldayan bu duru ve parlak nokta sizsinizdir.

Durun bir dakika, bu doğru olamaz. *Bir konuda* yanılıyor olmalısınız. Bu yüzden nerede yanıldığınızı bulmak için keşfe çıkarsınız. Sizin için en önemli, en değerli olan inançlarınızı tek tek saymaya başlarsınız. Aklınıza gelen *o konuda* yanılıyor olamazsınız. *Diğer konuda* da kesinlikle yanılmıyorsunuz ve *öteki konuda* da haklısınız... Hatalarımızın, yanılgılarımızın ve önyargılarımızın kötü tarafı, –tıpkı Mr. B'nin kendi kuruntuları hakkında düşündüğü gibi– gerçekmiş gibi gözükmeleridir. Herkesin taraflı olduğunu, gerçeği yalnızca sizin gördüğünüzü sanırsınız. Psikologlar bu durumu "naif gerçekçilik" şeklinde adlandırıyor. Gerçeklik sizin için açık, net ve anlaşılır olduğundan onu farklı şekilde gördüğünü iddia eden kişilerin aptal, yalancı ya da ahlaki açıdan kusurlu olduğunu düşünürsünüz. Genellikle hikâyenin başında karşılaştığımız karakterler de tıpkı bizim gibi inandıkları hayalî gerçekliğin ne kadar eksik ve bozuk olduğuna dair safça bir düşünceyle yaşarlar. Oysa yanılıyorlar. Ne kadar yanıldıklarının farkında bile değiller ama kısa bir süre içinde bu gerçeği öğrenecekler...

Hepimiz biraz Mr. B'ye benziyoruz. Mr. B de aslında senaryosunu Andrew Niccol'ün yazdığı *Truman Şov* adlı filmin başkahramanına benziyor. Film, bütün yaşamının başkaları tarafından planlandığına ve kontrol edildiğine inanan otuz yaşındaki Truman Burbank'in hikâyesini anlatıyor. Fakat Truman, Mr. B gibi yanılmıyor çünkü

Truman Şov televizyonda yirmi dört saat boyunca milyonlarca insana gösterilen gerçek bir program. Bir noktada programın yapımcısına, Truman'ın içinde yaşadığı dünyanın gerçekliğinden şüphelenmeye başlamasının neden bu kadar uzun sürdüğünü soruyorlar. "Dünyayı bize sunulduğu şekilde kabul ederiz," diye cevap veriyor yapımcı. "Bu kadar basit."

Gerçekten de öyle. Durum böyle olduğu için beynimizin bizim için oluşturduğu gerçekliği sorgulamayız. Ne de olsa bu bizim "gerçekliğimiz". Ayrıca, halüsinasyonun işlevsel bir tarafı da var. Nöral modelimizi oluşturan bu küçük inanışların hepsi beynimize dışarıdaki dünyanın nasıl işlediği hakkında bazı bilgiler verir: *Kapağı sıkışmış bir kavanozu böyle açarsın; polis memuruna şöyle yalan söylersin; patronunun işe yarayan, aklı başında ve dürüst bir çalışan olduğunu düşünmesini istiyorsan böyle davranırsın.* Bu bilgiler, etrafımızda olabileceklerin öngörülebilir ve kontrol edilebilir olmasını sağlar. Özetleyecek olursak, inançlardan oluşan bu geniş ağ, beynin "kontrol teorisi" olarak görülebilir. İşte, hikâyenin başında genellikle karakterin bu kontrol teorisine meydan okunur.

Nobel ödüllü yazar, Kazuo Ishiguro, *Günden Kalanlar* adlı romanında bizi büyük bir malikânede çalışan ve kısaca Stevens olarak bilinen gururlu bir başuşağın bozuk ve kusurlu nöral dünyasına götürüyor. Stevens'ın dünya hakkındaki ve onu nasıl kontrol edeceği konusundaki temel inançlarını, çok yetenekli olan babası, Başuşak Bay Stevens'tan edindiğini öğreniyoruz. Genç Stevens, mesleği ve babası gibi başuşakları özel kılan "nitelikler"

üzerine kafa yormaktan büyük keyif alır. "Duyguları dizginlemenin" anahtarının "vakar" olduğuna karar verir. İngiltere'nin manzaralarının güzelliğini, "belirgin ya da göz alıcı özelliklerden yoksun oluşuna borçlu" olması gibi, başuşakların "özel niteliği" de "ne kadar şaşırtıcı, dehşet verici ya da sinirlendirici olursa olsun" dış etkenlerin onları sarsmamasıdır.

En iyi başuşakların İngilizlerden çıkmasının nedeni duygularını dizginlemeleridir. Kıtada yaşayan "Avrupa'nın anakara sakinleri başuşak olamazlar, çünkü salt İngiliz ırkının sahip olduğu bir nitelikten, duygularını dizginleme becerisinden soyca yoksundurlar." Avrupalılar ve genellikle Keltler "en küçük bir kışkırtmada ceketini, gömleğini yırtıp bağıra çağıra oradan oraya koşturacak biri gibidirler." Stevens'ın nöral modeli, duyguların dizginlenmesi fikrinin etrafında inşa ediliyor, yani bu kural onun kontrol teorisini oluşturuyor. Bu kurala bağlı kalırsa çevresindeki dünyayı kontrol edebilecek ve istediği şeyi, yani çok yetenekli bir başuşağın saygınlığını elde edebilecek. Bu yanlış inancı onu tanımlıyor. Bu inanç aslında tam olarak *onu* yansıtıyor. İnsanları hemen etkileyen, ilgi çekici ve unutulmaz karakterler, genellikle Stevens gibi hatalarına sıkı sıkıya bağlı karakterlerdir.

Ishiguro'nun romanı, gerçekliğe dair yanlış algılarının Stevens'a verdiği zararı, nazikçe ama bir o kadar da vurucu bir şekilde anlatıyor. Hikâyedeki en etkileyici olaylar, Stevens'ın evde önemli bir görevi olduğu akşam gerçekleşir. Hizmet ederek geçirdiği ömrünün sonunda yorgun düşen ve kısa bir süre önce yere yığılan yaşlı babası üst katta yat-

maktadır. O sırada oldukça meşgul olan Stevens babasını görmeye ikna olur. Bay Stevens, içinde bulunduğu durumun ciddiyetini fark ederek duygularını dizginleme zırhını bir kenara bırakıp iyi bir baba olduğuna dair umudunu ifade eder. Oğlu ise beceriksizce gülerek karşılık verir. "İyi olduğunuza sevindim," der. Babası onunla gurur duyduğunu söyler ve aynı konuda ısrar eder. "Sana iyi bir baba olmuşumdur umarım. Galiba olamadım."

"Ne yazık ki şu anda aşağıda çok yoğunuz," diye cevap verir oğlu. "Ama yarın sabah yine konuşabiliriz."

Gecenin ilerleyen saatinde Bay Stevens felç geçirir. Artık ölümün eşiğindedir. Babasını görmesi için yukarı çıkmaya ikna olsa da Stevens her defasında ısrarla işe dönmesi gerektiğini söyleyerek yanından ayrılır. Aşağı indiğinde bir şeylerin yolunda olmadığını hisseden patronu, "Ağlıyor gibisin," der. Stevens hızla gözlerinin kenarını silerek gülümser. "Çok özür dilerim efendim. Yorucu bir günün gerilimi yalnızca." Babası kısa bir süre sonra vefat ettiğinde Stevens yine yanına gidemeyecek kadar meşguldür. "Babam işimin başında kalmamı isterdi, biliyorum," der bir hizmetçiye. Büyük ihtimalle haklıdır da.

Kitaptaki bu bölümün başarısı ve ortaya koyduğu psikolojik gerçek, bu anların Stevens'ın utanç ya da pişmanlık duyacağı anlar değil, başarıyla dolu anlar olmasıdır. Bu davranışı, onun Britanya'nın en saygın başuşakları arasında yerini almasını sağlayacak bir adımdır. "Bütün o üzücü çağrışımlarına karşın," der Stevens, "o akşamı ne zaman anımsasam, içimin daha çok büyük bir zafer hissiyle dolduğunu fark ediyorum." Stevens'ın gerçekliğe ilişkin hayalî

modeli duyguların dizginlenmesi kuralının etrafında inşa edilmiştir. Dünyayı nasıl kontrol edeceğine dair zihninde kurduğu teorinin can alıcı noktası budur. Bu kurala dikkat ettiği ölçüde başarılı olmuştur.

Stevens'ın nöral dünyası kusurlu ve bozuk da olsa çevresinde –tıpkı Mr. B gibi– bu gerçekliğin tamamen doğru olduğuna dair deliller görmektedir. Sonuçta, gerçeklik modeli ve kontrol teorisi işe yaramıştır, öyle değil mi? Kariyerini ve statüsünü, duygularını dizginlemeye verdiği büyük değer sayesinde elde etmiş, babasını kaybetmenin acısını hissetmekten onlar sayesinde kurtulmuştur. Ishiguro'nun romanı, bir kusurun ve sonuçlarının –Salman Rushdie'nin de bir yazısında ifade ettiği gibi– Stevens'ın "üzerine inşa ettiği fikirler yüzünden hayatını nasıl mahvettiğini" ortaya koyuyor.

Mitoloji uzmanı Joseph Campbell, "bir insanı en doğru şekilde tarif etmenin yolunun kusurlarından bahsetmek olduğunu" söylüyor. Hikâyede ve gerçek yaşamda karşılaştığımız bir kişi, kusurları olan biridir fakat gerçek hayatın aksine, hikâyeler bize karakterlerin zihnine girip onları anlama fırsatını sunar. Bizim gibi uygarlaşmış hipersosyal varlıklar için diğer insanların başına gelen olaylardaki sebep sonuç ilişkisi ve insanların davranışlarının nedenlerini öğrenmek kadar ilgi çekici bir şey yoktur. Ancak hikâyeler bize bunlardan fazlasını sunar. Kafamızın içindeki sessiz ve karanlık mahzenin yalnızlığında sonsuza dek kapalı kalmaya mahkûm olan bizler için hikâye bir kapıdır. Hikâye hayal içinde başka bir hayaldir; o kaçabileceğimiz en yakın yerdir.

Bir karakteri tasarlarken onun nasıl bir kontrol teorisine sahip olduğunu düşünmek faydalı olacaktır. Bu karakterler dünyayı kontrol etmeyi nasıl öğrendiler? Beklenmedik bir olayla karşılaştıklarında ortaya çıkan kaosu göğüslemek için kullandıkları içgüdüsel yöntemler nelerdir? Olaya verdikleri ilk ve kusurlu tepki nasıldır? Şimdiye kadar gördüğümüz gibi bu sorunun cevabı, karakterlerin gerçeklik hakkındaki temel inançlarına, benliklerini üzerine inşa ettikleri, değerli ve sıkıca bağlı oldukları fikirlerine dayanıyor.

Ancak bütün taraflı düşüncelerimizle ve tuhaflıklarımızla birlikte kim olduğumuz, aslında biraz da kalıtımsaldır. Genlerimiz, henüz anne karnındayken beynimizin ve hormonal sistemimizin nasıl şekilleneceğini belirlemeye başlar. Dünyaya geldiğimizde işin yarısı tamamlanmıştır. Sonrasında, hayatımızın ilk yıllarındaki olaylar ve genlerimiz bir araya gelip kişiliğimizin temellerini oluştururlar. Bizi psikolojik olarak yaralayacak korkunç bir şey olmadığı sürece hayatımız boyunca belli ölçüde sabit kalan kişiliğimiz yaş aldıkça küçük ve öngörülebilir oranda değişikliğe uğrar.

Psikologlar kişilik özelliklerini ölçtüler ve karakter inşa eden yazarların da işine yarayacak "beş faktör kişilik özelliği" tespit ettiler. Dışadönüklük özellikleri baskın olan kişiler; sosyal, kendine güvenen, dikkat çekmekten ve heyecan verici olaylardan hoşlanan kişilerdir. Nevrotik (duygusal dengesizlik) özellikleri ağır basan biri olmanız

gergin, utangaç, depresyona eğilimli, öfkeli ve özgüveni düşük biri olduğunuz anlamına gelir. Deneyimlere açık olmak; yeniliğe karşı sanatsal, duygusal ve rahat bir tutum sergileyen meraklı biri olmaya yol açar. Uyumlu insanlar alçak gönüllü, anlayışlı, güvenilirken uyumsuz kişiler rekabetçi ve agresif olmaya yatkındır. Sorumluluk sahibi insanlar düzeni, disiplini tercih eder ve çok çalışmaya, göreve ve hiyerarşiye önem verir. Psikologlar bu alanları kurgu karakterlere de uyarladılar. Akademik bir makale şu örnekleri içeriyor:

Nevrotiklik düzeyi yüksek: Miss Havisham (*Büyük Umutlar*, Charles Dickens)

Nevrotiklik düzeyi düşük: James Bond (*Royale Kumarhanesi*, Ian Fleming)

Dışadönüklük düzeyi yüksek: Bathlı Kadının Hikâyesi (*Canterbury Hikâyeleri*, Geoffrey Chaucer)

Dışadönüklük düzeyi düşük: Boo Radley (*Bülbülü Öldürmek*, Harper Lee)

Deneyime açıklık düzeyi yüksek: Lisa Simpson (*Simpsonlar*, Matt Groening)

Deneyime açıklık düzeyi düşük: Tom Buchanan (*Muhteşem Gatsby*, F. Scott Fitzgerald)

Uyumluluk düzeyi yüksek: Alexei Karamazov (*Karamazov Kardeşler*, Fyodor Dostoyevski)

Uyumluluk düzeyi düşük: Heathcliff (*Uğultulu Tepeler*, Emily Brontë)

Sorumluluk düzeyi yüksek: Antigone (*Antigone*, Sophokles)

Sorumluluk düzeyi düşük: Ignatius J. Reilly (*Alıklar Birliği*, John Kennedy Toole)

Bu beş büyük karakter özelliği, birinden diğerine geçeceğimiz elektrik anahtarları gibi değildir. Hepimizde az çok bulunan, yüksek ya da düşük oranlarda sahip olduğumuz ve bize özgü kişiliklerimizi oluşturan bu özellikler, daha çok, aralarında geçiş yapabildiğimiz ayarlama düğmeleri gibidir. Farklı karakter özelliklerine sahip kişiler, insanlardan oluşan çevrelerini kontrol etmekte farklı taktikler kullanırlar. Beklenmedik bir değişikliğin tehdidi karşısında bazıları öfke ve şiddete başvururken bazıları daha sevecen, cezbedici davranışlara yönelir; bazıları kavga eder ya da geri çekilir; bazıları çocuklaşır, anlaşmaya çalışır ya da makyevelist, sahtekârca bir tutum takınarak tehdide, rüşvete ve hileye başvurur.

Yani özgün ve ilgi çekici kurgu karakterler, özgün ve ilgi çekici hikâyeler doğurur. "Hedefler, planlar ve eylemler," diye yazıyor Psikolog Profesör Keith Oatley, "karakterden doğar." Dışarıdaki dünyayla bize özgü yöntemlerle etkileşim içine girdiğimizde dünya bize bu davranışın yansımasıyla karşılık verir ve sebep sonuç ilişkilerine dayalı olaylarla dolu bize özgü bir hikâyenin doğmasına neden olur. Dünyaya öfkeli, gergin sebepler gönderen uyumsuz nevrotik kişiler, geriye dönen olumsuz sonuçlarla mücadele etmek zorunda kalır. Makul ve mantıklı davrandıkların-

dan emin olmaları, olumsuz bir döngüye neden olur ve bu kişiler bütün bu inançlarına rağmen kendilerini düşmanlığın ve reddedilmenin hâkim olduğu bir zindanda bulur. Üzerine bir de düzenli bir şekilde paranoya ve öfke eklendiğinde diğer insanlara olumsuz enerji gönderirler ve kendilerini sıradan, güler yüzlü, uyumlu bir insanın nöral dünyasından çok farklı bir yerde bulurlar. İşte, beyin yapımızdaki minik farklılıklar bu şekilde bir araya gelerek çok farklı yaşamlara ve hikâyelere neden olurlar.

Kişilik, geleceğimizin nasıl olacağı konusunda da bilgi verebilir. Sorumluluk bilinci yüksek insanlar, sıradan güvenceli bir işten ve tatmin edici bir yaşamdan daha fazlasını isteme eğilimindedirler. Dışa dönük kişiler, daha fazla ilişki yaşayabilir ve trafik kazası geçirebilirler. Uyumsuz kişiler, daha yüksek ücretli işlere sahip olmak için mücadele etmekte daha başarılıdırlar. Yeni deneyimlere açık kişiler, dövme yaptırmaya, sağlıksız yaşamaya ve sol görüşlü partilere oy vermeye daha yatkındır. Sorumluluk düzeyi düşük kişilerin hapse girme ve ölme riski –bir yılda yüzde otuz oranında– daha yüksektir. Kadınların ve erkeklerin benzer yönleri farklılıklarından daha çok olsa da cinsiyete dayalı bazı farklılıklar vardır. Edebiyat incelemelerindeki en güvenilir bulgulardan biri erkeklerin kadınlardan daha uyumsuz olduğu yönündedir. Uyum konusunda erkekler, kadınlara göre %60 (bazı araştırmalarda %70) oranında daha düşük puan alıyor. Kişilikler konusunda benzer bir aralık nevrotizmde de görülüyor: Erkekler, bu konuda, kadınlardan yaklaşık %65 oranında daha düşük puan alıyor.

Size Kent vilayetinin uzak köşelerindeki kırık dökük bir yolun sonundaki kulübenin karanlık odasının bir köşesinden yazan dışa dönüklük düzeyi düşük, nevrotiklik düzeyi yüksek bir kişi olarak, kişisel özelliklerin kaderi ne ölçüde belirlediğini doğrulayabilirim. Başuşak Stevens'ın yaşamını başkalarına hizmet ederek geçirmeyi cazip bulmasının nedeni, bir bakıma, onun sorumluluk düzeyi aşırı derecede yüksek, değişime açıklık ve dışa dönüklük düzeyi düşük kişilik özellikleridir. Bu özellikleri ona hayranlık duyduğu babasından geçmiş olmalı, çünkü kişilik önemli ölçüde kalıtımsaldır. *Yurttaş Kane*'in kahramanı Charles Foster ise uyumluluk ve nevrotiklik düzeyi düşük, dışa dönüklük seviyesi yüksek bir karakter olarak aşırı derecede hırslı, özgüveni düşük ve başkalarının onayına muhtaç bir kişiliğe sahiptir. Bu üç özelliği, kişiliğini diğer bütün özelliklerinden fazla etkilemiş ve onu hayatının akışını şekillendirecek kararlar almaya sevk etmiştir.

2.2

Hikâye anlatıcıları, kurguladıkları karakterlerin özelliklerini, karakterlerin neredeyse bütün eylemlerinde gösterebilir; onların düşüncelerinde, konuşmalarında, sosyal davranışlarında, hatıralarında, arzularında ve kederlerinde bu özellikleri yansıtabilirler. Bu özellikler trafik sıkıştığında gösterdikleri davranışlarda, Noel hakkındaki fikirlerinde, bir arıyla karşılaştıklarında verdikleri tepkilerinde gizlidir. "İnsan karakterleri parçalı bir özellik gösterir," diye yazıyor Psikolog Profesör Daniel Nettle. "Bu durum sadece, aynı

hataları ve başarıları tekrar ederek zaman içinde tutarlı olma eğilimi gösterdiğimiz –aşk, kariyer ve arkadaşlık gibi– hayatımızdaki büyük ölçekli olaylardaki davranışlarımızla açığa çıkmaz. Aksine, alışveriş yapma, giyinme, trende bir yabancıyla konuşma, evimizi dekore etme gibi küçük eylem ve etkileşimler de bütün yaşamımızda gözlemlenebilecek benzer türde kalıplaşmış özellikleri yansıtır."

İnsanların bulunduğu ortamlar, buralarda yaşayan kişilere ait zengin ipuçlarıyla doludur. İnsanlar kim olduklarını göstermek için "kimlikleriyle ilgili iddialarda" bulunurlar. Bunu yapmak için sertifikalarını, kitaplarını, dövmelerini ya da onlar için anlamı olan eşyaları sergilerler. Kimlik iddiaları, insanların başka insanların gözünde oluşturmak istedikleri imaja ihanet eder. İnsanlar, "duygu dengeleyicilerini", motive edici posterleri, kokulu mumları ya da geçmişi anmalarını sağlayacak, heyecanlandıklarını ve sevildiklerini hissettirecek nesneleri kullanırlar. Parlak renklerle enerjilerinin arttığını hisseden dışa dönük kişiler, evlerinin dekorasyonunu ve kıyafetlerini buna uygun olarak tercih ederken içe dönük kişiler yumuşak renklerin sakinliğini tercih eder. Psikologlar –atmadığımız şarap şişeleri, üzeri yazılı yırtık kâğıtlar, duvardaki yumruk izi gibi– farkında olmadan arkamızda bıraktığımız eşyalara "davranışsal kalıntı" (behavioural residue) adını veriyor. Psikolog Profesör Sam Gosling bu konuda meraklı olanlara "insanların kendilerine gönderdikleri işaretlerle başkalarına gönderdikleri işaretler arasındaki farklara dikkat etmeyi" öneriyor. Kişilerin kendi özel alanlarındaki hali ile koridordaki, mutfaktaki, ofisteki halleri "benliklerimizin nasıl bölündüğü" ile ilgili ipuçları verebilir.

Zoë Heller, *Skandal* isimli romanında, iki ana karakterin evlerindeki ortamı başarılı bir şekilde kullanarak nöral modellerimizi besliyor. Hikâyenin (dışa dönüklük ve uyumluluk düzeyi düşük, sorumluluk bilinci yüksek olan) anlatıcısı Barbara Covett, (tam tersi özelliklere sahip olan) Sheba Hart'ın evini ziyaret ettiğinde iki karakterin birbirinin zıddı olan kişilik özelliklerini detaylı bir şekilde anlayabileceğimiz bir sahneyle karşı karşıya kalıyoruz. Covett, evine misafir geldiği nadir zamanlarda dairesini "titizlikle" temizlediğini, hatta kedisini taradığını anımsıyor. Böyle bir durumda, sanki görünen şey "sıradan oturma odası değil de kirli sepetiymiş gibi kendisini çok kötü hissettiğini" söylüyor. Oysa Sheba böyle biri değil. Barbara, oturma odasına girdiğinde içeride "burjuvalara özgü bir özgüven" ve onun "asla hoş göremeyeceği düzeyde bir dağınıklık" görüyor. Odada "yıpranmış, kocaman möbleler," "çocuklarının etrafa saçılmış iç çamaşırları," "kötü kokuyormuş gibi gözüken" ve büyük ihtimalle Afrika'dan alınmış "ilkel, tahta bir müzik aleti" var. "Şömine rafı evdekilere ait ıvır zıvırların toplandığı bir yer. Bir çocuğun yaptığı bir resim. Bir topak pembe, oyuncak kil. Bir pasaport. Yaşlıca görünen bir muz."

Bu ortam, Barbara'nın içinde –kendisinin de şaşırdığı– bir şeyi tetikler; bu dağınıklığı kıskanmıştır. Bu durum, zihninde, kişiliğini daha ayrıntılı bir şekilde gözler önüne seren melankolik düşüncelerin belirmesine neden olur. Aynı zamanda bu, kişiliğimizin bulunduğumuz yerlere nasıl nüfuz ettiğini gösterir:

Tek başınıza yaşadığınız zaman eşyanız sizi hep yaşamınızın tekdüzeliğiyle yüzleştirir. Dokunduğunuz her şeyin kökenini ve ona en son ne zaman dokunduğunuzu kesin olarak bilirsiniz. Kanepenin üstündeki beş küçük yastık, onları dramatik bir şekilde dağıtmazsanız, kabartılmış bir şekilde aynı gösterişli açılarda birbirine yaslanarak aylarca durur. Tuzluğunuzdaki tuzun miktarı her gün, aynı ıstırap verici oranda azalır. Sheba'nın evinde oturmuş, birkaç kişinin birbirine karışmış birikimini incelerken kendi ufak tefek eşyanı başka kişilerinkiyle karıştırmanın ne kadar rahatlatıcı olabildiğini görebiliyordum.

Bu canlı ve etkileyici paragrafa bakınca "beş minderde" ve "tuzda" yalnızlığın iniltisini duyabiliyoruz. Gazetecilerin, röportaj yapmak istedikleri insanların evlerini ziyaret etmeyi tercih etmelerinin nedeni de bulunduğumuz ortamlarda kişiliğimizi ele veren ipuçları bırakma alışkanlığımızdır. Lynn Barber, başarılı mimar Zaha Hadid ile görüşmeye gittiğinde Hadid gelmeden önce halkla ilişkiler danışmanı tarafından "bembeyaz bir teras katına" alındı. Barber yazdığı yazıda, Hadid'in iki buçuk yıl yaşadığı evin ancak "bir araba galerisi kadar sıcak" olduğunu ifade ediyor.

"Aşırı derecede ve korkutucu boyutta sert. Evde perde, halı, minder ya da herhangi türde bir döşeme yok. Mobilyalar –tabii bu kelimeyi kullanmak doğru olacaksa– fiberglastan yapılmış ve araba boyasıyla boyanmış kaygan ve biçimsiz şekillerden ibaret ... Yatak odası biraz daha çekici gözüküyor çünkü içeride en azından yatak olduğu anlaşılan bir yatak, küçük oryantal bir halı, üzeri mücevherler ve parfüm şişeleriyle dolu bir tuvalet masası var, ama hepsi bu kadar."

"Odaların," diye devam ediyor Barber, "insanların kişiliğine dair ipucu vermesi gerekiyor ama bu ev kişilikten arınmış gibi gözüküyor." Barber'ın canlı ve zengin betimlemeleri Hadid'in zihnine dair modellerimizi besliyor. Hadid, daha içeri adımını bile atmamışken onun nasıl biri olduğunu öğrenmeye başlıyoruz.

2.3

Kişilik, büyük bir güç olsa da dışa dönük, içe dönük ve diğer kişilik özelliklerinden ibaret değiliz. Kişilik özelliklerimiz, içinde bulunduğumuz kültürel, sosyal ve ekonomik çevrenin yanı sıra yaşadığımız tecrübelerle bir araya gelerek içinde yaşayacağımız eşsiz nöral dünyayı oluşturur.

Olayların ve karakterin yavaşça açığa çıkmaya başladığı bir hikâyede birdenbire bizimkinden tamamen farklı bir zihinle karşılaşmaktan daha heyecan veren pek bir şey yoktur. Başkahramanın bakış açısı hikâyede bizi yönlendirir. Bu bakış açısı, sahibinin kusurları ve bu kusurların neden olacağı olaylar hakkında ipuçlarıyla dolu bir haritadır. Bana kalırsa bu özellik, kurgu yazımında oldukça hafife alınan tek konu. Birçok kitap ve film birtakım belirsiz özellikleri olan karakterlerle başlıyor. Mekanik birkaç tuhaf davranışı olan bu kusursuz, basit, insan görünümlü değersiz karakterler, kurgudaki olaylarla şekillenmeyi bekliyor gibiler. Oysa henüz kitabın birinci sayfasındayken kendimizi kusurlu, ilgi çekici, belirgin ve gerçek olduğu hissini uyandıran bir zihnin ve yaşamın içinde bularak irkilmek ve heyecan duymak çok daha güzeldir.

Charles Bukowski, *Postane* adlı kitabının açılış paragrafında bunu çok iyi başarıyor:

Bir yanlışlık olarak başladı.

Noel mevsimiydi ve her Noel'de aynı numarayı çeken tepedeki ayyaştan eli ayağı tutan herkesi işe aldıklarını öğrendim; ben de gittim ve kendimi sırtımda posta çantasıyla aylak aylak dolanırken buldum. Ne iş, diye geçirdim içimden. Rahat! Sadece iki blok filan veriyorlardı ve bitirmeyi başarırsan kadrolu posta dağıtıcısına ya da şefe gidiyor, bir blok daha alıyordun; ama hiç acele etmiyordun zaten o Noel kartlarını posta kutularına koyarken.

Ağırlıklı olarak işçi sınıfının yaşadığı Los Angeles'tan kilometrelerce uzaklardaki Zadie Smith'in *İnci gibi Dişler* adlı romanı, kırk yedi yaşındaki Archie Jones'un Cricklewood Broadway'de intihara kalkıştığı bir sahneyle açılır: "Fitilli kadife bir takım giymiş olan Alfred Archibald Jones, içi egzoz dolu bir Cavalier Musketeer Estate'de, başı direksiyona yaslanmış bir halde oturmuş ... Hatalarını da yanında götürmek istediği için, bir elinde (sol) savaş madalyalarını, diğerindeyse (sağ) evlilik cüzdanını sımsıkı tutuyordu ... İntihar mektubu yazmak, cenaze töreni için talimatlar bırakmak gibi ayrıntılarla uğraşacak biri değildi. Tek istediği bir parça sükunetti; yoğunlaşarak düşünebilmek için bir parça sessizlik istiyordu ... Ve bunu dükkânlar açılmadan önce yapmak istemişti."

Çağdaş döneme ait başarılı kurguların çoğunda, eşyalar ve olaylar genellikle tanrısal bakış açısıyla değil karakterin gözünden anlatılır. Karşımıza çıkan her şey, tıpkı gerçek

yaşamda olduğu gibi, nesnel dış gerçekliğe göre değil, bu karakterlerin zihnindeki nöral dünyaya göredir. Yani bu kontrollü halüsinasyon ne kadar gerçek gözükürse gözüksün sadece onların zihninde, kendine özgü bir yanılgı biçimiyle var olur. Kurguda yer alan *her* tasvirin aslında karakter tarafından yapıldığını söylersek fazla ileri gitmiş sayılmayız.

James Baldwin'in *Bir Başka Ülke* adlı romanındaki heyecan verici bir paragraf, 1950'lerin Amerikası'nda hayatta kalmaya çalışan Afrika kökenli Amerikalı Rufus Scott'ın Harlem'deki bir caz kulübüne girdiği anları tarif ediyor. Baldwin'in sahnedeki saksafoncuya dair tasvirlerinde, müzisyen hakkındaki bilgiler kadar Scott'ın dünyası, bu dünyayı kontrol etmek için girdiği öfkeli mücadeleye dair ayrıntılar da göze çarpıyor:

Orada dikilmiş, bacaklarını açmış, ortalığın anasını satıp göğsünü varil gibi şişirmiş ve yirmili yaşların döküle elbiseleri içinde titreye titreye, çığlık gibi üflemişti saksafonunu: Beni seviyor musun? Beni seviyor musun? Beni seviyor musun? Sonra, tekrar beni seviyor musun? Beni seviyor musun? Beni seviyor musun? En azından, Rufus'un duyduğu bu soruydu. Oğlanın bütün gücüyle, durmaksızın, dayanılmayacak kadar ısrarla tekrarladığı aynı ifadeyi böyle duymuştu ... soru korkunç ve gerçekti; kendi kısacık tarihinin içinden bütün ciğerleri, bütün benliğiyle üflemişti çocuk; o geçmişin içinde bir yerlerde, sefaletin, çete savaşlarının, topluca düzüşmelerin içinde; ekşi ekşi kokan odada, meniyle katılaşmış battaniyenin üstünde, marihuana ya da şıranganın gerisinde, bodrumdaki sidik kokusunun altında, artık asla iyileşemeyeceği

darbeyi yemişti ve kimse inanmak istememişti buna. Beni seviyor musun? Beni seviyor musun? Beni seviyor musun?

2.4

Karakterlerin gerçek hayatta ve kurguda kusurlu ve kendilerine has özelliklere sahip kişilere dönüşmesini sağlayan araçlardan biri de kültürdür. Kültürü genellikle opera, edebiyat ve giyim tarzı gibi yüzeysel yansımalarıyla algılarız. Oysa kültür biraz da gerçekliğe dair hayalimizi inşa eden nöral mekanizmayı doğrudan şekillendirir. Kültür, hayatı deneyimlemek için kullandığımız merceklerin biçimini bozup onları daraltır; savunmak için savaşıp uğrunda öleceğimiz ahlaki kuralları dayatarak ya da ne tür yemeklerden lezzet alacağımıza karar vererek üzerimizde bize etki eden güçlü bir baskı kurar. Japonlar yavru arılardan yapılan *hachinoko* adlı lezzetli bir yemek yerler. Papua Yeni Gine'deki Korowai kabilesinin üyeleri *insan* yer. Amerikalılar, yılda on milyon ton et tüketirken ineklerin kutsal sayıldığı Hindistan'da biftekli sandviç yediğiniz için öldürülebilirsiniz. Ortodoks Yahudiliğinde kadınlar –ahlaksız düşünceleri olan kişileri cezbetmemek için– saçlarını tıraş edip peruk takarlar. Ekvador'da yaşayan Huaorani kabilesinin üyeleri neredeyse çıplak dolaşır.

Bu tür kültürel normlar, zihnimizde oluşturduğumuz modellere, beynimizin bizi çevreleyen dünyayı kontrol etmek için nasıl biri olmamız gerektiğini anlamaya çalıştığı bir dönemde, yani çocukluğumuzda eklenir. 0–2 yaş arasında, beynimiz saniyede 1,8 milyon nöral bağlantı

üretir. Sinir sistemimiz bu değişime açık olduğu ya da "plastisite" özelliğinin yüksek olduğu bu evreyi, ergenliğin sonuna ya da ilk yetişkinlik dönemine kadar sürdürür. Öğrenme, bir bakıma, oyunlar aracılığıyla gerçekleşir. Aralarında yunusların, kanguruların ve farelerin bulunduğu çoğu hayvan, kurallara ve keşfe dayalı bu tür eğlenceli etkileşimlerden keyif alır. Ancak insanların uygarlık seviyesi ve kontrol etmesi gereken karmaşık sosyal yapı, oyunun insan yaşamındaki önemini artırmıştır. İnsanların çocukluk döneminin daha uzun sürmesinin temel nedeni de budur aslında.

İçinde eğlencenin, eğitimin ve hikâye anlatımın olduğu birçok farklı türde oyun geliştirdik. Hikâye anlatımı ve oyunlar çocuklara doğruları ve yanlışları, değerli ve değersiz olan şeyleri ya da nasıl davranmaları gerektiğini anlatmanın, kültürel modellere uygun ya da aykırı davranışlarının sonucunda onları cezalandırmanın ya da ödüllendirmenin bir yoluydu yetişkinler için. Büyükler, çocuklara öğütlerle dolu hikâyeleri okumakla kalmaz, bu hikâyelerin verdiği mesajların altını çizerek onlara yenilerini ekler. Sosyal zihinlerin oluşturulmasında oyunların rolü çok önemlidir. Sosyopat katillerin geçmişlerine odaklanan bir çalışmada katillerin %90'ının çocukluklarında hiç oyun oynamadıkları ya da sadizme ve fiziksel şiddete dayalı sıra dışı oyunlar oynadıkları ve katillerin arasındaki tek ortak noktanın bu olduğu saptandı.

Kültür, modellerimize çoğunlukla yaşamımızın ilk yedi yılında eklenip nöral yapımızı ayrıntılarıyla belirleyerek şekillendirir. Batılı çocuklar, yaklaşık 2500 yıl önce Antik

Yunan'da doğan bireysellik kültürüne göre yetiştirilirler. Bireyciliği benimseyen kişiler, özgürlüğün her şeyden önce geldiğine, dünyanın ayrı ayrı bireylerin bir araya gelmesiyle oluştuğuna saplantılı bir şekilde inanırlar. Bu düşünce, anlattığımız hikâyeleri de etkileyen birtakım değerlerin oluşmasına neden olur. Bazı psikologlar, bu düşünce sisteminin Antik Yunan'ın fiziksel koşullarından kaynaklandığını öne sürüyor. Dağlar ve taşlarla dolu olduğu için bu kıyı bölgesi, fazla sayıda insana gereksinim duyan tarım gibi faaliyetler açısından elverişsizdi. Bu durum, insanların geçinmek için deri tabaklamak, toplayıcılık yapmak, zeytinyağı üretmek ya da balık avlamak gibi daha pratik işlere yönelmesi anlamına geliyordu. Yani Antik Yunan'da içinde yaşadığınız dünyayı kontrol etmenin en iyi yolu başınızın çaresine bakabilmekten geçiyordu.

Başarının anahtarı bireysel bağımsızlık olduğu için güçlü bireyler olmak kültürel bir ideale dönüştü. Yunanlar bireysel başarıya, mükemmelliğe ve şöhrete ulaşmayı amaçladılar. Bireylerin bireylere karşı mücadele verdiği efsaneye dönüşen Olimpiyat Oyunları'nı icat ettiler. Elli yıl boyunca demokrasiyi uyguladılar ve bireyselliğe o kadar odaklandılar ki kontrolsüz şekilde kendini sevmenin tehlikeleri konusunda uyarıda bulunmak için Narkissos'un hikâyesini yazmak zorunda kaldılar. Tiranların, yazgının ve tanrıların kaprislerine katlanmak zorunda olan kölelere dönüşmek yerine, birey kavramını kendi güçlerinin yörüngesi olarak kabul edip istedikleri hayatı seçmekte özgür olmak, onlar için büyük bir yenilikti. Profesör Victor Stretcher, "bu durum, insanların sebep sonuç ilişkisi

hakkındaki görüşlerini değiştirerek Batı medeniyetinin doğumunu müjdeledi," diye yazıyor.

Bu ısrarcı ve özgürlüğüne düşkün bireyle Doğu'daki bir bireyi karşılaştıralım. Antik Çin'deki engebeli ve verimli tarım arazileri, büyük grupların etkinlik göstereceği faaliyetlere oldukça elverişliydi. Bu durum, büyük olasılıkla insanların, geçimlerini sağlayabilmeleri için buğday ya da pirinç yetiştiren ya da sulama işinde çalışan büyük bir topluluğun parçası olmaları gerektiği anlamına geliyordu. Böyle bir yerde dünyayı kontrol etmenin en iyi yolu, bireyin çıkarları yerine grubun çıkarlarını korumaktı. Bu da hiç ses çıkarmadan uyum içinde çalışmak demekti. Bu kolektif kontrol teorisi, ideal bir kolektif benliğin oluşmasına neden oldu. *Seçmeler* adlı derlemede, Konfüçyüs'ün "üstün insanı", "kendini övmek yerine erdemini gizlemeyi tercih eden kişi" olarak tarif ettiği kaydedilmiştir. Üstün insan, "başkalarıyla uyum içinde yaşar" ve "denge ve uyumun kusursuzluk içinde var olmasını" sağlar. Bu kişi, yedi bin kilometre uzaklıktaki ısrarcı Batılı bireyden pek farklı değildir aslında.

Yunanlara göre, kontrolü sağlayan öncelikli unsur bireydir. Çinlilere göre ise grup daha önce gelir. Yunanlara göre gerçeklik, farklı farklı birey ve parçaların bir araya gelmesiyle oluşur. Çinliler için gerçeklik birbirine bağlı güçlerden oluşur. Gerçekliği deneyimleme konusundaki bu farklılıklar sonucunda farklı hikâye türleri doğmuştur. Yunan mitleri genellikle Aristo'nun "giriş, gelişme, sonuç" olarak tanımladığı *kriz*, *mücadele*, *çözüm* şeklinde de tanımlanabilecek üç bölümden oluşur. Bu anlatılarda

genellikle korkunç yaratıklarla savaşıp hazinelerle evine dönen tek bir kahraman vardır.

Bunlar, cesur bir insanın her şeyi değiştirebileceği fikrinin propagandasını yaparak bireyselliği öğütleyen anlatılardır. Bu çerçevedeki hikâyeler, Batılı bir çocuğun henüz oluşmaya başlayan benlik algısını oldukça erken dönemlerde etkiler. Amerika'da yaşayan üç yaşındaki bir kız çocuğu, aklına gelen bir hikâyeyi anlatması istendiğinde *kriz*, *mücadele*, *çözüm* aşamalarını kusursuz bir şekilde arka arkaya getirdiği bir hikâye oluşturuyor: "Batman annesinin yanından uzaklaştı. Annesi 'geri dön, geri dön,' dedi. Kayboldu ve annesi de onu bulamadı. Eve gelmek için *böyle böyle* koştu. Kek yiyip annesinin kucağına oturdu. Sonra da biraz dinlendi."

Antik Çin'deki hikâyeler böyle değildi. Yaşam, diğer bireylere odaklı olduğu için bu ülkede iki bin yıl boyunca gerçek anlamda bir otobiyografi yazılmamıştır. Otobiyografik eserler yazılmaya başlandığında ise kitaba konu olan kişilerin yaşam öyküleri yazıya kendi sesleriyle ve düşünceleriyle aktarılmıyor. Kendi yaşamlarının merkezinde olmak yerine olayları üçüncü bir kişi olarak kenardan izliyorlar. Doğu'nun sebep sonuç ilişkisine dayanmayan anlatı modelini benimseyen kurgu eserleri genellikle Ryünosuke Akutagawa'nın *Bir Bambu Korusunda* adlı hikâyesinde görülen anlatı formuna göre şekillenir. Bu hikâyede olaylar oduncu, rahip, polis memuru, yaşlı bir kadın, cinayet zanlısı, kurbanın karısı ve son olarak katilin ruhuyla iletişime geçen bir medyum gibi farklı görgü tanıkları tarafından anlatılan bir cinayetin etrafında döner. Okur, tanıkların

anlattığı ve bir şekilde birbiriyle tutarsızlık gösteren bu hikâyeler karşısında neler olup bittiğini tek başına çözmek zorundadır.

Psikolog Profesör Uichol Kim'in bu konudaki görüşleri şu şekilde: "Cevabı hiçbir zaman bulamazsınız. Bir sonuç yoktur. Mutlu son yoktur. Cevabının ne olduğuna tek başınıza karar vermeniz gereken bir soru vardır elinizde. Hikâyeden keyif almanızı sağlayan şey de budur zaten." Bir bireye odaklı Doğu hikâyelerinde kahraman, statüsünü grubun çıkarlarını önceleyerek kazanır. "Batı'da kötülüğe karşı savaşırsınız, dürüstlük kazanır ve sevgi her şeyin üstesinden gelir," diyor Profesör Kim, "Asya'da fedakârlık yapan, aileyi, toplumu, ülkeyi koruyan kişi kahraman olur."

Kishōtenketsu olarak bilinen Japon anlatı formu dört bölümden oluşur: Birinci bölümde (ki) karakterlerle tanışırız. Olaylar ikinci bölümde (shö) gerçekleşir. Üçüncü bölümde (ten), şaşırtıcı hatta görünürde diğer olaylarla ilgisi olmayan bir olay olur ve yoruma açık olan son bölümde (ketsu) hikâyede yaşanan her şeyin arasında bağlantı kurmamız beklenir. "Doğu'daki hikâyelerin kafa karıştırıcı yönlerinden biri de sonuçlarının olmayışıdır," diye ekliyor Profesör Kim. "Gerçek hayatta basit ve net cevaplar yoktur. Cevapları siz bulmak zorundasınız."

Batılıla, bireysel mücadeleleri ve zaferleri konu edinen anlatıları okumaktan keyif alırken Doğulular uyum arayışını konu edinen anlatılardan hoşlanır.

Bu anlatı formları kültürlerimizin değişimi algılayış biçimlerindeki farklılıktan kaynaklanır. Batılılar için gerçeklik, farklı bireyler ve parçalardan oluşmuştur. Biz Batılılar, beklenmedik ve korkutucu bir değişiklikle karşılaştığımızda bu bireyler ve parçalarla mücadele ederek onları kontrol altına almaya çalışırız. Doğululara göre gerçeklik, birbirine bağlı güçlerden oluşan bir alandır. Doğulular, beklenmedik ve korkutucu bir değişiklikle karşılaştıklarında, dengesini yitiren bu güçleri uyumlu bir şekilde bir araya getirmenin yollarını anlayarak kontrolü yeniden sağlamaya çalışırlar. İki kültürdeki ortak nokta, hikâyenin derinliklerinde yatan amaçtır. Hikâyeler kontrol dersleridir.

2.5

Bir benliğin, bütün zayıflıkları ve kendine has özellikleriyle varlığını evrenden ayrıştırması zaman alır. Her şey aynadaki yansımamızı fark etmemizle başlar. Ebeveynlerimiz bize geçmişe, bugüne, etrafımızda neler olup bittiğine ve bu olaylar karşısında neler yapmamız gerektiğine dair hikâyeler anlatır. Biz de bu hikâyelere kendimize dair eklemeler yaparız. Hedef odaklı bir varlık olduğumuzu, bir şeyler istediğimizi ve bu şeylere ulaşmak için çabaladığımızı fark ederiz. Etrafımızda, bilinci olan ve bizim gibi hedef odaklı başka zihinler olduğunu keşfederiz. İnsanların arasında –başkalarının birtakım beklentilerle yaklaştığı– kadın, erkek, işçi gibi belli kategorilere ait olduğumuzu fark ederiz. Gücümüz ve yapabildiğimiz şeyler vardır. Anılarımıza dair hikâyeleri taşıyan hücreler yavaş

yavaş birleşip birbirlerine kenetlenir, bir kahramanı ve bir konusu olan bir dizi hikâye oluşturur. "Nihayet ergenlik çağına ulaştığımızda," diye yazıyor Psikolog Profesör Dan McAdams, "yaşantımızın geçmişimizi yeniden inşa edip geleceği hayal ederek oluşturduğumuz, –bir amacı, bütünlüğü ve anlamı olan– büyük bir hikâye olduğunu anlarız."

Büyüme çağında bu hikâye oluşturma mekanizmasına maruz kalan beynimiz, öncelikli olarak kim olduğumuzu, bizim için nelerin önemli olduğunu ve istediklerimizi elde etmek için nasıl davranmamız gerektiğini çözmekle uğraşır. Beynimiz, gerçekliğe dair modellerini doğduğumuz andan itibaren sahip olduğu yüksek derecede plastisite sayesinde oluşturmuştur. Ancak beynimiz bir süre sonra esnekliğini yitirir ve bu durum değişmesini zorlaştırır. Bizi biz yapan özelliklerimiz ve hatalarımız, bu modellerin bir parçası olmuştur artık. Kusurlarımız ve bize has özelliklerimiz kim olduğumuzu belirlemiştir. Zihnimizin oluşumu tamamlanmıştır.

Daha sonra beynimiz –insanın yaşadığı çatışmalar ve dramla ilgilenen herkesin öğrenmesi gereken– bir evreye geçer. Bundan böyle, modeller oluşturmak yerine modelleri savunmaya başlarız. Artık kusurlu dünya modelimizi içeren kusurlu benliğimizin oluşumu tamamlandığı için beynimiz onu korumaya başlar. Modelimizin yanlış olabileceğine dair bir kanıtla karşılaştığımızda, yani diğer insanların dünyayı bizim algıladığımız şekilde algılamadığını fark ettiğimizde bu durumdan büyük bir rahatsızlık duyarız. Beynimiz, bu insanların bakış açılarını dikkate

alıp modelimizi değiştirmek yerine onları reddetmenin yollarını arar.

Nörobiyolog Profesör Bruce Wexler bu durumu şöyle tanımlıyor: "[Beynin] içindeki yapılar kurulduğunda, içsel ve dışsal çevre arasındaki ilişkiye yönelirler. Birey, içteki yapıları çevreye göre şekillendirmek yerine, tamamlanmış olan bu yapıları, çevreden gelen itirazlara karşı korumaya çalışır ve bu yapılardaki değişimi zor ve acı verici bulur." Bu tür itirazlara çarpık fikirlerle, savlarla ve öfkeyle karşılık veririz. Wexler şöyle devam ediyor: "bu yapılarla uyumlu olmayan bilgileri reddeder, unutur ya da doğrudan itibarsızlaştırmaya çalışırız."

Beynimiz, kusurlu dünya modelimizi, ustalıkla geliştirdiği önyargılarla savunur. Karşılaştığımız yeni bir bilgiyi ya da fikri hemen yargılarız. Bu bilgi ya da fikir gerçeklik modelimizle uyumluysa beynimiz bilinçaltına *olumlu* bir duygu gönderir. Uyumlu değilse bilinçaltında *olumsuz* bir duygu oluşur. Bu duygusal tepkiler, bilinç düzeyinde akıl yürütmeye başlamadan önce gerçekleşir. Üzerimizdeki etkileri çok güçlüdür. Bir şeye inanıp inanmamaya karar verirken genellikle bir kanıt aramak için tarafsız bir araştırma yapmayız. Bunun yerine, bizim adımıza hızlıca karar alan modelleri doğrulayacak herhangi bir neden bulmaya çalışırız. İçimizdeki sezgiyi destekleyecek yarım yamalak bir kanıt bulur bulmaz "Evet, aslında mantıklı," diye düşünürüz. Artık düşünmeyi bir kenara bırakırız. Bu durum "mantıklı durdurma kuralı" diye adlandırılır.

Kendimizi bu şekilde kandırdığımızda nöral ödül mekanizması keyif verici bir yükselişe geçer. Aynı zamanda

kendimizi, bu tek taraflı doğrulayıcı bilgi arayışının soylu ve kusursuz bir davranış olduğuna inandırırız. Bu süreç son derece kurnaz bir şekilde ilerler. Bu durum sadece zihnimizdeki modellere karşı çıkan kanıtları unutup onları görmezden gelmekten ibaret değildir (tabii ki bunu da yaparız). Karşı görüşün uzmanlarının yetkinliğini reddetmek için hileli yollar bulur; söylediklerinin hepsine değil, sadece belli bir kısmına daha fazla önem verir, ortaya koydukları düşüncedeki küçücük kusurlara takılarak onları söylediklerinin tamamını reddetmek için kullanırız. Zekâ, haklı olduğumuza dair bu bilişsel yanılsamalardan kurtulmak konusunda etkili değildir. Zeki insanlar haklı olduklarını ispat etmenin yollarını bulmakta genellikle daha başarılı olsalar da düşüncelerinin yanlış olduğunu fark etmekte pek başarılı değillerdir.

Geçirdiği evrim sonucunda, insanoğlunun bu denli mantıksız davranabilmesi kulağa tuhaf gelebilir. Dikkat çekici bir teori, sorunlar üzerinde en doğru çözüme ulaşana kadar bir avukat gibi tartışmaya programlandığımızı öne sürüyor. Yani gerçeğe ulaşmak bir grup etkinliğidir ve ifade özgürlüğü önemli bir unsurdur. Bu durum, senarist Russell T. Davies'in iyi bir diyaloğun nasıl olacağıyla ilgili görüşlerini doğruluyor: "İyi bir diyalog iki monoloğun çarpışmasından doğar. Dramı bir kenara koysanız bile gerçek hayatta bu böyledir. İnsanlar her zaman ama her zaman kendilerini düşünür."

Zihnimizdeki modeller, gerçeklik deneyimlerimizi oluşturduğu için onların yanlış olduğunu ileri süren kanıtların huzursuz edici olması çok da şaşırtıcı değildir. "Deneyim-

lediğimiz şeylerden tanıdık oldukları için keyif alırız," diye yazıyor Wexler, "aşina olmadığımız şeyler strese, mutsuzluğa ve işlev bozukluğuna neden olur." Zihnimizdeki modelleri savunmak için verdiğimiz –ve hayatta olmanın sıradan bir parçası olan– bu saldırgan tepkilere öylesine alışmışızdır ki tuhaflıklarının farkına bile varmayız. Aynı fikirde olmadığımız insanlardan neden hoşlanmıyoruz? Neden onların bizi reddettiğini hissediyoruz?

Farklı fikirleri olan kişilerle karşılaştığımızda onları anlamaya çalışmak ya da onlara aldırış etmemek mantıklı bir tepki olabilirdi. Oysa bunları yapmak yerine rahatsız oluyoruz. Nöral modellerimiz, bir tehditle karşı karşıya kaldığı bazı zamanlarda çok fazla olumsuz duygu üretir. Beynimiz, nöral modellere karşı bir tehdit algıladığında, şaşırtıcı bir şekilde, fiziksel bir saldırıya uğradığımız zamanlarda yaptığı gibi bir savunmaya geçerek bizi "savaş ya da kaç" tepkisini vermek zorunda olduğumuz gergin ve endişeli bir duruma iter. Görüşleri bizden biraz farklı olan biri, tehlikeli bir rakibe, bize kasıtlı bir şekilde zarar vermeye çalışan bir güce dönüşür. Sinirbilimci Profesör Sarah Gimbel beyin taramasına alınan insanlara, sıkı sıkıya bağlı oldukları politik görüşlerinin aslında yanlış olduğuna dair kanıtlar sunulduğunda neler olduğunu gözlemledi. Gimbel bu durumu, "Beyinde gözlemlediğimiz tepki, ormanda yürürken karşınıza bir ayı çıktığında verdiğiniz tepkiye çok benziyor," diye ifade ediyor.

Bu yüzden karşı atağa geçeriz. Bunu, karşımızdaki kişiyi yanıldığına ve bizim haklı olduğumuza ikna etmeye çalışarak yapabiliriz. Genellikle başarısızlığa uğrar ve acı

çekmeye başlarız. Biz sürekli olarak bu çekişme üzerine kafa yorarken paniğe kapılan zihnimiz, karşımızdaki bu kişilerin aptal, ikiyüzlü ve ahlaksız olduklarını gösteren nedenleri sıralamaya devam eder. Aslına bakarsanız, konuştuğumuz diller bize, modelleri bizim modellerimize aykırı olan insanları tanımlamak için kötü kelimelerle dolu renkli bir gökkuşağı sunar: Salak, gerzek, embesil, aptal, mankafa, pislik, budala, keriz, geri zekâlı, ahmak, enayi, şarlatan, denyo, sersem, alık, ebleh, kalleş, dangalak, kuş beyinli, avanak. Böyle biriyle karşılaştığımızda genellikle huzursuzluğumuzu giderecek bir arkadaşımızla konuşmak isteriz. Nöral düşmanlarımız hakkında konuşarak ve onların ne kadar korkunç kişiler olduklarını gösteren şeyleri sıralayarak saatlerimizi geçiririz. Bu hem berbat hem keyif veren hem de *çok* rahatlatıcı bir davranıştır.

Yaşamımızın büyük bir kısmını, kafamızın içindeki hayalî dünya modelinin doğruluğu konusunda kendimizi ikna edecek şekilde düzenleriz. Modellerimizle uyumlu olan sanat, iletişim araçları ve hikâyelerden keyif alır, uyumlu olmayanlara karşı huzursuz ve soğuk bir tavır takınırız. Haklılığımızı destekleyen kültürel liderleri alkışlarken karşılarındaki kişilerin yozlaşmış, dengesiz, öfkeli, nefret dolu olduğunu düşünür, belki de onların başarısızlığa uğrayıp aşağılanmasını dileriz. Etrafımızı bizimkilere benzer zihinlere sahip insanlarla doldururuz. Sosyalleşmekten en keyif aldığımız zamanlar, –özellikle de tartışmalı konularda– haklı olduğumuz konusunda insanlarla hemfikir olduğumuz zamanlardır. Gerçekliğe dair modelleri bizimkilere benzeyen insanlarla buluştuğumuzda hiç durmadan sohbet edebiliriz. Kendimizi bu şekilde doğrulamak o

kadar mutluluk verir ki zamanın nasıl geçtiğini anlayamayız. Bu insanlarla bir araya gelmek için can atar, onların –omuz omuza verdiğimiz ve neşeyle gülümsediğimiz– fotoğraflarını buzdolabımızın üzerine asar ve sosyal medya hesaplarımızda paylaşırız. Onlarla yaşam boyu sürecek bir arkadaşlığımız vardır artık. Koşullar elverişliyse âşık bile olabiliriz.

Diğer taraftan, inandığımız her şeyi bu şekilde savunmadığımızı da bir kenara yazmak gerekir. Birinin yanıma yaklaşıp *Power Rangers*'ın bir kavgada *Transformers*'ı yenebileceğini ya da üç kenarı olan iki parçalı, çok yüzlü bütün grafiklerin Hamilton döngüsüne sahip olduğunu iddia etmesi beni pek etkilemez. Savunmak uğruna savaşa gireceğimiz inançlar; kişiliğimizi, değerlerimizi ve çevremizi kontrol etme teorimizi şekillendiren inançlardır. Bu tür düşüncelerimize yapılan saldırılar gerçekliği deneyimlemek için kurduğumuz temel yapılara karşı saldırılardır. Başarılı hikâyelerin itici gücü, bu tür inançlarımıza yapılan bu saldırılardır.

Gerçek hayatta ya da hikâyelerde karşılaştığımız çatışmalar da bu tür model savunucu davranışlardan kaynaklanır. Bu çatışmalarda dünya hakkında birbirine zıt algılara sahip insanlar, karşı tarafı haklı olduklarına ikna etmeye ve bu yolla diğerlerinin nöral dünya modeliyle kendi nöral modellerini eşleştirmeye çalışır. Bu çatışmaların derin, şiddetli ve sürekli olması, bir bakıma, naif gerçekçiliğin gücünden kaynaklanır. Gerçekliğe dair hayalî modelimiz kendi kendini doğruladığı için gerçeği farklı şekilde gördüğünü iddia eden rakibimizin deli, yalancı ya da kötü

biri olduğundan başka bir sonuca varamayız. Onlar da bizim hakkımızda tam olarak aynı şeyi düşünür.

Fakat bir karakter ancak bu tür çatışmalar sayesinde gelişip değişir. Karakterler hikâyedeki olaylarla mücadele ederken genellikle bir dizi engel ve dönüm noktasıyla karşılaşırlar. Bu engeller ve dönüm noktaları, genellikle her biri dünyayı –hikâyede belli ve gerekli bir işlevi olan– farklı şekillerde deneyimleyen ikincil karakterlerden kaynaklanır. Bu karakterler, dünyayı onların gözlerinden görebilmesi için başkahramanı zorlarlar. Onlarla giriştiği mücadele kahramanın nöral modelinin –az da olsa– değişmesine neden olur. Kahraman, belki de kendi kusurlarının çok daha karanlık ve şiddetli yansıması olan bu karşıt karakterler tarafından yoldan çıkarılır. Aynı şekilde dostlarından başkahramanın benimsemesi gereken yeni var oluş biçimlerinin bir bütününü oluşturan önemli dersler alırlar.

Ancak başkahramanımız, değişime neden olacak bu dramatik yolculuğa başlamadan önce büyük olasılıkla nöral modeline inanmaya devam edecektir. Yine de bu modelin bir yerleri çatlamaya başlamış olabilir, kahraman bütün gücüyle görmezden gelse de dünyayı kontrol etmekte başarısız olduğuna dair işaretler baş gösterebilir ve kötü olaylar, çatışmalar patlak verip onları çevreleyebilir. Sonra bir şey olur...

İyi hikâyelerde bir çeşit ateşleme noktası vardır. Bu harika anlarda, olduğumuz yerde doğrulur, birdenbire dikkat kesiliriz; duygularımız harekete geçer, merakımız ve gerginliğimiz artar. Ateşleme noktası, sebep sonuç ilişkisine dayalı olaylar arasında, başkahramanı köklü inançlarını

sorgulamaya iten ilk olaydır. Bu tür olaylar, kahramanların kusurlu kontrol teorilerini temelinden sarsar. Onların kendilerine özgü kusuruna tam isabet ettiği için hiç beklenmedik bir şekilde davranmalarına neden olur. Aşırı tepki verir ya da farklı türde tuhaf bir reaksiyon gösterirler. Bu durum, bilinçaltımıza karakterler ve olaylar arasında olağanüstü bir kıvılcım olduğunu gösteren bir sinyal gönderir. Artık hikâye başlamıştır.

Kontrol teorilerini test edip onların yetersiz olduğunu gören kahramanlar hikâyedeki olayların kontrolünü kaybedeceklerdir. Bu olayların tetiklediği dramatik durum başkahramanı bir karar vermeye zorlar. Bu kusuru düzeltecek mi düzeltmeyecek mi? *Nasıl biri olacak?*

Günden Kalanlar'ın kahramanı Stevens'ın kültürel modeli on dokuzuncu yüzyıl Britanyası'na aitti. Bu model, ağırbaşlılığın ve duyguları dizginlemenin değerli olduğuna dair temel inançlara dayalıydı. Stevens'ın modeli, bu özelliklerin çevresini kontrol etmek için en iyi yol olduğunu söylüyordu. Yani eğer ağırbaşlılık ve duyguları dizginleme kurallarına göre hareket ederse güvende olacak ve işin sonunda hak ettiği ödülü alacaktı. Bu kontrol teorisi onu tanımlıyordu.

Aslında bu teori, doğru yer ve doğru zamanda geçerliydi. Fakat biz Stevens'la tanıştığımızda her şey değişmeye başlamıştı. Bir zamanlar babasının hizmet ettiği ve bu değerlerin geçerli olduğu İngiliz aristokrasisinin gücü, Britanya'nın gücünün azalmasıyla birlikte azalıyordu. Stevens için bu iki dönem arasındaki geçişin en belirgin sonucu, Darlington Malikânesi'ndeki yeni işvereni Mr.

Farraday'in bir İngiliz lordu değil, Amerikalı bir iş adamı olmasıydı. Bu durum, Stevens'ın varlığını derinden sarsacak beklenmedik bir değişikliğe neden oldu. Yani tipik bir ateşleme noktasıydı.

Hikâye başladığında Stevens, Farraday'in on dört kişilik personelin ücretini karşılayamaması gibi bir sorunla karşı karşıyadır. Evdeki işleri sadece dört kişiyle yürütmeye çalışmak, "görevlerini yerine getirirken ufak tefek birkaç hata" yapmasına neden olur ve bu durum gerçekten canını sıkar. Ancak yeni patronunun gelişi, Stevens'ı çok daha fazla rahatsız ettiği anlaşılan başka bir soruna yol açmıştır. Bu sorun, Farraday'in "İngiltere'de neyin yapılıp neyin yapılmayacağına aşina" olmayışıdır. Daha ayrıntılı bir şekilde söylemek gerekirse, bu sorun, işvereninin "kaygısız, neşeli bir sohbetten" hoşlanması ve onunla "şakalaşma eğilimi" göstermesidir.

Patronunun bu şakacı tavrı Stevens'ı oldukça rahatsız eder. Bu tavırları, kişiliğine, inançlarına ve kontrol teorisine doğrudan yapılmış bir saldırı olarak algılar. Şakacı tavırlar, saygın insanlara göre değildir. Onlar aralarında bu şekilde anlaşmazlar. Bu hiç de ağırbaşlı bir tavır değildir. Böyle tavırlar, insanı duyguları dizginlemeye değil, onları serbest bırakmaya davet eder ve bu da kaosa neden olur.

Stevens da bir keresinde şaka yapmaya çalışır ama bu girişimi küçük düşürücü bir şekilde sonuçlanır. Temel inançlarını değiştirmek konusunda gönülsüz olduğu için beyni –diğer bütün beyinlerin yaptığı gibi– ona bu şekilde hareket etmemesi için bahaneler üretir.

Belki de işverenim takılmalarına benzeri biçimde yanıt vermemi bekliyor, böyle yapamamamı savsaklama sayıyor. Dediğim gibi bu beni epey kaygılandıran bir konu. Ama doğrusu bu takılma işi, benim seve seve yerine getirebileceğim bir görev değil. İşinizi, hizmet alanınızın içinde yer alması alışılagelmemiş görevleri de içerecek biçimde değişen zamana uyarlamak iyi bir şey kuşkusuz, ama şakalaşma bambaşka bir mesele. Bir kere, insan belirli bir anda kendisinden beklenen şeyin şaka türünden bir yanıt olduğunu nasıl bilebilir? Şakacı bir söz söyleyip de o sözün son derece yakışıksız kaçtığını ancak ağızdan çıktıktan sonra fark etmenin ne büyük bir felaket olacağını düşünmeye bile gerek yok.

2.6

Hepimiz kurgu karakterleriz. Kendi zihinlerimizin ürünü olan taraflı, önyargılı ve dirençli varlıklarız. Beynimiz, dışarıdaki dünyayı kontrol ettiğimizi hissettirmek için bizi doğru olmayan şeylere inandırır. Üstün ahlaki özelliklere sahip olduğumuzu destekleyen inançlar, en sarsılmaz inançlarımızın arasında yer alır. Beynimiz, karşı konulması zor yalanlar üreten bir kahraman üreticisi gibi çalışır, bize kendi yaşam hikâyemizin cesur, korkusuz kahramanı olduğumuzu hissettirmek ister.

Kahraman olduğumuzu hissetmemiz için büyük bir kurnazlıkla geçmişimizi yeniden yazar. Hatırlamayı ve ne şekilde hatırlayacağımızı tercih ettiğimiz anılar, aslında

beynimizin anlatmak istediği kahramanlık hikâyesine uygun olarak çarpıtıp değiştirdiği anılardır. Yapılan bir araştırmada katılımcılardan, kendilerine verilen parayı kim olduklarını bilmedikleri kişilerle adil olmadıklarını düşünecekleri şekilde paylaşmaları isteniyor. Daha sonra –yaptıklarını doğru şekilde hatırlamaları durumunda ödüllendirilmelerine rağmen– katılımcıların kendi bencilce davranışlarını ısrarla yanlış hatırladıkları görülüyor. "İnsanlar davranışlarının bencilce olduğu söylendiğinde," diye ifade ediyor araştırmacılar, "daha adaletli bir şekilde davrandıklarını hatırlayabiliyorlar. Böylece suçluluk duygusunu azaltıyor ve kendilerine olan saygılarını koruyorlar."

Nasıl biri olduğumuza dair algılarımız önemli ölçüde anılarımıza dayalıdır. Oysa anılarımız hiç de güvenilir değildir. "Hatırlamayı seçtiğimiz kişisel anıların," diye yazıyor psikoloji ve sinirbilim profesörü Giuliana Mazzoni, "kendimiz hakkındaki güncel fikrimizle uyumlu olması gerekir." Bu sadece stratejik unutmadan ibaret değildir. Geçmişimizi yeniden yazar, hatta onu uydururuz. Mazzoni ve diğer araştırmacıların yürüttüğü çalışmalar hatıraların detaylandırılabileceğini, canlı ve duygu yüklü olsa da tamamen uydurulmuş olabileceğini ortaya koyuyor. "Hiç gerçekleşmemiş olaylardan oluşan anılar uydurabiliyoruz," diye yazıyor Mazzoni, "Anılar esnektir, onları bozup kolayca değiştirebiliriz. Laboratuvarlarımızda yürüttüğümüz çok sayıda çalışma böyle olduğunu gösteriyor."

Psikolog Carol Tavris ve Psikolog Elliot Aronson'a göre üzerinde en fazla değişiklik yapılan anılar yaşantımızı

açıklamaya ve onun ne kadar doğru olduğunu göstermeye yarayan anılardır. "Yıllarımızı yaşadıklarımızı anlatarak, bu olayları, bizi bugün olduğumuz kişiye nasıl dönüştürdüğünü anlatan iyi ve kötü karakterlerle dolu eksiksiz bir hikâyeye dönüştürerek geçiriyoruz." Bu süreçte hafızamız, kendimizi haklı çıkarmak için kullandığımız temel bir kaynağa dönüşüyor. Bu aynı zamanda, "hikâye anlatıcılarının hatalara ve başarısızlıklara bahaneler sunmak için muhtaç olduğu kaynaktır."

Ancak bir kahraman yaratmak için söylenen yalanlar hafızamızın sınırlarını aşıyor. Psikolog Profesör Nicholas Epley, işletme bölümü öğrencilerinin katıldığı bir çalışmada bu bulguya ulaşıyor. Öğrencilere bu alanda kariyer yapmak istemelerinin (önemli bir şey yapmak, başarılarıyla gurur duymak, öğrenmekten keyif almak gibi) içsel motivasyonlardan mı yoksa (ücret, güvence ve yan haklar gibi) dışsal motivasyonlardan mı kaynaklandığını soruyor ve bu sorulara hem kendileri hem de aynı durumda olan yaşıtları için cevap vermelerini istiyor. Karşılaştırmalı sonuçlar her yıl alınıyor. "Sonuçlar öğrencilerin sınıf arkadaşlarını biraz canavarlaştırdığını gösteriyor," diye yazıyor Epley. "Öğrencilerimin hepsi, bu tür getirilerin önemli olduğunu düşünse de kendileri için içsel motivasyonların arkadaşlarına oranla daha fazla önem taşıdığına inanıyorlar. Bu sonuçlar, öğrencilerin 'ben önemli şeyler yapmak istiyorum ama diğerleri için asıl önemli olan şey para,'" dediklerini ortaya koyuyor.

Kahraman yapıcı mekanizmamız, bilinçaltındaki duygusal önsezilerimizle birlikte kendiliğinden başlar. Dünyaya

dair modelimizin ırkçı ve cinsiyetçi düşünceler içerdiğini varsayalım. Bu durumda siyahilerle ve kadın ya da erkeklerle karşı karşıya geldiğimizde içimizde belli belirsiz olumsuz duygular oluşur. Daha en başından iyi bir insan olduğumuza ikna olduğumuz için bu olumsuz duyguların mantıklı bir nedeni olması *gerekir*. Böylece kahraman yapma mekanizması, bu nedenleri bulma işine soyunur ve iyi bir iş çıkarır. İnandırıcıdır. Sonuçta bizi kendi zihnimizden daha iyi kim kandırabilir ki? En yıkıcı ve taraflı içgüdülerimizin aslında iyi huylar olduğuna bizi ikna etmek için tam olarak ne söylemesi gerektiğini kendi zihnimizden daha iyi kim bilebilir? Eğer iyi bir insansak, patronumuzdan para çalmamızın nedeni onun bizi sömürüyor olmasıdır. Başkalarını önemseyen biriysek devletin sağlık hizmetlerini eleştirmek için gösterdiğimiz çaba, hizmetlerin verimliliği ve hastaların tercihlerini önemseyen özverili bir istekten kaynaklanıyordur. En azından benim bu konudaki tutumum böyle. Bu ahlaki gerçek bana taşların, ağaçların, iki katlı otobüslerin varlığı kadar tartışılmaz geliyor çünkü bu gerçeğin onlardan hiçbir farkı yok. Mantıklı olan herhangi başka bir kanıta karşı tamamen gözlerimi kaparım, onları fark edemem çünkü onlar benim algımın bir parçası değildir.

Ruhsal bakımdan normal olan herkes kahraman olduğunu düşünür. Ahlaki üstünlüğün, pozitif yanılsamanın en güçlü ve etkili biçimi olduğu düşünülüyor. Ahlaki açıdan "olumlu bir benliğe sahip olduğumuz algısını sürdürmek" sadece psikolojik ve sosyal faydalar sağlamaz; bu durumun fiziksel sağlığımızı geliştirdiği de tespit edilmiştir. Katiller ve aile içinde şiddet uygulayan kişiler bile iyi

ahlaklı insanlar olduklarına ve dayanılmaz boyutta bir tahrikle karşı karşıya kaldıklarına inanırlar. Araştırmacılar, mahkûmların zihinlerindeki kahraman yapıcı mekanizmanın öne sürdüğü taraflı düşünceleri incelediklerinde bu tür düşüncelerin hiç zarar görmediğini kaydediyorlar. Hüküm giymiş kişiler, ahlak ve merhamet gibi özellikler de dahil olmak üzere olumlu sosyal davranışlar söz konusu olduğunda kendilerini ortalamanın üzerinde görüyorlar. Sadece yasalara uymadıklarını kabul ediyorlar. Kanunları ciddi şekilde ihlal ettikleri için cezalarını çektikleri hapishanede otururken sadece yasalara uymak konusunda ortalamaya yakın bir puan aldıklarını kabul etmeye gönüllü oluyorlar.

Bu hayalî kahraman yapıcı mekanizma, içinde tahmin edildiğinden daha fazla sorun, öfke ve ölüm barındırır. Mao, Stalin ve Pol Pot gibi liderler haklı olduklarına inanıyordu. Kendini vurmadan önceki son sözleri, "Dünya; Almanya ve Orta Avrupa'daki Yahudileri yok ettiğim için nasyonal sosyalizme sonsuza dek minnettar kalacaktır," olan Hitler de aynı şeyi düşünüyordu. Gerçekten de en düşük rütbeli Nazilerin bile beyinleri yaptıkları şeyin ahlaki açıdan doğru olduğuna dair nedenler üretiyordu. Soykırımın ilk yıllarında orta yaşlı sıradan Almanlar, Yahudileri öldürmek için göreve çağrılmışlardı. Otuz beş yaşındaki bir döküm işçisinin o günlere dair hatırladıkları şöyle: "Anneler çocuklarının ellerinden tutuyordu. Komşum bir anneye ateş edince ben de kadının çocuğuna ateş ettim çünkü şöyle akıl yürütmüştüm: bu çocuk annesi olmadan zaten yaşayamaz. Böyle olması gerekiyordu, yani annesi olmadan yaşayamayacak çocukları kurtardığımı söyleyerek vicdanımı rahatlatıyordum."

Araştırmacılar şiddet ve acımasızlığın dört temel sebebi olduğunu ortaya koyuyor: Açgözlülük ve hırs; sadizm, yüksek benlik algısı ve ahlaki idealizm. Genel kanı ve kalıplaşmış hikâyeler, açgözlülüğün ve hırsın daha baskın olduğu yönünde olsa da aslında bunların etkisi oldukça düşüktür. Şeytani planları harekete geçiren şey, yüksek özgüven ve ahlaki idealizm, yani birinin kişiliğinin ve ahlaki özelliklerinin üstün olduğuna dair inancıdır.

Gillian Flynn'in *Kayıp Kız* isimli romanındaki kötücül başkahraman Amy Elliott Dunne, benlik algısı patolojik derecede yüksek bir karakterdir. Kocasını sadakatsizliği yüzünden değil, bu ilişkinin itibarını zedeleyeceğini düşündüğü için kendisini öldürmekle suçlamaya karar verir. Kocasının onu aldattığını öğrendiğinde günlüğüne şunları yazar:

Söylentileri, herkesin ballandıra ballandıra anlatacağı hikayemi şimdiden duyabiliyordum. Hiçbir zaman yanlış bir şey yapmayan İnanılmaz Amy, beş parasız bir şekilde ülkenin göbeğine çekilmiş, kocası burada onu daha genç bir kadın için kenara atmıştı. Ne kadar öngörülebilir, ne kadar sıradan, ne kadar eğlenceli... Ya kocası? Kocası sonsuza kadar mutlu yaşadı. Hayır. Buna izin veremezdim. ... O boktan herif için adımı değiştirdim yahu. Tarihi kayıtlar bir hiç için değişti. Amy Elliot'tan Amy Dunne'e geçtim. Hayır, Nick'in bu işten kazançlı çıkmaya hiç hakkı yoktu. Böylece farklı ve daha iyi bir hikaye üzerine düşünmeye başladım. Bu hikaye, bütün bunları bana yaptığı için Nick'in felaketi olacaktı. Ve ben yine mükemmel olacaktım. Kusursuz ve hayranlık duyulan bir kahraman olacaktım. Ne de olsa herkes 'Ölü kızları' sever.

Ahlaki üstünlüğe dayalı bir kahraman yaratma hikâyesi, Graham Greene'nin Katolik Kilisesi'nde kıyımın uygulandığı bir dönemde Meksika'da geçen *Güç ve Zafer* adlı kitabında da inandırıcı bir şekilde uygulanıyor. Cani polis memuru, aranan bir rahibin fotoğrafına baktığında önce duyguları dile geliyor: "Neredeyse 'korkunç' denebilecek bir şey onu etkiledi." Ardından onu haklı olduğuna inandıracak bir anıyı hatırlar. Sonra bütün bunlar, katilin ahlaki güdülerle hareket eden biri olduğunu ortaya koyacak şekilde bir araya gelir:

Kiliselerdeki tütsülerin çocukluk zamanlarından kalma kokusunu hatırladı. Mumları, o dantelimsi görüntüyü, kendilerine duydukları saygıyı, fedakârlığın anlamını bilmedikleri halde mihrabın merdivenlerinde durup insanlardan çok büyük şeyler isteyen adamları hatırladı. İhtiyar köylüler, kutsal resimlerin önünde diz çöküp ellerini yukarı, haç işaretine doğru kaldırırlardı. Bütün gün çalışmaktan yorgun düşmüş olurlardı ... ve rahipler ellerinde keselerle gelip paralarını alır, ufak tefek kabahatleri için onları aşağılar ve karşılığında hiçbir fedakârlıkta bulunmazlardı ... "Onu yakalayacağız," dedi.

Bir karakterin haklı ve üstün olduğu konusundaki inancı, ona korkunç bir güç verir. Büyük dramlar genellikle biri kahramana biri karşısındaki düşmana ait olan ve birbiriyle rekabet eden iki kahraman yapıcı hikâyenin çarpışmasından doğar. Gerçeğe dair kişisel algıları, bu algılara sahip olan karakterlere çok sahici gelir ve birbirleriyle tamamen zıttır. Bunlar sadece, ölümüne savaşmaya koşullanmış nöral dünyalardan ibarettir.

Akıl dışı davrandığımız doğru, ama bütün bunlardan hiçbir zaman doğru düzgün düşünmeyi başaramadığımız anlamını çıkarmamak gerekir. Hiç kuşkusuz aklın da gücü vardır; insanlar makul biçimde düşünebilir, zihinler değişebilir. Yine de insanların, Ishiguro'nun başuşağı Stevens gibi, benliklerini üzerine inşa ettiği inançlarını keskin bir şekilde değiştirdiğine pek rastlamayız. Hikâyelerde efsaneleştirdiğimiz karakterler de bu tür cesur ruhlardır.

Gerçek hayatta karşılaştığımız bu tür kahramanlardan biri, "eko terörist" Mark Lynas'tır. Mark, *Earth First* (Önce Dünya) adlı çevreci terörist grubun birkaç kişiden oluşan "radikal hücresinin" bir üyesiydi ve geceleri tarlalardaki genetiği değiştirilmiş mahsulleri yerlerinden söküyordu. *Earth First*, dünya hakkında Davut ve Golyat'ın hikâyesine benzeyen bir hikâye anlatıyordu. Bu hikâyeye göre, sanayinin önü alınamayan gücü, "ekolojik bir kıyameti" de beraberinde getirecekti. "Büyük şirketler ve genel anlamda kapitalizm dünyayı yok ediyordu." Bu yüzden Mark kâr amaçlı büyük makinelere karşı mücadele etmeye başladı. "Biz yeryüzünün korucusu, doğanın mirasçısıydık," diyor Mark. "Biz koruyucu meleklerdik."

Ancak Mark, genetiği geliştirilmiş gıda biliminin, nöral modelinin söylediklerini doğrulamadığını keşfettiğinde, insanların tartışmalarının odağında kaldı. Bunu yaparken beyni, Mark'ın içinde kendini hâlâ bir kahraman gibi hissedebileceği yeni bir dünyanın hikâyesini yazmaya başlamıştı. Bir zamanlar, çevreci hareketi cesur, haksızlığa

uğrayan bir hareket olarak görüyordu ama şimdi o günlere baktığında onun Golyat'a dönüşmüş küçük bir Davut olduğunu düşünüyor. "Sadece sayılara bakın," diyor. "Greenpeace, 150 milyon dolarlık geliri olan uluslararası bir grup. Dünya Ticaret Örgütü'nden çok daha büyük ve insanların nasıl düşüneceğine belirleme konusunda çok daha etkili bir organizasyon. Orada da para, güç ve nüfuzdan oluşan derin bir örgütlenme var."

Dünyayı, cesur Davut ve yenilmez Golyat gibi karakterlerden oluşan birbirine zıt güçlere bölmek, beynimizin kahraman yapıcı mekanizmasının marifeti gibi gözüküyor. Beynimizin anlattığı hikâye, kendi iyiliğimiz –ve belki de dünyanın iyiliği– için Golyat gibi kötü karakterlerle savaşan ahlaklı aktörlere dönüştüğümüz bir dünyanın hikâyesidir. Bu hikâye, hayatımıza anlam kazandırır. Gözümüzü, başımızın üzerindeki anlamsızlıktan uzaklaştırarak ilgimizi şu anda önemli olan şeylere çevirmemizi sağlar.

Yurttaş Kane'in başkahramanı, ona karşı çıkan bir karakterle karşılaştığında ona bu tür kahramanca bir hikâye anlatır. Film, Charles Foster Kane'in ölümüyle başlasa da yaşadığı dramın ateşleme noktası ailesinden kalan mirastır. Zihnindeki dünya modellerinin bozuk olması, Kane'i sürekli başkalarının onayına ve ilgisine muhtaç birine dönüştürmüştür. İcra yoluyla eline geçen ve batmakta olan bir gazeteyi ayağa kaldırmak konusundaki şaşırtıcı kararı, yani hikâyesinin başlamasına neden olan şey bu kusurdur. Gazeteye geldiğinde –artık serbest kalmış– bu kusurlu modeller etkisini göstermeye başlar. Aslında "Siz yazıları gönderin, savaşmayı bana bırakın!" sözleriyle orta-

ya koyduğu misyonunu yerine getirme yolunda ilerlediği için mutludur ama artık kapitalist patronlar tarafından sömürüldüklerine inandığı mağdur yurttaşlar adına savaşmaktadır.

Karşısına küçükken vasisi olan (adı da bu işe çok uygun olan) kapitalist Thatcher çıkıp gazetesinin "her şeye ve cebinde on kuruştan fazla para olan herkese" saldırdığını söylediğinde çılgına döner. Thatcher, saldırdığı şirketlerden birindeki en büyük hissedar olduğunu hatırlatınca Kane'in kahraman yapıcı hikâye mekanizması harekete geçer. "Ben bu gazetenin sahibiyim!" diyerek şöyle devam eder. "Benim görevim –ve size küçük bir sır vereyim: bu görevi yerine getirmekten büyük bir zevk alıyorum– bu toplumdaki dürüst, çalışkan insanların, sırf onların çıkarlarını koruyan birileri yok diye gözünü para hırsı bürümüş korsanlar tarafından soyulmalarına seyirci kalmamak."

2.8

Bir adamın patronu şaka yapmaktan hoşlanıyor ama o bundan hiç hoşlanmıyor... Etkileyici bir hikâye için işe yarayacak bir malzeme gibi gözükmüyor. Ama bu durumla karşı karşıya kalan biri için bu çok önemli bir sorun. Patronunun bu davranışı, Stevens'ın dünyanın işleyişi ve onun bu dünyada nasıl biri olması gerektiğiyle ilgili inançlarını derinden sarsıyor. Zihnindeki gerçeklik modeli bir tehditle karşı karşıya kalıyor. Bu beklenmedik değişiklik gerçekleştiğinde dışarıdaki dünya üzerindeki kontrolünü yeniden sağlamaya çalışıyor. Şaka yapma girişiminde bu-

lunuyor. Patronunun neden olduğu personel sorununu çözmek için Bayan Kenton'ı yeniden ekibine katılmaya ikna edebilmek umuduyla Cornwall'a doğru bir yolculuğa çıkmaya hazırlanıyor.

Bir süre sonra Bayan Kenton'ın –Stevens'ın aksine– sıcak bir karaktere sahip olduğunu ve Stevens'ın duyguların dizginlenmesi kuralına olan içten bağlılığının aralarında romantik bir ilişki yaşanma olasılığını ortadan kaldırdığını öğreniyoruz. Romanda görünen olayların çoğu, Stevens'ın çıktığı gezi ve Bayan Kenton'la olan ilişkisi hakkındaki algılarımızın değişmesi etrafında şekilleniyor ama aslında hikâyenin derinliklerinde anlatılan bu değil. Daha derinlerde hikâyenin akışında görünen olayların arasındaki sebep sonuç ilişkisiyle paralel bir süreç ilerliyor. Stevens değişiyor. Dünyaya dair modeli yavaşça ve acı vererek parçalara ayrılıyor.

Bir hikâyedeki –ani değişiklikler, kovalamacalar, patlamalar gibi– görünür olayların asıl konuyu anlattığını düşünmek çok kolaydır çünkü hikâyeyi karakterlerin gözünden görürüz ve tıpkı onlar gibi, heyecan verici değişikliklerle dolu bu olayların etkisine kapılabiliriz. Oysa belli bir kişinin başına gelmedikleri sürece bu olayların hiçbir önemi yoktur. 007'nin içine düşmediği bir köpek balığı akvaryumu anlamsızdır. Kitlelerin sevgisini kazanan James Bond gibi hikâyelerin bile etki uyandırmak için bir karaktere ihtiyacı vardır. Bu tür hikâyeler, ıssız bir yerde kurşunların ve çok hızlı giden kayakların yer aldığı kovalamaca sahneleri sayesinde değil, *belli bir* geçmişe, *belli* niteliklere ve *belli* kusurlara sahip *belli bir* karakterin bu

zorlu durumdan nasıl kurtulacağı konusunda merak uyandırdıkları için sürükleyicidir. Karakterler bunu genellikle kişiliklerinin sınırlarını zorlayarak, yeni şeyler deneyerek, benzerine rastlamamış bir çaba sarf ederek, yani değişerek yaparlar. Benzer şekilde, polisiye dramlarda da hikâye, bir ceset hakkındaki bilgi boşluklarının oluşturduğu büyük gizemin etrafında dönüyormuş gibi bir his uyandırabilir. Oysa bu hikâyeler genellikle şüphelilerin gerekçeleriyle ilgili soruların, yani insan davranışının şaşırtıcı sebeplerinin etrafında gelişir.

Farklı türdeki hikâyelerin farklı düzeylerde vurgusu ve psikolojik derinliği vardır kuşkusuz. Fakat karakter olmadığında geriye ses ve ışıktan başka bir şey kalmaz. Bir hikâye, değişikliğe neden olan olayın doğru zamanda doğru kişinin başına gelmesiyle anlam kazanır. Kronik bir şekilde tatmin olmak bilmeyen, sosyal statüye takıntılı olan Madame Bovary; davet edildiği baloda varlıklı misafirlerin "parayla birlikte gelen, porselenlerin uçuk rengiyle uyum sağlayan" ve "ancak lezzetli yemeklerden ölçülü bir şekilde yiyerek korunabilen bir sağlığın" göstergesi olan tenlerinin rengine hayranlıkla bakarken, "sıkıcı kocasının belini sıkan pantolonunu" fark etmeseydi Marquis d'Andervilliers'nin evindeki görkemli balo pek ilgi uyandırmazdı. Bu balo, sadece Madam Bovary üzerinde yarattığı etki nedeniyle anlamlıdır. Bir hikâyedeki olaylar ne kadar göz kamaştırıcı olursa olsun, en nihayetinde hikâye karakterin kendisiyle ilgilidir.

Buraya kadar gördüğümüz gibi, bir karakterin mücadelesi kendisi ve dışarıdaki dünya arasındadır. Karakterlerin

zihinlerinde, gerçekliği deneyimlemelerini sağlayan bir dünya modeli bulunur. Bu model kusurlu olduğu için karakterlerin dışarıdaki gerçek dünyayı kontrol etme becerisi zarar görür. Bir kaosla karşı karşıya kaldıklarında gerçeklik modelleri dağılmaya başlar. Yavaş yavaş kontrolü kaybederler ve bu durum onları etraftaki insanlar ve olaylarla daha büyük çatışmalara sürükler.

Fakat bütün bunların karmaşık olmasının nedeni, hikâyedeki karakterlerin sadece dışarıdaki dünyayla değil, aynı zamanda kendileriyle savaşmalarıdır. Bir başkahraman, bilinçaltının derinliklerindeki tuhaf mahzenlerde süren bir savaşın içindedir. Asıl konu, bütün hikâyenin etrafında döndüğü temel soruya verilecek cevapla ilgilidir: Ben kimim?

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DRAMATİK SORU



3.0

Charles Foster Kane bir halk adamıydı. Büyük bir servetin varisiydi ama paragöz, zengin bir yaşamı reddetmeye karar verdi. Kendi maddi çıkarları pahasına ezilenlerin yanında olmayı tercih etti. *The New York Daily Inquirer* gazetesinin yayın yönetmeni olarak onların hakları için hiç durmadan çalıştı. Onlara daha iyi hizmet edebilmek için New York valiliğine bile aday oldu. Bu kadar özverili ve asil ruhlu bir adamı kim eleştirebilir ki?

Görünen o ki en iyi arkadaşı bunu yapabilirmiş. Seçim kampanyasının ardından Kane'i hâlâ bayraklar ve afişlerle dolu boş ofisinde, yüzünde kederli bir ifadeyle tek başına gezinirken görürüz. Seçimi kaybetmiştir. Bir süre sonra, biraz fazla içerek üzüntüsünü atlattığı anlaşılan en yakın arkadaşı Jedediah Leland sendeleyerek yanına gelir. Kane, kederli bir şekilde "insanların tercihlerini yaptıklarını" söylerken Leland onun sözünü keser. "İnsanlardan sanki onlara sahipmişsin gibi bahsediyorsun," der kelimeleri ağzında hafifçe yuvarlayarak. "Tanrım. Hatırlayabildiğim kadarıyla, insanlara hak ettiklerini verebileceğinden bahsetmiştin. Sanki özgürlüğü onlara hediye edebilirmişsin gibi. Hizmetlerinin karşılığında bir ödül olarak... İşçileri hatırlıyor musun? Onlar için uzun uzun methiyeler dizip duruyordun. Sonra sendika denen şeylerde toplanmaya

başladılar. Sendikanın, çalışanlarının verdiğin şeyleri hediye değil de hakları olarak görmesi anlamına geldiğini anlayınca bu hiç hoşuna gitmeyecek. Senin o çok değerli yoksulların gerçekten bir araya geldikleri gün ... Ne yapacaksın hiç bilmiyorum. Belki ıssız bir adaya kaçıp maymunların lideri olursun." Kane ona sarhoş olduğunu söyler. "Sarhoş mu?" diye karşılık verir Leland. "Sarhoş olmamı neden umursuyorsun ki? Kendin dışında hiçbir şeyi umursamıyorsun sen. İnsanları senin onları çok sevdiğine, onların da seni sevmesi gerektiğine inandırıyorsun."

Peki, Charles Foster Kane gerçekte kimdi? Filmin başında editör Rawlston da hikâye anlatıcılarından oluşan ekibine bu soruyu sormuştu. Kane, eski dostunun tarif ettiği gibi kendini düşünen, hayalperest, onay ve ilgi görmeye muhtaç bir adam mı? Yoksa kendi kahraman yapıcı beyninin ona söylediği gibi cesur cömert ve fedakâr biri mi?

Kim bu adam? İşte bütün hikâyelerin sorduğu soru budur. Bu soru karşımıza ilk kez, her şeyin başladığı ateşleme noktasında çıkar. İlk değişim gerçekleştiğinde başkahraman aşırı tepki verir ya da hiç beklenmedik bir şekilde davranır. Oturduğumuz yerde doğrulup dikkat kesiliriz. *Bu şekilde davranan bu adam kim*? Bu soruyu, kahramanın yeni bir olayla karşı karşıya kalıp seçim yapmaya itildiği her durumda tekrar tekrar sorarız.

Seyirci ya da okur, bu sorunun sorulduğu her yerde hikâyeyle bağ kuracaktır. Bu soru olmadığında hikâyedeki olaylar canlılığını yitirir, birbirinden kopar hatta sıkıcı bir hal alır. Hikâye anlatmanın *tek bir* sırrı varsa eğer, ben onun bu olduğuna inanıyorum. *Bu adam kim*? Ya da

bu soruyu karakterin bakış açısıyla soracak olursak *Ben kimim*? Dramı tanımlayan şey bu sorudur. Bu soru, bir hikâyeyi hayatta tutan enerji, kalp atışı ya da ateş gibidir.

Dramatik sorunun gücünden faydalanmanın sırrı sorunun cevabının kolayca bulunmamasıdır çünkü çoğumuz, her şeyin yolunda olduğu zamanlarda bile, aslında kim olduğumuzu bilmeyiz. Kane'e kim olduğunu soracak olsaydık bize alkollü arkadaşının ona yönelttiği suçlamaların tam tersini yani asil ruhlu, özverili biri olduğunu söylerdi. Bütün bunları gerçekten inanarak söylerdi. Ancak olayların akışı bize bu konuda yanılacağını gösteriyor.

Kane, asil ruhlu ve özverili biri olduğunu söyleseydi bunun nedeni ona sürekli olarak iyi ahlaklı biri olduğunu söyleyen kafasının içindeki sesi dinlemesi olurdu. Bu tür sesleri sadece Mr. B gibi psikoz hastaları duymaz. Hepimiz bu sesleri duyarız. Siz de şu anda kendi kafanızdaki sesi duyabilirsiniz. Kafanızdaki bu ses, şu an size bu kitabı okuyor ve satırlarda ilerledikçe yorumlar yapıyor. Beynin çoğunlukla sol yarımküresinde yer alan kelime ve konuşma üretme mekanizmasının oluşturduğu iç ses, gerçek yaşamdaki ve kurgudaki kusurlu karakterleri oldukça yanlış yönlendirir. Bu ses güvenilir değildir.

Bunun nedeni, sadece kafamızdaki bu sesin bize yalan yanlış kahramanlık hikâyeleri anlatması değildir. Ona güvenemeyiz çünkü bu sesin gerçekte kim olduğumuzla ilgili bilgiye doğrudan erişimi yoktur. Onun kontrol altında tutabildiğimiz bir şey olduğunu *hissederiz*. Bu sesin kendi sesimiz olduğunu *hissederiz*. Oysa bu doğru değildir. "Biz" nöral modellerimizden ibaretiz. Kafamızın

içindeki bu anlatıcı, sadece zihnimizdeki kontrollü hayalin içinde neler olup bittiğini gözlemler ve –davranışlarımızı da dahil ederek– bunları açıklar. Bütün olayları bir araya getirerek bize kim olduğumuza, neyi neden yaptığımıza ve neyi neden hissettiğimize dair bir hikâye anlatır. Heyecan verici nöral gösterimizde her şeyin kontrol altında olduğunu hissetmemizi sağlar. Aslında bu ses bize tam olarak yalan söylemiyor. Sadece gerçekle hayali birbirine karıştırıyor. Psikoloji filozofu Lisa Bortolotti bu durumu şöyle açıklıyor: "uydurma bir hikâye anlattığımız halde bunun gerçek bir hikâye olduğuna inanırız." Ve biz hiç durmadan hikâyeler anlatırız.

Sinirbilimci Profesörler Roger Sperry ve Michael Gazzaniga, bir dizi meşhur deney aracılığıyla insanı huzursuz eden bu gerçeği açığa çıkardılar. Yaptıkları çalışmalar, tuhaf bir soruya cevap verdi: Beynimize bir komut verip onu zihnimizdeki anlatıcıdan gizlersek neler olur? Diyelim ki birinin beynine YÜRÜ şeklinde bir komut verdiniz ve bu kişi yürümeye başladı. Beynindeki anlatıcı *neden* yürüdüğünü söylemezse bu kişi o sırada ne yaptığını nasıl açıklar? Bir zombi gibi mi davranır? Yoksa neler olduğunu umursamaz mı? Ne yapar?

Zihnimizdeki anlatıcı daha çok beynin sol yarım küresinde işleyen mekanizmaya bağlı olduğu için araştırmacıların bilgiyi beynin doğru tarafına ulaştırmanın ve onu anlatıcıdan gizlemenin bir yolunu bulmaları gerekiyordu. Bunun için "ayrık beyinli hasta" adı verilen epilepsi hastalarını bir araya getirdiler. Daha önce –tedavilerinin bir gereği olarak– beyinlerindeki iki yarım küre arasındaki bağlantıyı

sağlayan yapının kesildiği bu hastalar, hayatlarını normal bir şekilde sürdürüyordu.

Sonra araştırmacılar bu deneyi uyguladılar. Ayrık beyin sendromu yaşayan bu hastalara, üzerinde YÜRÜ yazan bir kâğıdı –sadece sol gözlerinin görebileceği şekilde– gösterdiler. Beynin iki yarısı birbirine bağlı olduğu için bu bilgi beynin sağ yarım küresine iletildi. Bu hastaların beyinlerindeki bağlantı, daha öncesinde kesilmiş olduğu için bilgi burada beynin hikâye anlatıcısından gizli kaldı.

Peki ne mi oldu? Hasta ayağa kalkıp yürümeye başladı. Araştırmacılar bunu neden yaptığını sorduklarında hasta "Kola almaya gidiyorum," diye yanıtladı. Hastanın beyni, neler olduğunu kendi nöral ortamı içinde gözlemlemiş ve olanları açıklamak için sebep sonuç ilişkisine dayalı bir hikâye uydurmuştu. Gerçekle hayali birbirine karıştırmıştı. Beynin hastanın neden ayağa kalktığıyla ilgili hiçbir fikri yoktu. Yine de bu davranışı açıklamak için –davranışın sahibinin bile sorgulamadan inandığı– son derece inandırıcı bir hikâye uydurdu.

Aynı örnek defalarca tekrar ediyor. Beyninin aktif olmayan yarısına yarı çıplak bir kadının yer aldığı bir posterin gösterildiği bir kadın gülmeye başlıyor ve gülmesinin nedeninin araştırmacıların "komik makinesi" olduğunu söylüyor. Beyninin aktif olmayan yarısına alevlerin arasına atılan bir adamın videosu gösterilen başka bir kadın ise "Neden olduğunu bilmiyorum ama biraz korkuyorum. İçimde bir tedirginlik var. Belki de bu odadan pek hoşlanmadığım içindir. Belki de sizin yüzünüzden. Beni huzursuz

ediyorsunuz. Dr. Gazzaniga'yı sevdiğimi biliyorum ama şu anda ondan korkuyorum."

"Zihnimizdeki anlatıcının işi," diye yazıyor Gazzaniga, "olayların nedenlerine dair açıklamalar üretmektir." Başka bir deyişle, beynimiz bir hikâye anlatıcısıdır. Ne kadar güzel olursa olsun gerçeklerin onun için önemi yoktur. "Anlamlı gelen ilk açıklama yeterli olacaktır." Anlatıcımızın nasıl hissettiğimizi ya da neler yaptığımızı büyük ölçüde (ya da söz konusu kişiye bağlı olarak, bütünüyle) kontrol eden nöral yapılara doğrudan erişimi yoktur. Anlatıcı, varlığını beynimizdeki duygu ve davranışların gerçek nedeni olan devrelerden ayrı olarak sürdürdüğü için neyi neden yaptığımız konusunda anlamlı (ve genellikle kahramanlık içeren) hikâyeleri hızla bir araya getirmek zorundadır.

"Bu bulgular nedeniyle," diye ifade ediyor Nicholas Epley, "Anlatılacak hikâyelerle ilgilenmedikleri sürece, hiçbir psikolog insanlardan düşüncelerinin ya da davranışlarının nedenlerini açıklamalarını istemez."

Profesör Leonard Mlodinow'ın sinirbilimci bir meslektaşının yıllarca psikoterapi görmesinin duyguları, motivasyonları ve davranışları hakkında işe yarar bir hikâye oluşturmaya yaradığını söylemesi de aynı nedene dayanıyor: "Peki bu hikâye doğru mu? Büyük olasılıkla hayır. Asıl gerçeklik, beynimdeki talamus, hipotalamus ve amigdala gibi yapılara dayanıyor ve ne kadar derine inersem ineyim bu yapılara bilinç düzeyinde ulaşamam."

İnsanlık durumuna dair en korkutucu ve şaşırtıcı gerçek, hiçbirimizin kendimizle ilgili dramatik sorunun cevabını bilmeyişimizdir. Yaptığımız ve hissettiğimiz şeylerin nedenlerini bilmiyoruz. Neden üzgün olduğumuzu söylerken, ahlaki inançlarımızı gerekçelendirirken, bir melodinin bizi neden etkilediğini açıklarken gerçekle hayalin birbirine karıştığı hikâyeler uyduruyoruz. Benliğimize dair algımız, zihnimizdeki güvenilmez bir anlatıcı tarafından oluşturuluyor. Kendimizi tamamen kontrol edebildiğimize inanıyoruz ama bu doğru değil. Kim olduğumuzu gerçekten bildiğimizi sanıyoruz ama aslında bilmiyoruz.

Yaşamın bu kadar zor bir mücadele olmasının nedeni bu olabilir. Gizemli ve bize zarar veren davranışlarımız yüzünden hayal kırıklığına uğramamızın nedeni budur. Birdenbire hiç beklemediğimiz bir şeyi söyleyip şaşkına dönmemizin nedeni budur. Kendimizi azarlamamızın, kendimize moral vermemizin ya da "Ne sanıyordum ki?" diye sormamızın nedeni budur. Aklımızın ne zaman başımıza geleceğini merak edip kendimizden ümidi kesmemizin nedeni budur.

Hikâyelerdeki dramatik soruların beklenmedik bir şekilde, sürekli olarak yeniden karşımıza çıkmasının nedeni de kahramanların cevabı bilmeyişidir. Kahramanlar, hikâyedeki dramatik olayların baskısı arttıkça yavaş yavaş kim olduklarını keşfederler. Gelişen olaylarla birlikte uğradıkları değişim onları şaşırtır. "Bunu farkında olmadan söylemişti" ya da "farkında olmadan böyle davrandı" gibi cümleleri okuduğunuzda aslında değişim süreci işlemek-

tedir. Karakterler –okurlar ve seyirciler– dramatik soruya verilen yeni, büyüleyici cevaplarla karşı karşıya kalır.

Karakterler genellikle kendileri hakkında o kadar az şey bilirler ki duyguları ve güdülerinden tamamen habersizmiş gibi gözükürler. Kate Grenville, *Idea of Perfection* (*Mükemmellik Fikri*) adlı romanının evli bir kadın olan Felicity Porcelline ile kasabanın kasabı Alfred Chang'ın karşılaştıkları bölümünde, karakterlerin zihnindeki hikâyeyle gerçekte kim oldukları arasındaki uçurumu oldukça başarılı bir şekilde ortaya koyuyor. Felicity, Alfred'in kendisine âşık olduğuna inanmaktadır. Bu durumdan o kadar mahcup olur ki dükkâna geldiğinde içeri girmek için bir müşterinin gelmesini bekleyerek dışarıda dolanır. Bir akşam Felicity, ondan bir iyilik istemek için geldiğinde Alfred'le yalnız olduğu fark eder. Burada Felicity'nin aslında kimin kimden hoşlandığına dair uydurduğu hikâyeyi sorgulamamıza neden olacak olaylarla karşılaşırız.

Felicity, Alfred'i gördüğünde "içinde endişeye, sahne korkusuna benzeyen ama aslında bunlardan hiçbirine benzemeyen bir kıpırtı" olduğunu hisseder. Kafasındaki anlatıcı, içindeki bu güçlü duyguyu açıklamak için bir hikâye uydurur: "Alfred'in ona âşık olduğunu bildiği için böyle hissediyordu." Gözleri Chang'ın yüzünde ve bedeninde dolaşır ve gömleğinin açık olduğunu fark eder. "Bal rengi karnını ve küçük, muntazam göbek deliğini görebiliyordu." Konuşmaya başladıklarında ona ismiyle hitap eder. "Daha önce böyle bir şeyi hiç yapmamıştı ve şimdi de bunu neden yaptığını bilmiyordu. Bu davranışı ona cesaret verebilirdi." Alfred pantolonunu yukarı çekti-

ğinde tam o noktada "bir şişkinlik olduğunu gördü. Pantolonun fermuarının etrafındaki bölge yıpranmıştı. Doğal olarak bakışlarını kaçırdı ama bu gözünden kaçmamıştı. Gerçekten de yıpranmıştı. Elinde olmadan kıkırdadı." Sonra "yüzünün düzgün gözükeceğinden emin olacağı bir şekilde, hafifçe gülümsedi." Aile fotoğrafları hakkında bir şeyler söylerken bunu yaptığına kendi de şaşırır. "Güzel fotoğraflar, dedi heyecanla. Ne kadar ... samimi. Aslında bu kelimeyi kullanmak istememişti. Samimi. Kulağa biraz uygunsuz geliyordu. Kelime sessizlikte büyümesin diye telaşla konuşmaya devam etti."

Kendini Alfred'le aynı yatakta bulacağını öğrenmek, bu aşamada, Felicity'yi çok şaşırtırdı herhalde. Oysa bu sizi ya da beni hiç şaşırtmaz. Alfred'e bakarken içinde hissettiği "o küçük kıpırtı", ona duyduğu arzudan kaynaklanıyordu. Tıpkı Jedediah Leland'ın eski dostu Kane hakkındaki son derece net düşüncelerinde olduğu gibi, dramatik sorunun Felicity'nin farkında olmadığı cevaplarını görebiliyoruz. Bu sahne, cevabın her paragrafta, her satırda değişmesi nedeniyle bu kadar başarılıdır.

3.1

Yıllarca istekler ve bağımlılıklarla mücadele ettim. Orta yaşlarımda yemekle savaştım. İçinde yaşadığım kültür, kusursuz bir bedene ve genç kalmaya saplantılı olduğu ve bu fikir benim içime de işlediği için karnımın on sekiz yaşındayken gözüktüğü gibi gözükmesi için umutsuzca çabaladım. Kendimle girdiğim bu yorucu mücadelenin

sonucunda, kişiliğimin ve davranışlarımın sürekli değişim içinde olduğunu keşfettim.

Yemeği fazla kaçırdığım bir pazar akşamının sabahında az yemek konusunda kararlı, disiplinli, olumlu anlamda Viktoryen birine dönüşürüm. Mutfak dolaplarımı temizleyip hayatımı düzene sokarım. Fakat çarşamba akşamı saat beşte çok yemekten kaçınan bu Bay Kanaatkâr ortadan kaybolur. Onun yerini, kırklı yaşlarına gelen birinin, göbeğinde biraz fazlalık olmasını sorun etmesinin acınası bir durum olduğunu düşünen küçük Sersem Billy alır. Geçirdiği o haftanın sonunda küçük bir ödülü hak etmiştir ne de olsa. Ayrıca ne tür bir insan, sırf ağzına bir lokma rokfor attı diye kendini yiyip bitirir ki? Ne kadar sıkıcı, boş ve –olumlu anlamda– Viktoryen bir tavır! Geldiğim noktada artık kendini kontrol etme sorununun aslında iradeyle bir ilgisi olmadığını düşünüyorum. Kendimizi kontrol etmek, içimizde –sağlıklı ya da mutlu olmaya kararlı– farklı hedefleri ve değerleri olan çok farklı benlikleri barındırmakla ilgilidir.

Zihnimizde, dünyada olan her şeyin bir modeli olduğu gibi, kim olacağımıza karar vermek için sürekli birbirleriyle mücadele içinde olan farklı benlik modellerimiz vardır. Farklı zamanlarda, farklı koşullarda benliğimizin farklı bir versiyonu daha baskın olur. Böyle bir durumda bu benlik, nöral anlatıcımızın rolünü üstlenir, kendi inandığı şeyleri tutkuyla, inandırıcı bir şekilde savunur ve genellikle başarıya ulaşır. Profesör David Eagleman, minik benliklerimizin bilinçaltımızda gürültülü bir demokrasi düzeni kurduğunu yazıyor. Bu benlikler, hakimiyeti ele geçirmek

için "birbirleriyle savaş içindedir." Davranışlarımız "bu savaşın bir sonucudur yalnızca." Zihnimizde hikâyeler uyduran anlatıcı, "günlük yaşantımızı mantıksal örüntüler içinde açıklayabilmek için gece gündüz çalışır: Az önce ne oldu ve bu olaydaki rolüm neydi?" Eagleman şöyle devam ediyor: Hikâye "kurgulamak, beynin uğraştığı temel işlerden biridir ve bunu demokrasinin çok yüzlü eylemlerini anlamlı kılma hedefine kilitlenerek yerine getirir."

Çoğul benliklerimizin gerçekliği, "Yabancı El Sendromu" olarak bilinen bir sağlık sorunuyla da açığa çıkar. Bu sorunu yaşayan hastaların davranışları genellikle bağımsız bir şekilde hareket eden başka bir uzuv tarafından engellenir. Alman Sinirbilimci Dr. Kurt Goldstein sol elinin boynuna saldırıp onu boğazlamak istediğini ve kolunu kendisinden güçlükle uzaklaştırdığını anlatan bir kadından bahsetmişti. Amerikalı Sinirbilimci Dr. Todd Feinberg, bir hastanın telefona cevap veren elinin, ahizeyi diğer eline vermemek için direndiğini görmüştü. BBC, üstündekileri çıkaran bir hastanın ve bu davranışının sebebini soran doktorun haberini yapmıştı. Kadın, "Doktor bana bu soruyu sorana kadar sol elimin gömleğimin düğmelerini çözdüğünün farkında değildim," diyordu. "Sonra sağ elimle tekrar düğmeleri iliklemeye başladım. Bunu yaptığımda sol elim yeniden düğmeleri çözmeye başladı." Yabancı eli, çantasından kadının haberi olmadan eşyalar çıkarıyordu. "Neler olduğunu anlayana kadar çok sayıda eşyamı kaybettim." Profesör Michael Gazzaniga da "sol eliyle karısını tutup onu şiddetli bir şekilde sallarken sağ eliyle karısını kurtarmaya çalışan" bir hastadan bahsediyor. Gazzaniga, bir

gün, aynı hastanın sol eline bir balta aldığını görüyor. "Gizlice oradan ayrıldım."

Çoklu benlik özelliğimiz, duygusallaştığımız zamanlarda açığa çıkar. Öfkeli olduğumuz zamanlarda, geçmişe özlem duyduğumuz, mutsuz ya da heyecanlı olduğumuz zamanlarda olduğumuzdan farklı kişilere dönüşür; farklı değerlere ve hedeflere sahip olur, farklı bir gerçeklik içinde yaşarız. Yetişkinler, kişiliklerindeki bu tür tuhaf değişikliklere alışkındır. Bu değişiklikleri doğal, esnek ve düzenli bir şekilde deneyimlemeyi öğreniriz. Ancak çocuklar için bir benlikten diğerine istemsiz olarak geçiş çok rahatsız edici bir deneyim olabilir. Bu durum, kötü bir cadının bizi prensesten cadıya çeviren bir büyü yapmasına benzer.

Psikanalist Profesör Bruno Bettelheim, *Masallar Ne Anlatır?* adlı çığır açan klasik eserinde bu tür korkutucu dönüşümlerin, peri masallarında çok önemli bir işlevi olduğunu öne sürüyor. Bir çocuk, içindeki karşı konulmaz öfke yüzünden "varoluşu için bel bağladığı kişileri yok etme isteğini bilinç seviyesinde kabul edemez. Bunu anlayabilmesi için duygularının da kontrol edemeyeceği kadar ezici hale geldiğini kabul etmesi gerekir ki bu çok ürkütücü bir düşüncedir."

Peri masalları, içimizdeki korkutucu benlikleri kurgu karakterlere dönüştürür. Bu benlikler bu şekilde tanımlanıp zihnimizin dışında somutlaştırıldıktan sonra yönetilebilir hale gelir. Bu karakterlerin yer aldığı hikâyeler çocuklara, yeteri kadar cesaretle savaşırlarsa içlerindeki bu kötü benlikleri kontrol edebileceklerini ve iyi olan benliklerinin baskın olmasına yardım edebileceklerini öğretir. "Çocuk,

tüm hüsnükuruntuları bir iyilik perisinde, tüm yıkıcı arzuları kötü kalpli bir cadıda, tüm korkuları aç gözlü bir kurtta, tüm vicdani sorgulamaları bir serüvende karşılaştığı bilge bir adamda, kıskançlıktan doğan tüm öfkesi baş düşmanının gözlerini oyan bir hayvanda cisimleştiği zaman çelişkili eğilimlerini nihayet ayırt etmeye koyulabilir," diye yazıyor Bettelheim. "Çocuk bundan sonra kontrol edemeyeceği karmaşalara gitgide daha az kapılacaktır."

Benliklerin çokluğu fikrinin bazı sınırları vardır kuşkusuz. *Dr. Jekyll ile Bay Hyde* gibi bütünüyle değişim geçirmeyiz. Kültürle ve hayatımızın ilk yıllarındaki deneyimlerimizle dengelenen ve belli bir oranda sabit kalan bir çekirdeğimiz vardır. Fakat bu çekirdek, etrafında sürekli ve esnek bir şekilde döndüğümüz bir kutup noktası gibidir. Herhangi bir zamandaki bir davranışımız, kişiliğimizin ve koşulların bir araya gelmesiyle oluşur.

Başarılı hikâyelerde karakterler bu durumu yansıtırlar. Bunlar üç ya da daha fazla boyutlu karakterlerdir. Hem kendi kişiliklerini yansıtırlar hem de değişen şartlarla birlikte sürekli olarak değişirler. John Fante'nin *Toza Sor* adlı kitabındaki bir sahne bu durumu çok iyi yansıtır. Roman, genç Arturo Bandini'nin garson Camilla Lopez'e duyduğu karşılıksız aşkı konu ediniyor. Camilla'yı çalıştığı Columbia Birahanesi'nde ziyaret ettiği kasvetli ve dinamik sahnede Bandini'nin karakteri çoğul benlikleriyle etkileyici bir şekilde canlanır.

Bandini, Camilla'nın erkek müşterilerle gülüşmesini izlerken kıskançlıktan yanıp tutuşmaktadır. Kendi kendine "İyi davran, Arturo. Numara yap," diyerek onu nazikçe

yanına çağırır. Onunla daha sonra konuşmak istediğini söyler. Camilla meşgul olduğunu söyler. Bandini ondan "nazikçe" işini ertelemesini ister. "Seni görmem çok önemli." Yeniden reddedilince içindeki öfke harekete geçer. Sandalyesini geri çekerek bağırır. "Görüşeceksin benimle! Seni küstah, birahane yosması! Görüşeceksin benimle!" Dışarı çıkıp Camilla'nın arabasının yanında onu bekleyip kendi kendine söylenir. "Arturo Bandini ile görüşmeyi reddetmek haddini aşardı. Çünkü ondan nefret ediyordum."

Camilla nihayet geldiğinde, Bandini onu kendisiyle gelmeye zorlar. Boğuşmanın ardından Camilla bir barmenle kaçar. Bandini, içinde kaynayan öfkeyle tek başına kalır.

Bandini, geri zekalı, köpek, pislik, ahmak. Elimde değildi ama. Arabanın ruhsatını alıp adresine baktım. Yirmi dördüncü sokakla Almada kavşağına yakındı. Hill sokağına yürüyüp Almada tramvayına bindim. İlgimi çekiyordu bu. Kişiliğimin yeni bir yüzünü keşfediyordum. Hayvansı, karanlık, Arturo Bandini'nin henüz inilmemiş derinliği. Ama birkaç blok sonra heyecanımı yitirdim. Yük vagonlarına yakın bir yerde tramvaydan indim. Bunker Hill dört kilometre uzaklıktaydı ama yürüdüm. Otele döndüğümde Camilla Lopez'i bir daha görmemeye karar verdim.

Yazar bu bölümde Bandini'yi içindeki bütün çatışma ve kişilikleriyle birlikte gösterir. Bandini bir an Camilla'ya âşıktır, bir an ondan nefret eder. An gelir kibirle böbürlenir, an gelir bir pislik ve ahmağa dönüşür. Camilla'yı takip etmeye bilinçaltından yükselen bir dürtüyle karar verir. Bu dürtü etkisini yitirince birdenbire yaşadığı bu çılgınca değişikliği sorgulamaz.

Karşımızdaki kişi, beyninin içindeki gizli, karmaşık güçlere kapılmış bir adamdır. Kendini kontrol edebildiği yanılgısını yönetmeyi başaramaz. Bu kitaptaki bu sahneyi; gömleğin düğmelerini çözmek, sahibini boğazlamak ve bir baltayı almak gibi istekleri açığa çıkaran "yabancı elleri" akla getirmeden düşünmek çok zor. Bu sahnenin yapısal olarak etkili olmasının nedeni, sebep sonuç ilişkisine dayalı olması yani bir olayın başka bir beklenmedik olaya ve bu olayın da başka bir olaya sebep olması ve bunun böyle devam etmesidir. Sahnenin anlamlı olmasının nedeni ise dramatik soruyu defalarca sorup bu soruya cevap vermesidir: Kim bu Bandini?

3.2

Dünyada en çok fotoğrafı çekilen ağacın hangisi olduğu konusunda anlaşmaya varılamıyor. Bazıları bu ağacın, California'nın Monterey şehrindeki servi olduğunu, bazıları Yosemite yakınlarındaki Jeffrey çamı olduğunu, bazıları ise Yeni Zelanda'nın Wanaka Gölü'ndeki söğüt olduğunu söylüyor. Bu ağaçları hiç görmemiş olsanız bile büyük ihtimalle onların nasıl gözüktüğüne dair bir fikriniz vardır. Bu ağaçlar su, gökyüzü ya da kayalardan oluşan uçsuz bucaksız bir manzaranın ortasında yapayalnız duruyor.

Milyonlarca beyin, bu yalnız ağaçlardan yayılan gizli –ya da yarı gizli– gerçekleri ilgi çekici bulur. Ağaçlar, fotoğrafçıların bilinçaltında, onlara keyif veren bir *duygunun* tetiklenmesine neden olur. Karşılarında durup bu yalnız,

cesur, sonsuz ve güzel ağaçları fotoğraflayan kişiler aslında onların değil kendi fotoğraflarını çekerler.

Bu fotoğraflar, insan bilincinin iki katmanda çalıştığını ortaya koyuyor. Günlük yaşantımıza dair olayların meydana geldiği üst katmanda, iç sesimiz tarafından bize aktarılan –baktığımız, duyduğumuz, dokunduğumuz, kokladığımız– şeyler vardır. Daha aşağıda, nöral modellerin –yani duygularımızdan, isteklerimizden ve parçalanmış anılarımızdan oluşan ve sürekli bir kontrol mücadelesi içinde olan çalkantılı, karanlık bir okyanusun– yer aldığı bilinçaltı katmanı vardır.

Anlattığımız hikâyeler bu iki seviyede de çalışır. Psikolog Profesör Jerome Bruner hikâyelerin "iki alanda" faaliyet gösterdiğini yazıyor. Bunlardan biri "gerçek dünyadaki eylemlerin yer aldığı alan", diğeri ise "başkahramanın düşüncelerinin, duygularının ve sırlarının kendi başlarına hareket ettikleri zihin alanıdır." Üstteki bilinç katmanında dramın görülebilen sebeplerini ve sonuçlarını deneyimleriz. Bir de hikâyede görünen olayların ötesindeki bilinçaltı katmanı vardır. Burası karakterlerin çok benlikli, tutarsız, –kendileri için bile– şaşırtıcı olan bölünmelerle ve sembollerle dolu bir alandır.

Bir hikâyenin en etkileyici anları, hikâyenin ikinci katmandan birinci katmana sızdığı anlardır. Jill Soloway'in yarattığı televizyon dizisi *Transparent*'daki, Josh Pfefferman adlı karakter, kendisini bile şaşırtan bir biçimde kararını açıkladığında gözlerim yaşarmıştı. Dizi, bir babanın Mort'tan Maura'ya, yani bir erkekten kadına dönüşme kararı alması sonrasında gelişen olayları konu ediniyor.

Maura'nın oğlu Josh neşeli, muzip ve özünde iyi kalpli bir karakterdir. Plak şirketinin sahibi olan oldukça modern biridir ve Maura'nın bu kararını desteklemek ister.

Fakat Josh için işler bozulmaya başlar. İkinci sezonun sonuna doğru, içinde müzik grubundan birkaç arkadaşının olduğu arabasını kullanırken daha önce hiç yapmadığı şekilde bağırıp söylenmeye başlar: "Şu trafiğin haline bakın! Hiçbir yere gidemeyesin diye trafiği durduruyorlar. Bu, kahrolası bir komplo." Diğer sürücülere korna çalar. "Defolun gidin şuradan, pislikler! Baksanıza beni buraya sıkıştırıyorlar!" Kontrolünü kaybetmeye başlar. Yanındaki kadın arabayı kenara çekmesi konusunda ısrar eder. Josh'ın solukları hızlanmıştır.

Bir süre sonra annesi, Shelly'yi, görmeye karar verir ama evde olmadığını öğrenir. Annesinin yeni erkek arkadaşı, Buzz onu içeri alır. "Hiçbir şey yolunda gitmiyor," diye anlatmaya başlar Josh. "Şimdiye kadar işlerin yoluna gireceğini düşünüyordum ama her şey dağılıyor." Atkuyruğu yaptığı kır saçlarıyla ve hippi tarzı gömleğiyle Buzz, farklı bir kuşaktan gelmektedir. Onun zihnindeki model, geçmiş bir zamana aittir. Ona babasını "kaybetmenin" şokunu yaşadığını söyler. Josh şaşkınlıkla geri çekilir. Buzz'ın söylediklerini anlamaz çünkü ortada ölen kimse yoktur. "Mort'u özlediğimi mi sanıyorsun?" diye sorar gergin bir tavırla.

"Sence öyle değil mi?" der Buzz.

"Cinsiyetini değiştiren birini özlediğini söylemek pek de doğru bir şey değil, bu yüzden..."

"Bunun doğrulukla ilgisi yok Joshua, bu... Bu, acı çekmekle, yas tutmakla ilgili. Babanı kaybettiğin için yas tuttun mu?"

"Onun için mi? Yani onu kaybetmişim gibi mi? Hayır. Ben... Bunu nasıl yapacağımı bilmiyorum."

Bir süre sessizlik olur. Josh kendini yaşlı adamın kollarına bırakıp ağlamaya başlar.

Başarılı anlatılarda, hikâyenin görünen yüzündeki dünya ile karakterlerin bilinçaltındaki dünyası arasında sürekli bir etkileşim vardır. Yüzeyde yaşanan karmaşa, genellikle, karakterlerin bilinçaltında sarsıntılara neden olur. Psikolog Profesör Brian Little, "Aslında her birey, dünya hakkında varsayımlar üretip bu varsayımları test ederken ve onları tecrübelerinin ışığında yeniden gözden geçirirken bir bilim insanı gibi davranır," diye yazıyor. Karakterler, bilinçaltı katmanında farkında olmadan kim olduklarını gözden geçirirken bu dramatik soruya verdikleri cevap değişir. Bu sorunun cevabı değiştikçe karakterlerin dramın yüzeyindeki davranışları da değişir ve bu böyle sürüp gider.

Bu şekilde, olay örgüsü –olması gerektiği gibi– karakterlere bağlı olarak gelişir. Ateşleme noktası gelip olaylar, üzerlerine hücum ettiğinde karakterlerin bilinçaltındaki dünya modelinde ilk çatırdama meydana gelir. Kontrolü sağlamaya çalışırlar. Fakat bu girişimler başarısız olur. Hatta durumu olduğundan daha da kötüye götürebilirler. Dünyaya dair nöral modelleri yıkılmaya devam ettikçe bilinçaltı düzeyde panik ve huzursuzluk duymaya başlarlar.

Modelleri kırılıp parçalara ayrıldıkça karakterlerin daha önceden bastırdıkları arzular, düşünceler ve farklı benlikler ayaklanıp baskın hale gelir. Bu durum, beynin, çevresindeki dünyayı yeni yöntemlerle kontrol etmeye çalışması olarak görülebilir. Karakterler, tıpkı Arturo Bandini'nin birdenbire saplantılı bir takipçiye dönüşmesi gibi, hiç beklemedikleri şekilde davranmaya başlayabilirler. Bu alışılmadık davranışlar, tıpkı Josh Pfefferman'ın hıçkırıklara boğulduğu anlarda olduğu gibi, karakterlerin kendi haklarında bilmedikleri bir şeyi öğrenmelerini sağlayabilir.

Dramlardaki unutulmaz sahnelerin çoğu, bize dramatik sorunun karakterin zihnindeki mücadelesini izleyebilme fırsatını sunar. Bu tür sahnelerde karakter parçalara ayrılıp iç çatışmalar yaşıyor gibi gözükür. Örneğin, söyledikleri şeyler davranışlarıyla çelişebilir ve bu şekilde benliklerinin iki farklı versiyonunu gösterebilirler. Bir sonraki adımda neler olacağından pek emin olamayız. Karakterin kimliği gözümüzün önünde değişir.

Hikâye bütün derinlikleri, gerçeklikleri, belirsizlikleri ve karakterden kaynaklanan gelişmelerle birlikte ilerlemeye devam eder. Karakterler ve olayların akışı, her sahnede yavaş yavaş etkileşime girerek birbirlerini değiştirir. Olaylar ilerlerken, dünyayı kontrol etmekte başarısız oldukları gerçeğiyle karşı karşıya kaldıkça dünyanın işleyişi hakkındaki köklü inançlarını yeniden gözden geçirmek zorunda kalırlar. Çok değer verdikleri kontrol teorilerinden şüphe duyarlar. Bilinçaltında durmadan kendilerine o çok önemli dramatik soruyu sormak zorunda kalırlar. Ben kimim? Bu durumu düzeltmek için nasıl biri olmam gerekiyor?

Robert Bolt ve Michael Wilson'ın başyapıtı, *Arabistanlı Lawrence* adlı filmdeki süreç de bu şekilde işler. Lawrence'ın kusuru, *dışarıya bir başkaldırı olarak yansıyan kibir* olarak tanımlanabilir. Lawrence oldukça küstah ve kendini beğenmiş biridir. Etrafındaki insanlarla dolu dünyayı bu şekilde kontrol eder. Bu özellikleri nedeniyle üstün biri olduğuna inanır. Örneğin, filmin başındaki sahnelerden birinde gösterişli bir tavırla, yanan bir kibriti parmaklarıyla söndürür. Onunla tanıştığımızda Birinci Dünya Savaşı'nda Britanya ordusunda yüzbaşıdır. Kendisinden daha üst rütbedeki, General Murray'e selam vermeyi başaramayınca general bu davranışına, "Saygısız mısın yoksa sadece ahmak mı, anlayamıyorum," diye karşılık verir.

Lawrence bu tepkiye kibirli ve neşeli bir tavırla cevap verir. "Ben de aynı sorunu yaşıyorum efendim."

"Kes."

"Peki efendim."

Lawrence istihbarat göreviyle Orta Doğu'ya gönderilir. Hikâyedeki ateşleme noktası, Lawrence'ın görevine başlamak üzere çölde ilerlediği sırada yaşanır. Bir Arap lideri olan Şerif Ali, kuyusundan su içtiği için Lawrence'ın yanındaki rehberi vurarak öldürür. Bu beklenmedik olay, kahramanın başkaldırı ve kibre dayalı kusurlu kontrol teorisini harekete geçirir. Lawrence beklenmedik bir şekilde tepki verir. Kusuru, kaçmak ya da hayatı için yalvarmak yerine rehberinin katiline abartılı bir tavırla meydan okumasına neden olur. "Şerif Ali! Araplar, kavimler halinde

savaştıkça küçük, aptal, açgözlü, barbar ve zalim bir halk olarak kalacak. Tıpkı senin gibi." Önceki sahnelerde karşılaştığımız küstah, işe yaramaz adam yok olur. Dramatik soru sorulmuştur.

Araplar, düşmanları olan Türklerin saldırısıyla karşı karşıya kaldıktan sonra Lawrence'ın asi kibri yeniden harekete geçer. Arapların mücadelesine katılır ve onlara kızgın Nefud Çölü'nü geçip Türk mevzilerine düşmanın beklemediği bir saldırıda bulunmayı önerir. Yolculuk sırasında, diğerlerinin tavsiyelerine kulak asmadan, kaybolan birini bulmak için çok tehlikeli bir maceraya atılarak çölde geri gitmekte ısrar ettiği sırada Lawrence'ın asi kibri yeniden açığa çıkar. Kaybolan adamla birlikte geri döndüğünde Araplar onu coşkuyla karşılar. Böylece bir kez daha, olayların birinci katmanda yer alan görünen yüzü, ikinci katmandaki bilinçaltı düzeyini etkilemiştir. Karakterin –mağrur bir başkaldırıyla istediği her şeyi elde edebileceğini söyleyen– kontrol teorisinin doğruluğu kanıtlanmış olur. Böylelikle Lawrence daha kibirli ve asi birine dönüşür. Kabileye kabul edilir. Oldukça sembolik anlamlar taşıyan bir anda, Şerif Ali, yani daha önce rehberini öldüren adam, Batı tarzını yansıtan kıyafetlerini yakarak onu "bir şerif gibi giydirir." Arapların Türklerin mevzilerine başarılı bir saldırıda bulunmalarını sağlayınca Lawrence'ın kibri iyice artar.

Görünen olayların ardında bir şeyler çatırdamaya başlar. Bu başarılı saldırının gerçekleştirilmesinden kısa bir süre önce Lawrence, birbirine saldıran Arap güçlerinin bölünmesini önlemek için bir adamı öldürmek zorunda kalır. Saldırıdan sonra adamlarını kazara kum bataklığına doğru

götürür. Adamlardan biri orada hayatını kaybeder. Bu olaylar Lawrence'ı çok üzer. Nihayet çölden çıkıp Süveyş Kanalı'nın kıyılarına ulaştığında motosiklet üzerindeki biri, kıyının diğer tarafında onu fark eder. Üzerinde geleneksel kıyafetlerle çölden çıkan bu yabancı ve beyaz adamın kim olduğunu merak eden adam suyun karşı tarafından ona seslenir: "Kimsin sen? Kimsin?" Dramatik soru sıcak havada gökyüzüne yükselirken kamera Lawrence'ın huzursuz yüzüne odaklanır.

Kimdir bu adam? Asi kibrinden doğan kusurunun iddia ettiği kişi mi? Sıra dışı biri mi? Yoksa sıradan bir adam mı? Filmdeki bütün sahnelerin temelinde bu soru vardır. Filmin bu noktasına kadar sıra dışı biri olduğu doğruydu. Kontrol teorisi işe yaramıştı. Bu başkaldıran kibirli tavrı onu başarıdan başarıya taşımıştı. Katil Şerif Ali'ye karşı çıktığında onu destekledik! Geride kalan askeri kurtardığında onu alkışladık! Savaşı kazandığında coşkuyla bağırdık! Ancak bütün hikâye bundan ibaret olsaydı film yedi dalda Oscar Ödülü kazanamazdı.

Olayların baskısı Lawrence'ın zihnindeki dünya modelinin kırılmaya başlamasına neden olur. Kontrol teorisine bağlı kalması onu büyük başarılara ulaştırsa da bu durum, aynı zamanda, içten içe derin bir acı duymasına neden olur. Lawrence'ın yaşadığı karanlık değişimin ilk gerçek izlerini, çölden geri döndüğünde General Murray'in rütbesini yükselterek ondan görevine geri dönmesini istediği anlarda görürüz. Lawrence bu teklifi reddeder. "İki kişiyi öldürdüm," diyerek açıklar. "Yani iki Arabı. Bir tanesi çocuktu. Dün oldu. Benim yüzümden kuma battı. Diğeri

bir adamdı... Onu silahımla öldürmek zorunda kaldım. Bu işte hoşuma gitmeyen bir şey vardı."

"Gayet doğal," der Murray.

"Hayır, başka bir şey," der. "Bunu yapmaktan keyif aldım."

Oldukça dramatik olan bu sahnede Lawrence'ın bölünmüş olduğunu görüyoruz. Daha önce dünyayı, dışarıya bir başkaldırı olarak yansıyan kibre dayalı teorisine göre yönetmeyi öğrenmişti. Bu kontrol teorisi ona büyük bir başarı getirdi. Sıra dışı bir adam olmasını sağladı ama aynı zamanda beklenmedik bazı sonuçlar doğurdu. Sonra bir an için nasıl bir adama dönüşmek üzere olduğunu, başarının aslında ne anlama geldiğini fark etti ve bu onu dehşete düşürdü.

Ancak ordu komutanları Lawrence'ın itirazını dikkate almaz. Onun gibi kibirli bir adamı ikna etmenin yolunun dağılmakta olan kontrol teorisini güçlendirmek olduğunu bilirler. Çölde insanüstü bir çaba gösterdiğini söyleyerek ona bir madalya vermeyi teklif ederler. Parlak bir asker olduğunu, *olağanüstü* biri olduğunu söylerler. Lawrence'ın kusurlu karakteri sayesinde bu yönlendirmeleri işe yarar. Lawrence, çöle her zamankinden daha kibirli ve asi bir tavırla geri döner. Türk trenine bir saldırı düzenler. Araplar treni yağmalayarak karşılarında bir tanrı varmış gibi onu göklere çıkarır. "Lawrence! Lawrence! Lawrence!"

Lawrence'ın kusuru perçinlenir. Adamlarından yerine getirilmesi imkânsız şeyler istemeye başlar. "Dostlarım, kim benimle suyun üzerinde yürür?" Şerif Ali, onlardan çok fazla şey istediğini söylediğinde Lawrence şaşkınlıkla

geri çekilir. "Onlardan istediğim her şey yapılabilir... Sıradan biri olduğumu mu düşünüyorsun yoksa Ali? Böyle mi düşünüyorsun?"

Lawrence o kadar kibirli ve başına buyruk birine dönüşmüştür ki sanki sihirli güçleri varmış gibi davranmaya başlar. Endişeyle bir şekilde ona eşlik eden Şerif Ali'yle birlikte su birikintilerine basıp çıkarak Türklerin karargâhına gider. Baştan aşağı bembeyaz olmasına rağmen hiç kimsenin onu göremeyeceğine inanır. "Sana nasıl baktıklarını görmüyor musun?" der Ali öfkeli bir fısıltıyla.

"Sakin ol, Ali," diye cevap verir. "Ben görünmezim."

Oysa görünmez değildir. Lawrence'ı yakalayıp ona işkence ederler. O kadar çok dayak yer ki kontrol teorisinin yanlış olduğunu kabul etmek zorunda kalır. Nasıl biri olduğuna dair temel inançları boş çıkar. Hem de korkunç bir şekilde. Üsse geri döndüğünde yaralarından kanlar akarken General Murray'e Arabistan'dan ayrılmak istediğini bildiren yazılı bir talepte bulunur.

"Neden bunu istiyorsun?" diye sorar Murray.

"Gerçek şu ki," der Lawrence, "ben sıradan bir adamım." Fakat Murray onu nasıl ikna edeceğini bilir. "Sen karşılaştığım en sıra dışı adamsın."

"Bırakın gideyim," diye yalvarır Lawrence. "Bırakın beni."

"Bu söylediğin çok anlamsız."

"Sıradan olmadığımı biliyorum."

"Bundan bahsetmiyorum."

"Pekâlâ!" der Lawrence. "Sıra dışıyım. Ne olmuş yani?"

Bir süre sonra filmin sembolik anlamı olan bir sahnesinde Lawrence, Arap ordusunu kaçmakta olan Türklerin üzerine gönderir. "Esir almak yok!" diye bağırır. "Esir almak yok!" Silahındaki kurşunlar bittiğinde insanlara hançeriyle saldırmaya başlar. Şerif Ali, yani filmin başında "barbar" ve "katil" olmakla suçladığı adam, durması için ona yalvarır. Etrafı cesetlerle dolu, yüzü kana bulanmış olan Lawrence kanlı hançerini kaldırarak dehşet içinde bıçağın üzerindeki yansımasına bakar.

Bu tür hikâyeler bilinç ve bilinçaltı arasında, metin ve alt metin arasında hiç bitmeyen bir etkileşimin yaşandığı, sebeplerin ve sonuçların her iki seviyede gidip geldiği yaşamın ta kendisidir. Zaman zaman inanılmaz ve abartılı olsalar da bu olaylar bize insanoğlunun içinde bulunduğu insanlık durumunu gösterir. Kendimize hâkim olduğumuza inanırız ama sürekli olarak dünya ve etrafımızdaki insanlar nedeniyle değişikliğe uğrarız. Gerçek yaşamın hikâyeden farkı, kim olduğumuza dair dramatik sorunun nihai ve tatmin edici bir cevabı olmamasıdır.

3.3

Arabistanlı Lawrence gibi trajediler, analiz yapmak için elverişli hikâyeler olabilir çünkü bu tür hikâyelerde bir karakterin değişimindeki sebep ve sonuç ilişkisi özellikle vurgulandığı için kolayca görülebilir. Bazı anlatılarda bu süreç daha az belirgin olsa da arketipik özellikler taşıyan

hikâyelerin hepsi bu şekildedir. Bu hikâyelerde kusurlu benliklere iyileşmeleri için bir fırsat sunulur. Hikâyenin mutlu ya da mutsuz bir sonla tamamlanması karakterlerin bu teklifi kabul edip etmemesine bağlıdır. Karakterler – Charles Dickens'ın romanı *Bir Noel Şarkısı*'ndaki Ebenezer Scrooge ya da Bo Goldman'ın Oscar ödüllü filmi *Kadın Kokusu*'ndaki iki başkahraman gibi– değişmeye karar verirlerse okurlar ya da seyirciler büyük bir sevinç duyar. Ancak kararları ne olursa olsun yazarın nasıl bir sonuca varmamızı istediği genellikle biraz belirsizdir. Son bölümde dramatik soru cevaplanmış olur. İçimizde, hikâyenin, bilinç düzeyinin ötesinde bir yerlerde tamamlandığına dair tatlı bir duygu kalır.

Oysa modern hikâyeler farklıdır. Görünen olaylarla bilinçaltında yaşanan değişiklikler arasında sürüp giden dansın sonucunda oluşsalar da bu olaylar arasındaki sebep sonuç ilişkisi genellikle belirsizdir. Karakterler değişir ama bu değişikliğin hangi olaylar nedeniyle meydana geldiği ve bu değişikliklerden ne tür mesajlar çıkarmamız gerektiği net değildir. Okurlara, metne kendi yorumlarını eklemek için daha fazla boşluk bırakılmıştır.

Franz Kafka'nın *Yolcu* isimli kısa hikâyesi, bilinç ve bilinçaltı arasındaki sebep sonuç ilişkisinin gizemli işleyişini gösterir. Hikâye, kendisinden ve dünyadaki yerinden emin olamayan tramvaydaki bir adamdan bahseder. Adam, bir an, tramvaydan inmek üzere olan bir kadının –ellerinin duruşu, burnunun şekli, kulağının ense kökünde yaptığı gölge gibi– fiziksel detaylarına takılıp düşüncelere dalar. Bilinç düzeyinde yaptığı bu gözlemler, bilinçaltının

derinliklerindeki bir şeyi tetikler ve şöyle bir soru sorar: "Nasıl oluyor da, kendisiyle ilgili bir şaşkınlığa kapılmıyor kız, ağzını kapalı tutuyor ve böyle bir şaşkınlığı açığa vuran sözler söylemiyor?" Doğu'ya ait bir hikâye formu olan Kishōtenketsu'yu hatırlatan bir biçimde, okur, bir katmanın diğeriyle birleşerek uyuma erişmesi üzerine düşünmeye davet ediliyor.

Virginia Woolf'un *Mrs. Dalloway* romanı, bilinç ve bilinçaltı katmanları arasındaki bu etkileşimi daha uzun bir formda işliyor. Hikâye, kitaba adını veren Clarissa'nın yaşamındaki bir günden, vereceği bir parti için yaptığı hazırlıklardan ve parti süresince etrafında olan karakterlerden bahsediyor. Hikâye, birinci şahıs anlatıcının yer aldığı anlatılarda yaygın olduğu şekilde okura başkahraman tarafından anlatılmıyor. Bunun yerine –başkahramanın zihninde kapalı kalmış gibi– iç ve dış gerçeklik arasında gidip gelen; dünyadaki bir olaydan bir düşünceye, bir anıya ya da aniden açığa çıkan bir sezgiye atlayan; her şeyi bir araya getirerek ilgi çekici ve inandırıcı bir benlik oluşturan bu anlatıcıyı dinliyoruz.

Knut Hamsun'un *Açlık* romanı, benzer şekilde, isimsiz başkahramanının bir yazar olarak para kazanmaya çalışırken ruhsal ve fiziksel açıdan hayatta kalma mücadelesini konu ediniyor. 1890 yılında basılan kitapta büyüleyici bir şekilde insan bilişinin erken keşfiyle karşılaşıyoruz. Ana karakter, kendini kederli bir şekilde "göze görünmeyen tesirlerin esiri" olarak tanımlayarak sebeplerin ve sonuçların yer aldığı iki katmanda durmadan savrulur. Çekici bir kadınla karşılaştığında onu korkutmak ve arkasından

aptalca mimikler yapmak için "içinde tuhaf bir arzu duyar" ve aptalca davrandığını kendine ne kadar hatırlatırsa hatırlatsın bu davranışına engel olamaz.

Bir sabah, sokaktan gelen sesler bilinmeyen bir sebeple moralini yükseltir. "Ben bir dev gibi kuvvetliydim, omuz vurup bir arabayı durdurabilirdim. ... belli bir sebep yokken, sırf sevincimden, bir şarkı mırıldanmaya başladım..." Çaresizlik içinde yırtık bir battaniyeyi tefeciye rehin bırakmaya gider ve gülünç duruma düşerek tefeci tarafından oradan kovulur. Battaniyeyi eve geri getirir. "Hiçbir şey olmamış gibi davrandım, battaniyeyi yeniden yatağın üzerine serdim, her zamanki gibi kırışıklıklarını güzelce düzelttim. İşlediğim şu son halttan geriye hiçbir iz kalmasın istiyordum. Bu pis hileye başvurduğumda aklımın başımda olması imkânsızdı. Üzerinde düşündükçe daha da mantıksız geldi bana. Güçten düşmüş olmak bir şekilde beni gafil avlamış olmalıydı."

Bilimin keşfinden uzun zaman önce, Hamsun bize çok benlikli olduğumuzu, hikâyeler uydurduğumuzu, akıl sağlığının ince buz pistinde kayarken aslında hepimizin bilinçaltımızdaki göze görünmeyen tesirlerin esiri olduğumuzu göstermişti.

3.4

Bir karakterin bilinç düzeyinde bir şey *isterken* bilinçaltında tümüyle farklı bir şeye *ihtiyaç duyması* sık rastlanan bir durumdur. Hikâye teorisyeni Robert McKee bu ko-

nuda şunları yazıyor: "en çok hatırda kalan, büyüleyici karakterler sadece bilinç düzeyinde değil bilinçaltında da arzuları olan karakterlerdir. Bu karmaşık karakterler, bilinçaltındaki ihtiyaçlarının farkında olmasalar da izleyiciler bunu hisseder, karakterlerin içindeki çelişkileri algılar. Çok boyutlu bir başkahramanın bilinç ve bilinçaltı düzeylerdeki arzuları birbiriyle çatışır. Kahramanın istediğine inandığı şey, farkında olmadığı ihtiyaçlarının zıddıdır."

Alan Ball'ın Oscar ödüllü filmi *Amerikan Güzeli* de bu tür bir karaktere odaklanır. Patronu, kızı ve özellikle de kibirli, sadakatsiz karısı tarafından hor görülen Lester Burnham'le kırk iki yaşındayken tanışırız. Kapana kısılmış zavallı Lester orta yaş krizine girmiş, mutluluğun anahtarının yeniden genç ve sorumsuz birine dönüşmek olduğuna karar vermiştir. Hızlı bir araba satın alır, evinin garajında egzersiz yapmaya başlar, arabaya servis yapan bir restoranda iş bulur ve marihuana içer. Patronuna ve karısına kafa tutar. Hikâyenin yüzeyindeki olaylar, kızının en yakın arkadaşı –ve dışarıdan görmüş geçirmiş, deneyimli biri olduğu izlenimini uyandıran– Angela'yla birlikte olmak için gösterdiği kara komik girişimlerin etrafında gelişir.

Nihayet bunu yapma fırsatını bulduğunda basit, geçici hevesleriyle bilinçaltındaki ihtiyaçlarının arasındaki tutarsızlığı görürüz. Önünde yarı çıplak uzanan Angela, aslında göründüğü kadar tecrübeli olmadığını itiraf eder: "Bu ilk deneyimim olacak."

"Şaka yapıyorsun," diye karşılık verir Lester. Yıkılır ve daha fazla ileri gitmeyi reddeder. Angela çok üzülür. Lester onu

bir battaniyeye sarar ve –sonunda sorumluluk sahibi bir yetişkin gibi davranarak– ağlayan kıza sarılır.

Lester, gençleşmek *isterken* aslında olgun ve gerçek anlamla güçlü bir adama dönüşmeye *ihtiyaç duyuyordu.* Gerçeği açığa çıkaran bu dokunaklı anda Lester'ın bilinçaltındaki daha iyi olan benliği ortaya çıkarken onun kim olduğuna dair dramatik sorunun cevabının tam tersi yönde değiştiğini görürüz.

Bu sahne etkileyicidir çünkü bize sadece Lester'ın gerçekte nasıl biri olduğunu anlamamızı sağlayan dönüşümü göstermekle kalmaz. Angela'yı da başka bir gözle görürüz. Başarılı hikâyelerde ana karakterler başka karakterlerle karşı karşıya gelmelerinin sonucunda değişim geçirir. Bu karakterler çarpıştığında birbirlerinden uzaklaşarak yeniden çarpışır, değişimin bu zarif ve sürükleyici dansı hikâye boyunca durmadan devam eder.

3.5

Hikâyeler kısaltılmış bir zamanda geçer. Bütün bir hayat sadece doksan dakikalık bir sürede anlatıldığı halde eksiksizmiş gibi bir his uyandırır. Etkileyici bir diyaloğun sırrı da bu kısaltılmış zamanda gizlidir. Karakterlerin söyledikleri sözler hem inandırıcı hem de anlamlı olmalı, model oluşturan zihinlere bilgi verecek zengin bir kaynak oluşturmalıdır. Bu konuşmalar, okurların ve izleyicilerin hızla özümseyebileceği, hipersosyal beyinlerinde kurgu

karakterlerin zihnine dair modeller inşa edebileceği yoğun bilgilerle dolu olmalıdır.

Film tarihindeki en meşhur diyaloglar, güçlerini hikâyeyle ilgili bilgilerle dolu olmalarından alır. Bu diyaloglar, hikâyenin tamamı sadece birkaç kelimeye sığdırılmış hissini uyandırır:

Sabahları Napalm kokusunu seviyorum.

Kıyamet, *Francis Ford Coppola, John Milius, Michael Herr*

Seni nasıl bırakacağımı bilseydim keşke.

Brokeback Dağı, *Larry McMurtry ve Diana Ossana (Annie Proulx'un hikâyesinden)*

Deliler gibi öfkeliyim ve buna daha fazla katlanamıyorum.

Şebeke, *Paddy Chayefsky*

Şeytanın yapmış olduğu en büyük hile, tüm dünyaya yaşamadığına inandırmaktır.

Olağan Şüpheliler, *Christopher McQuarrie*

Bir erkeğin önünde duran ve ondan onu sevmesini isteyen sıradan bir kızım.

Notting Hill, *Richard Curtis*

Bu amfinin sesi on bire kadar çıkıyor.

Karşınızda Spinal Tap, *Rob Reiner, Christopher Guest, Michael McKean, Harry Shearer*

Ben hâlâ büyüğüm, sadece filmler küçüldü!

Sunset Bulvarı *Billy Wilder, Charles Brackett, D.M. Marshman Jr*

Daha büyük bir tekneye ihtiyacın olacak.

Jaws, *Peter Benchley*

Hikâye anlatmakla ilgili bütün kurallar diyalog yazma sanatında bir araya gelir. Diyaloglar değişken olmalı, bir şeyler talep etmeli, bir karakterin ve bir bakış açısının izlerini taşımalı ve hikâyenin hem bilinç hem de bilinçaltı katmanlarında etkinlik göstermelidir. Bir diyalog, bize karakterler hakkında ihtiyacımız olan her tür bilgiyi verebilir. Diyaloglar bir karakterin kim olduğunu, ne istediğini, nereye gittiğini, daha önce nerede olduğunu; nasıl bir sosyal altyapıya, kişiliğe, değerlere sahip olduğunu; statü algısını, gerçek benliğiyle insanların önünde gösterdiği sahte benliği arasındaki gerilimi, diğer karakterlerle ilişkisini, hikâyenin geleceğini etkileyecek gizli acılarını anlatabilir.

Rob Brydon ve Hugo Blick'in yapımcısı olduğu *Marion ve Geoff* isimli televizyon dizisinin başındaki diyaloğu ele alalım. Seksen üç saniyelik kısa bir sürede taksici Keith Barrett hakkında ne kadar çok bilgi edinebildiğimize bakalım:

KEITH: [arabasının koltuğuna oturur]: Günaydın, günaydın! Bugün de değişen hiçbir şey yok. Aynı tas aynı hamam [elindeki küçük telsize konuşur] İlk müşterim, lütfen? [Sadece cızırtı duyulur. Omuz silker.] Etrafta biraz dolanayım o zaman. Bazı günler böyledir. Kendini günün akışına bırakırsın.

[Keith'in araba kullandığı sahneye geçiş] KEITH: Yollara koydukları şu tümsekler iyi fikir ama insanın canını sıkıyorlar, orası kesin. Yani onlara karşı değilim tabii ki. Böyle bir şeyi asla söyleyemem. Sonuçta, tek bir kişinin bile canını kurtarsalar ... demek ki çok ucuz değiller.

[Başka bir sahne] KEITH: Çocukların Geoff'i babalarının yerine koymasından bahsetmiyorum, çünkü zaten öyle yapmıyorlar. Onu bir amca gibi görüyorlar. Özel bir amca. Yeni bir amca. Seviyorum onu. Birini seviyorsan seviyorsundur, elinde değildir bu. Ona şöyle demiştim. "Karımı kaybetmiş gibi değil de bir arkadaş kazanmış gibi hissediyorum." Marion beni terk etmeseydi Geoff'le asla tanışamazdım. Mümkün olmazdı bu. Biz ayrı dünyaların insanıyız. O ilaç işinde, bense arabadayım. Yani gerçekten de arabadayım. İçimde sana karşı kötü bir his yok, dostum. Sana karşı kötü bir his yok.

Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümü* adlı oyununda yaşlı satıcı Willy Loman ve karısı Linda arasında geçen konuşmada, benzer şekilde, ne kadar çok şey öğrendiğimize bakalım.

WILLY: Koca Wagner sağ olaydı, şimdiye New York'un patronu ben olurdum. O, çok baba bir adamdı. İşinin tam ehliydi. Ama oğlu olacak o herif, şu Howard kadir

kıymet bilmiyor. Kuzey'e ilk gidişimde, Wagner firması daha New England'ın nerede olduğunu bilmiyordu!

LINDA: Bütün bunları neden Howard'a anlatmıyorsun, canım?
WILLY (Cesaretlenir): Anlatacağım. Kesinlikle anlatacağım. Biraz peynir var mı?

3.6

Hayat hikâyemiz içinde yol alırken sadece benliğimizin ele avuca sığmayan, ne yapacağı belli olmayan ve bize hiç yardımcı olmayan versiyonlarıyla mücadele etmeyiz. Benliğimizin derinliklerindeki güçlü dürtülerle de savaşırız. Bu dürtüler, insanoğlunun dönüşümünün bir ürünüdür. Onları serbest bırakmak, hikâye anlatan ilkel canlılar olduğumuz on binlerce yıl öncesine geri dönmek anlamına gelir. Geçmişe yapılacak bu yolculuğun ödülü, tarihten, eski olduğu kadar önemli dersleri, daha da önemlisi, dramatik sorunun kaynağını ve amacını ortaya çıkarmak olacak.

Filmlerin ve romanların –gerginlik uyandıran, şaşırtıcı, yürek buran, heyecan verici, merak uyandıran, rahatlatan yönleriyle– keyif verici olması, büyük oranda, eskiye uzanan köklerinden kaynaklanır. Bir hikâyenin etkisi altında kaldığımızda deneyimlediğimiz duygular rastlantısal değildir. Kahramanlıkları ve kötülükleri konu edinen masallara birtakım tepkiler verecek şekilde evrildik, çünkü bu şekilde hareket etmek hayatta kalmamız için büyük önem

taşıyordu. Bu durum özellikle avcı toplayıcı topluluklar halinde yaşadığımız dönemlerde geçerliydi.

Yeryüzünde geçirdiğimiz sürenin yüzde doksan beşten fazlasında bu tür topluluklar halinde yaşadık ve beynimizin bugünkü nöral yapılarının büyük bir kısmı bu dönemde evrildi. Yani teknoloji, bilgi ve hız çağı olan yirmi birinci yüzyılda hâlâ Taş Devri'nde sahip olduğumuz beyinlere sahibiz. Kültür çok güçlü olsa da içimize yerleşmiş bu temel dürtüleri yok edip dönüştüremez, sadece onları değiştirebilir. Dünyanın neresinden geldiğimizin bir önemi yok. Doğulu, Batılı, Kuzeyli ya da Güneyli olsak da bilinçaltımızda esen Buzul Çağı rüzgârları, ahlaki kodlarımızdan mobilyaları yerleştirme biçimimize kadar, modern yaşamımızın her alanını etkiliyor. Bir araştırma, insanların hâlâ mağaradaymış ve geceleri ortaya çıkan yırtıcı hayvanlara karşı tedbirli olması gerekiyormuş gibi, yatak odalarının kapısından onu rahatlıkla görebilecekleri kadar uzakta uyumayı tercih ettiklerini ortaya koydu. Vücudumuzun refleksleri hâlâ bir zamanlar üzerinde dolaştığımız bozkırlara uygun özellikleri taşımaktadır. Biri parmak uçlarında yürüyüp bizi korkuttuğunda vücudumuz farkında olmadan vahşi bir hayvanın saldırısına uğramış gibi tepki verir. Dünyanın her yerinde insanlar, açık ve yeşil alanlardan hoşlanır ve etrafında evrimleştiğimiz ağaçların şekline, yüksekliğine ve yapraklarına benzeyen ağaçları tercih ederler. Taş Devri'ne ait değerlerimiz hikâyelerde de oldukça belirgindir.

Psikologların insan dillerinin insanların birbirine masallar anlatması için geliştiğini öne sürmesi, hikâye anlatıcı bey-

nin gücünü ortaya koymaktadır. İnanılmaz gelse de aslında gayet mantıklı. İnsan toplulukları kalabalıktı. Sayıları artarak yüz elliye ulaşan ve büyük bir alanı dolduran bu insanlar beş ila on aileden oluşan gruplar içinde yaşıyordu. İşlerin yürümesi için gruptaki üyelerin iş birliği içinde olması; paylaşarak, birbirlerine yardım ederek, birlikte çalışarak diğerlerinin ihtiyaçlarını kendi ihtiyaçlarının önüne alması çok önemliydi. İnsanlar bir *topluluktur*. Bu korkunç tasarım hatasına rağmen, eskiçağdaki kabileler iş birliği yapmakta başarılı oldular. Sadece bunu yapmakla kalmayıp on binlerce yıl boyunca hayatta kaldılar. Bu toplulukların bazıları bugün hâlâ varlığını sürdürüyor. Onların modern insandan daha eşitlikçi olduklarına inanılıyor. Peki bunu nasıl *yaptılar*? Birbirlerinin bencilce davranışlarını, güvenlik kuvvetleri, hâkimler, hatta yazılı kurallar olmadan nasıl böyle kontrol edebildiler?

Bunu hikâye anlatıcılığının en eski ve kışkırtıcı türüyle yaptılar: Dedikodu. Herkesi dikkatle izleyerek davranışlarının kaydını tuttular. Dedikodu içeren bu hikâyeler, kurallara uyan ve grubun çıkarlarına öncelik veren kişiler hakkındaysa dinleyiciler olumlu duygular besleyerek bu kişileri kutlama ihtiyacı duyuyordu. Fakat bu hikâyeler, kuralları bencilce çiğneyenler hakkında olursa dinleyiciler ahlaki bir öfke duyuyordu. Bu kişileri cezalandırmak istiyorlardı. Bunu onları utandırarak, alaya alarak, onlara vahşi bir şekilde saldırarak ya da –ölüme terk etmekle aynı anlama gelen– toplumdan dışlama cezası vererek yapabiliyorlardı.

Böylece hikâyeler, grupları, iş birliği içinde çalışan bir ekip gibi bir arada tutuyordu. Hikâyelerin varlığımız için yaşamsal bir önemi vardı. Beynimiz bugün de aynı şekilde çalışıyor. Sohbetlerimizin yaklaşık üçte ikisinin sosyal konulara dayanması dedikodunun evrensel bir insan davranışı olduğunu ortaya koyuyor. Psikolog Profesör Susan Engel'in, roman yazarı Truman Capote'nin –lezzetli morina havyarı ve tadı daha da güzel olan dedikodu için– annesini ziyarete geldiği öğle yemekleriyle ilgili çok güzel hatıraları var ("Dört yaşımdan başlayıp ergenliğime kadar uzanan yıllar boyunca yanlarındaki bir koltuğa oturur, yemeğe değil de Truman ve annemin yemek boyunca komşular ve arkadaşları hakkında anlattıkları her bilgiye ve hikâyeye karşı büyük bir açlık duyardım"). Gençlerde dedikodunun doğal gelişimi üzerine çalışan Engel, dört yaşındaki çocukların ebeveynlerini dinleyerek aile geçmişi hakkında düzenli olarak bilgi aldığını tespit etti. Söylediğine göre, çocuklar aynı yaşlarda kendileri de "ufak ufak dedikodu yapmaya başlıyorlar."

Çocukluk döneminde yapılan dedikodular, tıpkı kabileler halinde yaşayan atalarımızın yaptığı gibi "başka insanların davranışları" hakkında duyduğumuz endişelere dayanır. On yaşındaki bir çocuk, araştırmacılara sınıf arkadaşı hakkında şunları anlatıyor: "[öğretmen] konuşurken yapmaması gerektiği halde kalemtıraşla kalemini açıyor ve kalemini sıranın üzerinde açıyor. Bazen yapmaması gerektiği halde kitabı dizlerinin üzerine koyuyor ve kafasını eğip okumaya devam ediyor." Bu asi tavırlarıyla alay etmek için zavallı çocuğa "kitap kurdu" adını takmışlar.

Dedikodu diğer insanlar hakkında bir şeyler öğrenmek, onların gerçekte kim olduğunu göstermek için vardır. Dedikoduların çoğu ahlaki sorunlarla, yani grubun kurallarını çiğneyen insanlarla ilgilidir. Bu tür hikâyeler, bizi dedikoduya konu olan kişilerin lehine ya da aleyhine hareket etmeye zorlayacak ahlaki öfkeyi tetikleyerek grubun lehine olan davranışların devamını sağlar. Başarılı kitapları ya da sürükleyici filmleri eski çağlardaki bu sosyal duygularımızı harekete geçirip sömürdüğü için beğeniriz. "Hikâyeler, sosyal denetime duyduğumuz yoğun ilginin sonucunda doğmuştur," diye yazıyor. Psikolog Profesör Brian Boyd. Hikâyeler doğal olarak gözlemlediğimiz davranışların genişletilmiş versiyonu olan dedikodu, senaryo ya da kitap formunda da olsalar, "dikkatimizi sosyal bilgi üzerine yoğunlaştırma işlevini görürler." Bir karakter, özverili davranıp grubun ihtiyaçlarını kendi ihtiyaçlarının önüne koyduğunda içimizde onun grup tarafından kahraman olarak kabul edilip takdir edildiğini görmek için ilkel bir istek duyarız. Bir karakter, bencilce davranıp kendi ihtiyaçlarını grubun ihtiyaçlarının önüne koyduğunda ise onun cezalandırıldığını görmek için yanıp tutuşuruz. Sinemanın perdesine saldırıp kötü karakterlerin boğazını sıkamayacağımız için ilkel dürtülerimiz, eskiden kalma arzularımızı tatmin etmek için okuduğumuz kitabın sayfalarını çevirmeye ya da filmi izlemeye devam etmeye iter bizi. Özverili davranışları "iyi", bencil davranışları "kötü" olarak görmeye programlıyız. Özveri, evrensel olarak, insan ahlakının temel değeri olarak kabul ediliyor. Dünya genelindeki altmış grupta, etnografik anlatılardaki ahlaki değerler üzerine yapılan bir araştırmada anlatıların şu ku-

ralları paylaştığı görüldü: İyiliğe iyilikle karşılık vermek, cesur olmak, gruba yardım etmek, otoriteye saygı göstermek, aileyi sevmek, asla hırsızlık yapmamak, adil olmak ve kendi bencilce ihtiyaçlarını grubun ihtiyaçlarından önce tutmayı öğütleyen benzer kurallar.

Henüz konuşamayan bebekler bile özverili davranışları onaylıyor. Araştırmacılar, altı ila on aylık çocuklara, iyi kalpli bir karenin bir tepeye tırmanması için bir topa yardım ettiği, kötü kalpli bir üçgenin de topu aşağı doğru ittiği bir kukla şovu gösterirler. Daha sonra çocuklardan oynamak için kuklalardan birini seçmeleri istendiğinde neredeyse bütün çocuklar özverili olan kareyi seçer. Psikolog Profesör Paul Bloom bu konuda şunları yazıyor: "Bebeklerin içten gelen sosyal yargısı böyleydi."

Özveri ve bencillik konusunda evrensel bir anlayış olduğuna dair diğer kanıt, hikâyelerde görülür. Teorisyenler, masallarda ve kurmaca anlatılarda da benzer bir örüntü olduğunu saptadı. Mitolojist Joseph Campbell bir kahramanın son sınavının "yüce bir amaç için kendinden vazgeçmek" olduğunu söylüyor. "Öncelikle kendimizi ve kendi kendimizi korumayı düşünmekten vazgeçtiğimiz zaman, gerçek ve kahramanca bir bilinç dönüşümü geçiririz."

Hikâye teorisyeni Christopher Booker ise "hikâyelerdeki 'karanlık güçler' egonun gücünü temsil eder ... [ve] çok güçlüdürler. Onlar dünyadaki herkesin sonu pahasına da olsa kendi çıkarlarının peşinde koşarlar," diye yazıyor.

Verdiğimiz duygusal tepkiler, çevremizde, grubun aleyhine olabilecek herhangi bir şeyi tespit ettiğimizde aktif hale gelen nöral ağlarımızla var olur. Bu durum, hikâye anlatıcısını onları bir dizi farklı yolla tetiklemek konusunda özgürleştirir. Hikâyenin, özverili kahramanın bencil, kötü karakterle karşı karşıya olduğu türde kalıplaşmış bir hikâye olması gerekmez. *Gazap Üzümleri*'nin ilk bölümlerinde bir insana değil, iyi yürekli, çalışkan Joad ailesini tehlikeli bir yola sevk eden kuraklığa öfkeleniriz. Başlarına böyle bir şeyin gelmesi hiç de *adil* değildir. California'ya giderken verdikleri mücadelede onları destekleriz. Onlar için ilahi adaletin tecelli etmesini dileriz.

Virginia Woolf, *Mrs. Dalloway*'de bu içgüdülerimizle ustalıkla oynar. Clarissa "aşk sorunu" hakkında derin düşüncelere daldığında eski dostu Sally Seton'ın yere oturup ellerini dizlerine dolayarak sigara içtiğini hatırlar. Kendi kendine "bu aşk değil de neydi?" diye sorar. Tam bu noktada sosyal duygularımızın harekete geçtiğini hissederiz. Bu durum, dedikodunun vazgeçilmez bir özelliğidir. Clarissa Dalloway hakkında çok ilgi çekici, yeni bir bilgi ediniriz. Uzun zaman önce Sally'yle öpüşürken "hayatının en güzel anını yaşadığını... neredeyse bütün dünyanın altüst olduğunu" öğrendiğimizde bu aşkın kendini dışa vurma fırsatı bulamayışına hafifçe öfkeleniriz. Bu hiç adil değildir! Hikâyenin karşısında dikkat kesiliriz. Kayıtsız kalamayız.

Senaryosunu Lars von Trier'nin yazdığı *Karanlıkta Dans* adlı film de aynı ilkel içgüdülerimizi daha belirgin bir şekilde ve acımasızca harekete geçirir. Film, Çek bir göçmen olan ve oğluyla bir polis memurunun bahçesinin

kenarındaki bir karavanda yaşayan fakir Selma Ježková'nın hikâyesini anlatır. Selma'nın gözünde zamanla ilerleyen bir hastalık vardır. Görme duyusunu kaybetmek üzeredir. Oğlu Gene'in de bu genetik hastalığa sahip olduğunu ve on üç yaşına girmeden ameliyat olmazsa görme duyusunu kaybedeceğini bilmektedir. Ameliyat masraflarını karşılamak için metal işleme fabrikasındaki tehlikeli işinden kazandığı bütün parayı biriktirir. Kendini büyük bir riske atarak iyi görmediğini gizler. Hastalığı ilerler, bir makineyi kırar ve işten kovulur. Neyse ki Gene'in ameliyatını karşılayacak paranın büyük bir kısmını toparlamıştır. Ancak güvenip sırrını açtığı ev sahibi polis parasını çalar.

Karanlıkta Dans'ı seyrederken bencilliğe karşı özverinin bu kaba ve abartılı anlatımı karşısında içimdeki ilkel duygular öylesine yoğunlaştı ki ekrana doğru ilerleyip o polis memurunu öldürene kadar dövebilirdim. Çaresizce cezasını bulmasını istemem, sadece bir rastlantı değildi. Hikâye anlatıcısı beynimiz, toplum yanlısı davranışları takdir etmeye koşullandığı gibi biz de toplumun aleyhine olan davranışlara gereken cezanın verilmesini izlemekten keyif almaya programlıyız. Bu karanlık içgüdüler çocuklarda da görülür. Başka bir psikoloğun hazırladığı bir kukla şovunda hırsızlık yapan kötü bir kukla bir kutuyu açmaya çalışıyor. İkinci bir kukla, kötü olana yardım ederken cezalandırıcı görevini üstlenen üçüncü bir kukla kapağın üzerine atlayarak kutuyu kapatıyor. Sekiz aylık bebekler bile cezalandırıcı kuklayla oynamayı seçiyor. Beyin tara-

maları, bencil birinin cezalandırılmasını beklemenin bile haz uyandırdığını ortaya koyuyor.

Gruptaki kötü kişilere "özgeci cezalandırma" ile karşılık verilmesi "maliyetli sinyalleşme"[2] olarak bilinen mekanizmanın bir türüdür. Bu davranışlar, ulaşılması ve taklit edilmesi zor olduğu için "maliyetli", grubun diğer üyelerinin bizim hakkımızdaki düşüncelerini etkileme amacı taşıdıkları için "sinyal" olarak tanımlanır. İngiliz Edebiyatı Profesörü William Flesch bu durumu "Hikâyede kahraman olan kadın ve erkekler, masum olanı müdafaa edip hatalı davrananları cezalandırmanın bedelini ödeyenlerdir," diye ifade ediyor. "Bu davranışların bir bedelinin olması ve bu bedelleri ödemenin kahramanca bir davranış olması nedeniyle özgeci cezalandırma, kahramanların tipik bir özelliğidir." Arketipik hikâyelerdeki kahramanlar, maliyetli sinyaller gönderen özverili kişilerdir; kendilerini tehlikeye atmak pahasına ejderhaları öldürür, *Ölüm Yıldızı*'nı patlatır, Yahudileri Nazilerin elinden kurtarır. Onlar ahlaki öfkemizi tatmin eder ve ahlaki öfke, insanoğlunun hikâye anlatıcılığının en eski yaşam kaynağıdır.

Ahlaki öfke, başarılı hikâyelerin çoğunda hikâyenin başında tetiklenir. Özverili bir karaktere bencilce bir muamele

---

2 Bu iki kavram, evrim psikolojisinde, hayvan ya da insan topluluklarındaki üyeler arasında iletişim ya da bağ kurmayı sağlayan davranışsal araçlar arasında gösterilmektedir.

"Özgeci cezalandırma" (altruistic punishment), bireyin grubun yararı için kendini cezalandırma anlamına gelebilecek bir tehlikeye atılması; "maliyetli sinyalleşme" (costly signalling) ise bireyin kendisini grubun diğer üyelerine beğendirmek ya da kabul ettirmek için zarara uğramayı göz alması şeklinde tanımlanmaktadır. (ç.n)

yapıldığını izlemek, grup odaklı beyinlerin üzerinde büyüleyici bir etki uyandırır. İstesek de bu duruma kayıtsız kalamayız.

Bütün bunlar filmlerdeki, romanlardaki, gazetecilik faaliyetlerindeki ve oyunlardaki temel güdünün dramatik soru olmasının nedenini açıklar. İlgimizi çeken başkahraman, Arabistanlı Lawrence gibi bir karakter de olsa, okul kapılarında yapılan dedikoduların konusu olan utanmaz bir baba da olsa öğrenmek istediğimiz şey dramatik sorunun cevabıdır. Bu karakter *gerçekte kim*? Geçmişimize uzanan bu yolculuğun sonunda bizi bekleyen şaşırtıcı keşif, bütün hikâyelerin aslında dedikodu olduğudur.

3.7

Hikâye anlatmanın verdiği hazdan sorumlu olan ilkel temelli sosyal duygumuz ahlaki öfkeden ibaret değildir. Evrim psikologları şiddetle arzulamaya programlı olduğumuz iki şey olduğunu söylüyor: Bizi grubun bencil olmayan bir üyesi olarak kabul etmelerini sağlamak için insanlarla *iyi geçinmek* ve ilk sıraya yükselmek için onlardan *önde olmak*. İnsanlar, bağ kurmak ve baskın olmak üzere güdülenmiştir. Tabii ki bu iki güdü çoğu zaman birbiriyle bağdaşmaz. Hem iyi geçinip *hem de* en önde olmak yalancı, ikiyüzlü, haince, çıkarcı davranışların bir arada bulunduğu bir formül gibidir. İnsanlık durumunun ve bunu konu edinen hikâyelerin temelinde bu çatışma yatar.

Daha ileride olmak, insanlar için evrensel bir arzu olan *statü kazanmak* anlamına gelir. Psikolog Profesör Brian Boyd bu konuda şunları yazıyor: "İnsanoğlu doğal bir eğilimle, vahşice statü peşinde koşar. Farkında olmasak bile, hepimiz bıkıp usanmadan grubun diğer üyelerini etkileyerek yükselmeye çabalarız ve yine farkında olmasak da doğal olarak diğerlerini statülerine göre değerlendiririz." Buna ihtiyaç duyarız. Araştırmacılar, "öznel iyi oluş, öz saygı, ruhsal ve fiziksel sağlığın başkaları tarafından kabul edilen statü düzeyine bağlı olduğunu" ifade ediyor. İnsanlar statülerini yönetmek için hedef odaklı bir dizi faaliyette bulunur. Başka bir deyişle, yaşantımızdaki en soylu planlar ve uğraşlar statüye duyduğumuz karşı konulmaz arzudan kaynaklanır.

İnsanlar, neredeyse takıntılı derecede, kendilerinin ve başkalarının statüleriyle ilgilenirler. Varlığını halen sürdüren avcı toplayıcı kabilelerde dedikodu üzerine yapılan çalışmalar, dedikodunun –tıpkı yerel ve ulusal gazetelerde yer alan hikâyeler gibi– ağırlıklı olarak yüksek mevkilerde bulunan insanların ahlaki zafiyetlerini konu edindiğini gösteriyor. Aslında bu konudaki endişelerimiz ilkel geçmişimize kadar uzanır. Cırcır böcekleri bile rakip böceklerle giriştikleri mücadelelerdeki zafer ve yenilgilerinin kaydını tutar. Kuşlar arası iletişim üzerine çalışmalar yapan araştırmacılar şaşırtıcı bir olguyu açığa çıkardılar. Kuzgunlar sadece yakınlarındaki sürülerin dedikodularını dinlemekle kalmıyor, bir kuşun değişen statüsünü konu edinen dedikodulara özel olarak ilgi gösteriyorlar.

Hayvanların çoğu, statüyle takıntılı bir şekilde ilgilense de türümüzün bu konuyla özel olarak ilgilenmesi, biraz da insanlar arasındaki statünün sabit değil değişken olmasından kaynaklanır. Bu konuda, yakın akrabamız olan şempanzeler ve cüce şempanzelerle benzerlik gösteriyoruz. Burada yakınlık derken, şempanzelerle paylaştığımız ve –muhtemelen beş ila yedi milyon yıl önce yollarımızı ayırdığımız– ortak atalarımıza kadar uzanan herhangi bir alışkanlığı kastediyoruz. Alfa şempanzeler, yaklaşık dört beş yıl hayatta kalır. Statünün hem şempanzelere hem de insanlara (daha iyi yemek yemek, daha iyi çiftleşme fırsatları ve daha güvenli barınak sağlamak gibi) yaşamsal bir önemi olduğu için ve herkesin statüsü değişken olduğu için bu konu sürekli bir saplantıya dönüşmüştür. Statünün değişkenliği, insan dramının can alıcı noktasıdır. Bu durum, sadakati ve ihaneti; ihtirası ve kederi; kazanılan ve kaybedilen aşkları; komploları ve entrikaları, tehditleri, cinayetleri ve savaşları konu edinen anlatıların yazılmasına neden olmuştur.

Şempanzelerin politikaları, insanlarınki gibi komplolara ve ittifaka dayalıdır. Diğer birçok hayvanın aksine, şempanzeler en üst seviyeye ulaşmak için sadece savaşıp dövüşmez, aynı zamanda koalisyon kurmak zorundadırlar. Yüksek rütbelere eriştiklerinde duyarlı bir politikayı benimsemeleri gerekir. Daha alt seviyelerde olanlara saldırırlarsa isyanları ya da devrimleri tetikleme riskiyle karşı karşıya kalabilirler. "Şempanzelerin yenilene oynama eğilimi, içten içe istikrarsız bir hiyerarşi yaratır. Zirvedeki iktidar diğer bütün maymun gruplarına göre daha sallantıdadır," diye yazıyor Primatolog Profesör Frans de Waal. Grup lider-

lerinin tahtlarından indirilme nedeni, genellikle, düşük statüye sahip olan erkek şempanzelerin onlara komplo kurmasıdır.

İnsanların yaşamlarında ve hikâyelerinde de statü mücadelelerindeki bu kalıplar vardır. Hikâye teorisyeni Christopher Booker, "çizginin altında" kalan düşük statüye sahip karakterlerin, üst seviyedeki yozlaşmış iktidarı tahtlarından alaşağı ettiği arketipik anlatı formları hakkında şunları söylüyor: "Burada asıl konu, üst seviyelerdeki kargaşanın alt seviyede gerçekleşecek kritik bir eylem olmaksızın değiştirilemeyecek olması," diye yazıyor Booker. "Yaşam, alt seviyelerde yeniden üretilir ve yukarıya taşınır." İnsanların kahraman olmasını sağlayan özellikler, şempanzelerin iktidar pozisyonuna yükselmeleri için ihtiyaç duydukları özelliklerle tıpatıp aynıdır. Booker'a göre, mutlu sonla biten arketipik bir hikâyedeki *kahraman* kadın ve erkeğin, dört değeri birden kusursuz bir şekilde temsil etmesi gerekiyor: "güç, düzeni sağlamak, duygu ve anlayış." Yüksek seviyedeki statüleri; üstünlükleri ve –göstermelik de olsa– daha alt seviyelerdekileri korumak konusunda ortaya koydukları iradeleri arasındaki dengeye bağlı olan alfa şempanzelerin de bu özelliklere sahip olması beklenir.

Bir başkahraman, kahramanlığın gerektirdiği bu dört değeri, hikâyenin sonunda öğrenir ve bu şekilde gruptaki en yüksek statüyü elde eder. Oysa kahramanlar hikâyenin başında aynı noktada değildir. Onlarla karşılaştığımızda, genellikle kırılgan, tedirgin, Golyat gibi karakterlerin gölgesinden korkan, düşük statülere sahip karakterlerdir. Şempanzeler gibi biz de bu zayıf karakterlerle doğal

olarak empati kurarız. Kahraman yapıcı ortak bilişsel özelliklerimiz böyle hissetmemizi sağlar, yani daha düşük statüde olan kahramanın aslında –içten içe sahip olduğu yetenekleri ve kişilik özellikleri nedeniyle– çok daha fazlasını hak ettiğini düşünürüz. Sanırım, ezilen kahramanları hemen hikâyenin başında fark edip, hak ettikleri ödülü aldıkları ana kadar onları desteklememizin asıl nedeninin ne olduğunu biliyorum. Bunu yapmamızın nedeni bu karakterlerin aslında *bizi* temsil ediyor olması.

Eğer doğruysa, bu aynı zamanda, şu tuhaf gerçeği de açıklıyor: Ne kadar ayrıcalıklı bir konumda olursa olsun herkes hak ettiği statüye sahip olmadığını hissetme eğilimi gösteriyor. Biyografi uzmanı Tom Bower, Prens Charles'ın kronik bir memnuniyetsizlik içinde olduğunu, milyarderlerle olan ilişkisinin bile bu durumu değiştiremediğini yazıyor. "Kısa bir süre önce, Waddesdon Malikânesi'nde, Lord Rothschild'ın Buckinghamshire'daki konağında verilen yemeğin ardından yaptığı konuşmada Charles, ev sahibinin on beş, kendisinin ise dokuz bahçıvanı olduğundan şikâyet ediyordu." Kim olursak olalım, kahraman yapıcı beynimiz için biz her zaman zavallı Oliver Twist gibi erdemli, yoksul, hak ettiği statüden mahrum edilmiş biriyiz ve daima ellerimizi açıp "Lütfen efendim, biraz daha alabilir miyim?" diye yalvarıyoruz.

Kendimizi sevgili Oliver Twist gibi hissediyoruz. Ayrıca etrafımızda bizden daha yüksek statüde olan zalim Mr. Bumble gibi kişilerden nefret etmeye programlıyız. Aslında bu kişiler öfkemizi Dickens'ın yoksullar evinin kendini beğenmiş patronu kadar hak etmese de onlara

karşı doğal bir antipati duyarız. Beyin taraması sırasında başka insanların varlığı, popülerliği, güzelliği, yetenekleri hakkında yazılar okuyan kişilerin beyinlerindeki acı merkezinin etkinleştiği görüldü. Başka insanların başına gelen şanssızlıkları okuduklarında ise beynin ödül merkezinde birden yükselen bir hazzı deneyimlediler.

Shenzhen Üniversitesi'ndeki araştırmacılar da benzer bulgular açıkladı. Yapılan deneyde, yirmi iki katılımcıdan basit bir bilgisayar oyunu oynaması isteniyor ve (hatalı bir şekilde atanmış) "iki yıldızlı bir oyuncu" oldukları söyleniyor. Daha sonra, beyin taramasında olan katılımcılara "bir yıldızlı" ve "üç yıldızlı" oyuncuların yüzlerine –acı verici olduğu düşünülen– bir iğne yapılırken çekilmiş fotoğrafları gösteriliyor. Katılımcılar, yüzlerine iğne yapılanların tamamına karşı empati duyduklarını söylüyor. Oysa beyin taramaları bu yalanı açığa çıkarıyor çünkü katılımcıların sadece kendilerinden daha düşük statülü "tek yıldızlı" oyunculara karşı empati duydukları görülüyor.

Bu çalışma küçük olsa da sonuçlar diğer bulgularla örtüşüyor. Diğer taraftan, sinirbilimcilerin bizden daha yüksek statüsü olan kişilerle empati kurmakta zorlandığımızı söylemesine gerçekten de ihtiyacımız olduğunu sanmıyorum. İnanması ne kadar zor olsa da aslında bizim gibi insanlar oldukları halde politikacılarla, ünlülerle, yöneticilerle, Prens Charles'la dalga geçmek ya da onları aşağılamak konusunda pek de zorlanmıyoruz.

Tıpkı ahlaki öfke gibi, statü oyunları da hikâye anlatımında kendini gösterir. İlkel duygularımızı harekete geçirecek, dikkatimizi çekecek, içimizde öfke ya da empati

uyandıracak statü değişikliklerini anlatmayan bir hikâye yazmak oldukça zordur. On dokuzuncu yüzyılda ve yirminci yüzyılın başında yazılmış iki yüzden fazla popüler roman üzerinde yapılmış bir araştırma, romanlardaki kötü kahramanların en yaygın kusurunun "son derece ilkel bir dürtüyle başkalarını hiçe sayarak sosyal üstünlük sağlamak ya da halihazırdaki güçlerini kötüye kullanmak" olduğunu ortaya koydu.

Jane Austen bu tür hikâyeleri yazmak konusunda oldukça başarılıydı. "Güzel, zeki, varlıklı" Emma Woodhouse'la tanıştığımızda onun düşüşünü görmek için okumaya devam etmek isteriz. *Mansfield Park* ise daha düşük bir sosyal statüye sahip olan ve annesinin maddi sıkıntılar nedeniyle varlıklı teyzesi ve eniştesi, Lardy Bertram ve Sir Thomas'ın yanına gönderdiği Fanny Price'ın hikâyesini anlatır. Lady Berthram, zavallı Fanny daha yanlarına gelmeden önce onun "zavallı Pekin'ciğine eziyet" edebileceği konusunda endişelenir. Sir Thomas ise kendini Fanny'nin "çok bilgisiz, görgüsüz, acınacak kadar kaba saba olabileceğine" hazırlar.

Sir Thomas ayrıca Fanny'nin kendini ondan daha üst seviyede olan kuzenleriyle bir tutacağından endişelenerek "kızlar büyürken aralarındaki düzey farkını gözetmeyi" arzu eder. "Öyle olmalı ki," der, "benim kendi kızlarım, kimliklerini hiçbir zaman unutmamakla birlikte kuzenlerini de hor görmesinler. Oncağız da kendini çok küçük görüp sıkılmasın, ama bir *Miss Bertram* olmadığını da her zaman aklında tutsun." Bir yandan kızlarının Fanny'ye kibirli davranmamasını umarken bir yandan da "eşit ol-

malarının imkânsız olduğunu; kızların unvanları, varlıkları, hakları ve hayattaki beklentileri bakımından hep bambaşka" kalacaklarını söyler. Henüz Fanny'nin tarafını tutmaya başlamadıysak bile Sir Thomas'ın bu sözlerini duyduktan sonra Fanny'den yana oluruz. Sir Thomas bu satırlarda aslında bizden bahseder. Birden Fanny Price'ın yerini alır, içimizde büyük bir öfke duyarız.

3.8

William Shakespeare'in *Kral Lear* adlı oyunu, bir insanın toplumdan dışlanmaktan bile daha korkutucu olan bir kâbusla karşı karşıya kaldığı bir durumda neler olacağını gösterir. Shakespeare, bir insanı çılgına çevirip çaresiz bırakmak ve tehlikeli birine dönüştürmek için statü kaybından daha büyük bir şey olmadığını keşfetmişti. Kral Lear, –hastalıklı bir statü talebi olarak da görülebilecek– aşırı gururun, birinin felaketi olabileceğini gösteren tragedya türündedir. Antik Yunanlar tarafından tekrar tekrar anlatılan bu tür hikâyeler, aynı zamanda, şempanze ve insan topluluklarında sürekli olarak yaşanan gerçek olayları da yansıtır. Statüdeki bu büyük ve ani değişiklikler, büyük olasılıkla, milyonlarca yıldır varlığımızın bir parçasıdır.

Kral Lear, dış faktörlere bağlı doğru bir değişimin, doğru zamanda doğru karakterin başına geldiği (ve bu şekilde olayların kendi kendine harekete geçme gücüne sahip olduğu hissini uyandıran) kanonik hikâyelere bir örnektir. Hikâyedeki olay örgüsü, özellikle, başkahramanın son derece bağlı olduğu ve karakterini şekillendiren en köklü

inançlarını sarsma amacına hizmet eder. Tıpkı Charles Foster Kane'in hikâyesinde olduğu gibi, tetikleyici olay ve onu takip eden sebep sonuç ilişkisine dayalı olaylar, kahramanın kusurlu dünya modelinin kaçınılmaz sonuçları gibi gözükür.

Her şey, yaşlanmakta olan Lear'ın krallığını üç kızı arasında böleceğini, ganimetlerin kızlarının yapılacak bir sevgi testindeki performanslarına göre bölüştürüleceğini ilan etmesiyle başlar. Üç kızın ödülü, babalarını sevdikleri oranda büyük olacaktır. Kendi beyninin yarattığı kusurlu gerçekliğe göre, Kral Lear rakipsiz, çok sevilen ve asla karşı çıkılamayacak bir kraldır ve etrafındaki her şeyin sahibidir. Lear, doğal olarak, *kendisine sunulan dünyadaki bu gerçekliği kabul eder.* Beynindeki nöral model, her zaman saygı ve hürmet göreceğini öngörür. Tamamen gerçek ve doğru olduğunu hissettiği bu kusurlu model, kralın dünyayı kontrol etme becerisine önemli ölçüde zarar verecek hatalar yapmasına neden olur. Kralın kurnaz kızları, Regan ve Goneril bu sevgi testinde, abartılı bir yapmacıklıkla babalarına sonsuz bir sevgi duyduklarını dile getirir ve kral onların söylediklerini sorgulamaz. Neden sorgulasın ki? Kızları, beynindeki modelin öngördüğü şeyleri söylemektedir. Duyduklarını sorgulamanın, güneşin parlaklığını ya da kuşların cıvıltısını sorgulamaktan farkı olmayacaktır.

Fakat Kral Lear'ın üçüncü ve en sevdiği kızı Cordelia bu oyunu oynamayı reddeder. Cordelia, krala, onu "bir evladın babasını sevdiğinden daha çok ya da daha az sevmediğini" söyleyerek babasının zihnindeki o çok değerli modellere karşı çıkmış olur. Kral, en kutsal inançlarımız

hiçe sayıldığında hepimizin yapacağı şekilde tepki verir. Şaşırır. Önce kızını tehdit eder: "Dikkat et sözlerine, ayağına gelen kısmeti tepebilirsin." Cordelia direnince onu evlatlıktan reddeder. "Tüm babalık haklarını, aile ve kan bağını yok sayıyorum." Cordelia bundan böyle "kralın gönlüne de kendine de" yabancıdır.

Lear, kusurlu modeline öyle derinden bağlıdır ki artık çok güçlü olan Regan ve Goneril, sahip olduğu her şeyi almak için ona komplo kurduklarında neler olup bittiğini anlamakta güçlük çeker. Zihnindeki modellerin dünya hakkındaki öngörüleri başarısızlığa uğradıkça, inkâr ederek, ilkel bir öfke duyarak ya da sadece inanmayarak içinde bulunduğu durumu reddeder. Goneril ve kocasının, gönderdiği elçiyi tomruğa bağladığını öğrenince bu türde bir hakarete uğramayı kabul edemez. Öfke ve şaşkınlığa kapılır. "Hayır, hayır, yapamazlar... Yemin ederim, yapamazlar... Buna cesaret edemezler, yapamazlar. Bu, adam öldürmekten de beter." Goneril'in uşağı ona "Kralım" demek yerine "Hanımımın babası" diye hitap edince öfkeden deliye döner, "Kahpenin dölü! Alçak köle! Soysuz köpek!" diyerek adama saldırır.

Dış dünyadaki gerçeklik artık reddedilemez bir hal alınca Lear'ın zihnindeki model, parçalara ayrılır. Bütün benliği dağılır. Kralın önceki kontrol teorisine göre, etrafındaki dünyayı idare edebilmek için yapması gereken tek şey emirler vermekti. Bu, yanlış olduğunu fark ettiğinde öylece kafasından atabileceği bir düşünce değil, onun algılarını şekillendiren bir düşünceydi. Bu onun gerçek olarak deneyimlediği dünyaydı. Her yerde bu düşünce-

nin doğru olduğuna dair kanıtlar görüyor, onun yanlış olduğunu ortaya koyan herhangi bir bilgiyi değersiz görüp reddediyordu, çünkü beynimiz tam olarak böyle yapar. Bu oyunun bu kadar gerçekçi ve etkileyici olması, bu karmaşık psikolojik bilgiden kaynaklanır. Zihnimizdeki hatalı düşünceleri üzerimize uymayan bir pantolon gibi öylece kenara atamayız. Kafamızdaki bu "gerçekliğin" yanlış olduğunu kabul etmek için reddedemeyeceğimiz bir kanıtla karşılaşmamız gerekir. Nihayet bir şeylerin yolunda olmadığını fark ettiğimizde bu inançlardan vazgeçmek parçalara ayrılmamıza neden olacaktır. İşte başarılı hikâyelerde gerçekleşen şey de tam olarak budur.

Kral Lear oyunun ortalarına doğru öyle büyük bir çöküş yaşar ki yeryüzünün tamamen parçalara ayrıldığını hisseder. Kıyameti andıran bir fırtınada –tıpkı kendisinden daha genç hayvanların komplosuna kurban gitmiş yaralı bir şempanze gibi– öfkeyle gökyüzüne haykırır. "İşte kölenizim artık, zavallı, düşkün, dermansız ve hor görülen bir ihtiyarım... Ağlamayacağım. Gerçi ağlamak için çok neden var ama binbir parça olana kadar şu yüreğim, ağlamayacağım." Artık bir dilenciye, insan türünün statüyü ancak kazanarak elde edebileceğini unutan yozlaşmış bir lidere dönüşür.

Shakespeare, insanların statülerini bu şekilde kaybetmelerinin onlara psikolojik olarak ne kadar acı vereceğini çok iyi biliyordu. Böyle bir kayıp, aşağılanmayla beraber deneyimlendiğinde çok daha tehlikeli olur. *Julius Caesar* adlı oyunda, Cassius, bir zamanlar dostu olan Romalı lider Julius Caesar'ı öldürmek için komplo kurmakta-

dır. Ona olan nefreti, çocukken bir iddia üzerine Tiber Nehri'ni yüzerek geçmeye çalıştıkları zamana kadar uzanır. O "berbat, rüzgârlı" günde yarışı kaybeden Caesar olmuş, Cassius'a hayatını kurtarması için yalvaracak hale düşmüştür. Caesar'ı kurtarmak için kendini tehlikeye atarak gösterdiği bu kahramanca davranış, Cassius'un zihnindeki modelde kendisini her zaman ondan daha üstün görmesine neden olur. Oysa şimdi ikisi de büyümüş, o gün sırılsıklam olan o çocuk bir tanrıya, Cassius ise "Caesar yanından geçerken öylece başını sallayacak olsa yerlere eğilmek zorunda olan" bir zavallıya dönüşmüştür. Hak etmediği bir aşağılanmayla karşılaşmanın getirdiği büyük öfke, Cassius'u bir katile dönüştürür.

Psikologlar aşağılanmayı herhangi bir statü talep etme becerisinin tamamen ortadan kalkması olarak tanımlıyor. Ciddi şekilde aşağılanmanın ise "benliğin yok olması" anlamına geldiği ifade ediliyor. Uzmanlar, oldukça zararlı olan bu durumun seri cinayetler ve namus cinayetlerinden soykırıma kadar uzanan korkunç davranışlara neden olabileceğini düşünüyor. Hikâyelerde, aşağılanma deneyimi genellikle kötü karakterlerin karanlık davranışlarının nedeni oluyor. Bu karakter, Cassius gibi bir katil ya da *Kayıp Kız* romanında, "İnanılmaz Amy'nin iyi huylu, sıradanlığı kişilik edinmiş bir kadının" seviyesine düşüşü ve onun "zavallı bir aptal" olduğu hakkında insanların "nasıl ballandıra ballandıra hikayeler anlatacağını" duyabilen Amy Elliot Dunne gibi bir karakter olabilir.

Aşağılanma çok ağır bir ceza olduğu için kötü kahramanların bu şekilde cezalandırılması bizi çok sevindirebilir.

Toplumun içinde yaşayan toplum odaklı beyinlere sahip olduğumuza göre, başka insanlar görmediği sürece aşağılanmanın bir önemi yoktur. Profesör William Flesch'in yazdığı gibi, "Kötü karakterden nefret edebiliriz ama öfkemizin bir anlamı yoktur. Herkesin önünde maskesinin düşmesini isteriz."

3.9

Babil, M.Ö 587. Sosyal statüsü yüksek dört bin kadın ve erkekten oluşan bir grup Yahudi, Kral II. Nebukadnezar tarafından Kudüs'ten çıkarıldı. Bu Yahudiler uzun, zorlu bir yolculuğun ardından güvenle yaşayabilecekleri antik Nippur kentine geldiler ama asıl vatanlarını hiçbir zaman unutmadılar. Yahudiler, sürgündeyken geldikleri yerdeki insanların geleneklerini, ahlaki kurallarını, âdetlerini, dillerini; yaşam, yeme ve var oluş biçimlerini sürdürmeye karar verdiler. Bunu yapabilmek için geçmiş deneyimlerine dair hikâyeleri unutmamaları gerekiyordu.

Bu hikâyelerin büyük bir bölümü, varlıklarını sözlü olarak sürdürdükleri için Yahudi kâtipleri onları parşömenlerin üzerine yazmaya başladılar. Onlar bunu yapmaya devam ederken dikkat çekici bir şey oldu. Eski efsanelere ve masallara dayalı bu ufak tefek hikâyeler bir araya geldi. Kâtipler onları birbirine ekleyerek sebep sonuç ilişkisine dayalı anlamlı bir hikâye oluşturdu. Bu hikâye, dünyanın ve ilk insanlar olan Âdem ve Havva'nın yaratılışından başlayıp onların Kudüs'e hâkim oluşuna kadar uzanıyordu.

Hikâye, sürgündeki bu topluluk üzerinde büyük bir etki uyandırdı. Bütün topluluk hikâyeleri gibi insanların birbirleriyle yardımlaşıp birlik olmasını sağladı. Belli davranışları sıralayıp grubun üyelerinin kendilerini başka grupların üyelerinden ayırmalarını sağlayarak onlarla "diğerleri" arasında psikolojik bir sınır oluşturdu. Aynı davranış kalıpları, insanların birbirlerini kontrol edip grubun görevlerini yerine getirmesini sağlayacak bir kontrol listesi işlevini de görüyordu. Ama çok daha fazlası vardı. Bu metinler, onlara Tanrı tarafından seçilmiş kişiler oldukları ve Kudüs'ün hak edilmiş vatanları olduğu bir dünyaya dair destansı bir hikâye anlatıyordu. Sürgünde olan halkın her şeyin bir anlamı olduğuna, adalete ve kadere inanmasını sağlıyordu.

Sürgünden yetmiş bir yıl sonra Yahudiler atalarının topraklarına geri dönme şansını elde etti. Ezra isimli kâtibin önderliğinde, adını sadece hikâyelerde duydukları görkemli topraklara doğru efsanevi bir yolculuğa çıktılar. Fakat oraya vardıklarında dehşete düştüler. Sürgün edilmekten kurtulan düşük statüdeki atalarının torunları, kaba, tembel ve soyları diğer ırklarla karışmış kişilerdi. Aile saflığı, beslenme ve ibadet kurallarına, Şabat'a uygun davranmıyorlardı. Kudüs şehri de harap olmuştu.

Toplumun bu çöküşü Ezra için de bir yıkım oldu. Grubun tanrısı Yahveh'in evi olduğuna inanılan tapınağa gitti, yere yığılarak ümitsizlik, öfke ve hayal kırıklığıyla ağlamaya başladı. Etrafında bir kalabalık toplandı. Ezra onlara döndü. Tanrılarını kızdırmışlardı. Bunu inkâr etmiyorlardı. Peki şimdi ne olacaktı? Halkını bir şekilde bir araya getirmesi,

onları Babil'de yan yana tutan grup ruhunu yeniden canlandırması gerektiğini biliyordu. Bunu yapmanın tek bir yolu vardı: İlk hikâyelerinin olağanüstü gücünü harekete geçirmek.

Ezra, meydana ahşap kürsü kurarak önemli bir şey olacağını ilan etti. Etrafında bir kalabalık toplandı. Ezra ve yanındaki on iki yardımcısı, halkın kâğıtlarda yazılan hikâyesini teatral bir tavırla insanlara okudu. "Hepsi birden kafalarını önlerine eğdi. Sanki tanrılarının ya da onun tapınaktaki elçisinin önünde eğilmiş gibiydiler," diye yazıyor İngilizce Profesörü Martin Puchner. Sonra bambaşka bir şey oldu. Dünyayı sonsuza dek değiştirecek bir şey. İnsanlar, bu kâğıtların ve üzerlerinde yazan hikâyelerin kutsal olduğuna inandılar. Böylelikle din doğdu. "Ezra'nın bu hikâyeyi okuması bugün bildiğimiz Yahudiliğin doğmasına neden oldu."

Yazılı bir hikâyenin kutsal sayılması ilk kez bu şekilde gerçekleşmiş olabilir ama insan toplulukları on binlerce yıldır bu tür hikâyelerle birbirlerine bağlanıyor. Avcı toplayıcı topluluklar halinde yaşadığımız geçmiş zamanlarda, hikâyelerimizin çoğu yıldızların altında, kamp ateşinin etrafında anlatılıyordu. Avları ve grubun kahramanlıklarını konu edinen öfke ve statü mücadeleleriyle dolu masallar tekrar tekrar anlatılıyor, her defasında daha büyülü ve tuhaf bir hal alıyor ve en sonunda kutsal bir mite dönüşüyordu. Bu tür hikâyeler, kahramanca davranışların doğasını tanımlıyordu. Bazı karakterler, topluluğun onayladığı davranışları sergilediği için övgü ve statü kazanıyordu. Kötü ve korkakça davranışlar, ahlaki öfkeyi harekete geçi-

rerek suçlu olanların cezalandırıldığını görmek için –ancak coşkulu, mutlu sonlarla tatmin edilebilecek– büyük bir arzu uyandırıyordu. Hikâyeler bu şekilde toplulukların değerlerini aktarıyordu. Dinleyicilere gruptakilerle anlaşmak ve önde olmak istiyorlarsa nasıl davranmaları gerektiğini anlatıyordu. Bu hikâyelerde anlatılanların grubun kendisine *dönüşeceğine* dair bir inanç vardır. Hikâyeler, grubun neleri temsil ettiğini, kusurları olan sıradan bir insandan daha yalın ve açık bir şekilde anlatabilirdi.

Hikâyeler grubun düşüncelerinin, inançlarının propagandasıdır. Grubu kontrol ederek üyeleri toplumun yararı için çalışmaya yönlendirir. Bu gerçekten de işe yarar. On sekiz avcı toplayıcı topluluk üzerinde yapılan yakın zamandaki bir çalışma, hikâyelerin yaklaşık yüzde sekseninin grup üyelerinin diğer insanlarla ilişkilerinde nasıl davranması gerektiğine dair dersler içerdiğini ortaya koydu. Hikâye anlatıcılarının daha yüksek sayıda olduğu toplulukların daha uyumlu davranışlar sergilediği görüldü.

En köklü ve güçlü dürtümüz, gittikçe daha iyi bir statü kazanmak olduğu için hikâyelerimiz bize bunu nasıl yapabileceğimizi anlatır. İnsanlardan oluşan bir topluluğun yaşamı, bütün üyelerin oynadığı ve kurallarının hikâyelerde yazılı olduğu bir statü oyunu olarak görülebilir. Ortak bir amacı olan her grup, bu tür hikâyeler sayesinde bir arada kalır. Tıpkı bir şirket, din, mafya organizasyonu, politik ideoloji, tarikat gibi, bir halkın da içinde değerlerinin yazılı olduğu, kendi hakkında anlatacağı bir hikâyesi vardır. Ezra'nın Kudüs'te halkına okuduğu Tevrat ve diğer kutsal kitaplar; takipçilerinin benimsediği, insanlara başkalarıyla

bağ kurabilmek ve statü elde edebilmek için nasıl davranmaları gerektiğini öğütleyen hazır kontrol teorileridir.

Kadim hikâyelerden bazıları da bu tarz kuralları anlatır. Ezra'nın hikâyesinden bin yıl kadar önceki bir tarihe uzanan ve onun hikâyesindeki büyük tufana kaynaklık eden *Gılgamış Destanı*, Shakespeare'in kahramanı Kral Lear gibi statünün kazanılması gerektiğini unutan bir kraldan bahseder. İlk bölümde tanrılar, kralın doğru yola gelmesi için ona meydan okuyan Enkidu adlı birini gönderir. Kral Gılgamış ve Enkidu arkadaş olur. Büyük bir cesaret göstererek ormandaki Humbaba adlı bir canavarı yenerler ve ormandan aldıkları değerli ağaçlarla Gılgamış'ın büyük şehrini inşa etmek üzere geri dönerler. Destanın sonunda Enkidu ölür, Gılgamış ise hatasını anlayarak diğer ölümlü insanlar gibi kaderine razı olur. Onun hakkında daha iyi düşünmeye başlarız ve onu daha yüksek bir statüyle ödüllendiririz.

Dört bin yıllık bu destanın, *Bay Koca Burun*'un hikâyesindeki gibi toplumsal bir işlevi vardır. Roger Hargreaves'ın yazdığı bu çocuk kitabındaki başkahraman, uzun burnunu başkalarının işlerine sokarsa güvende olacağını söyleyen kusurlu bir dünya modeline sahiptir. Fakat kasabalılar bir gün ona bir oyun oynamaya karar verir. Önce meraklı burnunu boyarlar sonra da burnuna çekiçle vururlar. En sonunda Bay Koca Burun akıllanır ve Tiddletown'daki herkesle arkadaş olur. Bay Koca Burun, toplumla uyumsuz olan davranışlarını değiştirdiği için diğerleriyle bağ kurarak ve statü kazanarak ödüllendirilir.

Farkında olmasak da bir zamanlar hepimiz eğitici hikâyelerden etkilendik. İnsan türünün benzersiz özelliği, insanların aynı anda birçok grubu *idare etme* yeteneğini geliştirecek biçimde evrilmiş olmasıdır. "Çok sayıda grubun üyesiyiz," diye yazıyor Profesör Leonard Mlodinow. "Bunun bir sonucu olarak farklı durumlarda kendimizi tanımlama biçimimiz değişiyor. Bir birey, farklı zamanlarda kendini bir kadın, bir yönetici, bir Disney çalışanı, Brezilyalı bir kişi ya da bir anne olarak tanımlayabilir. Bu durum, o sırada hangi kimliğinin geçerli olduğuna ya da hangisinin daha iyi hissettireceğine bağlı olarak değişebilir."

Bu gruplar ve onların insanlarla bağ kurmak, statü sahibi olmak için uymamız gereken kurallarını anlatan hikâyeleri, kimliğimizin bir kısmını oluşturur. Bu durum çoğunlukla "benliğimize dair büyük hikâyeyi" oluşturduğumuz, hangi akran grubuna dahil olacağımıza karar verdiğimiz ergenlik döneminde gerçekleşir. Nöral modelleri bizimkilere benzeyen; bizimkilere benzer kişilik özellikleri ve ilgileri olan, dünyayı bizim algıladığımız şekilde algılayan kişileri bulmak isteriz. Birçok kişi, sağ ya da sol politik görüşlerini ergenlik döneminin sonunda seçer. Bu görüşler, farkında olmadığımız duygularımızla, içgüdülerimizle ve bir kısmı şekillenmiş şüphelerimizle uyum sağlayan başarılı hikâyelerdir. Bize birdenbire bir aydınlanma, bir misyon, haklılık ve rahatlama duygusu aşılayarak her şeyi anlamlı kılarlar. Bu olduğunda artık açığa çıkan gerçekle karşı karşıya olduğumuzu, gözlerimizin birdenbire açıldığını hissederiz. Oysa tam tersi olur. Bu tür hikâyeler bizi kör

eder. En iyi ihtimalle gerçeğin yalnızca bir kısmını görmemize neden olur.

Psikolog Profesör Jonathan Haidt, ideolojik grupların birbirleriyle rekabet eden hikâyelerinin, aslında dünya hakkında bilgi verdiğini keşfetti. Kapitalizmi ele alalım. Sol görüşe göre, kapitalizm bir sömürü aracıdır. Kötü niyetli kapitalistler, Sanayi Devrimi sayesinde teknolojiyi elde ettiler. Kapitalistler, fabrikadaki ve madenlerdeki makineler gibi gördükleri işçileri sömürerek bütün kârı kendileri topladılar. İşçiler mücadele edip birleştiler ve daha bilinçli politikacıları seçtiler. 1980'li yıllarda yeniden güçlenen kapitalistler, eşitsizliğin ve ekonomik felaketlerin daha da artacağı bir dönemin geldiğini ilan ettiler. Sağ görüşe göre kapitalizm, özgürleşme anlamına geliyordu. Kapitalizm, krallar ve tiranların kullanıp sömürdüğü işçilere mülkiyet hakkını geri vererek onları özgürleştirdi. Hukukun üstünlüğünü ve serbest piyasaların açılmasını sağlayarak onları çalışmaya ve üretmeye sevk etti. Şimdi, bu büyük özgürlükler, "en fazla üreten bireylerin çalışmalarının karşılığını hakkıyla alması" fikrinden hoşlanmayan solcuların sürekli saldırısına uğruyor. Solcular, herkesin "eşit ve eşit derecede fakir" olmasını istiyor.

Bu hikâyelerin sinsi tarafı, hikâyenin yalnızca bir kısmını anlatıyor olmalarıdır. Kapitalizm hem özgürleştirici hem de sömürücüdür. Bütün karmaşık sistemler gibi dönüşümlü olarak iyi ve kötü sonuçlar doğurur. Ancak toplulukların hikâyelerine göre düşünmek, bu hikâyelerin bizi ahlaki olarak tatmin etmeyen karmaşık kısımlarını göz ardı etmek demektir. Hikâye anlatıcısı beyinlerimiz, gerçekliğin kar-

maşıklığını alır; onu taraflı modellerimizin (ve bu modeller tarafından üretilen içgüdülerimizin ve duygularımızın) erdemli ve doğru olduğuna bizi inandıran, sebep sonuç ilişkisine dayanan basit bir hikâyeye dönüştürür. Böyle bir durumda diğer gruba da kötü karakterin rolü düşer.

İnsan türünün karanlık tarafı, insanların statü elde etmek için sadece kendi grupları *içinde* savaşmamalarıdır. Ait olduğumuz gruplar rakip gruplarla da savaşır. İnsanlar; sığırcık, koyun ya da balık sürüleri gibi zararsız topluluklar değil, vahşi topluluklardır. Sadece yirminci yüzyılda farklı gruplar arasındaki anlaşmazlıklar yüzünden soykırım, politik baskı ya da savaş nedeniyle yüz altmış milyon insan hayatını kaybetti.

Bu konuda şempanzelerle benzerlik gösteriyoruz. Zaman zaman dişi şempanzelerin de eşlik ettiği erkek şempanzeler, hakimiyet alanlarında gezinirken durup bir saat boyunca düşmanlarının hareketlerini sessizce dinlerler. Yabancı bir şempanzeyi yakaladıklarında onu öldüresiye döver; uzuvlarını büker, soluk borularını koparır, tırnaklarını söker, üreme organlarını yırtar, düşmanın akan kanını içerler. Civardaki grupların bütün erkek üyeleri öldürüldüğünde ya da kovulduğunda kazanan şempanzeler, kaybedenlerin topraklarını ve dişilerini ele geçirir. Primatolog Profesör Frans de Waal bu konuda şunları yazıyor: "komşu erkekleri kasten ortadan kaldırarak, kendi bölgelerini genişleten yegâne hayvanların insanlarla şempanzeler olması rastlantı olamaz. Birbiriyle yakın akraba iki memelide böylesi eğilimlerin birbirinden bağımsız gelişmesi olasılığı nedir?"

Hâlâ ilkel bir bilişimiz var. Kendi topluluğumuzun hikâyelerine göre düşünüyoruz. Bu doğuştan gelen bir kusur. Grubumuzun statüsünün başka bir grup tarafından tehdit edildiğini hissettiğimizde bu kusurlu sistem harekete geçiyor. Böyle anlarda bilinçaltında beynimiz, tarih öncesi dönemlere benzer bir ormanda ya da bozkırda olduğumuzu sanıyor. Hikâye anlatıcısı beynimiz savaş moduna geçiyor. Karşımızdaki grubun tamamen bencilce gerekçeleri olduğunu düşünüyor. Onların sunduğu en güçlü delillerin, haksız savunmalar olduğuna inanıp söyledikleri şeyleri yanlış yorumluyor ya da dikkate almıyor. Karşı grubun en kötü üyelerinin işlediği en korkunç suçları, gruptaki herkesi lekelemek için kullanıyor. Grup üyelerini alıp onların derinliklerini ve farklılıklarını yok ediyor. Onları sadece içi boş çizgilere dönüştürüyor ve böylece karşı grubu, siluetlerden oluşan bir sürüye dönüştürüyor. Sonra da bu siluetlerdeki empatinin, insanlığın, sabrın, anlayışın kendi kendine yok olduğunu reddediyor. Beynimiz bütün bunları yaparken bizi güzel bir hikâyenin ahlaklı kahramanları olduğumuza inandırarak iyi hissetmemizi sağlıyor.

Beynimizin böyle bir savaşa girmesinin nedeni, gruba karşı yapılmış psikolojik bir tehdidin aslında beynin kontrol teorisine ve onun sebep sonuç ilişkilerine dair milyonlarca inançtan oluşan karmaşık ağına karşı bir tehdit olmasıdır. Kontrol teorisi, beynimize –başka birçok şeyle birlikte– çok arzu ettiği şeyleri, yani başkalarıyla bağ kurma becerisini ve statüyü nasıl elde edeceğini söyler. Bu teori, doğduğumuzdan beri inşa ettiğimiz benliğin ve dünya modelinin temelini oluşturur.

Bu model ve ürettiği teori, kişiliğimizin ayrılmaz bir parçasıdır. Kafamızın içindeki karanlık mahzende deneyimlediğimiz gerçekliğin ta kendisidir. Bu yüzden onu savunmak için savaşmamız çok şaşırtıcı değil. Farklı toplulukların farklı modelleri olduğu için gruplar arası mücadele varoluşsal bakımdan rahatsız edicidir (genel bir örnek vermek gerekirse, komünistler ve kapitalistler, insanlar arasındaki bağa ve statüye ilişkin ödüllerini çok farklı davranışlara verirler). Böyle bir meydan okuma sadece belli konulardaki yüzeysel inançlarımız için değil, gerçekliği deneyimlediğimiz bilinçaltı yapıları için de tehdit oluşturur.

Bu, aynı zamanda, uğruna her şeyden fazla çaba sarf ettiğimiz statü oyunları için de bir tehdittir. Bilinçaltımıza göre, başka bir grubun kazanmasına izin vermek, sadece bizi hiyerarşide daha aşağı bir seviyeye indirmekle kalmaz, hiyerarşiyi tamamen ortadan kaldırır. Statümüzü tamamen ve geri dönüşü olmaksızın kaybederiz. Statü talep etme kabiliyetimizin bütünüyle yok olması, psikologların küçük düşmeyi, toplu katliamlardan namus cinayetlerine uzanan bir dizi tehlikeli davranışın kaynağı olan "benliğin yok olması" şeklindeki tanımlamalarıyla örtüşüyor. Bir grubun kolektif statüsü tehditle karşı karşıya kaldığında ve grup üyeleri başka bir grup tarafından küçük düşürülme olasılığından –bile– korktuklarında bu durum katliam, savaş ve soykırım ile sonuçlanabiliyor. Bu tür dinamikler, yakın zamanlarda Ruanda, Sovyetler Birliği, Çin, Almanya, Myanmar, Amerika'nın güney eyaletleri ve tabii ki Ezra'nın çok kıymetli şehri Kudüs'te de rol oynadı.

Böyle zamanlarda bu gruplar, üyelerini düşmana karşı kışkırtmak ve harekete geçirmek için ahlaki öfke ve statü oyunlarıyla birlikte hikâyenin yakıcı gücünü kullanır. *Bir Ulusun Doğuşu* adlı film, 1915'te Afrika kökenli Amerikalıları, beyaz kadınlara cinsel tacizde bulunan akıldan yoksun, vahşi adamlar olarak resmetmişti. Üç saatlik film kapalı gişe oynamış, binlerce kişinin Ku Klux Klan'a katılmasına neden olmuştu. *Yurttaş Kane*'in gösterime girmesinden bir yıl önce, 1940'ta *Jud Süss*, Ezra'nın torunlarını yozlaşmış bir topluluk olarak resmetmiş, yüksek statüye sahip Yahudi banker, Süss Oppenheimer'ın sarışın Alman kadına tecavüz ettikten sonra coşkulu bir kalabalığın önünde demir bir kafeste idam edildiğini göstermişti. İlk kez Venedik Film Festivali'nde gösterilen ve büyük alkış alan film yirmi milyon kişi tarafından izlenmiş, "Kalan Yahudileri de ülkeden kov" diye şarkılar söyleyen insanların kitleler halinde Berlin sokaklarına dökülmesine neden olmuştu. İki filmde de kadınlara karşı cinsel tacizin konu edilmesi ve bu davranışın şempanzelerin bölge hâkimiyetini sağlamak için gösterdiği davranışlarla örtüşmesi tabii ki rastlantı değildir.

Ancak bu tür hikâyeler, güçlerini sadece öfkeden ve grubun küçük düşürülmesinden almaz. Bu hikâyelerin büyük çoğunluğu grupta üçüncü bir duygunun harekete geçmesine neden olur. Tiksinme. Evrimsel geçmişimizde birbiriyle mücadele içinde olan topluluklardan gelen tehditler, sadece olası bir saldırıdan kaynaklanmazdı. Bu toplulukların üyeleri, bağışıklık sistemimizin daha önce hiç karşılaşmadığı ve bu nedenle karşısında savunmasız kalacağı tehlikeli hastalıkların mikroplarını da taşıyor

olabilirdi. Dışkı ya da bozulmuş yiyecekler gibi, bu mikropları taşıyan şeylerle karşı karşıya kalmak, içgüdüsel olarak, nefret ve tiksinti gibi duyguları harekete geçirirdi. Grup içgüdüsüne sahip beyinlerimiz, yabancı gruplar hakkında bu türde kültürel bir düşünce biçimi geliştirmiş gibi gözüküyor. Çocukların aralarına almak istemedikleri grup üyelerini küçüksemek için burnunu tutması da bu durumdan kaynaklanıyor olabilir.

Grup propagandası, düşmanlarımızı hamam böcekleri, fareler ve bitler gibi hastalık taşıyan canlılara benzeterek beynimizdeki bu mekanizmadan yararlanır. *Jud Süss*'te Yahudiler iğrenç, kirli varlıklar olarak resmediliyor, bir şehre veba gibi yayıldıkları anlatılıyordu. Çok bilinen klasik hikâyeler de tiksinme duygusunun gücünden yararlanır. *Harry Potter*'daki Lord Voldemort, *Beowulf*'daki Grendel, *Texas Katliamı*'ndaki Deri Yüz gibi kötü karakterler bu tür nöral ağları harekete geçiren çirkin fiziksel özellikler taşır. Roald Dahl, *Bay ve Bayan Kıl* adlı kitabında "tiksinme" konusunu oldukça başarılı bir şekilde tarif ediyor: "İnsanın düşünceleri çirkinse, zamanla yüzüne vurmaya başlar. Bu insan her gün, her hafta, her yıl çirkin şeyler düşünürse yüzü giderek çirkinleşir ve sonunda bakılmayacak hale gelir."

Hikâyeler, bu yolla hem türümüzün en kötü özelliklerini gözler önüne serer hem de onları harekete geçirir. Fazlaca basite indirgenmiş hikâyelerin bizi kandırmasına izin veriyoruz ve bize ahlaklı bir kahraman, diğerine ise iki boyutlu kötü karakter rolünü biçen herhangi bir hikâyeyi kolayca kabul ediyoruz. Bu tür hikâyelerin bizi ne zaman etkisi

altına aldığını söyleyebiliriz. *Bütün* iyilikler bize, *bütün* kötülükler karşı tarafa aitse hikâye anlatıcısı beynimiz kötü büyülerini yapmaya başlamış demektir. Böyle bir durumda beynimiz bizim için bir hikâye uydurmuştur. Gerçek çoğu zaman karmaşıktır. Bu tür hikâyeler, karşı konulmazdır, çünkü kahraman yapıcı zihnimiz bizi ahlaklı olduğumuza ikna etmeye çalışır. Hikâyeler, ilkel dürtülerimizi haklı göstererek bizi, içimizdeki nefrete rağmen doğru yolda olduğumuza inandırır.

3.10

Bazen bir karakteri sadece nazik olduğu için sevdiğimizi zannederiz. Bu, kulağa hoş gelse de aslında doğru değildir. Edebiyat eleştirmeni Adam Kirsch, iyiliğin bir yazar için verimsiz bir alan olduğunu ileri sürüyor. Bir kahraman, hikâyenin başında tümüyle özverili bir karaktere sahipse anlatacak pek bir şey yoktur. Hikâye teorisyeni Profesör Bruno Bettelheim'a göre, hikâye anlatıcısının yerine getirmesi gereken zorlu görev, okurun başkahramana ahlaki nedenlerle saygı duymasını değil, onunla aynı duyguları paylaşmasını sağlamaktır. Bettelheim peri masallarının psikolojisi üzerine yaptığı araştırmada şunları yazıyor: "Çocuk iyi kahramanla karakterin iyiliği nedeniyle değil, kahramanın durumunun onda çok olumlu bir çekim yaratması nedeniyle özdeşim kurar. Bu durumda çocuğun sorusu, 'İyi olmak istiyor muyum?' değil, 'Kime benzemek istiyorum?'dur."

Bettelheim bu konuda haklıysa kötü kahramanları nasıl açıklayabiliriz? Vladimir Nabokov'un *Lolita* adlı romanının on iki yaşındaki bir kızla cinsel ilişkiye girmeye yeltenen başkahramanı Humbert Hubert'ın maceraları milyonlarca kişiyi büyüledi. Herhalde hiçbirimiz "onun gibi" biri olmak istemeyiz, öyle değil mi?

Nabokov, ilk yedi sayfasını okuduktan sonra romanı yakmayalım diye bize fark ettirmeden, ilkel sosyal duygularımızla oynamak zorundadır. Kitabın bir akademisyen tarafından yazılan önsözünde Humbert'ın öldüğünü öğreniriz. Daha sonra, ölmeden önce yargılanmayı bekleyen bir tutuklu olduğunu anlarız. Bu bilgiler, henüz hissetmeye fırsat bile bulamadığımız ahlaki öfkemizin yatışmasını sağlar. Bu aşağılık herifin yakalandığını ve öldüğünü, her ne yaptıysa hak ettiği cezayı bulduğunu biliriz. Rahatlayabiliriz. İçimizdeki şiddetli arzu azalır. Nabokov, daha ilk cümlenin sonuna bile gelmeden hikâyenin tadını çıkarmamız için bizi özgür bırakır.

Adamın kendisiyle tanışıp yaptığı yanlışı anlatırken Lolita'dan "günahım", kendisinden "katil" diye bahsettiğini gördüğümüzde öfkemiz biraz daha yatışır. Humbert'ın tiksinti uyandıran bir adam değil de aksine yakışıklı, iyi görünümlü, çekici bir adam olması da işleri kolaylaştırır. Humbert, annesinin ölümünü –belki de edebiyattaki en meşhur– parantez içi açıklamayla, "(piknik, yıldırım çarpması)" şeklinde ifade eden ve Lolita'nın annesini "Marlene Dietrich'in başarısız kopyası" diye tanımlayan muzip bir karakterdir. Hebefilik eğilimlerinin on iki yaşındayken ilk aşkı Anabel'in ölümüyle sonuçlanan trajik bir olayın

sonrasında ortaya çıktığını öğreniriz: "sahil kokulu uzuvları, tutkulu diliyle o küçük kız o günden beri aklımdan bir an çıkmadı –ta ki, yirmi dört yıl sonra ben onu başka bir küçük kızın bedeninde canlandırıp büyüyü bozana kadar..."

Yetişkin bir adam olup Anabel'in yaşındaki kızlara olan ilgisi iyice belirginleşince Humbert, terapi ve evlilikle iyileşmeye çalışır. Fakat bu bir işe yaramaz. Hikâyedeki ateşleme noktası (tıpkı Charles Foster Kane ve King Lear'ın hikâyesinde olduğu gibi) karakterin dünyaya dair kusurlu modelinin kaçınılmaz sonucudur. Humbert, Lolita'yla karşılaşır ve ona âşık olur. Kısa bir süre sonra annesinin Lolita'ya kötü davrandığını öğreniriz. Kızına evin "en berbat ve soğuk" odasını verir. Ayrıca Humbert, karısının kızı için cevapladığı bir kişilik testini bulur. Cevaplar, annesinin Lolita hakkındaki düşüncelerini yansıtır: "saldırgan, taşkın, güç beğenir, sabırsız, sinirli, aşırı meraklı, kayıtsız, olumsuz (altı iki kere çizilmişti) ve inatçı. Geriye kalan neşeli, arkadaş canlısı, enerjik vb. gibi otuz kadar kişilik özelliği es geçilmişti. Gerçekten deli ederdi insanı bu kadın!" Daha sonra onu istemediği halde "sıkı bir disiplin" alması için yatılı okula gönderir. Nabokov güçlü ve etkili araçlarla duygularımızla öyle güzel oynar ki kendimizi Humbert'ın tarafını tutarken buluruz.

Humbert, Lolita'yı elde edecekse annesinin ortadan kaybolması gerekir. Peki, Humbert onu öldürecek mi? Nabokov, okurdan bu noktaya kadar zaten çok fazla şey beklediğinin farkındadır. Humbert'ın tarafını tutan sosyal duygularımız, oldukça kırılgan olduğundan onun cina-

yet işlemesini kaldıramayız. Bu yüzden karısını öldüren doğrudan Humbert olmayacaktır. Nabokov –belki de en cüretkâr manipülasyonunu devreye sokarak– başkahramanının böyle korkunç bir işe kalkışmasına izin vermez. Onun yerine, hiç utanmadan bunu Humbert'ın "uzun kıllı bir rastlantı" olarak tarif ettiği bir kolun yapmasını sağlar. Humbert'ın karısına araba çarpar.

Humbert, nihayet Lolita'ya elini sürebildiğinde birbiriyle çatışan arzu, tereddüt ve suçluluk duyguları arasında kalır. Lolita'nın zaten bakire olmadığını, yaz kampında bir gençle beraber olduğunu öğreniriz. Artık Lolita –en azından hikâyenin güvenilmez anlatıcısının tarifine göre– "sevimsiz, aceleci, cüretkâr, yoldan çıkaran ve vaktinden önce gelişmiş" bir kızdır. Lolita'nın bize gösterilen davranışları böyle olduğundan bilinçaltımız ve duygularımız da aynı şekilde tepki verir. Lolita, Humbert'ı bir süre idare ettikten sonra çok daha aşağılık bir adam olan Clare Quilty'yle kaçar. Nabokov, Humbert'a verdiğimiz tepkiyi yumuşatırken içimizdeki tiksinti duygusunu bu "insandan aşağı" açgözlü, hebefilik sapığa yöneltiriz, "tombul ellerinin üzerinde kara kıllar" olan birini görürüz, onun "tombul, hışırtılı yanağını kaşıyıp, çarpık gülümsemesiyle küçük, inci gibi dişlerini" gösterişini izleriz. "Özgeci cezalandırma" ve "maliyetli sinyalleşme" içgüdülerinin verdiği heyecanla Humbert'ın bu adamı öldürmesi için yanıp tutuşuruz.

Hikâye, antikahramanımızın kendi rızasıyla teslim olmasıyla sonuçlanır. Bizimle son olarak Lolita'nın onu terk etmesinden sonra yaşadığı itiraf dolu bir hatırasını

paylaşır. Arabasını, ucunda küçük bir maden kenti olan bir vadinin kenarına çekmiştir. Sokaklarda oyun oynayan çocukların sesini duyar. "O görkemli yamaçta durdum, ezgilerin titreşimine, arka plandaki utangaç bir mırıltının ortasından yükseliveren ayrı ayrı çığlıklara kulak verdim. İşte o anda, işte o anda anladım ki umarsızlığı en belirgin olan şey Lolita'nın benim yanımda bulunmayışı değil, sesinin aşağıdaki o çocuk sesleri arasında olmayışıdır." Humbert korkunç bir şey yapmış olabilir. Fakat Nabokov, onun işlediği günah ve içinde bulunduğu ruh hali konusunda en derin ve ilkel duygularımızla mükemmel bir şekilde oynamayı başarmıştır.

Yazarlar, başka antikahramanlar adına da buna benzer hilelere başvurmuştur. Bu örneklerin en dikkat çekici olanı *Sopranos* adlı televizyon dizisinin başkahramanıdır. Mafya üyesi, Tony Soprano'yla ilk kez bir psikiyatrın ofisindeki bekleme salonunda karşılaşırız. Sürekli olarak evinin havuzuna gelen birkaç ördek ve yavrularıyla duygusal bir bağ kurduğunu, ördekler gittiğinde panik atak geçirdiğini öğreniriz. Onlardan ağlayarak bahseder. Tek sorun Soprano'nun hassas ve acı içinde olması değildir. Aynı zamanda itibarını da yitirmiştir. John Gotti gibi kudretli bir mafya lideri değildir. New Jersey'deki marjinal bir mafya örgütünün başındadır. Yeni terapistine şöyle söyler: "Artık sona gelmiştim, en iyi kısmı bitmişti."

Soprano'nun kendisine borcu olan "ahlaksız kumarbazı" dövüp "benim daha önce iş yaptığın adamların yanında bir hiç olduğumu söylüyormuşsun," diyerek onu azarladığını izleriz. Bölümün ilerleyen dakikalarında Soprano,

kendisinden daha acımasız olan amcası, restoranına saldırı düzenleyeceği için –mafya üyesi olmayan– bir arkadaşına gizlice yardım eder. Soprano annesi için endişelenir. Onu bakım evine götürdüğünde morali bozulan annesini görünce yeniden panik atak geçirir. Daha sonra annesinin amcasıyla birlikte onu öldürme planları yaptığını öğreniriz.

Yazar, Patricia Highsmith de benzer bir manipülasyona başvurur. *Ripley'in Oyunu* adlı romanında sosyopat dolandırıcı Tom Ripley, tıpkı Humbert gibi yakışıklı, güzel konuşan, kültürlü biridir. Yine Humbert ve Soprano gibi çok daha kötü bir karakter olan Reeves Minot'la çatışma içindedir. Soprano gibi, daha karanlık ve büyük güçler, İtalyan mafyası olarak karşısına çıkar. Benzerlikler bu şekilde devam eder. Bu tür karakterleri gerçekten desteklediğimizi fark ediyorsak bunun nedeni, karakterlerin etrafında olan olayların böyle hissetmemizi sağlayacak şekilde zekice kurgulanmış olmasıdır. Bu karakterler cinsel suçlar işlemiş kişiler, düzenbaz ya da gangster olabilirler ama içinde mücadele ettikleri dünya onların aykırılıklarını görmezden gelmemize neden olur.

Bütün başkahramanların bir bakıma antikahraman olduğunu düşünebiliriz. Bu karakterlerin çoğu, onlarla karşılaştığımızda kusurlu ve eksiktir. Sadece değişmeyi başarabilirlerse gerçek kahramanlara dönüşürler. Bu karakterleri neden desteklediğimizi anlamak için tek bir sebep aramak boşunadır çünkü bir empati uyandırmanın gizli ve tek bir nedeni değil, birçok nedeni vardır. Bunun anahtarı nöral ağlardadır. Hikâyeler, beyinde zaman içinde gelişmiş, çok

sayıda sistemi etkiler. Yetenekli bir hikâye anlatıcısı, tıpkı bir orkestra şefi gibi hareket ederek hikâyeye bir miktar titrek sesli ahlaki öfke, statü oyunlarından oluşan ritmik bir melodi, ilkel kimliğimize ait bir tınğırtı, tehdit oluşturan bir düşmanlıktan yayılan bir uğultu, kıvrak zekâdan yükselen tiz bir çığlık, cinsel cazibeden gelen bir titreşim, ansızın beliren bir sorunun çıkardığı bir gümbürtü, yeni ve tuhaf şekillerde, kararsız ve dolambaçlı yollardan ilerleyen dramatik sorudan yayılan bir vızıltı gibi sesler ekleyerek beynimizdeki bu ağları harekete geçirir. Tüm bu enstrümanlar birçok beynin ilgisini çekip onları etkileyebilir.

Yine de ben bundan daha fazlası olduğunu düşünüyorum. Hikâyeler, bizim gibi evcilleşmiş hayvanların çevresindeki dünyayı kontrol etmeyi öğrenmek için kullandığı bir çeşit oyundur. Antikahramanlar hakkındaki arketipik hikâyeler, genellikle, bu karakterlerin öldürülmesinden, küçük düşürülmesinden, yani grup propagandasındaki işlevlerini yerine getirmesinden bahseder. Bu hikâyeler bize bir ders vererek bencilce davranışların sonuçlarını açıkça ortaya koyar. Yine de bu durum, hikâyeyi okudukça kendimizi antikahramanın yerine koyduğumuz gerçeğini değiştirmez. Belki de bu, beynimizdeki hikâye anlatıcısına rağmen zihnimizin derinliklerinde aslında o kadar da harika olmadığımızı bilmemizden kaynaklanıyordur. Kendimiz hakkındaki bu bilgiyi *kendimizden* saklamak yorucu olabilir. Antikahramanlardan bahseden hikâyeler hakkındaki acı gerçek budur belki de. Sadece zihnimizde bile olsa kötü biri olmak için biraz özgürleşmek çok rahatlatıcı olabilir.

1600'lü yıllarda hikâye anlatma sanatı baştan aşağı değişti. Bu fikrin nereden aklına geldiğini hiç kimse bilmiyor ama William Shakespeare, dramatik sorunun ele alınışıyla ilgili kuralları kırmak için bazı deneyler yapmaya başladı. Beşerî Bilimler Profesörü Stephen Greenblatt, Shakespeare'in gerçek başarısının, karakter hakkındaki bazı bilgileri hikâyeden çıkarmak konusunda yaptığı çok önemli buluştan kaynaklandığını öne sürüyor.

Çoğu zaman, Shakespeare gibi oyun yazarlarının eserleri, yazarların karakterlerin davranışlarının nedenini açıklamasına dayanır. Fakat Shakespeare *Hamlet*'i yazarken bu tür net ve tatmin edici açıklamaları hikâyeden çıkarmayı denemeye karar verdi. Oyunun önceki versiyonlarında Hamlet'in deliliği, zararsız gözüküp zaman kazanmak için ustaca planlanmış sahte bir delilikti. Oysa Shakespeare'in versiyonunda, intihara meyilli Hamlet'in deliliği gerçektir, diye yazıyor Greenblatt, bu deliliğin, "onu babasının öldüreceği konusunda uyaran hayaletle" bir ilgisi yoktur.

Shakespeare, 1603 ve 1606 yılları arasında art arda yazdığı *Othello*, *Kral Lear* ve *Macbeth* gibi oyunlarda karakterlerle ilgili bilgilerin radikal bir şekilde eksiltilmesiyle ilgili deneylerine devam eder. *Othello*'daki Iago, komutanını öldürmeyi neden bu kadar çok ister? Shakespeare'in, gizleyip üstü kapalı imalarda bulunduğu gerekçeler, Giambattista Giraldi'nin oyuna kaynaklık eden kısa hikâyesinde açıkça ortaya konuyor. Kral Lear neden kızlarının sevgisini test etmeye karar verir? Hikâyeye kaynaklık eden *The*

True Chronicle History of King Leir adlı oyun bu konuda bir açıklama sunuyor: Cordelia aşk evliliği yapmak ister fakat babası kızının krallığı genişletmek için evlenmesini istemektedir. Sevgi testi bir oyundan ibarettir. Cordelia, babasını kız kardeşlerinden daha çok sevdiğini onun isteğini yerine getirerek ispat etmek zorundadır. "İspat et o halde. Benim istediğim kişiyle evlen." Oysa Shakespeare'in versiyonunda kralın aslında hiçbir işlevi olmayan bu kararının nedeni belirtilmez. Shakespeare'in net açıklamalara yer vermediği bu denemeler, diye yazıyor Greenblatt, daha önceden hiç olmadığı kadar derin oyunların yazılmasına neden oldu.

Shakespeare'in dehasının, oyunlarındaki psikolojik gerçeklikten kaynaklandığı sıklıkla söylenir. Zihinle ilgili yapılan güncel araştırmalar, bunun son derece doğru olduğunu gösteriyor. Shakespeare "psikolojik ya da teolojik hikâyelerdeki insanların davranışlarının nedenlerine her zaman şüpheyle yaklaşırdı." Bu konuda şüpheci olmakta çok haklıydı. Şimdiye kadar gördüğümüz gibi Kral Lear, Iago, siz ve ben de dahil hiç kimse davranışlarının nedenlerini bilmiyor. Karakterlerin davranışlarının kesin nedenlerini tahmin etmeyi seyircilere bırakmak, oyun yazarının insanların evcilleşmiş beyinleriyle oynamasına imkân verir. Bir çoğumuz için, insan davranışlarının sebepleri ve sonuçları kadar dikkat çekici olan çok az şey vardır. Shakespeare, bu dramatik sorunun cevabını daha gizemli hale getirmek için başka insanlara ve onların tuhaflıklarına karşı duyduğumuz merakın dipsiz kuyusundan yararlanarak yazdığı oyunlar ve karakterlere takıntıya varan ve hiç tükenmeyen müthiş bir ilgi uyandırdı. Aynı

zamanda hikâyeye dahil olup kendimize "Ben de böyle bir şey yapar mıyım acaba?" "Hangi durumda bu şekilde davranırım?" gibi sorular sormamız için bize alan açtı.

İyi bir hikâye anlatıcılığı, tıpkı psikoloji ve sinirbilim gibi insan davranışı üzerine yapılan derin bir incelemedir. Edebi hikâye anlatımı yüzeysel olaylardan çok, karakterlerin davranışlarıyla ilgili ayrıntılı ipuçlarıyla doludur. Ian McEwan'ın *Sahilde* adlı romanı, genç bir çiftin berbat geçen balayını konu edinir. Yeni evlenen Florence ve Edward'la 1962 yılının yazında gösterişsiz Dorset Oteli'nde tanışırız. İlk kez cinsel ilişkiye girmeye çalıştıklarında, henüz aralarında doğru dürüst bir şey olmadığı halde heyecana kapılan Edward kontolü kaybeder. Olaydan duygusal olarak çok etkilenen Florence, gördükleri karşısında dehşet ve tiksintiyle dolu bir tepki verir. Bir yastıkla sıvıyı çabucak temizledikten sonra hızla odadan dışarı çıkar. Edward onu bulduğunda öfkeyle, onu kendisini kandırmakla ve soğuk olmakla suçlar. "Bir erkeğe nasıl davranacağın hakkında en ufak bir fikrin yok... Nasıl öpüşüleceğini bile bilmiyorsun."

"Başarısızlığı görünce tanırım," diye cevap verir Florence acımasızca. Sonra Edward'a gelecekte cinsel ihtiyaçlarını tatmin etmek için başka kadınlarla birlikte olabileceğini söyler. "Beni sevdiğini bildiğim sürece asla kıskanmam." Edward, dehşete düşerek bu teklifi reddeder. Evlilik amacına ulaşmadığı için sona erer.

Bu nasıl oldu? Florence ve Edward'ın geçmişinde yaşanan ve o ana kadar yolunda giden ilişkilerinin bozulmasına neden olan olaylar neydi? Onları bu kişilere dönüştüren

neydi? Kitabın geri kalanı, çiftin sorunlarının temelini işaret eden ipuçlarıyla doludur. Edward, Florence'tan daha değersiz olduğunu düşündüğü için mi ona böyle anlayışsız ve öfkeli bir tepki verdi? Geçmişe dönülen bölümlerde, Florence'ın zeki ve yetenekli bir keman sanatçısı olduğunu öğreniriz. Üst orta sınıftan gelen ailesi, Oxford'da Viktorya döneminden kalma görkemli bir villada oturmaktadır. Edward'ın ailesi ise kanalizasyon kokan Chiltern tepelerindeki kulübenin tıka basa dolu, bakımsız odalarında çam ağacından yapılmış katlanır masalarda yemek yemektedir. Yaşananların nedeni Edward'ın "şiddetli öfke nöbetleriyle dolu çocukluğu" olabilir mi peki?

Peki ya Florence? Neden sevdiği adamla birlikte olmaktan bu kadar korktu? Bu korkusu ve isteksizliği çocukluğunda yaşadığı bir olaydan kaynaklanıyor olabilir mi? McEwans bu konuda küçük –ama çok küçük– bir imada bulunuyor: "Son taslakta ne olduğuna okurun karar vereceği belli belirsiz bir bilgi var. Çok belirleyici olmak istemedim. Birçok okur fark etmeyebilir ama bu hiç sorun değil."

Sahilde gibi edebi eserlerin büyük bir çoğunluğu, karakterlerin kim olduğunu belirleyen sebep sonuç ilişkilerine dair merak uyandırdığı için keyif verir. Bu tür hikâyeler okurlarına dedektif rolü biçer. Yazar, karakterlerin davranışlarının nedenini açık bir şekilde ortaya koyarsa merak ateşi sönme riskiyle karşı karşıya kalır. Ayrıca okur, hikâyede aktif bir rol oynama ve olaylara kendi yorumunu katma fırsatını bulamaz.

Başarılı hikâyelerin çoğunda karakterin yaşadığı sorunun nedenleri açıkça ortaya konmaz. Yine de Nabokov'un

–karaktere empati duyulmasını sağlamak amacıyla– Humbert'ın çocukluğunda yaşadığı travmadan özellikle bahsettiği Lolita örneğinde olduğu gibi, bu durum her zaman geçerli değildir. *Arabistanlı Lawrence*'ta hikâyenin başkahramanının sorunlarının kaynağı, ateşin başındaki bir sahnede verilir. Lawrence, Şerif Ali'ye, sessizce, evlilik dışı bir çocuk olduğunu itiraf eder. Bu durum, büyük olasılıkla onun döneminde yaşayan bir adam için utanç kaynağıdır. *Günden Kalanlar*'da, genç Stevens'ın babasının; görevlerini, duygularını çok başarılı bir şekilde kontrol ederek yerine getirdiğini öğreniriz. Stevens'ın zihnindeki bu hikâyeler onun için ulaşmayı hedeflediği bir benlik modeline dönüşmüş, bir araya gelerek onun kontrol teorisini oluşturmuştur. Bu hikâyeler ona başuşakların arasındaki statü yarışına kabul edilmek ve en tepeye yükselmek için nasıl biri olması gerektiğini öğretmiştir.

Kurgunun, sorunun kaynağını araştırmak üzerine kurulu olduğu *Yurttaş Kane* ise sorunu bambaşka bir yolla ele alıyor. Rawlston büyük bir mirasa konduğu halde bir gazeteyi yönetmeyi tercih eden, politikaya atılan ve sonunda "kaydedilemeyecek kadar çok sayıda koleksiyonun" yer aldığı "dünyanın en büyük özel" sarayında yalnız ve mutsuz bir şekilde ölen bu adamın kim olduğunu bulmak için muhabirlerini görevlendirir. Onlardan, özellikle, ölmeden önce ağzından çıkan kelimelerin yani "gül goncası"nın gizemini çözmelerini ister.

Bu araştırma sırasında Rawlston'ın muhabirleri, Kane'i büyüten vasisinin hatıratını okurlar. Hatıratta yazılanlardan Kane'in annesinin, onu varlıklı vasisi Thatcher'a,

babasının rızası dışında emanet ettiği anlaşılır. Babasının onu döveceğini düşünen annesi doğru olanı yaptığına inanmaktadır. Fakat Charles'ın babası da doğru davrandığını düşünmektedir çünkü zihnindeki hikâye anlatıcısı, çocuğu iyiliği için dövdüğü konusunda ısrar eder. Aslında Charles fiziksel şiddet görmesine rağmen mutludur. Onun karlarda neşeyle oyun oynayan hayat dolu bir çocuk olduğunu görürüz. Thatcher onu almak için yanına geldiğinde Charles ona kızakla saldırır.

Hikâyenin başında eksik olan bilgiler, filmin son karelerinde açıklığa kavuşur. Charles'ın kızağının üzerinde "gül goncası" yazdığını öğreniriz. Öldüğü sırada Kane'in elinden düşüp parçalara ayrılan kar küresinin içinde de annesiyle babasının evine benzeyen bir ev vardır. Evinden bu şekilde koparılması, içinde hayatı boyunca kitlelerin sevgisiyle ve satın alabileceği maddi varlıklarla doldurmaya çalıştığı bir boşluk oluşmasına neden olmuştur. Ancak içindeki bu boşluk çok büyüktür. Sorunlarının kaynağı olan olay, kızakla Thatcher'a saldırdığı o anda yaşanmış ve hikâyenin dönüm noktası olarak olay örgüsünü belirlemiştir. Açığa çıkan bu bilgi, dramatik sorunun cevabını verir. *Kane gerçekte kim?* Bu cevap izleyiciyi etkileyip merakını giderek onu tatmin eder.

Bu tür örnekler, yazarların karakterin sorunlarının kaynağını ele alırken ne kadar özgür olabileceğini gösterir. Yazar, sorunun kaynağını ima edebilir, onunla dalga geçebilir, onu empati uyandırmak için kullanabilir, hatta olay örgüsünü onu keşfetmek üstüne kurabilir. Bununla birlikte, ben verdiğim eğitimlerde, hikâye anlatıcılarına

soruna kaynaklık eden bu tür bir olayın ne zaman ve ne şekilde gerçekleşeceğine, yazmaya başlamadan önce karar vermelerinin önemini anlatıyorum. Bu olay, "Sorunlarının nedeni annesiyle babasının onu yeterince sevmemesiydi," örneğindeki gibi çok genel olmamalı, çünkü bu kadar üstü kapalı bir düşünce belirsiz karakterler doğurur.

Gerçek hayatta sorunlarımıza kaynaklık eden olaylar, oldukça sarsıcıdır ve genellikle aylar, yıllar boyunca tekrar ederler. Sorunların büyük bir kısmı kalıtımsaldır. Shakespeare'in de çok iyi tespit ettiği gibi, nasıl biri olacağımız tek ve belirleyici bir ana bağlı değildir. Fakat kitabında iyi karakterlerin olmasını hedefleyen bir yazar, onları öncelikle ve bütün canlılıklarıyla zihninde inşa etmelidir. Bunun yolu da karakterleri ince ayrıntılarına kadar tanımlamaktan geçer. Yazarlar, karakterlerin dramatik bir anda nasıl davranacaklarını görebilmeli, başlarına gelecek olayları kontrol etmeyi denemelidir. Bunu yapmak için tıpkı *Yurttaş Kane*'in yazarlarının yaptığı gibi karakterin sorunlarının kaynağını gerçek bir olaya bağlayabilir, olay hakkında sadece ipucu verebilir ya da bu olayı son taslaktan tamamen çıkarıp atabilirler.

Bu olayı ayrıntılı bir şekilde kurgulamak, onun karakterlerin dünya ya da kendileri hakkında ne türde kusurlu bir inanca neden olduğuna karar vermek gerekir. Yazar bu olayın ne zaman, nasıl olduğunu ve ne tür kusurlara neden olduğunu bilirse, karakterler zihinlerinde daha kolay canlanabilir. Karakterlerin gerçeklik konusunda düştükleri yanılgı sadece onların kim olduğunu değil, kendileri için nasıl bir hayat kurduklarını da açığa çıkarır. Ishiguro'nun

kahramanının yanılgısı, duyguların dizginlemesi gerektiğine olan inancıydı. Bütün hayatı bu karakter özelliği etrafında dönüyordu ve romanın bu konudan bahsetmesi onu gerçekçi kılmıştı.

Sorunlarımızın kaynağı olan olayın genellikle gençlik dönemimizde yaşanıyor olmasının nedeni kişiliğimizin hayatımızın ilk yirmi yılında şekillenmesinden kaynaklanır. Gerçekliğe dair modellerimiz bu dönemde inşa edilir. (Gerçeklik modelleri henüz inşa edilmemiş birinin ne kadar tuhaf ve çılgın olduğunu anlamak isterseniz dört –ya da on dört– yaşındaki bir çocuğun nasıl davrandığını düşünebilirsiniz.) Yetişkin olarak deneyimlediğimiz hayalî gerçeklik geçmişimizde inşa edilmiştir. Bir bakıma dünyayı, yaşadığımız kötü olaya göre görür, algılar ve anlamlandırırız.

Bu tür olaylar, biz henüz konuşmaya başlamadan önce bile gerçekleşmiş olabilir. İnsanlar kontrole çok fazla ihtiyaç duydukları için ebeveynlerinin nasıl davranacağını kestiremeyen çocuklar yüksek bir kaygı duyarak büyürler. Bu kaygıları, onların insanlar hakkındaki temel görüşlerini de şekillendirir ve bu da büyüdüklerinde bazı sosyal sorunlar yaşamalarına neden olur. Yaşamımızın ilk yıllarında şefkatli okşamaların olmayışı bile bize geri dönüşü olmayacak şekilde zarar verebilir. Vücudumuzda özellikle okşandığımızda harekete geçmek için programlanmış dokunma reseptörlerinden oluşan bir ağ bulunur. Sinirbilimci Profesör Francis McGlone'un söylediğine göre, nazik bir dokunuşun sağlıklı bir psikolojik gelişim için kritik bir önemi var. "Ebeveynler ve çocukları arasındaki birbirine

temas etme, sarılma, dokunma gibi doğal etkileşimlerin uyumlu bir sosyal beynin temellerini atan gerekli davranış kalıpları olduğuna inanıyorum," diyor McGlone, "Bunlar sadece hoşa giden davranışlar değil, çok daha kritik bir önemi olan davranışlardır."

Beynimizdeki modeller ergenlik döneminde de oluşmaya devam eder. Okulda popüler olup olmayışımız nöral modellerimizi eğip bükerek gerçeklik deneyimimizi sonsuza dek değiştirir. Ergenlik döneminde sosyal hiyerarşideki pozisyonumuz sadece yetişkin olarak nasıl birine dönüşeceğimizi belli ölçüde şekillendirmekle kalmaz, diye yazıyor Profesör Mitch Prinstein, "aynı zamanda beynimizdeki bağlantıları ve buna bağlı olarak neler göreceğimizi, neler düşüneceğimizi ve nasıl davranacağımızı da değiştirir."

Araştırmacılar, bir araştırmada katılımcılardan sosyal etkileşimin yoğun olduğu videolar (örneğin okul koridorunda geçen bir film) izlemesini istedi. Daha sonra beyinlerinin, filmdeki hangi ögeye ilgi gösterdiğini görebilmek için katılımcıların gözlerindeki *sıçrama* hareketini gözlemlediler. Sosyal ilişkilerde başarılı geçmişi olan kişiler; gülümseyen, sohbet eden ve onaylar biçimde başını sallayan sıcakkanlı insanları izlemeye daha fazla zaman ayırdı. Lise yıllarını yalnız ve diğer insanlardan uzakta geçiren kişiler, "olumlu görüntüleri çok kısa bir süre izledi," diye yazıyor Prinstein. Bu kişiler, onlara verilen zamanın yaklaşık yüzde seksenini fiziksel şiddet uygulayan, kaba insanları seyrederek geçirdiler. "Sanki bambaşka bir film izliyor gibiydiler."

Benzer bir testte, katılımcılara birbirleriyle belirsiz bir biçimde etkileşim içinde olan şekillerden oluşan basit

animasyonlar gösterildi. Okulda popüler olmayan katılımcılar, şekillerin birbirlerine saldırdıklarına dair sebep sonuç ilişkisine dayalı bir hikâye anlatırken, okulda popüler olan katılımcılar şekillerin neşeli bir şekilde oyun oynadığını algılama eğilimi gösterdiler.

Yaşantımızın her gününü bu şekilde geçiririz. Çevremizde gördüğümüz her şey, –genellikle de– sorunlarımızın kaynağı olan geçmişimizdeki olayların bir parçasıdır. Beynimizin görmezden geldiği şeylere biz de gözlerimizi kapatırız. Gözlerimize sadece etrafımızdaki üzücü olaylarla ilgili şeyleri gösterirse sadece onları görebiliriz. Aslında hiçbir zararı olmayan olaylar hakkında şiddet, önyargı ve tehdidin yer aldığı sebep sonuç ilişkisine dayalı hikâyeler uydurursa biz de bu hikâyeleri deneyimleriz. İçinde yaşadığımız hayalî gerçeklik, yanımızda duran insanın deneyimlediği hayalî gerçeklikten çok farklı olabilir. Hepimiz farklı dünyalarda yaşıyoruz. Bu dünyanın dost ya da düşman oluşu önemli ölçüde çocukluğumuzda yaşadığımız olaylara bağlıdır. "Aslında beyinlerimiz her gün, biz farkında olmasak da bizi şekillendiren lise anılarımızı kullanıyor."

Çocukluğumuzdaki kötü deneyimler, diğer insanlarla dolu dünyamızı kontrol etme becerimize zarar verir. Bizim gibi evcilleşmiş canlılar için çevremizdeki insanlarla dolu bu dünya çok şey ifade eder. Bir hikâyedeki bütün ana karakterler bu türde bir mücadele içindedir. Bazen bazı kurgu hikâyeler, bu tür karakterlerden bahsetmiyormuş gibi gözükebilir. *Indiana Jones* ya da hikâyesi Andy McNab'e ait *Bravo Two Zero* adlı filmlerin cesur maceralara atılan karakterleri gibi başkahramanların sosyal dünyadan çok,

fiziksel dünyayı kontrol etmesine odaklanan hikâyeler bu tür hikâyelere örnektir. Fakat bu karakterler bile kötü karakterle ya da kendi karmaşık bilinçaltlarının isyanı sonucu ortaya çıkan karşıt zihinlerle mücadele etmek zorunda kalırlar.

Sorunlarımızın kaynağı olan olaylar, modellerimizin oluşma sürecinde gerçekleştiği için neden olduğu kusurlar, nasıl biri olacağımızı derinden etkiler. Kusurlarımızı içselleştiririz. Bizi haklı çıkarmaya çalışan kahraman yapıcı hikâye, bize kısmen ya da tamamen hatalı olduğumuzu söylemek yerine haklı olduğumuzu söyleme işine soyunur. Her yerde bu yanlış inancı destekleyen kanıtlar görürüz ve aksi yönde kanıtları reddeder, görmezden gelir ya da unuturuz. Birbiri ardına gelen deneyimlerin haklılığımızı doğruladığını düşünürüz. Bütün çarpıklığına ve çatlaklarına rağmen bize son derece net ve gerçek gelen bu kırık dünya modelinden dışarıya bakarak büyürüz.

Zaman zaman asıl gerçeklik yüzümüze çarpar. Etrafımızda kusurlu modellerimizin tahmin edemediği için başa çıkamayacağı bir değişiklik gerçekleşir. Yaşanan kaosu kontrol altına almaya çalışsak da modelimizin kusurları doğrudan hedef alındığı için başarısız oluruz. Sonrasında iç çatışma yaşayabiliriz. Gerçekten haklı mıyız? Yoksa hatalı olabilir miyiz?

Peki kimliğimizi şekillendiren bu köklü inançlar yanlışsa gerçekte kimiz biz? İşte bu şekilde dramatik soru sorulmuş, hikâye başlamış olur.

Kim olduğumuzu ve kim olmamız gerektiğini bulmak, hikâyenin düello teklifini kabul etmek demektir. Peki değişecek kadar cesur muyuz?

Hikâyenin ve yaşamın hepimize sorduğu soru da budur işte.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

HİKÂYENİN KONUSU, SONU VE ANLAMI



4.0

Kahramanlar özverilidir. Kahramanlar cesurdur. Kahramanlar statülerini hak eder. Ancak gerçek yaşamdaki ve hikâyelerdeki kahramanların henüz pek bahsetmediğimiz çok önemli, son bir özelliği daha var. Bu özellik, büyük olasılıkla tek hücreli canlılar olduğumuz dönemlere kadar uzanan en eski ve temel dürtülere dayanır. İnsanlar hedef odaklı varlıklardır. Bir şeyleri ister ve onları elde etmek için çabalarız. Umulmadık bir değişiklik olduğunda yatağımıza girip işlerin kendi kendine yoluna girmesini beklemeyiz. Tamam, belki biraz bekleyebiliriz, ama bir noktada ayağa kalkarız. Sorunla yüzleşiriz. *Savaşırız.* On dokuzuncu yüzyıl eleştirmenlerinden Ferdinand Brunetière dramın vazgeçilmez kuralının bu olduğunu söylüyor. "Tiyatrodan beklediğimiz şey, hedefe kitlenen bir mücadeleyi göstermesidir." Başarılı hikâyeler ve başarılı yaşamlar hakkındaki en temel gerçek, kahramanların, etraflarında yaşanan kaosa sessizce katlanmamasıdır. Bu olaylar bize meydan okur. İçimizde bir arzu uyandırır. Bu arzu bizi harekete geçirir. Değişiklik bizi bu şekilde maceraya davet eder ve böylece ateşleme noktası hikâyeye dönüşür.

Hedef odaklılık, diğer bütün dürtülerimizin üzerine inşa edildiği temel mekanizmadır. Bütün yaşam formlarının amacı hayatta kalmak ve çoğalmaktır. Evrimsel tarihin tü-

rümüze özgü özellikleri nedeniyle, insanların bu amaçlara ulaşmak için geliştirdiği yöntemler gruplarla bağ kurmak ve gruplar içinde statü elde etmektir. Arzuladığımız diğer her şey; hırslarımız, düşmanlıklarımız, romantik ilişkilerimiz, hayal kırıklıklarımız ve ihanetlerimiz gibi evrensel olan bu özelliklerimizin üzerindedir. Verdiğimiz mücadele ve bir hikâyeye malzeme olan her şey oradadır.

İnsanların içinde bulundukları ortamda bir şeylerin gerçekleşmesini sağlamak için duyduğu istek o kadar büyüktür ki psikologlar bu isteği "neredeyse su ve yemek kadar temel bir ihtiyaç" olarak tanımlıyor. Araştırmacılar insanları izolasyon tanklarına koyup gözlerini ve kulaklarını kapadıklarında katılımcıların birkaç saniye içinde parmaklarını birbirine sürtüp suda küçük dalgalar oluşturduklarını gördüler. Dört saat sonra bazıları "açık saçık sözleri olan" şarkılar söylemeye başladı. Başka bir çalışma, erkek katılımcıların yüzde 67'sinin, kadın katılımcıların yüzde 25'inin elektroşok cihazı dışında herhangi bir uyarıcının olmadığı bir odada bir şeyler olmasını sağlamak için kendilerine elektrik şoku verdiklerini ortaya koydu. İnsanlar bir şeyler yapar. Hareket eder. Kendimize engel olamayız.

Hedeflerimiz hayatımızı düzene sokar, ona hız ve anlam kazandırır. Ağırlık merkezinde hikâye olan hayalî bir gerçeklik sağlar. Algılarımız hedeflerimizin etrafında şekillenir. Herhangi bir anda görüp hissettiklerimiz, elde etmeye çalıştığımız şeylerle ilişkilidir. Örneğin, bir sokakta yağmura yakalandıysak mağaza, ağaç, eşik, tente değil sığınacak yerler görürüz. Hedef odaklılık insan bilinci için

o kadar önemlidir ki yokluğu bizi şaşkına çevirir. Psikolog Profesörler John Bransford ve Marcia Johnson bir çalışmada insanlardan aşağıdaki paragrafı ezberlemelerini istiyor:

İşlem oldukça basit. Öncelikle eşyaları özelliklerine göre farklı gruplara ayırın. Yapılacak işin yoğunluğuna bağlı olarak tek bir yığın yeterli gelebilir. Gerekli araçlara sahip olmadığınız için başka bir yere gitmeniz gerekiyorsa bir sonraki adım budur, aksi takdirde işlem için hazırsınız. Herhangi bir girişimde aşırıya kaçmamanız önemlidir. Yani bir seferde az şey yapmak, çok şey yapmaktan daha iyidir. Kısa vadede çok önemli gibi gözükmeyebilir ama çok fazlasını yapmak sorunlara neden olabilir. Böyle bir hatanın maliyeti de yüksek olabilir. İlgili mekanizmaların işleyişi açıktır, bu nedenle bu konuya burada değinmemize gerek yok. İşlem başlangıçta karmaşık gelebilir. Fakat kısa bir süre içinde hayatın sıradan bir parçası olacaktır. Yakın gelecekte bu işin gerekliliğinin ortadan kalkması zor görünse de neler olacağını bilemeyiz.

Katılımcıların büyük bir kısmı birkaç cümleden fazlasını hatırlayamıyor. Fakat ikinci bir grup, okumadan önce metnin çamaşır yıkamakla ilgili olduğu konusunda bilgilendiriliyor. Sadece hedefin belirlenmesi, karmaşık bir konuyu açıklığa kavuşturuyor. Katılımcıların hatırladığı cümle sayısı iki katına çıkıyor.

Kahraman yapıcı beynimiz harekete geçmemiz, mücadele etmemiz ve *hayatta kalabilmemiz* için sürekli olarak daha iyiye doğru ilerlediğimizi hissetmemizi amaçlar. Ruh

sağlığı yerinde olan bireylersek hayalî bir iyimserlik ve kader duygusuyla kendimizi hikâyemize bırakırız. Zekice planlanmış bir çalışmada, bir restoranın çalışanlarından gelecekteki yaşamlarıyla ilgili gerçekleşme olasılığı olan seçeneklerin bulunduğu bir listede işaretlemeler yapmaları istenmiştir. Daha sonra aynı işaretlemeyi sevdikleri iş arkadaşları için de yapmaları istenir. Katılımcıların kendi yaşamları hakkında yaptıkları işaretlemelerin, iş arkadaşları için yaptıkları işaretlemelerden daha fazla olduğu görülür. Başka bir test, her on katılımcıdan sekizinin diğerleriyle kıyaslandığında gelecekte kendileri için işlerin daha iyi olacağına inandığını ortaya koyuyor.

Hedef odaklılık, hikâyelerin heyecanlı ve etkileyici olmasını sağlar. Başkahraman, hedefine ilerlerken onun mücadelesini *hissederiz*. Sonuca ulaştığında mutluluğunu paylaşırız. Başarısızlığa uğradığında üzülürüz. Hikâye teorisyeni Christopher Booker, iyi kurgulanmış bir olay örgüsünde alçalıp yükselerek birbiriyle yer değiştiren "daralma" ve "rahatlama" duygularından bahsediyor. Grup kaynaklı sosyal duygularımız kimin tarafında olacağımıza, kimin sonunu görmek için can atacağımıza karar verir. Hedefe odaklı bu tepkiler, hikâyedeki bu iniş çıkışları şekillendirir ve bunu yapmak için kelimelerden milyonlarca yıl daha eski olan bir dili kullanır.

Gerçek hayatta, bu duygular bize değerli olan şeyleri gösterir. Nasıl biri olmamız, nelerin peşinden gitmemiz gerektiği konusunda bizi yönlendirir. Kahramanca davranışlar gösterirken bu şekilde davranmamıza arka plandaki olumlu duyguların neden olduğunu *hissederiz*.

Bu şekilde hareket eden tek canlı insan değildir. Profesör Daniel Nettle bu konuda şunları yazıyor: "Kimyasal bir gradiyenti takip edip beslenen bir amibin bu türde olumlu duygulara göre hareket ettiğini söyleyebiliriz. Duyuları olan bütün organizmalar, etraflarında yiyecek güzel şeyler bulmalarını ve onlara ulaşmalarını sağlayan bir tür sisteme sahiptir. İnsanların olumlu duyguları bu tür sistemlerin en gelişmişidir."

Bilgisayar oyunları, derinlerdeki bu duyguları doğrudan harekete geçirir. *World of Warcraft* ve *Fortnite* gibi çok sayıda oyuncuyla oynanan çevrimiçi bilgisayar oyunları aslında birer hikâyedir. Oyuncular oyuna bağlanıp arkadaşlarıyla takım olarak zorlu bir göreve atıldığında üç şiddetli ihtiyaç hızla harekete geçer. Oyuncular bağ kurar, statü kazanır ve peşlerinden gidecekleri bir hedef edinirler. Kriz, mücadele ve çözüm aşamalarından oluşan üç bölümlük bir hikâyenin arketipik kahramanına dönüşürler. Modern oyunlar, insanların bu temel güdülerini beslemek konusunda o kadar başarılıdır ki bağımlılık yaratabilirler. Dünya Sağlık Örgütü, artık bu durumu "Oyun Oynama Bozukluğu" isimli bir hastalık olarak tanımlıyor. Galli bir genç olan Jamie Callis günün yirmi bir saatini *Runescape* adlı bir oyunu oynayarak geçiriyor. "Bazen ağaç kesiyorsun, bazen birini öldürüyorsun ya da bir şeyi arıyorsun," diyor yerel bir gazeteye. "Oyunda çok sayıda kişi var. Gerçek bir aile gibi oluyorsunuz." Callis, Amerikalı ve Kanadalı oyun arkadaşlarıyla o kadar çok konuşuyor ki Gal aksanını kaybetmeye başladı. Güney Kore'de bir anne baba kendilerini oyun oynamaya o kadar çok kaptırıyor ki üç aylık kızlarının açlıktan ölmesine neden oluyor. Takın-

tılı bir biçimde oynadıkları *Prius Online* isimli oyun –bir bakıma– "Anima" isimli sanal bir kız çocuğunu besleyip onunla duygusal bağ kurmak üzerine kurulu.

Psikolog Profesör Brian Little, yıllardır, insanların belirledikleri günlük yaşam hedefleri üzerine çalışmalar yürütüyor. Little, her insanın –içinde önemsiz hedeflerin ve çok büyük takıntıların olduğu– yaklaşık on beş kişisel planı olduğunu saptadı. Bu planlar bizim için o kadar önemli ki Little öğrencilerine "*biz* varlığımızın bir projesiyiz" demekten keyif alıyor. Little'ın çalışmaları bir projenin mutluluk vermesi için bizim için kişisel bir anlamı olması gerektiğini ve bu projeyi belli bir oranda kontrol etmemiz gerektiğini ortaya koyuyor. Profesöre, önemli projelerinden birini gerçekleştirmeye çalışan bir kişinin bu mücadelesinin arketipik kahramanlık savaşında kriz, mücadele ve çözüm aşamalarından oluşan üç bölümlük bir hikâyeye benzeyip benzemediğini sordum. Bu soruyu şu şekilde cevapladı: "Evet. Binlerce kez evet."

Anlamlı bir hedef uğruna mücadele etmenin insanlar için temel bir değer olduğunu söyleyen tek kişi Little değil. Antik Yunan'da yaşayan Aristo da insan mutluluğunun doğasını anlamaya çalışmıştı. Bazıları mutluluğun geçici heveslerin tatmin edilmesi ve haz üzerine kurulu hedonist bir anlayışa dayandığını ileri sürüyordu. Aristo, "Onlar otlak hayvanları gibi yaşamaya karar vermiş," sözleriyle aşağıladığı hedonistlerin bu görüşünü şiddetle reddediyordu. Bunun yerine Ödomanya (Eudaemonia) kavramını ortaya koydu. Klasik edebiyat uzmanı Profesör Helen Morales bu şekilde bir yaşamın bizi hedefe ulaştıracağını

ifade ediyor. "Bu önemli bir değişiklikti. Aristo 'Mutluluğu yarınlar için dilemeyin, mutluluk sürecin bizatihi kendisidir,' demek istiyordu."

Son zamanlarda elde edilen olağanüstü kanıtlar, insanların sosyal genlerden gelen bir hedefe odaklanarak değil, Aristo'nun bir eylem olarak tanımladığı mutluluk kavramına göre yaşamak üzere programlandığını ortaya koyuyor. Başkanlığını Tıp profesörü Steve Cole'un yaptığı bir araştırma grubu, ödomanik mutluluğumuz yüksek olduğunda sağlık sorunlarının düzelebileceğini, böyle bir durumda kalp, kanser ve nörodejeneratif hastalıklarda gerileme, antiviral tepkilerde ilerleme olduğunu öne sürüyor. Bu durum genlerin ekspresyonunu değiştiriyor. Farklı çalışmalar; insanların belli amaçları olduğunu hissetmelerinin depresyon ve felç riskini azalttığını, bağımlılıklardan kurtulmayı kolaylaştırdığını gösteriyor. "Bazı insanlar etrafta amaçsızca dolaşıyor ama ben onlardan biri değilim" sözlerine katılan kişilerin diğer faktörler kontrol edildiğinde bile daha uzun süre yaşadıkları saptandı.

Cole'dan ödomonyayı tanımlamasını istediğimde onun "soylu bir hedefin peşinde koşmaya benzediğini" söyledi.

"Yani edebi eserlerde gördüğümüz türde kahramanca bir davranış mı?"

"Evet," dedi. "Kesinlikle."

İnsanlar hikâyeler için yaratılmıştır. Zor fakat anlamlı bir hedefe yöneldiğimizde gelişiriz. Beynimizdeki ödül sistemi bir hedefe ulaştığımızda değil, hedef için mücadele ettiğimizde harekete geçer. Hayatı hayat yapan, hikâyeyi

hikâye yapan hedeflerdir. Bir hedefimiz olmazsa, bu hedefe biraz olsun yaklaştığımızı hissetmezsek geriye sadece hayal kırıklıkları, depresyon ve ümitsizlik kalır. Yaşayan bir ölüye dönüşürüz.

Beklenmedik, korkutucu bir değişiklik olduğunda, hedefimiz bu sorunla başa çıkmaktır. Bu hedef bizi ele geçirir. Dünya küçülür. Sadece görevimizi görebileceğimiz bilişsel bir tünele girmiş gibi oluruz. Önümüze çıkan her şey, arzuladığımız hedefe ulaşmak için bize yardım eden bir araca ya da bir kenara atıp kurtulmamız gereken bir engele dönüşür. Bu durum, hikâyedeki kahramanlar için de geçerlidir. Bir hikâyede Brunetière'in bahsettiği *hedefe kitlenen mücadele* olmadan dram oluşmaz, ortada sadece bir tanımlama olur.

Bu hedef, özellikle hikâyenin ateşleme noktasında görünür olmalıdır. Ancak hikâyelerin birçoğu tam da bu noktada başarısız olmaktadır. Gerçekten ilgi çekici olabilmesi için başkahramanın hikâyede gelişecek olaylardan sorumlu, aktif bir karakter olması gerekir. Metinler üzerine yapılan analizler, içinde "yapmak", "ihtiyacı olmak", "istemek" kelimelerinin geçtiği romanların *New York Times*'ın çok satanlar listesinde, bu kelimelerin geçmediği romanlara oranla daha fazla yer aldığını ortaya koyuyor. Tepki vermeyen, karar almayan, seçim yapmayan, kaosu kontrol etmek için çabalamayan bir karakter gerçek bir başkahraman değildir. Dramatik sorunun cevabı, eylem olmadan gerçek anlamda değişmez. Karakterler, ağır ağır ve sıkıcı bir şekilde dibe çökerek eskiden oldukları gibi olmaya devam ederler.

4.1

Hikâye konusu nedir? Hikâyenin ikinci, yani bilinçaltı katmanı, karakterin değişikliğe uğradığı alansa birinci katmanda neler olur?

Hikâye konusunun işlevi kahramanın işini zorlaştırmaktır. Hikâyede, sebep sonuç ilişkisine dayalı olan gelişmeler, bir hikâye olayının, yani karakteri yeni bir psikolojik duruma iten bir bölümün etrafında şekillenir. Karakterlerin kusurlu kontrol teorileri, kendilerine düşman ve yabancı olan ortamlarda –genellikle kırılma noktalarına ve daha ötesine ulaşıncaya kadar– sürekli olarak test edilir.

Bazen hikâyedeki olaylar, kurgunun başlangıcında gerçekleşir ve hikâyenin geri kalanı bu olayın sonuçlarını çözümleme çabası üzerinde ilerler. Örneğin *Kral Lear*'da hikâyenin önemli olayı, sevgi testinin yapıldığı andır. Bazen bu olay, hikâyenin tam ortasında yaşanır ve sonrasında sonuçları gösterilir. Örneğin, *Sahilde* adlı romanda yeni evli çiftin ilişkilerinde başarısız oluşu hikâyenin tam ortasında gerçekleşir. Bazen hikâyedeki temel olay, kurgunun neredeyse tamamını kaplar. *Arabistanlı Lawrence*'ta, bu olay, savaştır.

Bölümlerden oluşmuş hikâyeler bir dizi olayla doludur. Komedi dizilerinde hikâyeye yön veren olay genellikle bölümün başında gerçekleşir. Karakterlerin bu olayın sonuçlarıyla mücadele edişini, değişmek için onlara sunulan ve değerlendiremedikleri fırsatı izleriz (komedi de zaten onların bu başarısızlığından doğar). Her şey sona bağlıdır.

Televizyon dizilerinde, hikâyeyi izlemeye devam etmemizi sağlayan heyecanlı olay genellikle bölümün sonunda gerçekleşir. Son zamanların uzun soluklu televizyon dizileri, (*Breaking Bad*'de Walter White'ın bir uyuşturucu satıcısına dönüşmesi; *Transparent*'da Mort Pfefferman'ın Maura'ya dönüşmesi örneklerindeki gibi) hikâyeyi tamamen kapsayan tek bir olayın etrafında şekillenir ve her bölümde bu olaylara bağlı yeni olaylar gelişir.

BBC'nin 1951 yılından bu yana yaklaşık yirmi bin bölümü yayınlanan *The Archers* adlı dizisi gibi uzun süren pembe dizilerin sırrı, hikâye olaylarının sık yaşanması ve karakterlere –bazen pek de belirgin olmayan şekillerde– değişme fırsatının sunulmasıdır. Ancak bu dizilerde genellikle kesin bir sonuç, karakterin gerçekte nasıl biri olduğu sorusuna verilen net bir cevap yoktur. Onu sınayan olaylar, tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi, aralıksız devam eder.

İdeal hikâye konusunu oluşturan yüzeydeki sebep sonuç ilişkisine dayalı olayların örüntüsü, Aristo'dan başlayarak yüzyıllar boyunca düşünürlerin cevaplamaya çalıştığı bir sorudur. Kusursuz bir hikâye planı oluşturma çabasının alışılagelmiş yöntemi, teorisyenlerin başarılı mitleri ve masalları bir araya getirerek bu anlatıların nasıl planlandığını bulmaya çalışmasıdır. Bu konudaki bulgular, büyük etki uyandırarak günümüzün popüler hikâye anlatıcılığını şekillendirmiştir.

Mitolojist Joseph Campbell'a göre, hikâye bir kahramanın bir maceraya davet edilmesi ve kahramanın bu teklifi reddetmesiyle başlar. Daha sonra devreye kahramanı yüreklendirecek bir rehber girer. Hikâyenin ortasında bir

yerlerde "yeniden doğuş" gerçekleşir, fakat bu durum kahramanın peşindeki karanlık güçleri harekete geçirir. Ölümcül bir mücadelenin ardından kahraman, yeni bilgilerle ve ödüllerle, ait olduğu topluluğun arasına döner.

Hollywood animasyon stüdyosu Pixar, çağımızın en başarılı hikâye anlatıcılarına ev sahipliği yapmaktadır. *Ratatouille*, *Wall-E* ve *Up* gibi çok izlenen animasyonlar üzerinde çalışan "hikâye sanatçısı" Austin Madison, şirketin yaptığı tüm filmlerde ortak bir yapı bulunduğunu ifade ediyor. Hikâye, kurulu bir düzen içinde yaşayan bir kahramanın bir hedef edinmesiyle başlar. Daha sonra kahraman, sebep sonuç ilişkisiyle birbirine bağlı bir dizi olayın gerçekleşmesine neden olan bir zorlukla karşılaşır. Olaylar, iyinin kötüye karşı zaferiyle sonuçlanan bir doruk noktaya ulaşır ve böylece hikâyeden alınacak ders açığa çıkar.

Christopher Booker, otuz yıllık çalışmasının sonucunda bir hikâyede sürekli yinelenen yedi tema olduğunu ortaya koyarak bu temaları şu şekilde sıralıyor: Canavarı yenmek, sefaletten zenginliğe geçiş, serüven, yolculuğa çıkış ve eve dönüş, yeniden doğuş, komedi ve trajedi. Booker her hikâyenin beş bölümden oluştuğunu öne sürüyor: harekete geçmeye davet, her şeyin yolunda gittiği ideal evre, işlerin tersine döndüğü hayal kırıklığı yaratan evre, büyük çatışma ve çözüm evresi. Jung'un da etkisiyle Booker, bir kahramanın dönüşümünün her zaman geçerli, evrensel bir karakteri olduğunu öne sürüyor. Hikâyenin başında başkahramanın kişiliği "dengede değildir". Arketipik erkeğe özgü "güç ve düzeni sağlama" ya da arketipik kadına özgü "duygu ve anlayış" gibi özellikleri fazla güçlü ya da zayıftır.

Çözüme ulaşılan mutlu sonda kahraman bu özellikler arasında "kusursuz bir denge" kurarak bütünlüğe erişir.

John Yorke, hikâye yapısını konu edinen *Into the Woods* adlı büyüleyici kitabında, hikâyede başkahramanın ve antikahramanın yükseliş ve düşüş gösteren talihlerinin birbirlerinin aksi yansıması olarak gerçekleştiği gizli bir simetri olduğunu öne sürüyor. Yorke –biraz da Gustav Freytag'in on dokuzuncu yüzyılda, Eski Yunan ve Shakespeare stilindeki dram üzerine yaptığı analizlere dayanarak– hikâyenin dönüm noktasının etrafında şekillenen evrensel bir kurgu tasarımından bahsediyor. Yorke, bu anı "başarılı bir hikâyenin tam ortasında gerçekleşen", geri çevrilemez bir dönüşüme neden olacak "derin bir anlamı olan", "büyük, çığır açan ve yaşamı değiştiren bir an" olarak tanımlıyor.

Bu konudaki örnekler bu şekilde devam ediyor. Syd Field kurgunun; kuruluş, yüzleşme, "zirve ve çözümleme" adlarını verdiği üç bölümden oluştuğunu; Blake Snyder hikâyenin ortasıyla sonu arasında gerçekleşen ve "ruhun en umutsuz anı"nın öngördüğü dramatik bir sondan oluşan on beş bölümü olduğunu; John Truby ise hikâyenin yirmi iki farklı bölümü olduğunu ileri sürer.

Peki bütün bu karmaşa içinde ne yapacağız? İyi haber şu ki, hikâyedeki olaylar aslında sadece kahramanı test etmek ve onu değiştirmek için vardır ve bu da birbirinden farklı gibi gözüken teorileri anlamlı kılıp onları basitleştirmeye yarar. Bu uygulamanın izlerini M.Ö 8. yüzyıla kadar takip eden John Yorke, Yunan şair Horatius'un şu sözlerini aktarıyor: "İlk gösteriminden sonra bir kez daha sahneye çıkması istenen bir oyun, beş bölümden ne uzun ne de kısa olmalıdır."

Bana kalırsa, bir hikâyeyi anlatmanın *tek* yolu beş bölümlük standart yapı değil. Aslında bu tür bir anlatı, ilgi çekmeyi çok iyi başaran üç buçuk dakikalık popüler bir şarkı gibidir. Bu yöntemin geniş kitlelere hitap eden pazarda çok yaygın olmasının nedeni, bir karakterin kusurlu kontrol teorisinin işe yaramadığını, değiştiğini ve yeniden inşa edildiğini göstermenin en kolay yolu olmasıdır. Bu tür hikâyelerin mutlu sonla biten versiyonları şu şekildedir:

1. Bölüm: Ben buyum ve bir şeyler yolunda gitmiyor.

Kahramanın inandığı, yerleşik bir kontrol teorisi vardır. Beklenmedik değişiklik yaşanır. Ateşleme noktası onu yeni, psikolojik bir durumun içine iter.

2. Bölüm: Başka bir yolu var mı?

Eski kontrol teorisi, hikâyedeki olaylarla test edilir ve dağılmaya başlar. Kahramanın algıladığı, öğrendiği ve etkin bir şekilde deneyimlediği yeni bir yol heyecan, gerilim ve korku duygularını artırır.

3. Bölüm: İşte oldu. Artık değiştim.

Olayların kötü yönde gelişmesi şiddetli bir gerilime neden olur. Başkahraman yeni yöntemlerle karşı atağa geçer. Bu yolla köklü ve geri dönüşü olmayan bir değişim geçirir. Ancak sonra olaylar beklenmeyen bir güçle yeniden saldırıya geçer.

4. Bölüm: Peki, değişimin getirdiği acıyla başa çıkabilir miyim?

Kaos derinleşir. Kahramanın en zayıf, en karanlık noktasına kadar ulaşır. Olayların baskısı devam ettikçe kahraman değişme kararının doğruluğunu sorgular. Fakat kurgudaki olaylar peşini bırakmaz. Bir süre sonra kahramanın nasıl biri olacağına karar vermek zorunda olduğunu fark ederiz.

5. Bölüm: Nasıl biri olacağım?

Son çarpışmanın yaklaşmasıyla gerilim yükselir. Heyecan doruk noktasına ulaştığı anda kahramanımız nihayet kurgudaki olayları tamamen kontrol etmeyi başarır. Kaos yok olur ve dramatik soru kesin olarak cevaplanır. Kahraman yepyeni ve daha iyi birine dönüşür.

"Büyük veri" akışıyla birlikte hikâyede yeni açılımlar hazır hale gelir. Standford Üniversitesi Edebiyat laboratuvarında, yayın sorumlusu Jodie Archer ve Matthew Jockers tarafından hikâye yapısı üzerine dikkat çekici bir analiz yapıldı. Yirmi bin roman üzerinde değerlendirme yapan analizin algoritması, *New York Times*'ın çok satılanlar listesine girebilecek romanları %80 oranında bir doğruluk payıyla tahmin etmek üzerine kuruluydu. Ortaya çıkan sonuçlar, şaşırtıcı bir şekilde, Christopher Booker'ın uzun yıllar süren çalışmasının sonucunda ortaya koyduğu yedi temel bölümlük hikâye teorisini destekliyordu. Araştırmanın sonuçları, ayrıca, insanların ne tür hikâyelere merak duyduğunu ortaya koydu. Çok satan kitaplarda "sık rastlanan, en önemli temanın" "insan yakınlığı ve insanlar arasındaki bağ" olduğu, yani hipersosyal türlerin merak duyacağı bir konu olduğu anlaşıldı.

Archer ve Jockers, özellikle, E.L. James'in 125 milyonluk satış rakamıyla yayın dünyasındaki birçok kişiyi şaşırtan *Grinin Elli Tonu* adlı romanıyla ilgilendi. Kimileri, kitabın şiddet içerikli cinselliği konu ettiği için başarılı olduğunu düşünse de yapılan metin analizi, romanın ağırlıklı temasının cinsellik olmadığını ortaya koydu. Archer ve Jockers, "Roman, doğrudan erotizmden bahsetmiyor. Hikâyenin temelinde, kadın ve erkek karakterin arasındaki duygusal bağı yansıtan müstehcen bir romantizm var sadece," diye yazıyor. İlgi çekici olan şey, "Ana'nın ondan istenenleri yapıp yapmayacağı sorusunun sürekli olarak sorulması." Hikâye –bütün hikâyelerde olması gerektiği gibi– gücünü dramatik sorudan alıyor: Ana nasıl birine dönüşecek?

Archer ve Jockers *Grinin Elli Tonu*'nu bir grafiğe aktardıklarında ilginç bir sonuçla karşılaşıyor. Grafikte, daralma ve yayılma oranları aşağı yukarı birbirine yakın olan beş tepe ve dört dip noktasının düzenli aralıklarla şekillendiği görülüyor. Bu grafik formu, birden ortaya çıkan ve milyonlar satan başka bir kitabın, Dan Brown'ın yazdığı *Da Vinci Şifresi*'nin grafiğiyle çarpıcı bir biçimde benzerlik gösteriyor. "Her bir tepe noktasının arasındaki mesafe; her bir dip noktasının arasındaki mesafe; son olarak tepe noktaları ve dip noktaları arasındaki mesafe neredeyse aynı," diye yazıyorlar. "İki roman da çok sürükleyiciydi."

Peki, bir hikâye planına "ya uygularsın ya da başarısız olursun" düşüncesiyle yaklaşmaktan daha özgürleştirici bir yol var mı? Ticari kaygılar güden hikâye anlatımıyla edebi, modern ve sanatsal hikâye anlatımını yan yana koyunca bir kurgudaki en geçerli temel ilkenin şu olduğunu

düşünüyorum: Hikâyenin görünen yüzündeki olaylar, karakter değişimini sağlayacak bilinçaltı katmanını tetikliyor. "Kurumuş bir parça boya vardı," cümlesi hiçbir şey ifade etmeyen yavan bir cümledir. Oysa "Graham kurumuş bir parça boyaya bakarken hayatı üzerinde derin düşüncelere dalmıştı," cümlesi gelişmeye hazır olan modern kısa bir hikâyenin başlangıcıdır.

Dahası, bir hikâyenin kurgusu değişiklerden oluşan bir senfoniyi düzenli bir kompozisyona dönüştürmeyi sağlamalıdır. Beynimizin takıntılı bir şekilde ilgi gösterip oyalandığı şey *değişikliktir*. Hikâyede, olayların sebep sonuç ilişkisi içinde gelişip yeni sonuçlar doğurduğu bir üst katman ve kahramanların burada olan olayların sonucunda şaşırtıcı ve anlamlı bir değişim geçirdiği ikinci bir bilinçaltı katmanı vardır. Grup yanlısı duygularımızda bize kimi sevip kimden nefret edeceğimizi söyleyen bir değişiklik yaşanırken hedef odaklı duygularımızda anlatının grafiğinde tepe ve dip noktaları oluşturan, daralma ve yayılmadan oluşan bir değişiklik yaşanır. Tıpkı bunun gibi, karakterin içinde bulunduğu durumu algılama biçimi değişebilir. Karakterin hedefe ulaşma yöntemi değişebilir. Karakterin hedefi değişebilir. Karakterin kendini anlama biçimi değişebilir. Karakterin ilişkilerini anlama biçimi değişebilir. Okurun karakterin nasıl biri olduğu konusundaki anlayışı değişebilir. Okurun hikâyede olup bitenler konusundaki anlayışı değişebilir. İkinci (hatta üçüncü) derecede önemi olan karakterler de değişebilir. Bilgi boşlukları açılabilir, bu boşluklar sonuçsuz kalabilir ve kapanabilir. Ve bu böyle devam eder.

Hangi tür değişikliklerin ne zaman gerçekleşeceği biraz da hikâyedeki olayın doğasına ve ne türde bir hikâye anlattığımıza bağlı olan yaratıcı bir karardır. Örneğin polisiye hikâyeler büyük oranda okurun hikâyedeki –genellikle dedektifin bildiği gerçekler etrafında cereyan eden– olaylar hakkındaki fikirlerinin değişmesine dayalıdır. *Günden Kalanlar*'daki değişikliklerin çoğu okurun, bir karakter olarak Stevens hakkındaki düşünceleriyle şekillenir. Bu değişiklikler, yolculuk boyunca geçmişe ait sahnelerle Stevens'ın kişiliğinin (çoğu koyu olan) renklerinin ve inceliklerinin tek tek ortaya çıkmasıyla gerçekleşir.

Bu ikinci türdeki değişiklik, temel dramatik soruyla doğrudan ilişkili olduğu için çok daha derin ve akılda kalıcıdır. Stevens kim? Nasıl birine dönüşecek? Bu sorunun cevabı kitabın son sayfasına kadar sürekli değişir.

4.2

Sürükleyici bir olay örgüsü dramatik soruyu sormaya devam eder. Bu tür kurgularda hikâyedeki olay sürekli olarak değişir. Kahramanın nasıl biri olduğuna ve işlerin nasıl yürüdüğüne dair nöral model zamanla yıkılır, sonra yeniden inşa edilir. Bu değişiklik zorlayıcıdır. Kahramanın bu modelleri dirençlidir. Onlar karakterin kimliğinin çekirdeğini oluştururlar. Kırılmaları için kahramanın onları hikâyeye fırlatması gerekir. Karakter bunu, bütün zorluklarına ve kışkırtmalarına rağmen ancak dış dünyayla aktif olarak savaşma cesaretini göstererek yapabilir. Bu temel mekanizmalar ancak bu şekilde parçalanıp yeniden inşa

edilebilir. Sinirbilimci Profesör Beau Lotto'ya göre "aktif olmak sadece önemli değil aynı zamanda nörolojik olarak gereklidir." Ancak bu şekilde gelişebiliriz.

Veri uzmanı David Robinson, aralarında kitapların, filmlerin, televizyon dizilerinin ve bilgisayar oyunlarının yer aldığı 112.000 hikâye planını analiz etti ve hazırladığı algoritma yaygın bir hikâye formu buldu. Robinson onu şöyle tarif ediyor: "Her şeyin yoluna gireceği son âna kadar işler durmadan kötüye gidiyor." Bulduğu bu şablon, çoğu hikâyede her şeyin çözüme ulaşmasından önce kahramanın geçmesi gereken önemli bir sınavın gerçekleştiği bir an olduğunu ortaya koyuyor. Kahramana bu noktada son kez ve belirleyici olarak dramatik soru sorulur. Bu, kahramanın yeni birine dönüşüp dönüşmeyeceği konusunda son ve kesin bir karar vermek zorunda olduğu andır.

Arketipik hikâye anlatımında –özellikle de peri masallarında, mitlerde ve Hollywood filmlerinde– bu olay, genellikle ölüm kalım mücadelesi ya da kahramanın en korktuğu şeyle yüz yüze geldiği bir savaş olarak gerçekleşir. Yüzeydeki bu olay, hikâyenin ikinci, yani bilinçaltı katmanında gerçekleşen şeylerin sembolik bir göstergesidir. Bu olay kahramanın kimliğini temelinden sarsmak üzere tasarlandığı için değiştirmek zorunda olduğu ve değiştirmekte en çok zorlanacağı şeydir. Kırması gereken modeller öyle derindedir ki onları tamamen değiştirmek için doğaüstü bir güç ve cesaret göstermesi gerekir.

Bana göre bu konu, günümüzdeki birçok hikâye anlatımının düştüğü bir klişedir. Bir film ya da uzun soluklu bir televizyon dizisini izlerken olayların nasıl sonuçlanacağı

çok belli olduğu için sona gelmeden on beş dakika önce televizyonu kapattığım çok olur. Sanırım sorun karakterin son savaşının çok belirgin olması. Etkili bir dramla yazılmış doğru bir karakterin tatmin edici olmak için abartılı ve fazla hareketli bir olaya ihtiyacı yoktur. L.M Kit Carson ve Sam Shepard'ın Altın Palmiye kazanan *Paris Texas* adlı filmini ele alalım. Parçalanmış bir aileyi anlatan film, hikâyenin –amacını kaybetmiş, suskun, kalbi kırık ve umutsuz bir hastalığı olan başkahramanı– Travis'in Texas çöllerinde dolaştığı sahneyle açılır. Karısından uzun yıllar önce ayrıldığı için, yaşadığı fiziksel çöküşün ardından Travis'le, oğlu Hunter'ı büyüten erkek kardeşi ilgilenir. Bu süreçte Travis'in oğluyla yeniden ilişki kuruşunu izleriz. Hunter'ın annesi Jane'in yaklaşık olarak nerede olduğunu öğrendiğinde onu bulmak için birlikte bir yolculuğa çıkarlar.

Bir süre sonra evliliğin neden bozulduğunu öğreniriz. Travis, kıskançlığı ve paranoyaları nedeniyle kendisinden daha genç olan güzel partnerini kontrol etmeye çalışır. Yavaş yavaş birbirlerinden uzaklaşırlar. Travis'in davranışları daha da kötüleşir. Fakat çift bu kötü geçmişlerine rağmen birbirini sevmeye devam etmektedir. Aile tekrar bir araya gelecek mi? Travis, telefonda Jane'e uzun süredir ayrı olduğu oğluyla birlikte kaldığı otel odasının bilgilerini verir. Daha sonra anne ve oğulun buluşup sarıldığını görürüz. Peki, bu sırada Travis nerededir? Son sahnede Travis'in arabasında tek başına, gün batımına doğru gözyaşları içinde ilerlediğini görürüz.

Bu sessiz fakat oldukça etkili son, Travis'in sevdiği herkesten ayrılmaya karar vermesiyle sonuçlanan hareketli bir son sahne olarak tasarlanmamış. Sahnede bağrışma, birbirini suçlama, sağa sola fırlatılan eşyalar, havalimanına koşmalar, acıklı sevgi sözcükleri, var olmak ya da olmamak arasında karar verme zorunluluğu yok. Bunlar yerine dramatik sorunun basit ve kesin bir biçimde cevaplandığını görürüz. Kim bu kusurlu karakter? Travis bu hataların ve sorunların ardından nasıl biri olmaya karar verdi? Hiçbir zaman olması gerektiği gibi iyi bir eş ve baba olmadığını kabul edecek kadar kendini tanıyan, ama kendi isteklerini ailesinin ihtiyaçları için feda edecek cesareti göstermeyen biriydi. Her şeye rağmen iyi bir adamdı.

Karakterin son savaşında havai fişekler olmayabilir ama Travis hikâyenin bilinçaltı katmanında ejderhalarla savaştı. Psikolog ve hikâye teorisyeni Profesör Jordan Peterson, bir kahramanın hazineyi koruyan ejderha ile son savaşındaki mitik mecazdan bahsediyor: "Size vereceği şeyi almak için onunla karşı karşıya gelirsiniz. Büyük ihtimalle bu mücadele çok tehlikeli olacak ve sınırlarınızı zorlayacaktır ama ejderha olmadan altını alamazsınız. Bu gerçekten çok tuhaf. Ama doğru gibi gözüküyor."

Bu altın, hayatınızın en önemli mücadelesini kabul etmeniz karşılığında alacağınız ödüldür. Onu ancak hikâyenin dramatik sorusunu doğru cevaplarsanız elde edebilirsiniz: "Daha iyi biri olacağım."

4.3

Bir hikâye nasıl sonlanır? Hikâyenin tamamı değişikliklerden oluşuyorsa değişiklikler bittiğinde hikâye de doğal olarak sona erer. Başkahraman, ateşleme noktasından başlayarak, dış dünyasının kontrolünü sağlamak için savaşır. Hikâye mutlu sonla bitiyorsa bu süreç başarıyla tamamlanmış demektir. Kahramanın beynindeki dış dünyaya ait model ve kontrol teorisi yenilenir, gelişir. Kahraman, sonunda kaosun üstesinden gelmeyi başarır.

Şimdiye kadar öğrendiğimiz gibi, beynin temel görevi kontroldür. Kahraman yaratıcı zihnimiz bizi aslında elimizde olanlardan daha fazlasına sahip olduğumuza inandırmaya çalışır. Rastlantısal bir şekilde ödül veren bir makineyle karşı karşıya kaldıkları bir çalışmada, katılımcıların, makinenin kollarını çeşitli şekillerde hareket ettirerek ödülleri kontrol ettiklerine inandıkları gözlemleniyor. Başka bir testte, elektrik şoku verilen katılımcılara, duydukları acıyı kontrol edebilecekleri söylendiğinde daha fazla acıya dayanabildikleri, rastgele ve kontrol edilemeyen elektrik şoklarının ise psikolojik ve fizyolojik çöküşe neden olduğu saptanıyor.

Kontrol duygusunu kaybetmek, aktif bir kahraman olduğumuz duygusunu kaybetmek anlamına gelir ve bu durum endişe, depresyon, hatta daha kötü sonuçlar doğurur. Beynimiz bu durumdan şiddetle kaçınmak için hâlâ kahraman olduğumuza dair etkileyici, kurnaz ve basit bir hikâye uydurur. "Başımıza neyin, neden geldiğini anlamanın sağlığımız için kritik bir önemi vardır,"

diye yazıyor Psikolog Profesör Timothy Wilson. Mutlu insanların başlarına gelen kötü şeylerin sebeplerine dair rahatlatıcı, gelecekte yaşayacakları olaylarla ilgili umut dolu hikâyeleri vardır. "Yaşamlarını kontrol edebildiklerini hisseden, kendilerine hedef seçen ve bu hedeflere doğru ilerleyen insanlar, bu özelliklere sahip olmayan kişilerden daha mutludur."

Beyin, kontrol etmeyi sever. Kontrolle mutlu olur. Kontrolü elde etmek için sürekli mücadele eder. Dünyanın en başarılı hikâyelerindeki kahramanların belirleyici özelliğinin "kontrol" olması rastlantı değildir. Dinî destanların büyük çoğunluğunun başkahramanı tanrıdır. O her şeyi yapabilir. Gelecekte neler olacağını, geçmişte neler olduğunu bilir; onun herkes hakkındaki en gizli dedikodulara sınırsız erişimi vardır.

Kontrole duyduğumuz bu büyük arzu, arketipik hikâyelerin sonlarının neden bu kadar tatmin edici olduğunu açıklıyor. *Lolita* gibi trajik hikâyelerde, başkahraman dramatik soruya iyi birine dönüşmeyerek cevap verir. Bu tür karakterler, kusurlarını kabul edip düzeltmek yerine onlara sıkıca sarılır. Bu durum, felaketle sonuçlanacak bir davranışa yönelerek modellerini savunmalarına neden olur. Bu şekilde dış dünya üzerindeki kontrollerini gitgide daha çok kaybederek kaçınılmaz bir şekilde aşağılanma, yabancılaşma ya da ölümle sonuçlanacak bir yola girerler. Bu tür bir son, okura, ilahi adaletin gerçekten var ve kaçınılmaz olduğuna, kaosun sonunda kontrolün sağlandığına dair oldukça rahatlatıcı bir mesaj iletir.

Lars von Trier'ın filmi *Karanlıkta Dans*'taki gibi hikâyeler, içimizde duyduğumuz şiddetli kontrol arzusunu bilinçli bir şekilde ve acımasızca tatmin etmez. Bencil polis memuru tarafından parası çalındığında özverili göçmen, Selma Ježková'nın dış dünyayı kontrol etmek için gösterdiği çaba daha büyük bir karışıklığın içine düşmesine neden olur. Hikâye, karakterin hapishanede idam edildiği sahneyle biter. İstediğimiz son bu değildir. Adaletin yerini bulması ve kontrolün sağlanması konusundaki arzularımızı tatmin etmeyi reddeden Von Trier, izleyiciyi altüst eder. Aslında bunu yaparak ABD'de güçsüz olanların gördüğü muamele konusunda çok güçlü, politik bir mesaj vermektedir.

Senaryosu Damien Chazelle'e ait olan *Âşıklar Şehri* adlı filmin sonu, bir yandan kontrole duyduğumuz ihtiyacı tatmin ederken bir yandan da onu altüst eder. Bu romantik komedi, biri ünlü bir aktris, diğeri caz sanatçısı olmayı çok isteyen iki karakterin hikâyesini anlatır. Hikâye onlara dramatik soruyu sorduğunda iki karakter de tutkularını birbirlerine tercih eder. Filmin son derece etkileyici olan finalinde, karakterlerin hayallerini gerçekleştirdiklerini öğrenmek bizi mutlu ederken bu süreçte birbirlerini kaybettiklerini görmek bizi üzer. Filmin sonunun başarılı olmasının nedeni, dramatik sorunun kesin olarak cevaplanması ve bize karakterlerin dönüştükleri kişilerin doğru kişiler olduğunu hissettirmesidir. Bu şekilde izleyici, acı tatlı duygular arasında kalır. Karakterler bir yandan kontrolü sağlarken diğer yandan onu yitirmişlerdir.

Başuşak Stevens'ın hikâyesi ise bize karakterin gerçeği kontrol etme becerisinin değiştiğine dair küçük de olsa

bir umut verir. Kitapta geriye dönük olayları anlatan bölümler, sadece duygu kontrolünün getirdiği ağırbaşlılık konusundaki bağlılığının değil, Yahudi düşmanı ve Nazi taraftarı olduğu anlaşılan eski patronu Lord Darlington'a olan sadakatinin de üzücü sonuçları olduğunu gösterir. Evin eski kâhyası Miss Kenton'ı ziyaret etmek üzere Cornwall'a çıktığı yolculuk sırasında yaşanan olaylar, zihnindeki dünya modellerine farklı darbeler indirse de Stevens bu modellere inatla bağlı kalır.

Buluştuklarında Miss Kenton bir zamanlar ona âşık olduğunu itiraf eder. Stevens bu itirafı duyunca okura kalbinin kırıldığını aktarır. Stevens, Kenton'ın gözlerinin dolduğunu görmesine rağmen duygularını onunla paylaşamaz. Dünya modeli ve kontrol teorisi, ağırbaşlılık dışında herhangi bir duygunun gösterilmesinin kaosa neden olacağını işaret ettiği için duygularını gösteremez.

Hikâyenin son paragrafında Stevens, günden geri kalanları görmek için ışıkların yanmasını bekleyen kalabalıkların toplandığı Weymouth iskelesine gelir. Sonunda hata yaptığını kabul ettiği Lord Darlington hakkında yanıldığını itiraf eder. Görevinin, benimsediği dünya görüşü ne olursa olsun Darlington'a sadakatle hizmet etmeyi gerektirdiği üzerine düşünür. "Vakar bunun neresinde?" diye sorar kendi kendine.

Birkaç dakika sonra arkasında sohbet eden insanların arkadaş ya da aile değil ışıkları seyretmek için bir araya gelen birbirine yabancı kişiler olduğunu fark eder. "İnsanların birbirlerine bu kadar hızlı ısınabilmeleri ne tuhaf," der. Üzerine biraz düşününce, bu durumun, Amerikalı

patronunun keyif aldığı, Stevens'ın denemekten vazgeçtiği şakalaşma becerisine bağlı olduğu sonucuna varır. "Belki de bu şakalaşma konusunu daha ciddiye almaya başlamanın zamanı geldi artık," der. "Her şey bir yana, düşünürseniz, ilgilenmeye değmeyecek kadar da aptalca bir şey değil; hele hele insani sıcaklığın anahtarı gerçekten bu şakalaşmalarsa."

Kitabın son sayfasında Stevens başka insanlar için sıradan ama onun için ejderhalarla güreşmek kadar zor olan bir değişime karar verir. Zihnindeki kontrol modelinin yanlış olduğunu anlar. Okur, karakterin dış dünyayı kontrol etme becerisini kazanacağını ve bunun sonucunda altın hazinesi olan dönüşüme ulaşacağını işaret eden hoş bir ışıltıyla baş başa kalır. Hikâye mutlu sonla biter.

Arketipik mutlu son, Ken Kesey'in *Guguk Kuşu* adlı romanının kapanış paragraflarında da görülebilir. 1950'lerde bir akıl hastanesinde geçen hikâye, dünya modeli Mr. B'nin gerçeklikten uzak modeline benzeyen Kızılderili bir akıl hastası, Chief Bromden tarafından anlatılır.

Onunla tanıştığımızda gerçekliğin "örgüt" adını taktığı gizli bir mekanizma tarafından idare edildiğine inanmaktadır. Kontrol teorisi, hiçbir şeyi kontrol edemediği konusundaki inancı üzerine kuruludur. Bromden hiç konuşmaz, sürekli olarak bir köşede yerleri süpürerek insanları dinler. Bromden'ın dünya modeli, etkileyici ve asi bir tavrı olan –ve sonunda acımasızca lobotomi ameliyatı uygulanan– McMurphy'nin gelişiyle test edilir. Romanın oldukça dokunaklı olan finalinde Bromden iyileşmesine yardım eden arkadaşını öldürerek ona iyilik yapar. Daha

sonra yerden sökerek çıkardığı ağır bir kontrol panelini camdan dışarı fırlatır ve ay ışığının aydınlattığı gökyüzüne doğru atlar. Okur, söylediği son cümleyle baş başa kalır: "Uzun süre buralardan uzak kalmıştım."

Hikâyenin başında Bromden'ın asker kaçağı olduğu ya da bir kez daha hastalanarak yeniden hastaneye yatırıldığını öğreniriz. Fakat film, kahramanın hikâyenin dış dünyasını ve iç dünyasını kapsayan her iki katmanında kontrolü geçici bir süre de olsa tamamen ele geçirdiği mutlu bir anda sona erer. Bromden bu kusursuz ve mutlu anda her şeyi kontrol etmeyi başarmış ve bir tanrıya dönüşmüştür.

Bu kusursuz arketipik son, tanrısal bir ana dönüşür çünkü yaşamımızdaki bütün karmaşıklığa, üzüntüye ve mücadeleye rağmen bizi kontrolün mümkün olduğuna inandırır. Hikâye anlatıcısı beynimiz için bundan daha rahatlatıcı bir mesaj olamaz. Başlangıcından itibaren hikâyeye dalıp olayların etkisiyle sağa sola savrulduktan sonra kendimizi mümkün olan en iyi yerde buluruz. Psikolog Profesör Roy Baumeister, "hayat, dengeye kavuşmayı bekleyen bir değişimdir," diyor. Hikâye, gerçek bir tehlikeye atılmadan kontrolü kaybettiğimizi hissetmemizi sağlayan bir tür oyundur. Hikâyeler eğlence parklarındaki hız trenleri gibidir. Ancak bu trenin yolu rampalardan, raylardan, çelik tekerleklerden değil; sevgi, umut, korku, merak, statü oyunları, gerilim, rahatlama, beklenmedik değişiklik ve ahlaki öfkeden oluşur. Hikâye, kontrolün peşinde olan heyecan dolu bir maceradır.

Profesör Chris Frith'in sözleriyle ifade edecek olursak kafamızdaki bir hayalin içinde kapana kısılıp yaşamak, "dünyanın merkezindeki görünmez bir aktör" olduğumuz hissini uyandırır. Görme, işitme, koku alma, dokunma, tat alma, anılar ve eylemlerin ortasındaki tek bir noktaya odaklanırız. Beynimizdeki hayalî hikâye bunlar arasında gidip gelir. Yazarlar da insan bilincini taklit eder. Bir romandaki bir sayfayı okumak; görsel canlandırmadan konuşmalara, düşüncelere, uzaktaki bir anıya gidip yeniden görsel canlandırmaya dönmemizi sağlar ve bu böyle devam eder. Başka bir deyişle, karakterlerin bilincini *onların yerindeymişiz gibi* deneyimleriz. Bilinci bu şekilde taklit etmek, okurun kendi bilincini arka planda bırakacak kadar etkili olabilir. Beyin taramaları, kendimizi bir hikâyeye kaptırdığımızda beynimizdeki benlik duygumuzla ilişkili bölgelerin daha az aktif olduğunu gösteriyor.

Hikâyenin heyecan verici kontrol trenine bineriz ve vücudumuz hikâyede geçen olayları deneyimlerken bu olaylara uygun tepkiler verir; kalp atışlarımız hızlanır, kan damarlarımız genişler, duygusal durumumuz üzerinde güçlü etkileri olan kortizol ve oksitosin gibi nörokimyasalların etkinliklerinde değişimler yaşanır. Kendimizi hikâye anlatıcısının kurmaca dünya modeline o kadar kaptırırız ki ineceğimiz durağı kaçırır, uykusuz kalırız. Psikologlar bu duruma "taşıma teorisi" adını veriyor.

Bir araştırmaya göre, bu taşıma sırasında inançlarımız, davranışlarımız ve amaçlarımız hikâyedeki değerlere göre

değişime açık hale geliyor ve bu değişim kalıcı olabiliyor. 132 hikâye taşıması üzerinde yapılmış meta analizlerin yazarı şunları söylüyor: "Araştırma, bu tür bir yolculuğa çıkan okurların bu yolculuğun sonunda değişebileceğini ortaya koydu. Anlatı taşımacılığının başarısı, hikâyeyi okuyan kişiyi ikna etmesidir."

Bu durumun daha çarpıcı etkileri de vardır. Tarihçi Profesör Lynn Hunt, romanın doğuşunun insan haklarının çıkışını hızlandırdığını savunuyor. On sekizinci yüzyıldan önce, birinin farklı bir sınıf, milliyet veya cinsiyetten biriyle empati kurması alışıldık bir durum değildi. İnsanlar, "Tanrı, bizi hak ettiğimiz yere koydu, hepsi bu," diye düşünüyordu. Ancak daha sonra *Pamela* (1740), *Clarissa* (1747-48) ve *Julie* (1791) gibi popüler hikâyelerin yazarları, kendilerini karakterlerle özdeşleştirmesini sağlayarak, okurları sınıf, cinsiyet ve ulus sınırlarını aşıp empati kurmaya teşvik etti." Örneğin okurlar, *Pamela*'da, on altı yaşındaki hizmetçi kızın patronu tarafından cinsel tacize uğradığını okudular. "Kederle hıçkırıklara boğuldum. 'Ne edepsiz bir kızsın sen!' dedi. 'Sana herhangi bir zarar verdim mi ben?' 'Evet, efendim,' dedim, 'hem de dünyanın en büyük zararını verdiniz.'" Bu erken dönem romanları son derece popülerdi. Aynı döneme ait bir yazıda şöyle deniyor: "Pamela'nın olmadığı bir ev bulamazsınız."

On dokuzuncu yüzyılda, köle hikâyeleri, beyaz okurlara Amerika'nın güney eyaletlerinde tutsak edilen insanların yaşamlarını gösterdi. *Özgürlük Yolu - Amerikalı Köle Frederick Douglass'ın Yaşam Öyküsü* gibi kitapların, on binler satarak kölelik karşıtları için güçlü bir silaha dönüştüğüne ve

Harriet Beecher Stowe'un çok satan romanı *Tom Amca'nın Kulübesi*'nin Amerikan İç Savaşı'nı hızlandırdığına inanılıyor. 1960'lı yıllarda Aleksander Soljenitsin'in yazdığı *İvan Denisoviç'in Bir Günü* adlı roman, Stalin'in toplama kamplarından birindeki sıradan bir mahkûmun deneyimlerini okurlara aktararak Sovyetler Birliği'nin komünist vatandaşlarını şaşkına çevirmişti. Bu dönemde Hitler taraftarları, kitapların gücünden o kadar korkuyorlardı ki onları yakmaya başlamışlardı. Augusto Pinochet ve 1981'deki Tamil katliamına karışan gruplar da aynı şeyi yapıyorlardı.

Hikâyelerle çıkılan yolculuk önce insanları, sonra dünyayı değiştiriyor.

4.5

Hepimiz yabancı dünyalarda yaşıyoruz. Aslında, hepimiz, zihnimizdeki karanlık mahzende yalnızız. Etrafımızdaki şeyleri farklı şekilde görerek, dikkatimizi onlara verdiğimizde farklı tutkular, öfkeler ve anılarımıza ilişkin farklı çağrışımlar hissederek bize özgü nöral âlemlerde dolaşıyoruz. Farklı şeylere gülüyoruz, farklı türde müziklerden etkileniyoruz ve farklı türde hikâyelere kapılıyoruz. Hepimiz, zihnimizdeki acıların yarattığı müziği bir şekilde yansıtacak yazarları arıyoruz.

Bizimkine benzer geçmişe ve deneyimlere sahip hikâye anlatıcılarını tercih etmemizin sebebi, arkadaşlık ve aşk ilişkilerinde olduğu gibi sanatta da genellikle başkalarıyla ortak nokta arayışımızdır. Bir kadının, kadınlar tarafından

yazılmış bir kitabı ya da işçi sınıfından bir erkeğin aynı sınıfın sesini yansıtan bir kitabı tercih etmesi çok doğaldır. Hikâye anlatımı, her zaman belli bir bakış açısına doğrudan hitap eden çağrışımlarla dolu olacaktır.

Şu ilk cümleyi ele alalım: "Kuzey Carolina Karşılıklı Hayat Sigortası acentesi saat üçte Merhamet'ten Superior Gölü'nün karşı kıyısına uçma sözü verdi." Orta yaşlı bir Kent şehri sakini için bu giriş cümlesi güzel, ama yüzeysel bilgilerin dışında bazı alt çağrışımları olan bir cümledir. Oysa bu cümlenin yazarı Toni Morrison'la benzer bir geçmişe sahip okurlar, "Kuzey Carolina Karşılıklı Hayat Sigortası acentesinin" eski bir köle tarafından kurulan ABD'deki en büyük Afrika kökenli Amerikalı şirketlerden biri olduğunu bilebilir. Morrison, ayrıca, okurun Kuzey Carolina'dan Superior Gölü'ne olan hareketi hissetmesini umuyor ve bu cümlenin güneyden kuzeye, yani siyahların yaygın olarak kullandığı ve edebiyatta da konu edilen göç güzergâhını yansıttığından bahsediyor.

Ancak, bize benzeyen yazarların kitaplarının bizim için daha özel anlamlar taşıması, kendi dünyamızın içinde sıkışıp kalacağımız anlamına gelmez. Morrison'ın romanı *Süleyman'ın Şarkısı*'nı okurken keyif almak için büyük bir tarihî ya da kültürel birikime sahip olmamız gerekmiyor. Psikologlar, hikâyelerin başka gruplar hakkındaki algımızı nasıl etkilediğini incelediler. Bir deneyde bir grup beyaz Amerikalı, Müslümanları samimi ve cana yakın bir şekilde resmeden *Little Mosque on the Prairie (Kırlardaki Küçük Cami)* adlı bir komedi dizisini izledi. Aynı deneyde (*Friends* adlı diziyi izleyen) kontrol grubuyla karşılaştı-

rıldığında, katılımcıların farklı testlerde Araplara karşı daha olumlu bir tutum edindikleri", değişikliklerin bir ay sonraki testte de devam ettiği görüldü.

Bu durum, hikâyenin grup propagandasına hizmet ettiği gibi grup propagandasına karşı tedavi edici bir ilaç olduğunu da gösteriyor. Harper Lee'nin *Bülbülü Öldürmek* adlı romanının kahramanı Atticus Finch, kızına basit bir kuralı öğrenirse herkesle daha iyi geçinebileceğini söyler. "Bir insanı, sorunu onun açısından düşünmeye alışmadıkça anlaman olanaksızdır ... Derisinin içine girip gezineceksin." Hikâye tam olarak bunu yapmamızı sağlar. Bu şekilde empati oluşturur. Bütün insanlara son derece doğal ve karşı konulmaz gelen grup nefretine karşı bundan daha iyi bir ilaç olamaz.

Yine de zaman zaman, bir hikâye anlatıcısının farklı bir cinsiyete, ırka ya da cinsel tercihe sahip olan birinin yerine geçmesinin, aslında başka birinin kültürünü sahiplenip ondan haksız bir şekilde yararlandığı –yani bir çeşit hırsızlık olduğu– konusu tartışılıyor. Bu türde hayal gücünden yararlanan hikâye anlatıcılarının gerçeğe sadık kalma yükümlülüğü var ama ben onların barış, adalet ve uzlaşmaya karşı olduklarını sanmıyorum. Tam tersine, onlara karşı çıkanların bizi daha çok böldüğünü düşünüyorum. Zeki insanlar her zaman inandıkları şeyleri savunacak inandırıcı görüşler öne sürebilir ama birinin kendi grubunun sınırları içinde kalmasını istemek bana ilkel bir yabancı düşmanlığı gibi geliyor.

Hikâye bu sınırları dikkate almamalıdır. Grup yanlısı düşünce bir günahsa, hikâye tövbedir. Hikâyelerin en güzel

tarafı, bütün farklılığımızın altında aslında türümüzün hâlâ ne kadar ilkel olduğunu bize hatırlatmasıdır.

4.6

Hikâyelerin hediyesi bilgeliktir. Hikâyeler, on binlerce yıldır yaşama dair dersleri kuşaktan kuşağa aktarmıştır. Dünya hakkındaki bakış açımı değiştiren ilk kitap, Julian Barnes'ın *On Buçuk Bölümde Dünya Tarihi* adlı romanıdır. O zamanlar, ilk aşk deneyiminin sarsıntısıyla kontrolünü kaybetmiş on yedi yaşında bir çocuktum. Bir kızla birlikteydim ama mutlu değildik. Neden mi? Yaşlı Barnes, kitaptaki sayfaların arasında bana nazikçe şu soruyu sormuştu: "Aşk sizi mutlu eder mi?" Sonra şöyle devam ediyordu: "Hayır. Aşk sevdiğiniz insanı mutlu eder mi? Hayır. Her şeyi yoluna koyar mı? Kesinlikle hayır."

Okuduğuma göre sorun, kalbin "kalp şeklinde" olmamasından kaynaklanıyordu. Zihnimizde kalbin bir araya gelerek kusursuz bir bütün oluşturan ve iki yarıdan oluşan simetrik bir şekli olduğunu hayal edebiliriz belki, ama Barnes'ın romanındaki anlatıcı, kasaptan gerçek bir öküz kalbi alıyor ve şunları söylüyor: "Organ ağır, tıknaz, kanlı ve sıkılmış bir yumruk gibi sertti ... iki yarısı, öyle benim hayal ettiğim gibi, kolayca birbirinden ayrılmıyordu."

Kalp, kalp şeklinde değildir. Bu dört kelime beni birdenbire rahatlatmış, ergenlik acılarımı anlamlandırmamı sağlamıştı. Bu dört kelime, yirmi altı yıl sonra başka bir kadınla evliyken aşkın öngörülemez sularıyla başa çıkmak

konusunda hâlâ işe yarıyor. *Kalp, kalp şeklinde değildir*. Ben ya da karım ölene kadar sırlarla dolu bu sözleri zihnimde duymaya devam edeceğim.

4.7

Hikâye, bize ne kadar hatalı olduğumuzun farkında olmadığımızı öğretir. Nöral modellerimizin kırılgan parçalarını keşfetmek, onların çığlıklarını duymak demektir. Aşırı duygusal ve savunmacı davrandığımızda daha çok korumamız gereken yanlarımıza ihanet etmiş oluruz. Bu noktalar, dünya hakkındaki algılarımızın çarpık ve hassas olduğu noktalardır. Kusurlarımızla yüzleşip onları düzeltmek, hayatımızda vereceğimiz en önemli savaştır. Bizi mücadeleye çağıran hikâyenin davetini kabul etmek ve bu mücadeleyi kazanmak bizi kahraman yapacaktır.

4.8

Hikâye bizi hakikatle teselli eder. Hipersosyal türler olmamızın bir sonucu olarak etrafımız bizi kontrol etmeye çalışan insanlarla doludur. Herkes diğerleriyle iyi geçinmek ve onların önüne geçmek istediği için neredeyse sürekli olarak manipülasyonla karşı karşıya kalırız. İçinde bulunduğumuz ortam, hoş biri olduğumuzu hissetmek ve uyumlu olmak için pembe yalanlarla, zoraki gülümsemelerle doludur. İnsanlar da onların hakkındaki düşüncelerimizi kontrol etmek için günahlarını, hatalarını

ve acılarını gizlerler. İnsan sosyalliğinin uyuşturucu bir etkisi vardır. Nedenini bilmediğimiz halde yabancılaştığımızı hissedebiliriz. Maskelerimizin düştüğü tek yer hikâyelerdir. Başka birinin kusurlu zihnine girmek tek başımıza olmadığımızı hissettirir.

Eksiklikleri olan tek kişi biz değiliz; çelişkilere düşen tek kişi biz değiliz; kötü düşünceleri, büyük pişmanlıkları olan ve zaman zaman nefret dolu benliklerimiz tarafından ele geçirildiğini hisseden tek kişi biz değiliz. Korkan tek kişi biz değiliz. Hikâyenin büyüsü, aşkın bile rekabet edemeyeceği bir yolla zihinleri birbirine bağlayabilme yeteneğindedir. Hikâye bize, zihnimizin karanlık mahzeninde o kadar da yalnız olmadığımız konusunda umut verir.

Ek:
Kutsal Kusur Yaklaşımı

Kutsal kusur yaklaşımı, 2014'ten beri verdiğim yazma derslerinde gelişen bir tekniktir. *Hikâye Anlatıcılığı Bilimi*'nin temel ilkeleriyle etkili ve özgün hikâyeler yazmak için kullanılacak pratik ve detaylı bir tekniği bir araya getirme çabasıdır. Bu yöntem, öğrencilerimin yazdıkları hikâyelerde gözlemlediğim yaygın ve temel bir sorundan, yani olaylarla başkahramanların birbirinden kopuk olmasından doğmuştur. Gerçek yaşamda karakterler ve olaylar birbiriyle sıkı sıkıya bağlantılıdır. Yaşam, benliğin içinden, benliğin bir ürünü olarak ortaya çıkar. Bu durum, hikâyede de böyle olmalı.

Kutsal Kusur Yaklaşımı, hikâye yazarken, beynimizin bir yaşamı inşa ederken kullandığı yöntemleri kullanır. Bir dizi basit yöntemi takip ederek inandırıcı ve geçerli bir dünyada yaşayan, farkında olmadığı bir ihtiyacı ve hikâyesini şekillendirecek bir hedefi olan özgün bir karakter yaratmayı amaçlıyoruz.

Bu yöntemi kullanırken unutmamanız gereken birkaç önemli konu var. Öncelikle, bu yöntemin hikâye yazmak için kullanılabilecek *tek* yöntem olduğunu savunmuyorum. Hikâye yazmanın yollarından biri olan bu yöntem, derslerime katılanların faydalı bulduğu bir yöntem sadece. İkinci olarak, buradaki kuralların katı bir şekilde takip edilmesi gerekmiyor. Bu hikâye yapısının belli bölümleri

sizin hikâyeniz için geçerli ya da uygun olmayabilir. Belli bir noktaya ulaştığınızda artık ona ihtiyacınız kalmayabilir. Siz kendi modeliniz için beş bölümlük standart olay örgüsünü kullanmak istemeyebilirsiniz. Aslında bu teknik, sadece doğru yönde düşünmeniz için yardımı dokunabilecek bir rehber. Önemli olan tek şey işe yaraması.

Yazmaya başlamadan önce yaklaşımı sonuna kadar okumanızı öneririm. Böylelikle, hem karakteriniz hakkında cevaplanması gereken soruları hem de bu soruları neden cevaplamanız gerektiğini öğrenebilirsiniz. Bu bilgiler size zaman kazandıracaktır.

Her Şeye Baştan Başlamayı Kabul Edin

Bu yöntem özellikle karakter üzerine odaklanıyor, çünkü ben hikâye anlatıcılarının yaratıcı yeteneklerini özellikle bu konuda yoğun bir çaba sarf etmek için kullanmaları gerektiğini düşünüyorum. Karakter derken aslında karakterin kusurlarından bahsediyoruz.

Ders verdiğim bütün sınıflarda, genellikle, bu düşünceye nazikçe direnen bir ya da iki yazar olur. Onlarla çalışırken sorunun aslında hikâyelerindeki kahramanlara olan düşkünlükleri olduğu hissine kapılırım. Aylar, belki yıllar boyunca üzerinde çalıştıkları karakterlerle birlikte yaşayan yazarlar, onları ayrıntılı bir şekilde tanımlamak istemezler. Bu karakterlerin *şöyle* özellikleri, *böyle* yetenekleri, *şöyle* güzellikleri vardır. Onlar *harikadır*! Yazarların istediği son şey, karakterlerine herhangi bir kusur atfetmektir.

Bu öğrencilerden bazılarına engel olan şeyin aslında bu karakterlerin gerçekte kendileri olmasından kaynaklandığını düşünüyorum. Üzerlerinde değişiklik yaptıkça bu karakterler onlardan uzaklaşıyor. Kulağa ne kadar tuhaf gelse de bu süreç bazılarına sanki sevdikleri birini kaybetmişler gibi acı veriyor. Fakat bu acıya katlanmak gerekiyor. Bu sorunun aşılmaması yazarların yaratıcılıkları için ölümcül sonuçlara neden olacaktır. Hikâye anlatıcılarının cesur olması gerekir. Karakterleri hakkında zor ve net kararlar almaları, hatta bu kararlar kitapta açıkça belirtilmeyecek olsa bile bunu yapmaları gerekir. Hikâyedeki heyecanlı sahneleri güçlendirmek dramatik soruyu sormaktan geçer: bu karakter gerçekte nasıl biri? Yazar bu sorunun cevabını bilmiyorsa okur bunu hissedebilir, bunun sonucunda kafası karışabilir, hayal kırıklığına uğrayıp ilgisini yitirebilir.

Hikâye anlatıcılarının, karakterlerinin üzerine odaklanmak konusunda dirençli olmalarının diğer nedeni, ilham kaynaklarının ve ellerindeki hikâye hakkında duydukları heyecanın karakterden kaynaklanmamasıdır. Çıkış noktası karakter olmayan bir hikâye fikri, genellikle üç farklı nedenden kaynaklanır: Hikâyenin geçtiği ortam, *böyle olsa neler olurdu?* sorusunu soran bir konu ve bir argüman.

Hikâyenin Geçtiği Ortam

Akla yatkın gelecek bir örnek verelim. Bilim insanları ölüme çare buldular ve dünya nüfusu hızla artıyor. Bu fikir, büyük bütçeli bir dizinin çıkış noktası olabilir. Ancak buradaki sorun bu fikrin bir hikâye değil, hikâyenin

geçeceği bir *ortam* olmasından kaynaklanıyor. Böyle bir durumda yazar, karanlık ve ilgi çekici bir dünya hayal ederek yaratıcı yeteneğinin en önemli kısmını kullandığını, hikâyeyi birkaç heyecan verici olayla doldurması gerektiğini düşünme riskiyle karşı karşıya kalır. Yani hikâyeye yorgun düşmüş bir polis, cesur bir seks işçisi, yürekli fakat eli kolu bağlı bir politikacı, kalabalık şehirdeki sisli bir gecenin bilgisayar efektleriyle hazırlanmış havalı çekimleri de eklenince her şey tamamdır.

Oysa bunların hiçbiri güzel değil. Basmakalıp hikâyelerden kaçınmak için ayrıntılara önem vermek gerekir. Yazarın, ölümün olmadığı bu dünyanın belli bir bölümüne odaklanarak dikkat çekici karakterler bulması gerekir. Örneğin, dünyanın kaynakları ne durumda? Bu dünya, sadece zenginlerin taze yiyecek bulup okyanusu görebildikleri ve eşitsizliğin yaşandığı bir dünya mı? Bu ilginç bir çıkış noktası olabilir. Belki de ölüme çare bulunmasına rağmen ölmeyi istediklerine karar veren insanlar olduğunu düşünebiliriz. Bu durum, ötenazi endüstrisinde patlama yaşanmasına neden olabilir. Başka iş kolları da doğabilir. Yaşamaktan sıkılanların ölmeden önce akıl almaz hayallerini gerçekleştirmek için son bir haftalarını geçirecekleri bir cennet adasına ne dersiniz? Böyle bir yerde ne tür tuhaf olaylar yaşanabilir? Hatta hikâye iki yüz yıllık politik görüşleri olan iki yüz yaşındaki insanların gençlerle mücadele edeceği nesiller arası bir savaştan da bahsedebilir.

Güzel. Fakat hikâyeye hâlâ karakterlerimizi eklemedik. Hikâyemizin, bu gezegeni insan istilasından kurtarmak isteyen karşı görüşteki bir bilim insanından bahsetmesine

ne dersiniz? Diyelim ki bu kişi ölümsüzlük ilacını yok etmek istiyor. Böyle bir hikâye, cesur ve özverili kahramanın herkesi öldürmeye çalışan biri olduğu alışılmadık, ilginç bir hikâye olabilir. Karakterin bu planı yüzünden bazı iç çatışmalar yaşayacağı kesin.

Biraz daha yaklaştık. Yolumuza bu bilim insanıyla devam edelim. Onu kafamda hemen canlandırabiliyorum. Güzel, gözü pek bir kadın. Yalnız yaşayan, içmeyi ve resmî kurumlara kafa tutmayı seven, işinin ehli bir biyolog. Sıkıldınız mı? *Hâlâ* basmakalıp bir hikâyenin içindeyiz. Bu durumdan kurtulmanın tek yolu, karakterin gerçekten nasıl biri olduğunu, ne tür acılar yaşadığını ve böylece hikâyenin onun için nasıl bir mücadele hazırlayacağını tüm ayrıntılarıyla planlamaktır.

Böyle Olsa Neler Olurdu?

Dünyaca ünlü biri, kendine çok benzeyen birinin yerine geçse neler olurdu? Bu kişi, bir sebeple Hollywood'dan kaçıp civardaki küçük bir kasabada gizlenmeye karar vermiş olsun. (Belki bir skandala karışmıştır. Belki gözlerden uzak bu yer, ona teyzesinden miras kalan bir evdir ve insanların onu aramak için bakmayacakları tek yer burasıdır.) Kasabanın sakinleri onu orada görmeyi hiç beklemiyor. Kasabadaki ilk gününde karşılaştığı "benzerler ajansının" sahibi olan ve peşini bırakmayan bir adam onun bir aktöre (yani aslında kendine) benzediğini fark eder. Adam bu ünlü karakteri, o akşam düzenlenecek partide çalışmaya

ikna eder. Kahramanımız sadece kadınların bulunacağı bir bekârlığa veda partisinde içki servisi yapacaktır.

Akla yatkın gelen *Böyle olsa neler olurdu?* konulu bu hikâye, kara mizah ya da komedi için uygun olabilir. Başkahramanı zihnimde hemen canlandırabiliyorum. En iyi zamanlarını geride bırakmış olsa da hâlâ yakışıklı, alaycı, sert ama özünde cana yakın biri. İlk işine gittiğinde insanların ondan ne kadar nefret ettiğini öğrenerek dehşete düşer. İyileşmek için ihtiyacı olan tek şey samimi insanlarla ilişki kurmaktır, çünkü Hollywood'dayken sadece şımarık, kokain çeken genç, sıska bir yıldızdı. İçeri girince barda çalışan çılgın Serena'yla tanışır. Serena eski, yıpranmış bir Mini kullanır. Saçlarının bir kısmı pembedir. Daha şimdiden sıkıldınız mı? Yine basmakalıp bir hikâyeye takılıp kaldık. Başkahramanın ona özgü karakterine doğrudan eğilmezsek bu anlattıklarımız, gerçekmiş hissini uyandıran, şaşırtıcı ve etkileyici bir hikâyeye nasıl dönüşebilir ki?

Argüman

Yazarlar bazen sosyal sorunlara değinmek ister. Diyelim ki, Amerikan sağlık sistemi konusunda öfkelisiniz ve Oliver Stone'un *Borsa* adlı filminin sağlık sistemine uyarlanmış bir hikâyesini yazmaya karar verdiniz. Bu hikâye, filmdeki Gordon Gekko gibi temel öncelikli ilaçların fiyatını artıran bir karakterden bahsediyor olsun. Güzel. Fakat karakter üzerinde gerekli çalışmayı yapmazsanız Oliver Stone'un *Borsa* filminin sağlık üzerine yapılmış bir uyarlamasını yazmaktan başka bir şey yapmış olmazsınız.

Nereden Başlamalı?

Bu yöntemi kullanmaya nereden başlayacağınız, başlangıç için ne tür bir malzemeye sahip olduğunuza bağlıdır. *Böyle olsa neler olurdu?* türünde bir fikriniz varsa bir hikâyeye konu olacak (bkz. Bölüm 4.1) ya da hikâyeyi tetikleyecek bir olay düşünmeye çalışın. Hikâyedeki olay, dramın üst katmanında gerçekleşir ve kahramanı nasıl biri olduğu konusunda kendini sorgulamaya ve değişmeye zorlar. Peki, böyle bir olay yüzünden büyük bir değişim yaşayan kişi nasıl biri olabilir? Bu kişinin karakterini tanımlayacak ne türde kusurlu bir fikri olabilir ve bu olay bu fikri nasıl derinden etkileyebilir?

Eğer bir argümanınız ya da hikâyenin nerede geçeceğine dair bir fikriniz varsa, karakter üzerinde çalışmak ya da hikâye olayını planlamak için bu yöntemi kullanabilirsiniz. Örneğin, bir savaş alanı, hikâyenin geçeceği yer; "Savaş insanları canavarlaştırıyor" gibi bir cümle argümandır. Bu durumda artık bu argümanın ve hikâye ortamının etkileyeceği karakterin nasıl biri olacağına karar vermeniz gerekir. Yani böyle büyük bir savaştan psikolojik olarak çok etkilenecek kişi nasıl biri olabilir? Narsistik eğilimleri olan ve kendine fazla kapılan biri olabilir. Bu kişi aynı zamanda kurallara uymaktan hoşlanmayan asi bir karakter olabilir. Elbette *Arabistanlı Lawrence*'ın başkahramanı T.E. Lawrence'tan bahsediyoruz. Lawrence, içinde bulunduğu savaş ortamına karşı çok savunmasızdı. Karakteri ve hikâye olayını bir araya getiren bu senaryo, savaşın insanları canavarlaştırdığını savunuyordu.

Aklınızda karaktere dair bir fikir varsa doğrudan işe koyulabilirsiniz. Henüz hikâye olayı konusunda endişelenmenize gerek yok. Bu konu üzerinde daha sonra çalışacağız. Hikâyenizde birden fazla başkahraman varsa Kutsal Kusur Yaklaşımı'nı kullanarak en önemli karakterler üzerinde çalışmaya başlamanız yararlı olabilir. Karakterlerin birbirlerinin kusurlarıyla nasıl bir bağ kurduklarını düşünmenizi tavsiye ederim. Karakterler aynı sorunun farklı versiyonuna sahip olabilirler ve bu sorunlar birbirleriyle çarpıştığında –kurgunun gerekliliklerine bağlı olarak– işler daha kötüye ya da iyiye gidebilir. Romantik komedilerde ya da arkadaşlık filmlerinde iki kahramanın genellikle birbirine zıt olan kusurları vardır. Bu kişiler bir araya geldiklerinde iyileşirler.

Kutsal Kusur

Hikâyenizin görevi, kusurlu karakteri sınamak, sarsmak ve yeniden sınamaktır. Karakterler, hikâyedeki zorlukların üstesinden gelerek ve kusurlarını fark edip onları düzelterek daha iyi kişilere dönüşebilir ya da dönüşmeyebilir. Bir karakterin kusurundan yola çıkarak dikkat çekici ve etkileyici bir hikâye yazmak istiyorsak bu kusurun bir derinliği olması gerekir. Karakterimizin kimliğini üzerine inşa ettiği, onu altüst etme potansiyeline sahip özel bir kusur arıyoruz.

Birkaç yıl önce, Psikolog Jonathan Haidt'le röportaj yapma şansını yakaladım. Bana hiç unutamayacağım bir şey söyledi. "Kutsal olanın peşinden gidin. İnsanların neleri

kutsal saydığını bulun. Etrafa biraz baktığınızda çılgınlığa varan bir mantıksızla karşılaşacaksınız." Çılgınlığa varan bir mantıksızlık! İşte karakterlerimizde olması gereken özellik bu.

Karakterimizin hangi konuda mantıksız davranacağını tespit edebilmek için onlar için nelerin kutsal olduğu sorusunu sormamız gerekiyor. Kutsal olduğuna inandığımız şeyler genellikle varlığımızı tanımlayan şeylerdir. Ben bu durumun bir karakteri gerçekçi kılmanın anahtarı olduğuna inanıyorum. Bizim nasıl biri olduğumuz hakkında soru sorulduğunda bu özelliğimiz büyük ihtimalle diğer insanların aklına gelecek ilk şey olacaktır. Bu şey "kutsal" kusurumuzdur. O bizim kutsal saydığımız eksik tarafımızdır.

Günden Kalanlar'da Başuşak Stevens, İngilizlerin duyguların dizginlenmesi konusunda gösterdiği vakarın kutsal olduğu fikrine inanıyordu. Kitabın ilk bölümünde onunla karşılaştığımızda Stevens hiç farkında olmadan çılgınlığa varan bu mantıksız düşüncesinin gerçekliğine kapılmıştı. *Yurttaş Kane*'in başlarında Charles Foster Kane "sıradan insanların" özverili savunucusu olduğuna inanmış, macerasının geri kalanını bu yanılgı şekillendirmişti. Aynı şekilde, *Arabistanlı Lawrence*'ın ilk sahneleri bize T.E. Lawrence'ın sıra dışı biri olduğuna inandığını göstermişti. Sonrasında onun bu gerçek dışı inancının unutulmaz sonuçlarını izlemiştik.

Bu kusurlu inançlar karakterlerin gerçekliğe dair nöral modellerinin bir parçasını oluşturur. Onların ötesini görmekte zorlanırlar. Bu inançlar kendilerini tanımlamalarına

yardımcı olur. Olay örgüsünün amacı, bu kutsal düşünceleri test edip onları parçalamaktır. Hikâyeleri sürükleyici kılan şey de budur.

Kutsal Olmayan Kusur

Burada biraz durup bu sürecin, son derece belirgin özellikleri olan bir karakter yaratmak üzerine kurulu olduğunu hatırlatalım. Scrooge gibi ekrandan ya da sayfadan fırlayacak kadar canlı ve inandırıcı olan popüler ve unutulmaz karakterlerin çoğu, kendilerini yanlış fikirlere fazla kaptıran karakterlerdir. Hikâye, değişikliklerden ibarettir ve en önemli değişiklik bu değişikliklerle karşılaşan kişilerin geçirdiği değişimdir. Elinizdeki yayı ne kadar gererseniz hikâyenizin oku o kadar uzağa gider.

Fakat bu okun ne kadar uzağa gideceği sizin yaratıcı kararlarınıza bağlıdır. Bazen, bir hikâyenin, karakterin bütün hayatını üzerine inşa ettiği bir fikirden değil de yaşamının ilerleyen zamanında karşılaşacağı bir fikirden bahsetmesinin mümkün olup olmadığı sorusuyla karşılaşıyorum. Böyle bir durum, *Yurttaş Kane* örneğinde de olduğu gibi mümkün, fakat bu, karakterin üzerinde ayrıntılı bir şekilde çalışmayı önemsemeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Ne olursa olsun bahsettiğiniz bu fikre inanan kişinin nasıl biri olduğu sorusunu cevaplamanız gerekir. Bu karakter nasıl ve neden bu fikre kapılmış? Daha önce neye inanıyordu? Neden değişti? Bu inancının, onun hedefleri için nasıl bir önemi var? Bu karakterin gizli korkuları nedir? Onu

neye karşı korur? Bu inancı etkili bir şekilde sınayacak hikâye olayı nedir?

Yeni bir inanç hakkında bir hikâye anlatacak olsak bile bu inancın karakterimiz için büyük bir önemi olmalıdır. Nasıl biri olduğuna etki etmeli, karakterimizin istekleri, ihtiyaçları, sırları ve korkuları hakkında önemli ipuçları vermelidir.

Kusuru Bulmak

Bir karakterin kutsal kusuru derken onun kontrol teorisindeki kusurdan bahsediyoruz (bkz. Bölüm 2.0). Bütün canlıların istedikleri şeyi elde etmek için dış dünyalarını kontrol etmesi gerekir. Bizim gibi oldukça sosyal bir tür için bu, insanlardan oluşan dünyamızı kontrol etmek anlamına geliyor. Kurguda ve gerçek yaşamda akılda kalıcı karakterler, cazibelerini insanların dünyasına ve bu dünyadaki konumlarına dair yanılgılarına borçludur. Onlar bizim görebildiğimiz bu hatayı göremez. Bu hatalı düşünce şaşırtıcı, çılgınca ve kendilerine zarar verecek şekilde hareket etmelerine neden olur. Düştükleri bu hatanın doğasını, kaynağını, etkilerini ve onları değiştirme potansiyelini merak etmeye başlarız.

Gelin, politika alanındaki gerçek bir hikâyeyi kurmaca bir hikâyeye dönüştürelim. Birleşik Krallık'ın 2018–2019 yılları arasında, etrafı sarılan Başbakan Theresa May tarafından yürütülen zorlu Brexit süreci hakkında bir senaryo yazacağımızı varsayalım. Başkahramanımızın Avrupa

Birliği'nden ayrılma girişimi başarısızlıkla sonuçlandı ve bu sorunun kısmen onun karakterinden kaynaklandığı anlaşıldı. May katı, soğuk, mekanik ve başkalarının tavsiyesine kulak asmayan karakteriyle ün salmıştı. Muhalifleri ve müttefikleriyle insani düzeyde ilişki kuramıyor ya da uzlaşma sanatının inceliklerini, diplomasiyi ve anlaşmaya varmayı bilmiyordu. Bu nedenle bu süreç onun için bir çöküş oldu. İnsanlarla çevrili dünyasını kontrol etmek konusundaki yetersizliği, onu yalnız ve güçsüz bıraktı. Kaynağı bilinmeyen bir yazı, onun bu karakterini şöyle tanımlamaya çalışmıştı: "May'in sorunu, odadaki tek yetişkin olduğunu düşünmesi."

Bu cümle dikkatimi çekmişti. Gerçekten doğru olup olmadığını bilmiyorum ama bizim buradaki amacımız için bu cümle, kutsal kusura mükemmel bir örnek olacaktır. Gelin, biraz daha yakından bakıp nedenini öğrenelim. Her şeyden önce, bu cümle bir kontrol teorisini tanımlıyor. "Eğer gerçekten odadaki tek yetişkin olduğumu düşünüyorsam, insanlara bu şekilde davranırım ve onlar da durumu kabul eder. Saygılarını kazanırım ve istediğimi alırım. İnsanların dünyasını bu şekilde kontrol etmiş olurum." May için bu teori, uzun bir süre geçerliliğini korudu. Bu teoriyi kullanarak etkileyici bir yaşam inşa etti.

Kurgu kahramanımız May'in yetişkin yaşamının eşiğinde olduğunu hayal edelim. Böyle bir kusurlu kontrol teorisi olan biri ne tür bir kariyere atılır? Her zaman, her odadaki tek yetişkin olduğuna inanmak; kibirli, naif, insanlara zaman zaman kaba, saygısız ve dayatmacı bir tutumla yaklaşan biri olmayı gerektirir. Bu karakterde biri her

zaman en iyisini bildiğine, insanların daha tecrübeli ya da bilgili olmasını umursamadan kimse tarafından korkutulamayacağına inanır. Bu karakterdeki genç bir kadın nasıl bir meslek edinir? Büyük olasılıkla bir politikacı olur. Yüksek mevkide bir politikacı. Başbakanlık seviyesine yükselen biri.

Bu, kurgu karakterimiz May için kutsal bir teoriydi. Bu teorinin doğru olduğuna inanmak, onu benimsemek zorundaydı. Aksi takdirde onu kullanarak başarıya ulaşması mümkün olmazdı. May, bu kontrol teorisine dair kanıtları, sadece onun sayesinde elde ettiği güçlü konumunda değil, her yerde görüyordu, çünkü insan beyni bu şekilde çalışır. May'in odadaki tek yetişkin olduğuna inandığını öne süren cümlenin kaynağını araştırdığımda Brexit konusunda bir yığın içerik olduğu için bir sonuca ulaşamadım, fakat May'i "odadaki tek yetişkin" olarak tanımlayan çok sayıda örnekle karşılaştım. O da bu yorumları okumuş olmalı. Peki hakkındaki bu düşünceler doğru muydu? Tabii ki hayır! Politik kariyeri boyunca, özellikle Brexit sürecinde, yaptıklarından bahsetmek hoşumuza gitse de May son derece zorlu ve yetenekli uluslararası liderlerle ve politika uzmanlarıyla mücadele etmeyi başardı. Üstelik bu kişilerin (hemen hemen) hepsi birer yetişkindi.

Bir odadaki tek yetişkin olduğuna dair sarsılmaz inancı aslında, bir bakıma, kahramanımızın özel yeteneğiydi. Bu özelliği, değer verdiği her şeyi elde etmesini sağladı. Ona kendine güven, kararlılık ve cesaret verdi. Servetini, itibarını ve tarihin sürücü koltuğundaki yerini bu sayede kazandı. Fakat en sonunda bu özelliği onun başarısızlığa

uğramasına neden oldu. Senaryomuzdaki belirleyici olayın hassas, karmaşık, zorlu Brexit süreci olmasının nedeni bu. May'in bilinçaltındaki kusurunu test edip onu açığa çıkaran şey de hikâyenin yüzeyindeki bu olay. Kusurlu olan dünya modeli, tavsiye almasına ya da insanlarla uzlaşmasına engel oldu. Ona yardım edip destek olabilecek herkesi öfkelendirip uzaklaştırdı. May, hatasını kabul edip düzeltmeyi reddettiği için başarısızlığa uğradı, nefret uyandırdı ve gücünü kaybetti. Hikâyesi bir trajediye dönüştü.

"Tek yetişkin" olduğu fikri, bir dizi davranışa neden olduğu için kutsal kusur olarak işlev görüyor. Birinin bir odadaki tek yetişkin olduğunu düşündüğünü duyduğumuzda bu kişinin nasıl davranacağını kafamızda canlandırabiliriz. Gelin, bu kişinin insanların bulunduğu herhangi bir ortamda –örneğin bir yemek davetinde, amatör bir tiyatro grubunda ya da dünyayı uzaylı istilasından kurtaracak bir grup süper kahramanın arasında– olduğunu ve onu başarıya ulaştıracak fakat aynı zamanda başına bela açacak bir dizi davranış yoluyla bu ortamı kontrol etmeye çalıştığını düşünelim. Karakterimiz zihnimizde canlandı.

Bu kuralları öğrettiğimde, öğrencilerin genellikle karakterlerin kutsal kusurunu detaylandırmak için biraz zamana ihtiyacı oluyor. Bunu birkaç adımda yapmak zorunda kalıyorlar. Örneğin, bir süre önce bir öğrenci, hikâyesindeki başkahramanın kusurunu "çok kontrolcü biri" diyerek açıkladı. Tamam. Bu bir başlangıç olabilir ama yeterince açık değil. Kontrol dendiğinde bu karakteri, aksi ve talepkâr davranışlar gösterdiği belirsiz, basmakalıp

bir durum dışında hayal edemiyorum. Onu zihnimde canlandıramıyorum.

Daha sonra biraz daha ayrıntıya indik. Bu karakterin etrafındaki insanları tam olarak nasıl kontrol etmeye çalıştığı sorusunu sorduk. Bu konuda nasıl bir yol izliyor? Öğrencim, "Bunu hikâyeler anlatarak yapıyor. Abartılı hikâyeler," diye cevap verdi. Çok daha iyi! Bunu söylediğinde aklıma *Asılsız Haber* adlı filmin Billy Ray tarafından yazılan başarılı senaryosu geldi. Film, şöhreti yakalayan ve bu şöhreti kötüye kullanarak gözden düşen bir gazeteciden bahsediyor. Bir başka öğrenci, Nazi propagandası yapan Joseph Goebbels gibi bir karakterden, bir başkası çocuklarına yalanlar söyleyen aşırı korumacı bir anneden bahsetti. Bir kez yola çıktığımızda hayal gücümüz şaşırtıcı bir potansiyele erişir ve karakterimize dair ayrıntıları birdenbire görmeye başlarız.

Karakterinizin işe yaramayan kontrol teorisini kısa bir şekilde nasıl tanımlayabilirsiniz? Sıkı sıkıya bağlı olduğu insanlardan oluşan dünyayı ve kendisini büyük oranda tanımlayan kusurlu inancı nedir?

Bu soruları aşağıdaki cümleleri tamamlayarak düşünmenin faydası olabilir:

... insanların en sevdiği özelliğimdir.

Kendimi sadece ... zamanlarda güvende hissediyorum.

Hayattaki en önemli şey ...

Mutluluğun sırrı ...

En iyi özelliğim ...

İnsanların en kötü özelliği ...

Diğer insanların dünya hakkında anlamadığı fakat benim anladığım en önemli şey ...

Birinin bana verdiği en iyi tavsiye ...

Ayrıntıların önemli olduğunu unutmayın. Bu noktanın belirgin olmaması ortaya sadece anlaşılmaz karakterler ve basmakalıp bir hikâye çıkarır. Vereceğiniz cevaplar, bir kontrol teorisi ve buna bağlı davranışları ortaya koymalıdır.

"*Odadaki tek yetişkin olmam insanların en sevdiği özelliğimdir.*" (Kendini beğenmiş, katı, kibirli, güçlü, mesafeli, liderlik özelliklerine sahip, başkalarını dinlemeyen biri izlenimini uyandırıyor.)

"*Kendimi sadece insanlara abartılı hikâyeler anlatıp onları etkilediğim zamanlarda güvende hissediyorum.*" (Yalancı, kendini öven, başkalarını yönlendiren, dikkat çekmeye çalışan biri izlenimini uyandırıyor.)

"*Hayattaki en önemli şey, paranın ve sevginin tamamen bana ait olmasıdır.*" (Yalnız, cimri, şüpheci, kederli biri izlenimini uyandırıyor.)

"*Diğer insanların dünya hakkında anlamadığı fakat benim anladığım en önemli şey, karşı cinsten biriyle arkadaş olmanın imkânsızlığıdır.* (Güvensiz, kendine inanan, hayatı iyi anladığına inanan, cinsiyet odaklı düşünen biri izlenimini uyandırıyor.)

Karakteriniz zihninizde canlanıp harekete geçeceği için sonuca ulaştığınız anı fark edeceksiniz. Bu, unutulmaz bir andır. Artık kahramanınızla tanıştınız.

Yazarlar bu noktada genellikle karakterlerinin kusurlu yönüne bakar, bu özelliğin daha önce okuduğu ya da izlediği bir karakteri tarif edip etmediği ya da karakterin çok yavan, kendini ele veren, basit biri olup olmadığı konusunda endişe duyar. Telaş etmeyin. Daha işin başındayız. Kutsal Kusur Yaklaşımı'nın bir sonraki aşamasında henüz küçük olan bu fikrinizi hayata geçireceğiz.

Sorunun Kaynağı (bkz. Bölüm 3.11)

Bu adım, karakterinizin kusurlu olmasına neden olan sorunun tam olarak ne zaman ve nasıl oluştuğu konusuna odaklanıyor. Hikâyelerde genellikle kahramanın, sorunlarının kaynağına dair ipucu veren ya da davranışlarının temelinde yatan sebepleri birdenbire açıklığa kavuşturan geçmişe ait sahneler olur. Fakat Shakespeare'in yüzyıllar önce keşfettiği gibi, karakterin davranışlarının sebeplerini açıkça ortaya koymak hata olacaktır. Sadece ipucu vermek, hatta sorunun kaynağını tamamen gizlemek hikâyenizi daha derin ve ilgi çekici kılar.

Yine de yazarın bu olayın gerçekleştiği anları ayrıntılı bir şekilde bilmesinin çok değerli olacağına inanıyorum. Bir yazar, hikâyesinin okuru ya da seyircisi değil, yaratıcısıdır. Bu yüzden karakterlerini her şeyi gören ve bilen bir tanrı gibi tanıması gerekir.

Gerçek olaylara dayalı hikâyeler yazarken de aynı şey geçerlidir. Başkaları için kitap yazma kariyerime başladığım zamanlarda Özel Kuvvetler'de görev yapmış Ant Middleton isimli bir askerin anılarını yazmıştım. Onun kutsal kusurunun ne olduğunu bulmaya çalışıyordum. Fakat bu çok kolay olmadı. Ant, birçok açıdan oldukça etkileyici biriydi, ama onu, içindeki sesi dinleyen biri olarak tanımlamak pek mümkün değildi. Ona tekrar tekrar sorduğum bir soru vardı. "Özel Kuvvetler'e neden katılmak istedin?"

"Çünkü en iyisi olmak istedim," diye cevap verirdi.

"Peki ama *neden* en iyisi olmak istedin?"

Ant sonunda pes etti. Şaşırmıştı. Herkes en iyisi olmak istemez mi? Daha derine inmeye çalıştım. Çok sevdiği babasını beş yaşındayken kaybettiğini, ona katı davranan bir üvey babayla büyüdüğünü öğrendim. Ant, bu adamın aynı zamanda, küçük bir çocukken oyuncusu olduğu yerel futbol takımının antrenörü olduğunu söyledi. Oyunlara dizlerine kadar uzanan bir yağmurluk, bisiklet şortu ve siyah çizme giyerek, yanında bir Rottweilerla geliyordu. Takımdaki çocuklara Tina Turner'ın "Simply the Best" adlı şarkısını son seste dinletiyordu. Oyuncuların formalarının arkasında da büyük harflerle "SIMPLY THE BEST" yazılıydı. Öyle şiddetli bir rekabet hırsı vardı ki bazı ebeveynler çocuklarını onun takımından almıştı. Ant'ten her zaman en iyi oyuncu olmasını bekliyordu. Eğer bunu başaramazsa sorun çıkarıyordu. "Üzerimde kurduğu baskı yüzünden futbol oynamaktan nefret etmeye başladım," diye anlattı Ant. "Her zaman en iyisini yapmak zorundaydım."

"Çocukken sadece en iyisi olduğunda gerçekten güvende hissettiğini söylemek doğru olur mu?" diye sordum. Oturduğu yerden fırladı. "Evet!" diye haykırdı. "Evet! *Gerçekten* de böyle hissediyordum." Kitabındaki en etkileyici bölümleri, Ant'in kutsal kusuru ve kontrol teorisi olan bu düşünce şekillendirdi. Bu kusur, karakterini ve bu karakterden doğan yaşamı renkleriyle, dramıyla, karmaşıklığıyla açığa çıkarmamı sağlayan bir anahtardı.

Sorunun kaynağını ve bu kaynaktan doğan kusurlu düşünceyi tanımlamasaydım bunu başaramazdım. Karşımda her zaman en iyisi olmak zorunda kalan bir çocuk vardı. Bu düşünceyi içselleştirmiş, zamanla en iyisi olduğuna inanmaya başlamıştı. Sarsılmaz bir inanç olduğu için onu şiddetle savunmuştu. Bu düşünce onu önemli yerlere taşımıştı. Canını kurtarmış, ona başkalarının canını alma becerisini kazandırmıştı. Ant gerçek hayatta kahraman olmuştu. Fakat bu düşünce ona aynı zamanda zarar vermişti. Ant ordudan ayrıldıktan sonra bir polis memurunun kötü muamelesiyle karşı karşıya kalmış, memura saldırdığı için hapse girmişti.

Karakteriniz, kusurlu inancına ne zaman kapıldı? Bu anı kesin olarak tanımlamak, "babası onu dövüyordu" ya da "annesi onu hiç sevmiyordu" gibi klişeleri aşmanızı sağlayacaktır. Sizden içinde karakterleri, bir başlangıcı, gelişimi ve sonu olan, sebep sonuç ilişkisine dayalı ayrıntılı bir olayın yer aldığı bir sahne yazmanızı istiyorum. Bu yazı, tanımlayıcı özelliği olan bir inancın nasıl ortaya çıktığını belirgin bir şekilde anlatacak. Yazının başında karakteriniz,

tek bir şeye inanmalı. Daha sonra gerçekleşecek bir olay sonucunda karakteriniz *bir şeyi* fark edecektir.

Bu olayı çocukluğunda yaşadığını varsayalım. Bizi tanımlayan kusurlar genellikle yaşamımızın ilk yirmi yılında başımıza gelen olaylardan kaynaklanır. Bu dönem, beynimizin esnekliğinin en yüksek seviyede olduğu, dünyaya dair nöral modellerimizin hâlâ şekillenmekte olduğu bir dönemdir. Bu deneyimler, beynimizin şekillenmesinde rol oynadığı için nasıl biri olacağımızı belirlerler. Onları içselleştiririz. Kontrol teorimizin bir parçası olurlar. (Tabii ki, gerçekte kim olduğumuz aslında çoğunlukla genlerimiz tarafından belirlenir ama "genlerim yüzünden böyle davranıyorum," demek biraz tuhaf olur.)

Belki kahramanınız çok derin ve üzücü bir olaya tanık olmuştur. Belki de bu olay, doğrudan onun başından geçmiştir. Araştırmalara göre, dönümümüzün bir sonucu olarak dışlanmak ve küçük düşürülmek bizi ağır bir şekilde yaralıyor. Belki de karakterinizin yaşadığı sorun, bu tür duyguları yoğun bir şekilde hissettiği bir andan kaynaklanıyor.

Karakterinizin başına gelen olay her ne olursa olsun, bu anın, onun *belli* bir düşünceye inanıp bu düşünceye göre hareket etmemesi halinde *belli* bir sorunla karşı karşıya kalacağını fark ettiği an olması gerekir. Bu anda şekillenen kontrol teorisinin –nedenlerini daha sonra değineceğimiz– iki bileşeni olması gerekir. Kontrol teorisi, her şeyden önce, kahramanımıza dünyada sahip olmak istediği şeyi elde etmek için nasıl biri olması gerektiğini söyler. İkinci olarak, ona kötü bir şeyden nasıl kaçınacağını söyler. Başka

bir deyişle, kontrol teorisinin oluştuğu an ve bu andan doğan inanç karakterlerimizin gelecekteki hedeflerini ve bilinçaltlarındaki korkularını belirlememizi sağlar.

Gelin, örnek olarak *Arabistanlı Lawrence*'ı ele alalım. T.E. Lawrence'ın sorunlarının kaynağı hakkındaki ipucunu karakterin ateşin başında, dağılmış bir ailesi olduğunu sessizce itiraf ettiği anda öğreniriz. Babası Sir Thomas Chapman annesiyle evlenmemiştir ve onun döneminde yaşayan, onun sınıfındaki bir adam için bu utanç verici bir durumdur. Genç Lawrence'ın babasına hayran olduğu halde onu çok az gördüğünü, babasının ona karşı tamamıyla kayıtsız kaldığını hissettiğini hayal edebiliriz. Küçük Lawrence şımarık, sahte, asi bir tavır sergilerken babası hiç unutamayacağı, değerli küçük bir anda ona yakınlık gösterir. Böylece Lawrence "eğer bu şekilde sahte bir başkaldırı ile hareket edersem sevdiğim insanlar beni görecektir," diye düşünmeye başlar.

Lawrence'ın dünyadaki her şeyden çok önem verdiği insanların karşısında görünmez olmaktan korktuğunu bilmek onun karakterini gerçekçi bir şekilde tasarlamamıza yardımcı olacaktır. Bunun karakterin hikâyesini planlamakta çok büyük bir değeri vardır.

Kişilik (Bölüm 2.1)

Bu aşamada karakterinizin nasıl bir kişiliğe sahip olacağını da düşünebilirsiniz. Beş büyük kişilik özelliği aracılığıyla

kusurlarının üzerine gittiğinizde karakteriniz nasıl birine dönüşecek?

Kahraman Yapıcı (Bölüm 2.6 ve 2.7)

Bu adımda, bu kusuru bir insana, kusurun kaynağını ise bir hayat hikâyesine dönüştüreceğiz. Yani karakterin bu kusuru, bir kusur olarak görmesine engel olacak kadar içselleştirmesini sağlayacağız. Bu süreci, beyni taklit ederek gerçekleştireceğiz.

Artık elimizde sorunun kaynağı olan olay ve bu olayın gerçekleştiği andan doğan bir inanç var. Şimdi karakterin bu inancın doğru olduğunu "kanıtlayacak" önemli bir olayı deneyimlemesi gerekiyor. Bu kusuru somutlaştırmasına neden olacak bir şey olmalı. Bu olay, kontrol teorisini test edip işe yaradığını görmesini sağlamalı ve onu kusurlu inancının doğru olduğuna ikna etmeli.

Yirmi bir yaşından önce yaşadığı çok önemli bir an olmalı. Biraz tehlikeli bir sahne olmalı. Bir şeyleri kaybetme riskiyle karşı karşıya kalmalı. Karakter, bu anda aktif bir rol oynamalı. Büyük bir güçlükle karşı karşıya kaldığı bir anda bu kusurlu inançları davranışını kontrol etmeli ve sonunda onun en büyük gücüne dönüşmeli. Yaşadığı bu olay karakterinize, bu inancın sadece doğru olmakla kalmayıp herhangi bir insanın sahip olabileceği en doğru inanç olduğunu hissettirmeli (en azından karakter buna tamamen ikna olmalı). Bu inancın nasıl davranacağını

belirleyen bir anahtar olduğuna inandığı sürece bu böyle devam edecektir.

Karakterin, olayın yaşandığı süre boyunca davranışını savunması gerekiyor. Beyin, kahramanlar yaratır. Ne kadar hatalı olursak olalım, bizi haklı olduğumuza inandırmayı başarır. Bize kendimizi birkaç farklı şekilde iyi hissettirir:

Ahlaki olarak erdemli hissetmemizi sağlar.

Davut ve Golyat'ın hikâyesinde olduğu gibi, güçlü biri karşısında daha düşük statüye sahip biri olduğumuzu hissetmemizi sağlar.

Bizi, daha yüksek bir statüye sahip olmayı hak ettiğimize inandırır.

Bir yolunu bulup bizim özverili, düşmanlarımızınsa bencil olduğuna inandırır.

O halde karakterinizin kendi eylemlerini ve kahraman yapıcı hikâyenin (bkz. Bölüm 2.6) ürettiği dünya görüşünü savunmasını sağlayın. Karakteriniz hikâyeyi, "yüksek sesle" rakip karaktere, otoriter bir figüre ya da doğrudan okura anlatabilir. Sizin göreviniz, karakterinizi ve onun kusurunu, kendinizi bile bu yanlış karara ikna edecek kadar etkili bir şekilde savunmaktır (sınıflarımda buna örnek olarak, senaryosunu Aaron Sorkin'in yazdığı *Birkaç İyi Adam*'daki meşhur "Gerçekleri kaldıramazsın!" sahnesini kullanırım). Bu sahnede, karakterlerin kusurlarının onların nasıl biri olduğunu belirlediğini, kararlarını ve davranışlarını kontrol ettiğini görürüz. Kimliklerinin önemli bir parçası haline gelen inançlarını savunmak için mücadele ederler.

Artık kusurları onlar için kutsaldır. İnsanların dünyasında kendilerini nerede gördüklerini bu kusur belirler. Kusurları dünyayı kontrol etmelerini ve gizli korkularından kaçmalarını sağlayan bir anahtara dönüşür.

Bakış Açısı (Bölüm 2.3)

Bu bölüm, romancı ve eğitmen olan John Gardner'ın meşhur bir egzersizine dayalıdır. Bölüm 2.3'teki James Baldwin'e ait paragrafı karakterinizin bakış açısıyla yeniden yazmayı deneyin. Karakteriniz, 1950'li yıllarda Harlem'deki bir caz kulübüne giriyor. Orada nasıl bir deneyim yaşıyor? İçinde bulunduğu ortamda hangi ayrıntılara özellikle odaklanıyor? Zihnindeki kahraman yaratma mekanizması nasıl bir hikâye üretiyor? Korku ya da tehdit hissediyor mu? Belli bir amacı var mı? Belki de biri ona doğrudan meydan okuyor. İçinden bu duygularla ilgili neler geçiyor? Kendini rahatlatmak için neler yapıyor?

Özgün Bir Dünya Yaratmak

Karakteriniz gelişirken kusurlu kontrol teorisi ona özgü bir yaşam inşa eder. Onu, içinde belli bir işin, belli romantik ilişkilerin, belli bir mahallenin, belli bir renkte ve durumda bir kapısı olan belli bir evin olduğu özel bir yolculuğa sürükler. Karakterinizin belli değerleri, belli türde dostları ve düşmanları, belli hedefleri, belli engelleri ve korkuları vardır.

Bu noktada karakterinizin kusuru –ona bağlı kaldığı sürece– büyük fayda getirir. Değer verdiği şeylerin çoğunu elde etmesini sağlarken bir yandan da ona gizli tuzaklar hazırlar. Aşağıdaki sorular kutsal kusurun üzerine kurulu bir yaşamın nasıl olması gerektiği konusunda size yol gösterecektir.

Karakteriniz kusuru sayesinde maddi olarak ya da kariyeriyle ilgili bir kazanım elde etti mi?

Bay Koca Burun adlı çocuk kitabının üç saatlik biyografik bir filmini çektiğimizi düşünelim. Bay Koca Burun'un kutsal kusurunu şöyle tanımlayabiliriz: "Başkalarının neler yaptığını bildiğim sürece güvendeyim." Böyle kusurlu bir düşünce, onun için nasıl bir kariyer hazırlamış olabilir? Belki zengin ve ünlü kişilerin evinde temizlik yapıyordur. Belki sosyal hizmetler görevlisidir. Belki görevi, evlat edinmeye aday olan aileleri değerlendirmektir. Bu tür bir işte çok başarılı olabilir. Böyle bir meslek hoşuna gidecektir. Ancak kusurunun bir sonucu olarak başkalarının özel yaşamına duyduğu abartılı merak, onun için büyük ve gizli tehlikeler barındırır.

Karakteriniz, bu kusurlu özelliğin ona ne tür ayrıcalıklı bir statü getirdiğine inanıyor? Bu özellik ona üstün biri olduğu hissini nasıl veriyor?

Karakteriniz son derece düşük bir statüye sahip olsa da hatta kendinden nefret etse de kusurlu inançları ona diğer insanlardan daha üstün olduğunu hissettirmenin bir yolunu bulur. (Karakteriniz değersiz olduğunu, en değerli inançlarının yanlış olduğunu düşünüyorsa büyük ihtimalle pek ilgi çekici biri değildir.)

Kusuru, karakterinizin hangi küçük anlardan keyif almasını sağlıyor?

Örneğin, sosyal statü konusunda takıntılı olan Emma Bovary görkemli bir baloya katıldığında "varlıklı misafirlerin parayla birlikte gelen ve porselenlerin uçuk rengiyle uyum sağlayan tenlerinin rengi" gibi, statünün göstergesi olan işaretlere hayranlıkla bakmaktan büyük bir zevk alıyordu.

Karakterinizin kusuru; arkadaşları, meslektaşları ve sevgilileriyle yakınlığını nasıl etkiliyor?

Hayatta ne tür hedefler edinmesini sağlıyor? Sizce dışarıdaki dünyada ulaşacağı ne tür başarılar onu mutlu ve tatmin edebilir?

Belki dostumuz Stevens gibi, İngiltere'nin en başarılı başşaklarından biri olarak anılmak istiyordur. Belki Charles Foster Kane gibi, herkes tarafından sevilen ünlü ve zengin biri olmak istiyordur. Belki de Amy Elliot Dunne gibi, insanların gözündeki saygınlığına uygun, kusursuz bir evliliği olmasını istiyordur. Bu hedef, kahramanınızın hikâyenin görünen katmanında olması gereken önemli ve ulaşılabilir en önemli kişisel projesi (bkz. Bölüm 4.0) olmalıdır. Her zamanki gibi ayrıntıya inmelisiniz.

Son iki soruyu cevaplamak için karakterinizin sorunlarının kaynağı ve bu sorunların meydana getirdiği özgün dünya üzerinde titiz bir şekilde çalışmanız gerekecek. Geriye dönüp karakteriniz hakkında biraz daha düşünmeniz, üzerinde ufak tefek düzeltmeler yapmanız gerekebilir ama sonraki adımlara geçmek için bunu yapmaya değer.

Karakteriniz, kusuruna aykırı davranarak –sadece zihninde bile olsa– hangi maddi, sosyal ya da farklı türde riskler alıyor?

Bu soruya cevap vermek için karakterinizin gerçekten ne istediğini, hayatta ne tür hedefleri sıkı sıkıya takip ettiğini çok iyi bilmeniz gerekir.

Karakterinizin kusuru, güvenliğini nasıl sağlıyor? Karakteriniz, bilinçaltı düzeyinde bu kusurlu inancına aykırı davranırsa ne tür bir tehlikeyle karşı karşıya kalacağından korkuyor?

Belki bütün bu sorulara verecek bir cevabınız vardır. Eğer yoksa, bu konular üzerinde çalışmaya başlamalısınız. Unutmayın, sorunlarının kaynağı olan olay sonucunda edindiği inanç karakterinizi bir şekilde koruyor olmalı. Bu inancı deneyimlerken karakterinizin aklında hep şu soru olmalı: "Bundan vazgeçersem başıma *şöyle bir şey* gelebilir." Başına gelmesinden korktuğu *bu şey*, bilinçaltındaki büyük korkudur. Karakterinizin bütün yaşamı, bu olaya karşı kendini savunma stratejisi üzerine kuruludur. Stevens bu korkuyu, "Duygularımı dizginlemezsem babam gibi saygın biri olamam," diyerek, T.E. Lawrence ise "Eğer asi biri gibi görünmezsem, sevdiklerim beni görmez," diyerek ifade ediyordu.

Bir kez daha hatırlatıyorum; detaylara inin. "Saygı görmez" ya da "sevdikleri tarafından görülmez" demek yeterli değildir. Bu aşamada ayrıntılı tanımlar yapmak, size karakterinizin gizli korkuları hakkında bir fikir verecektir. Bu da inandırıcı karakterler yaratıp sürükleyici bir hikâye yazmanızı kolaylaştıracaktır.

Hikâye Olayı (Bölüm 4.1)

Artık karakterinizi, hikâyesini anlatmaya başlayacak kadar iyi tanıdığınızı umuyorum. Hikâyeyi anlatmak için hikâyedeki olayın ne olacağına karar vermemiz gerekir. Bu olay, aslında hikâyenin görünen yüzeyinde gerçekleşecek, karakterinizin kutsal saydığı kusurunu test edip onu parçalara ayıracak. Bu olay, kontrol teorisini deneyip artık işe yaramadığını fark eden karakterinizi bilinçaltında başka bir boyuta taşıyacak olaydır.

Belki de hikâyedeki bu olayın ne olacağına karar vermişsinizdir ama hâlâ biraz yardıma ihtiyacınız varsa aşağıdaki olay listesi hayal gücünüzü harekete geçirebilir. (bu konudaki düşüncelerinizi bir adım öteye taşımak isterseniz size Mike Figgis'in *The Thirty-Six Dramatic Situations* ya da William Wallace Cook'un *Plotto* adlı kitaplarını önerebilirim.)

Bir fırsat

Kahramanın katıldığı ya da karşı koyduğu bir entrika ya da komplo

Bir yolculuk ya da arayış

Bir araştırma

Güçlü bir karakter tarafından yanlış anlaşılma

Karakteriniz ya da başka biri hakkında ortaya çıkan bir sır

Statünün yükselmesi ya da alçalması

Geçmişten gelen bir düşman, canavar ya da istenmeyen biri

Bir suçlama

Zor bir görev

Bir keşif

(Bir durumdan, insandan, statü algısından, kariyerden, bir ilişkiden) kurtuluş

Bir hesaplaşma (yargılama, geçmiş bir günahın bedelini ödeme, kendisinin veya başka birinin yakında öleceğini öğrenme)

Cesaret gösterme ya da meydan okuma

Haksızlık

Kaçış

İç ya da dış düşmanların saldırısına uğrama

Baştan çıkaran bir şey

İhanet

Hikâyenin Planı (Bölüm 4.1)

Ben hikâyenin –başarısızlık korkusuyla– zorunlu olarak uygulanması gereken belli bir planı olduğunu düşünmüyorum. Bütün çeşitliliğiyle birlikte hikâye anlatımı göz önünde alındığında bana göre en önemli şey, hikâyenin üst katmanında gerçekleşen olayların hikâyenin bilinçaltı katmanındaki değişiklikleri tetiklemesidir. Ancak, iki bin yılı aşkın bir süredir kullanılan son derece etkili ve popüler bir hikâye planı olduğu da bir gerçek. Bu hikâye planı, beş bölümlük standart yapıdır.

Teorisyenler, bu standart yapının nasıl ve neden işe yaradığını anlamak için farklı seviyelerde karmaşıklığı olan sayısız girişimde bulundu. Ben de hikâye anlatıcılığı bilimi üzerine yapılan bir incelemenin bunu açık bir şekilde ortaya koyacağına inanıyorum. Beş bölümlük standart yapı, bir karakterin kutsal saydığı kusurunun test edilip yıkıldığını ve parçalara ayrılıp yeniden inşa edildiğini göstermenin en etkili yoludur. Bu tür hikâyelerin ilk yarısında, kahramanın eski kontrol teorisi test edilir ve kusurlu bulunur. Hikâyenin tam ortasında, kontrol teorisi değişime uğrar. Hikâyenin ikinci yarısında ise kahramanın yeni kontrol teorisi sert bir şekilde test edilir. Son bölümde kahramandan bir seçim yapması istenir. Kahraman, bu yeni kontrol teorisini kabul etmeyi mi, eski kontrol teorisine geri dönmeyi mi tercih edecek? Nasıl birine dönüşecek?

Hikâyedeki her bölümde, kahramanın test edildiği ve bu teste aktif olarak karşılık verdiği belli bir olay örgüsü bulunur. Kahraman her seferinde "Ben kimim?" sorusuna cevap vermek durumunda kalır. Böylece hikâyenin –karakter ve olay örgüsünden oluşan– iki katmanı aynı anda birlikte işleyerek –art arda gelen tepe ve dip noktalarını, genişleme ve daralma alanlarını oluşturan grafiğiyle (Bölüm 4.0)– sürükleyici bir hikâyenin itici gücünü oluşturur.

1. Bölüm: Ben buyum ve yolunda gitmeyen bir şeyler var.

Hikâyenin başında kahramanın kontrol teorisi yerleşiktir. Kahramanın kendine has davranışlar sergilediğini görür; hedefleri, dış dünyası ve gizli yaraları hakkında bir fikir

ediniriz. Çok geçmeden önemli ve beklenmedik bir değişiklik olur. Bu değişiklik, hikâyedeki ateşleme noktası yani kahramanı yeni bir psikolojik durumun ve –kontrol teorisinin daha önce hiç olmadığı şekilde test edileceği– yeni bir dünyanın içine itecek sebep sonuç ilişkisine dayalı ilk olaydır. Kahraman, bu tetikleyici olaya tipik bir yaklaşımla karşılık verir ve içinde bulunduğu durumun kontrolünü sağlamak konusunda başarısız olur. Bilgi boşlukları oluşur. Peki şimdi ne olacak?

2. Bölüm: Başka bir yolu var mı?

Ateşleme noktasındaki olaya tepki veren ve eski kontrol teorisinin kaosu çözmediğini gören kahraman yeni bir strateji geliştirmek zorunda olduğunun farkına varmaya başlar. Artık eskisi gibi olmak gibi bir seçeneği yoktur. Hikâyenin ikinci bölümü, kahramanın, yeni bir varoluş biçimini aktif olarak deneyimlediği ya da ona yol gösteren birinden önemli dersler aldığı coşku ve gerilim dolu bölümdür. Bu bölümde gerilimi azaltmak için başlangıçta başarılı gibi gözüken fakat bir süre sonra geçici, hayalî olduğu anlaşılacak bir zafer olabilir. Kahraman bu aşamada, hikâyedeki olayların getirdiği zorluklarla bütün gücünü kullanarak aktif olarak mücadele eder.

3. Bölüm: İşte oldu. Artık değiştim.

Kahraman, yeni bir strateji edinmesine rağmen hikâyedeki olaylar yeniden harekete geçer. Duygular gölgelenir. Kahraman, kişiliğini değiştireceği bu korkutucu yolculuğa çıkıp çıkmayacağına artık kesin olarak karar vermek zorundadır. Hikâyenin ortasına doğru bir yerlerde kahra-

manın kendini yeni kontrol teorisine tümüyle ve yoğun bir şekilde adadığı anda coşku yükselir. Kahraman bu duygusunu beceriksizce, belirsiz ya da abartılı bir şekilde ifade edebilir ama artık köklü ve geri dönüşü olmayan bir değişim geçirmiştir. Hem kahramanın hem de içinde bulunduğu dünyanın bir daha eskisi gibi olmayacağı hissedilir. Ancak hikâyedeki olaylar, öngörülemeyen bir güçle yeniden harekete geçer.

4. Bölüm: Peki, değişimin getirdiği acıyla başa çıkabilecek miyim?

Kaos yeniden patlak verir. Kahraman, hikâyedeki olaylar tarafından sıkıştırılıp ezildiğini hisseder. En dibe vurduğu, en karanlık anı yaşamaktadır. Saldırılar hiç ara vermeden devam ederken değişmek konusundaki kararını sorgulamaya başlar. Kahraman, bir şekilde geri çekilip eski kontrol teorisine dönme eğilimi gösterebilir. Ayrıca derin düşüncelere dalarak sorunlarının kaynağı olan olay hakkında bize bazı ipuçları verebilir. Dramatik soru bir kez daha sorulmuş ve yeniden cevaplanmıştır. Fakat olaylar kahramanın peşini bir türlü bırakmaz. Karakterin kısa bir süre sonra yeniden ve son bir kez karar vermesi gerekeceği anlaşılır.

5. Bölüm: Nasıl biri olacağım?

Son çarpışma yaklaştıkça gerilim yükselir ve sonunda o an gelir. Kahraman, hikâyenin bilinç düzeyindeki ve bilinçaltındaki her iki katmanını bir tanrı gibi (Bölüm 4.3) tümüyle kontrol ettiği anda heyecan doruk noktaya ulaşır. Kaos çözülür. Hikâyenin son bölümlerinde genel-

likle mücadeleyi gösteren abartılı sahneler değil, dramatik sorunun kesin olarak cevaplandığı sahneler görülür. Arketipik bir mutlu sonda kahramanın yeni ve çok daha iyi birine dönüştüğünü görürüz.

Bu beş bölümlük yapı, trajik hikâyelerde de benzer şekilde ilerler. Fakat trajedilerde kahramanlar kaosu kontrol altına almalarını sağlayacak bir değişim geçirmek yerine, kusurlu kontrol teorilerine sıkı sıkıya bağlı kalırlar ve bu davranışları, içinde bulundukları durumu daha da kötüleştirir (örneğin *Lolita*'nın hikâyesinin üçüncü bölümünde Humbert Humbert kötü biri olma kararına sıkı sıkıya bağlı kalarak elini annesi ve babası olmayan bir kız çocuğuna uzatır). Trajedilerde kahramanlar kusurlarını düzeltmekte başarısız olur ve hikâyenin son bölümünde bu davranışlarının bedeli ağırlaşır; aşağılama, sürgüne gönderme ya da hapsetme yoluyla toplumdan uzaklaştırma ve ölüm gibi grup içi cezalandırmalar görülür.

Biz de beş bölümlük hikâye modelini uygulayacağız (bu konuda daha fazla bilgi için John Yorke'un *Into the Woods* ve Christopher Booker'ın *The Seven Basic Plots* adlı kitaplarını öneririm). Ancak bu modele sıkı sıkıya bağlı kalmak zorunda değilsiniz. Kahramanınızla ilgili gereken hazırlığı yaparsanız her şeyin kusursuz bir şekilde işlediğini göreceksiniz. Yine de bu doğru olsa bile bu modeli tamamen kenara atmak zorunda değilsiniz. Artık bu sürecin nasıl işlediğini anladığınıza göre üzerinde değişiklikler yapma gücüne sahip olduğunuzu hissedebilirsiniz.

Beş bölümlük hikâye modelini daha yakından incelemek için klasikler arasına girmiş ve birçok analize konu olmuş bu türde bir hikâyeye, Mario Puzo'nun sadece iki yılda dokuz milyondan fazla satan romanından uyarlanan ve tüm zamanların en iyi filmlerinden biri olarak gösterilen *Baba* adlı filmine odaklanmak istiyorum. Hikâye, mafya lideri Vito'nun oğlu olan Michael Corleone isimli başkahramanın, ailenin yönettiği suç organizasyonunun başına geçişini anlatır. Onunla tanıştığımızda Michael gangster olmayı reddetmektedir.

Kutsal Kusur: Ben dürüst ve ahlaklı bir aile babasıyım, bir gangster değil.

Bu biraz üstü kapalı bir kusur olsa da (unutmayın, burada "kusur" derken ahlaki kusurdan değil, değişime açık kusurlu bir inançtan bahsediyoruz) Michael yaşamını ve kimliğini bu kusurlu inancın üzerine inşa ediyor. Hikâyedeki olayların onun bu kusurlu inancını defalarca test etmek için soracağı...

Dramatik Soru: Ben dürüst ve ahlaklı bir aile babası mıyım, yoksa bir gangster mi?

Peki bu kusurlu inancın kaynağı ne? Shakespeare'in anlatı tekniğini düşünürsek bu konuda sadece birkaç ipucu verilmeli. Oysa Michael'ın sahip olduğu...

Sorunun Kaynağı mafya lideri olan babası Vito'nun en sevdiği oğlu olmasıydı. Vito, Michael'ın büyüdüğünde bir gangster değil senatör ya da vali olacağını hayal ediyordu.

Peki Michael'ın kutsal saydığı bu kusura meydan okuyarak onu baştan aşağı değiştiren olay neydi?

Hikâye Olayı: Corleone ailesi saldırıya uğradı.

1. Bölüm

Hikâyenizin başında ana karakterlerinizi ve en önemli karakteriniz olan başkahramanınızı ya da –birden fazla varsa– başkahramanlarınızı tanıtmak yararlı olacaktır. *Baba* filminin başkahramanıyla ilk kez ailenin bir düğününde karşılaşıyoruz. Bu noktada kahramanımız, kontrol teorisinin ve onun üzerine inşa ettiği yaşamının tutarlı bir bütünlük içinde olduğunu gösteriyor. Michael, kaba saba gangsterlerin arasında, üzerindeki tertemiz, şık donanma üniformasıyla ve dimdik duruşuyla karşımıza çıkar. Kendisi gibi İtalyan olmayan öğretmen nişanlısı Kay'in şaşkınlıkla sorduğu sorulara büyük bir içtenlikle cevap verir. ("Babam ona reddedemeyeceği bir teklif sundu... Luca Brasi, adamın kafasına bir silah tuttu ve babam ona kâğıdın üzerinde ya imzasının ya da beyninin olacağını söyledi.") Michael, kutsal saydığı kusurunun vücuda gelmiş halidir.

Hikâyenizdeki ateşleme noktasının da (Bölüm 2.5) birinci bölümde yer alması gerekiyor. Bu olayın gerçekleştiği an birdenbire dikkat kesildiğimiz o mükemmel andır. Ateşleme noktası, doğru bir olayın doğru karakterin başına gelmesiyle tetiklenir. Beklenmedik bir değişiklik yaşandığında bu olayın kahramanın kusurlu inancını

sarsacağını hissederiz. Bu nedenle bu olay, kahramanı harekete geçirerek onun şaşırtıcı, dikkat çekici bir şekilde davranmasına neden olur. Bu beklenmedik tepki, bir şeylerin olacağını hissederek meraklanmamızı sağlar. Bu olay, kahramanın kişiliğini baştan aşağı değiştirecek su baskınının ilk damlasıdır.

Ateşleme noktasının, *Baba* örneğinde olduğu gibi, birdenbire gerçekleşmesi gerekmez ama ben yine de bu olayı geciktirmemenizi öneririm. Filmdeki tetikleyici olay, New York'taki rakip mafya örgütünün üyelerinin Michael'ın babası Vito'yu öldürme girişimidir. Karşı mafyanın üyeleri, uyuşturucu işine girmeyi istemektedir. Bunu yapmak için haraç ödemesi gereken politikacıları ve hâkimleri tanıyan Vito'nun yardımı gerekmektedir. Ancak Vito bu teklifi reddeder. Belli bir saygınlığı olan bu kişilerin, kumar ve kadın ticaretine göz yumabileceğini, fakat uyuşturucunun farklı olduğunu söyler. Ne yazık ki düşmanları bu cevabı kabul etmez. Vito'nun kendisinden sonra örgütün başına geçecek olan agresif, risk almaktan kaçınmayan oğlu Sonny'nin, gerçekleştirmek istedikleri planlara daha sıcak yaklaşabileceğini düşünürler. Bu nedenle Vito'yu aradan çıkarıp Sonny'nin işin başına geçmesini sağlayarak planlarını devreye sokmak için bir komplo kurarlar.

Peki, kahramanımız Michael bu beklenmedik olaya nasıl tepki verir? Beklediğimiz gibi ağlayarak, öfkelenerek ya da kanlı bir intikam alarak mı? Hayır. Kutsal saydığı kusuruna uygun bir şekilde davranır. Yani sakin, yumuşak, uysal bir tavır takınıp olaylara doğrudan karışmamaya karar vererek Sonny'yi arar. Kontrol teorisi işe yarar mı peki? Dünyasını

kontrol etmesini sağlar mı? Acılarını dindirip yeni acılar çekmesine engel olur mu? Tabii ki hayır.

Hikâyenizin ilk bölümünde, kahramanınızın dünyada istediği bir şeyi elde etmek için kutsal saydığı kusuruna uygun hareket etmesi yerinde olacaktır. Daha sonra ateşleme noktasını harekete geçirecek olay, tipik bir şekilde tepki vermelerine neden olacak, fakat bu tepkileri geri tepecek ya da bir şekilde işe yaramayacaktır. Bu an kontrol teorisinin yanlış olduğunu ortaya koyan olayların başlangıcıdır.

2. Bölüm

Michael'ın karakterini yansıtan bu pasif yaklaşımı, kaosu çözmesine engel olur. Üzerine silah almadan hastanede yatan babasını ziyarete gittiğinde onu koruyan polislerin etrafta olmadığını fark eder. Neden mi? Rakip mafya üyeleriyle iş birliği içinde olan, suça karışmış bir polis şefi, yarım kalan cinayetin tamamlanması için polislere Vito'nun yanından ayrılma talimatı vermiştir. Michael, babasının tekerlekli yatağını odasından çıkararak onu saklar. Polis şefi geldiğinde ona öfkeyle bağırır ve insanların önünde onu aşağılayarak döver. Michael'ın eski kontrol teorisine olan sadakatinin sonucu nedir? Acı, aşağılanma ve babasının hayatının tehdit altında olması. Yani kontrol teorisi bir işe yaramaz. Peki Michael nasıl biri olacak?

İkinci bölümde, dramatik soruya verilen cevap değişmeye başlar. Michael eve geldiğinde rakip mafya liderinin ve polis şefinin –Corleone ailesinin saygın, dürüst ve zararsız

bir üyesi olarak– kendisiyle görüşüp anlaşmak istediği haberini alır. Michael görüşmeyi kabul eder. Bu toplantıda hem bizi hem de diğer karakterleri şaşırtarak onları öldüreceğini söyler. Odadakiler kahkaha atar. "Ne yapacaksın?" diye sorar abisi Sonny. "Seni tatlı kolej çocuğu. Sen değil miydin aile işlerine bulaşmayı istemeyen? Şimdi sırf yüzüne birkaç tokat attı diye bir polis memurunu öldürmek mi istiyorsun?" Fakat Michael bu konuda kararlıdır. Teklifini kabul ederler. Deneyimli bir mafya üyesi, yakın mesafeden nasıl adam öldüreceğini öğreterek onu içine gireceği yeni psikolojik dünyanın kurallarıyla tanıştırır.

Baba, teorisyen Christopher Booker'ın hikâyedeki "ideal evre" olarak tanımladığı, yani her şeyin bir süre yolunda gidiyormuş gibi gözüktüğü ve kahramanın küçük ya da sahte bir başarı deneyimlediği ikinci bölümü içermediği için biraz sıra dışı bir film. Yine de Michael'ın karakterindeki güçlü değişimi görmek, bir akıl hocası tarafından eğitildiğine tanık olmak olumlu anlamda gerginlik uyandıran bir heyecan yaratıyor.

3. ve 4. Bölüm

Bir hikâyenin üçüncü bölümünde neler olduğunu çözmek çok zamanımı aldı. Bunu yaparken beni şaşırtan şey, beş bölümlük standart hikâye modelinin tam ortasında kahramanın dönüşüme uğrayarak yeni ve daha gelişmiş bir kontrol teorisini benimsemesiydi. Ancak bu sözde "gelişmiş" teori, karakterin içinde bulunduğu kaosun karşı konulmaz bir şekilde büyümesine neden oluyordu. Bu

bana hiç mantıklı gelmemişti. Sonuçta yeni ve daha iyi bir kişiliğin, sorunları çözüp kaosu kontrol altına alması gerekmez mi? Daha iyi birine dönüşmek neden her şeyi daha da *kötüleştirsin* ki? (Bu noktada, Michael Corleone gibi antikahraman rolündeki karakterlerden bahsederken "daha iyi" demenin "daha ahlaklı" anlamına değil, "kaosu kontrol etmeyi başarabilmede daha başarılı" anlamına geldiğini hatırlatmakta yarar var.)

Bu sorunu çözebilmek için kontrol teorisi fikrini bir kez daha gözden geçirmem gerekiyordu. Bunu yaparken kontrol teorisinin işlevinin, sadece, karakterin *elde etmek istediği şeye nasıl sahip olacağını* belirlemek olmadığını fark etmek, benim için önemli bir dönüm noktası oldu. Kontrol teorisi, karakterlere aynı zamanda *istemedikleri şeylerden nasıl kaçınacaklarını* da söylüyor. Bir bakıma koruyucu bir özelliği var. Kontrol teorisi bir insana hem hayattaki hedeflerine nasıl ulaşacağını hem de çok korktukları şeylerden nasıl kaçınacağını gösteriyor. Bu yöntemin başında size karakterinizin kusurlu kontrol teorisine uymadığı takdirde neleri kaybedeceğini sormamın nedeni buydu. Üçüncü ve dördüncü bölümler için bu konunun büyük bir önemi var.

Artık genç Michael Corleone'nin "Sadece dürüst ve ahlaklı bir aile babası olursam güvende olurum," gibi kusurlu bir düşünceyi benimseyerek hayatını bunun üzerine inşa etmeyi tercih etmesinin nedenini sorgulayabiliriz. Gelin bu konuda belli bir neden bulalım. Bunu tercih etti çünkü bir gangster olduğunuzda sevdiğiniz insanlar ölür (sorunlarının kaynağını gösteren bir sahne yazacak

olsaydık bu sahnede bu dersi öğrendiği bir olaya yer verebilirdik). Michael'ın kontrol teorisinin amacı buydu. O halde teorisi, yani insanlarla çevrili dünyada hayatta kalmasını sağlayan psikolojik stratejisi, ona hem istediğini (orduda saygın bir kariyer, normal bir aileye sahip olma fırsatı ve gelecekte senatör olma olasılığını) *sağladı* hem de onu korktuğu şeylerden *korudu*. Bu bilgi bize aynı zamanda bu hikâyedeki ateşleme noktası hakkında da yeni bir bakış açısı kazandırıyor. Vito'un vurulması, Michael'ın kontrol teorisinin işe yaramayacağını gösteren ilk kanıttı. Aile işlerinden uzak dursa da acılardan ve sorunlardan kaçamayacaktı.

Üçüncü bölümde, Michael iki kişiyi öldürerek kontrol teorisini tamamen terk eder. Peki sonuç ne olur? *Kontrol teorisinin, başına gelecek kötü şeyler karşısında vaat ettiği koruma yok olur.* Michael'ın polis şefini öldürdüğü duyulur ve bu hareketi New York mafyasındaki ailelerin öfkesini uyandırır. Hepsi birleşip intikam almak için Corleonelerin üzerine gelir. Kurşunlar havada uçuşur, kaos daha da derinleşir. Dördüncü bölümde, aralarında Michael'ın abisi Sonny'nin de bulunduğu çok sevdiği insanlar öldürülür.

Beş bölümden oluşan hikâyelerin çoğunda olay örgüsünün ikinci yarısında kahramanın değişmekteki kararlılığı bu şekilde test edilir. Daha önce farklı bir insana dönüşmesine engel olan bütün korkuları artık gerçekleşmiştir. Bütün kâbusları gerçek olur. Ben beş bölümlük yapıyı, iki bin yılı aşkın süredir rakipsiz kılan şeyin de seyircileri ya da okurları huzursuz eden, heyecanın yükseldiği –bir mühendislik dehası olan– bu nokta olduğuna inanıyorum.

Gelin, her şeyi açıklığa kavuşturmak için artık bizim için tanıdık olan bir başka örneği daha ele alalım ve *Günden Kalanlar*'ın kahramanı Stevens'ın kutsal saydığı kusurunu biraz daha genişleterek hatırlayalım: "Duyguları dizginleme kuralına göre hareket etmezsem babam gibi saygı görmem." Bu cümleye küçük bir ekleme yaparak Stevens'ın en çok korktuğu şey, yani yaşamını ve kişiliğini üzerine inşa ettiği durum hakkında da bir fikir edinmiş oluruz.

Romanın yazarı Kazuo Ishiguro, Stevens'ın yaşadığı dönüşümü hikâyenin ortasına değil, kitabın son paragrafına yerleştirmeyi tercih etmiş. Bu sayede (Ishiguro'nun affına sığınarak) yazarın beş bölümlük yapıyı kullanması durumunda hikâyenin üçüncü ve dördüncü evrelerde nasıl şekilleneceğini baştan planlama şansını yakalıyoruz:

– Duygusal yakınlığın bir insanın mutluluğunun anahtarı olduğunu fark eden Stevens, Miss Kenton'ın evine döner. Kendine özgü o kaygılı ve acemi tarzıyla ona yakınlık gösterdiğini görürüz. Miss Kenton, tedbiri elden bırakmadan onunla birlikte Darlington Malikânesi'ne dönmeye ikna olur.

– Darlington Malikânesi'ne geldiklerinde Stevens ve Kenton yakınlaşır. Miss Kenton, hafifçe eline dokunur. Sevinçten başı dönen Stevens duygusal yakınlığı abartır ve bunun etkisiyle önemli misafirlerin önünde yeni patronu Mr. Farraday'le şakalaşarak onu görünür bir şekilde şaşırtıp utandırır. Farraday küçük düştüğünü hisseder. Çalışanların ve misafirlerin önünde Stevens'ı azarlar. Stevens geri çekilir. Bir tartışma

yaşanır. Kenton dehşete kapılır. Âşık olduğum o ağırbaşlı, saygın adama ne oldu? diye düşünür.

– Stevens işinden kovulur. Patronu, Darlington Malikânesi'nden ayrılmasını ister. Kenton terfi eder. Artık onunla birlikte olmak istemez. Kahramanımız önem verdiği her şeyi kaybeder. Saygınlığını yitirir. Hayatta en çok korktuğu şeyler başına gelmiştir. Eski kontrol teorisini terk etmesinin bedeliyle karşılaşır. Duygusal yakınlık konusundaki stratejisini sürdürecek mi? Yoksa risk almayıp eski haline mi dönecek?

Dördüncü evrede hikâyedeki olaylar bütün gücüyle tekrar saldırıya geçer. Kahraman kendini sıkışmış, seçeneklerini yitirmiş ve çaresiz hissedebilir. Genellikle dönüşümünün doğruluğunu sorgulamaya başlar. Eski kontrol teorisinin koruması olmadan hayatta kalabilecek mi? En korkulu rüyasını yaşarken biz de bu derin anlarda, sorunun kaynağı olan olay hakkında fikir ediniriz. Kahraman, başına gelen olayların zorlayıcı olmasının sonucunda değişimin bedelini ödeyemeyeceği için eski haline dönebilir.

Baba filminde Michael'ın mafya yaşamına aktif olarak katılmasının ve abisi Sonny'nin öldürülmesinin ardından yıkılan babası, Vito, savaşmaktan vazgeçerek rakip ailelere yargıç ve politikacılarla olan bağlantılarını kullanmayı teklif eder. Ailenin gücü azalmaktadır. Vito yaşlı, yaralı bir adamdır ve Sonny ölmüştür. İşin başına Michael'ın geçmesi gerekir. Kay'e gelecekte aile işlerinin tamamen meşru bir zeminde sürdüreceğine söz verir. Dramatik soruya verilen cevap tamamen değişmiştir.

Daha sonra Vito, içlerinde "Michael'ın çok güvendiği" bir hain olduğunu ve hayatının tehlikede olduğunu söyleyerek onu uyarır. Vito kalp krizi nedeniyle ölür. Artık işin başına Michael geçmiştir. Peki şimdi ne yapacak? Hangi Michael Corleone olmayı seçecek?

5. Bölüm

Bir hikâyeyi tatmin edici bir şekilde sonlandırmak için dramatik sorunun son bir kez ve kesin olarak cevaplandırılması gerekir. Bu da genellikle kahramanın her şeye gücünün yettiği tanrısal anda (Bölüm. 4.3) son çarpışmanın (Bölüm 4.2) yaşandığı, iç dünyasında nasıl biri olacağına kesin olarak karar vererek dış dünyadaki kontrolü tamamen sağladığı anda gerçekleşir. Kahraman, bu çok özel küçük anda, her şeyi kusursuz bir şekilde kontrol eder. Yeni benliklerini kucaklayarak zafer kazanır.

Tabii ki siz, hikâyeniz için daha belirsiz, modern bir sonu tercih edebilirsiniz. Böyle olsa bile kahramanınızın birbiriyle mücadele eden benliklerini ayrıntılarıyla tanımanız, –yaratıcı ve cesur bir yazar olmadığınız için böyle bir seçim yaptığınız sanılmasın diye– anlatmak istediklerinizi ustalıkla ve planlı bir şekilde ortaya koymanız iyi olacaktır. Hangi türde bir sonu seçerseniz seçin, tatmin edici bir sonu olan bir hikâyenin dramatik soruya kesin olarak cevap vermesi gerekir. Bütün kaos ve dramın sonunda kahramanınızın *gerçekte* nasıl biri olduğunu görmemiz gerekiyor.

Filmin son dakikaları da tam olarak bunu yansıtır. Michael, yeğeninin vaftiz törenindedir ve bebeğin vaftiz babası olarak tayin edilmiştir. Kutsal yeminini ederken ondan emir alan adamları ailenin düşmanlarını tek tek öldürür. Törenden sonra kız kardeşinin (aynı zamanda az önce yanından ayrıldığı bebeğin babası olan ve Vito'nun daha önce bahsettiği hain olduğu ortaya çıkan) kocasının boğularak öldürülüşünü sessizce seyreder. Michael son savaşını vermiş ve savaşı kazanmıştır.

Kız kardeşi kocasının öldürüldüğünü anlayınca öfkeyle Michael'ın üzerine yürür. "Bir de bebeğimizin vaftiz babası oldun, seni taş kalpli piç kurusu!" diye haykırır.

Kız kardeşi gittikten sonra Michael'ın (filmin başında ailesinin işleri konusunda dürüstçe sorularını cevapladığı şaşkın) karısı Kay bu korkunç suçlamanın doğru olup olmadığını sorar.

"Bana işlerim hakkına soru sorma," diye cevap verir Michael.

"Doğru mu?"

"Yeter!"

"Hayır!"

"Pekâlâ," der. "Bu seferliğine bana işlerim hakkında soru sormana izin vereceğim."

"Doğru mu?" diye sorar Kay. "Doğru mu?"

"Hayır."

Michael nasıl biri olacak? Dürüst, ahlaklı bir aile babası mı? Yoksa yalancı bir gangster mi? Filmin son sahnesi, dramatik sorunun sorulduğu ve son bir kez cevaplandığı anı gösterir. Mafyadan istekleri olan kişilerin saygıyla Michael'ın elini öptüğünü görürüz. Hikâyemiz, ekranın kararmasıyla sona erer.

Kitap Hakkında Bir Not

Bu kitap, çeşitli yazı projeleri için yürüttüğüm araştırmalardan esinlenerek düzenlediğim yazma derslerine dayanmaktadır. Bu nedenle bu metinde daha önce yazdığım *The Heretics* (Picador, 2013) ve *Selfie* (Picador, 2017) adlı kitaplarımda ve *Others* (Unbound, 2019)'da yer alan bir makalemdeki yazıların yeniden gözden geçirilmiş bazı bölümleri yer almaktadır.

Bu kitapta yazılanlar, ilgili alanlarda uzman olan Sinirbilimci Profesör Sophie Scott ve Psikolog Dr. Stuart Ritchie tarafından gözden geçirilmiştir. Yaptıkları yorumlar, düzeltmeler ve sorunları çözmek konusundaki yardımları için onlara çok teşekkür ediyorum. Metinde kalan herhangi bir yanlışlığın sorumluluğu tamamen bana aittir. Bir hatayla karşılaşmanız durumunda internet sitem *willstorr.com* üzerinden beni bilgilendirirseniz çok memnun olurum. Böylelikle konuyla ilgili araştırma yapıp gerekiyorsa kitabın sonraki baskılarında bu hataları düzeltebilirim.

Teşekkürler

Her şeyin "yeniden yorumlama" olduğunu söylerler. Bu söz, herhalde her şeyden çok bu kitap için geçerli. Bu sayfalarda kendilerinden alıntılar yaptığım teorisyen ve akademisyenlere, Tracy Carns'a ve Overlook Press'teki herkese, ayrıca yıllar boyunca yazılarını okuduğum bütün uzmanlara çok teşekkür ediyorum. İsimlerini hatırlamayabilirim ama bana verdikleri ilham geçerliliğini sürdürüyor.

Muhteşem editörüm, Tom Killingbeck ve William Collins'teki herkese; yetenekli ajanım Will Francis'e, Tracy Carns'a ve Overlook Press'teki herkese; *Hikâye Anlatıcılığının Bilimi*'ne kaynak olan kitapların editörlüğünü üstlenen muhteşem Kris Doyle'a teşekkür ederim. Hiç bitmeyen destekleri için Guardian Masterclasses'deki Kirsty Buck ve Faber Academy'deki Ian Ellard'a minnettarım. Okurlarım, Profesör Sophie Scott, Dr. Stuart Ritchie ve Amy Grier'e verdikleri bütün tavsiyeler için teşekkürler. Üstün zekânızı benimle paylaştığınız için minnettarım.

Craig Pearce, Charlie Campbell, Iain Lee, Charles Fernyhough, Tim Lott, Marcel Theroux, Luke Brown, Jason Manford, Andrew Hankinson, Kruger Cowne'daki herkese ve son olarak her zaman sabırlı olan sevgili eşim Farrah'a teşekkür ediyorum.

Giriş

Son zamanlarda yapılan bir araştırma, gruplar halinde yaşadığımız Taş Devri'nden bu yana ...: *Evolutionary Psychology*, Robin Dunbar, Louise Barrett, John Lycett (Oneworld, 2007) s.133.

Bazı araştırmacılar, bu tür ilkel topluluklarda büyükanne ve büyükbabaların çok önemli bir rol oynadığına inanıyor: 'Grandparents: The Storytellers Who Bind Us; Grandparents may be uniquely designed to pass on the great stories of human culture', Alison Gopnik, *Wall Street Journal*, 29 Mart 2018.

... farklı türde hikâyeler: *The Origins of Creativity*, Edward O. Wilson (Liveright, 2017) s.22-24.

Psikolog Profesör Jonathan Haidt, "Beyin bir mantık işlemcisi değil, bir hikâye işlemcisidir," diyor: *The Righteous Mind*, Jonathan Haidt (Allen Lane, 2012) s.281.

... Joseph Campbell'ın monomit kuramıdır: *The Hero with a Thousand Faces*, Joseph Campbell (Fontana, 1993).

John Gardner gibi ... romancılara ve yaratıcı yazı eğitmenlerine katılıyorum. *The Art of Fiction*, John Gardner (Vintage, 1993) s.3.

Birinci Bölüm

1.1

"Algılarımızın neredeyse tamamı, bir değişikliğin fark edilmesine dayalıdır." Bu cümle, Profesör Sophie Scott'ın bu kitabın taslağını okurken eklediği yorumdur, Ağustos 2018.

Hiç hareketin olmadığı bir ortamda beyin, diğer zamanlara göre daha sakindir: *The Self Illusion*, Bruce Hood (Constable and Robinson, 2011) s.125.

Bu hücrelerden her biri başlı başına bir kentin karmaşıklığına sahiptir: *Incognito*, David Eagleman (Canongate, 2011) s.1.

Hücrelerin arasında saniyede 120 metre hıza ulaşan sinyaller gidip gelir: *The Brain*, Michael O'Shea (Oxford University Press, 2005) s.8.

Hücreler, 150.000 ila 180.000 kilometre uzunluğundaki sinaptik bağlantı arasında seyahat eder: *The Domesticated Brain*, Bruce Hood (Pelican, 2014) s.70.

John Yorke kitabında şöyle yazıyor...: *Into the Woods*, John Yorke (Penguin, 2014) s.270.

"'Güm' sesinin korkutucu bir tarafı yoktur; korkutucu olan onu önceden sezmektir." *Halliwell's Filmgoer's Companion*, Leslie Halliwell (Granada, 1984) s.307.

1.2

Dokuz haftalık bebekler, daha önce gördükleri görüntülere değil, o güne kadar hiç görmedikleri görüntülere ilgi gösterir: *The Hungry Mind*, Susan Engel (Harvard University Press, 2015) s.24.

İki ila beş yaş arasındaki çocukların bakımlarını üstlenen kişilere, 40.000 civarında "açıklayıcı" cevap gerektiren soru sordukları düşünülmektedir. *Curious*, Ian Leslie (Quercus, 2014) s.56.

Loewenstein, katılımcıların bilgisayar ekranında gösterilen birtakım karelerle karşı karşıya kaldığı bir testten bahsediyor: '*The Psychology of Curiosity*', George Loewenstein, *Psychological Bulletin*, 1994, cilt. 116, No 1, s.75-98.

"bilgi boşluklarını doldurmakla ilgili doğal bir eğilimimiz var." *An Information-Gap Theory of Feelings about Uncertainty*, Russell Golman, George Loewenstein (Ocak 2016).

Başka bir araştırmada, katılımcılara bir insanın bedenine ait –üzerinde eller, ayaklar ve gövde olan– üç fotoğraf gösteriliyor: 'The Psychology of Curiosity', George Loewenstein, *Psychological Bulletin*, 1994, cilt 116. No. 1. s.75-98.

Merak, küçük yazılmış bir "n" harfi gibidir: '*The Psychology and Neuroscience of Curiosity*', Celeste Kidd, Benjamin Y. Hayden, Neuron, 4 Kasım 2015: 88(3): 449-460.

Loewenstein, "Merakın Psikolojisi" başlıklı makalesinde...: 'The Psychology of Curiosity', George Loewenstein, *Psychological Bulletin*, 1994, cilt 116. No. 1, s.75-98.

"Gizem," diyor Abrams," hayal gücü için bir katalizördür... hikâyeler gizem kutularından başka nedir ki?": J.J. Abrams, "Gizemli Kutu", TED Konuşması, Mart 2007.

1.3

"İçindeki bütün renler, sesler, kokular ve dokularla birlikte etrafınızdaki güzel dünyayı düşünün": 'Exploring the Mysteries of the Brain', Gareth Cook, *Scientific American*, 6 Ekim 2015.

Kolunuzu uzatıp başparmağınıza bakarsanız, görebileceğiniz tek şey, onun yüksek çözünürlüklü ve renkli görüntüsü olur: *The Brain*, Michael O'Shea (Oxford University Press, 2005) s.5.

... görüş alanınızın geriye kalanı bulanıktır: *Incognito*, David Eagleman (Canongate, 2011) s.7-370.

Dakikada on beş yirmi kez gözleriniz kırparsınız: 'Why Do We Blink so Frequently?', Joseph Stromberg, *Smithsonian*, 24 Aralık 2012.

Gözümüzde her saniyede dört ya da beş, günde 250.000 sıçrama meydana gelir: Susan Blackmore, *Consciousness* (Oxford University Press, 2005) s.57.

Günümüzde film yapımcıları, görüntüleri bir araya getirirken gözün sıçrama hareketini taklit ederler: T. J. Smith, D. Levin & J. E. Cutting, 'A window on reality: Perceiving edited moving images', *Current Directions in Psychological Science*, 2012, cilt 21, s.107-113.

Katılımcıların yarısı; goril kostümü giyen bir adamın ekranın ortasına geldiğini, üç kez göğsüne vurduğunu ve tam dokuz saniye sonra oradan ayrıldığını fark etmiyor. Daniel J. Simons, Christopher F. Chabris, Gorillas in our midst: sustained inattentional blindness for dynamic events, *Perception*, 1999, cilt 28, s.1059-1074.

Bazı başka testler, insanların dokunma, koku ve işitme duyularını uyaran bilgileri ... algılayamadığını gösteriyor: 'Beyond the Invisible Gorilla', Emma Young, *The British Psychological Research Digest*, 30 Ağustos 2018.

Bir araç durdurma eğitimi simülasyonunda...: Daniel J. Simons and Michael D. Schlosser, 'Inattentional blindness for a gun during a simulated police vehicle stop', Cognitive Research: *Principles and Implications*, 2017, 2:37.

Dr. Todd Feinberg, bir yazısında, beyninin oksipital lobunda meydana gelen felçlerden şikâyetçi olan hastası, Lizzy'den bahsediyor. *Altered Egos: How the Brain Creates the Self* (Oxford University Press, 2001) s.28-9.

Işık tayfının görebildiğimiz kadarı, bütünün trilyonda onundan azdır: *Incognito*, David Eagleman (Canongate, 2011) s.100.

"Evrim, algı yeteneğimizi hayatta kalmamızı sağlayacak şekilde düzenledi," diyor bilişsel bilimci Profesör Donald Hoffman: *The Case Against Reality*, Amanda Gefter, The Atlantic, 25 Nisan 2016.

... peygamberdevesi karidesi: *Deviate*, Beau Lotto (Hachette 2017). Kindle – 531.

Arıların gözleri...: *Deviate*, Beau Lotto (Hachette 2017). Kindle – 538.

Ruslar, iki tür mavi görecek şekilde yetiştirilmiş: *How Emotions Are Made*, Lisa Feldman-Barrett (Picador 2017) s.146.

... olgunlaşmış meyveleri ayırt etmek: 'You can thank your fruit-hunting ancestors for your color vision', Michael Price, *Science*, 19 Şubat 2017.

Rüyalarımız, uyanıkken içinde yaşadığımız aynı nöral modellere göre oluşturuldukları için gerçekçidir. *Head Trip*, Jeff Warren (Oneworld, 2009) s.38.

... miyoklonik sıçramayı açıklamak için: *Head Trip*, Jeff Warren (Oneworld, 2009) s.31.

Doğu'da ve Batı'da, şehirlerde ve daha küçük toplulukların yaşadığı yerlerde yapılan araştırmalarda...: *The Storytelling Animal*, Jonathan Gottschall (HMH, 2012) s.82.

Bu süreci mercek altına alan zekice bir bilimsel çalışma...: *Louder than Words*, Benjamin K. Bergen (Basic, 2012) s.63. İlgili çalışmalar, beynimizin, şaşırtıcı bir şekilde, birinci tekil şahıs (Ben) anlatıcı ile üçüncü tekil şahıs (O) anlatıcı tarafından anlatılan hikâyeler arasındaki farkı gözetmediğini ortaya koyuyor. İçerik hakkında yeteri kadar bilgi verildiğinde beynimiz, olayları uzaktan izleyen birinin "gözlemleyici bakış açısı"na sahip oluyor.

"Dil bilgisi; oluşturulan simülasyonun özellikle odaklanılması istenen bölümüne göre ... şekilleniyor," *Louder than Words*, Benjamin K. Bergen (Basic, 2012) s.118.

Belki de bu yüzden nesnenin sıralamada daha önde olduğu...: *Louder than Words*, Benjamin K. Bergen (Basic, 2012) s.99.

Aynı sebeple, "Jane babasını öptü" şeklindeki aktif yapılı bir cümle...: *Louder than Words*, Benjamin K. Bergen (Basic, 2012) s.119.

... gerçekçi bir sahne oluşturmak için bir nesnenin üç ayırıcı özelliğinin vurgulanması gerekiyor. 'Differential engagement of brain regions within a "core"

network during scene construction', Jennifer Summerfield, Demis Hassabis & Eleanor Maguire, *Neuropsychologia*, 2010, cilt 48, 1501-1509.

C.S. Lewis, 1956 yılında genç bir yazara şu tavsiyelerde bulunur: https://lettersofnote.com/2012/04/03/c-s-lewis-on-writing/

Bir sahne, ancak bu şekilde, duygularımızı gerçekten harekete geçirebilir: Model yapıcı beyinden öğrendiğimiz son ders, beynimiz için basitliğin ayrıca önemli olduğudur. İnsan dikkatinin etki alanı dardır. "İnsan türünün geçmişindeki her şey," diye yazıyor Nörobiyolog Profesör Robert Sapolsky, "bizi tek bir anda tek bir canlının yüzüne tepki verecek biçimde şekillendirdi." Hareket eden bir av hayvanını, olgunlaşmış bir meyveyi, topluluğun bir üyesini algılamaya odaklı avcı toplayıcı beyinlerimiz var. Hikâyelerin genellikle, bir kişinin bakış açısını yansıtan bir anlatımla ve tek bir sorunu temel alarak basit bir şekilde başlamasının nedeni, algı alanımızın sınırlı oluşudur.

1.5

Yine de bu sosyal içgüdülerin son bin nesil boyunca hızla şekillenip güçlendiği konusu tartışılıyor. *The Domesticated Brain*, Bruce Hood (Pelican, 2014).

Azalan kaslarıyla beraber fiziksel güçleri de yarıya indi. 'The Domestication of Human', Robert G. Bednarik, 2008, *Anthropologie* XLVI/1 s.1-17.

Maymunlar, yavrularının yüzüne neredeyse hiç bakmazken...: *Evolutionary Psychology*, Robin Dunbar, Louise Barrett, & John Lycett (Oneworld, 2007) s.62.

Yeni doğan bebekler, insan yüzüne, başka herhangi bir nesneden daha fazla ilgi gösterirler: *On the Origin of Stories*, Brian Boyd (Harvard University Press, 2010) s.96.

... ve dünyaya geldikten bir saat sonra bu yüzleri taklit etmeye başlarlar: *On the Origin of Stories*, Brian Boyd (Harvard University Press, 2010) s.96.

İki yaşına geldiklerinde sosyal dünyalarını gülümseyerek kontrol etmeyi öğrenirler: *The Self Illusion*, Bruce Hood (Constable and Robinson, 2011) s.29.

... saniyenin onda biri gibi bir sürede, farkında olmadan insanların sosyal statüleri ve kişilikleri hakkında tahminlerde bulunurlar: 'Effortless Thinking', Kate Douglas, *New Scientist*, 13 Aralık 2017.

Bizim türümüz, parmaklarımızla kavrama yeteneğimiz ya da aletleri kullanma becerimiz sayesinde değil...: *Mindwise*, Nicholas Epley (Penguin, 2014) s.xvii.

Araştırmalar, arabalarına insani özellikler atfeden kişilerin onları satmak konusunda daha gönülsüz olduklarını gösteriyor: *Mindwise*, Nicholas Epley (Penguin, 2014) s.65.

Bankacılar, insan davranışlarını piyasadaki hareketlerle karşılaştırıp ticari işlemleri bu doğrultuda planlarlar: *Mindwise*, Nicholas Epley (Penguin. 2014) s.62.

Özellikle bir şeyler yolunda gitmediği zamanlarda devreye girdiği anlaşılan bu süreçler, beynin hikâye anlatma güdüleri konusunda çok şey anlatır. Arabalar ya da bilgisayarlar çalışmadığı zaman bu eşyaların sahipleri onlara sanki "kendilerine ait zihinleri varmış" gibi davranıyor. Epley, bu tür kişilerin beyinlerini gözlemledi. "Başka kişilerin zihinleri hakkında düşünürken devreye giren nöral bölgelerin, bu öngörülemez eşyaları düşünürken de kullanıldığını bulduk," diye yazıyor." Bir sorun çıktığında, yani beynimiz tahminlerinde yanıldığında hikâyeler uydurmaya başlarız. Dikkatimizin sınırlı alanı harekete geçer. Dikkat kesiliriz. Bu şekilde başkalarına ait hayalî dünyada harekete geçmeye hazırlanırız.

Charles Dickens, William Blake ve Joseph Conrad bu tür sıra dışı deneyimlerden bahsetmiştir: 'Introduction of Writer's Inner Voices', Charles Fernyhough, 4 Haziran 2014, http://writersinnervoices.com.

Roman yazarı ve psikolog Profesör Charles Fernyhough'ın, yürüttüğü bir çalışmada, okurların %19'u...: 'Fictional characters make "experiential crossings" into real life, study finds', Richard Lea, Guardian, 14 Şubat 2017.

... bazı araştırmalar birbirini tanımayan insanların birbirlerinin düşüncelerini ve duygularını %20 oranında doğru tahmin edebildiğini öne sürüyor: *Mindwise*, Nicholas Epley (Penguin, 2014) s.9.

... Alexander Mackendrick şunları yazıyor: "İşe şu soruyu sorarak başlarım...: *On Film-Making*, Alexander Mackendrick (Faber & Faber, 2004) s.168.

1.6

... yapılan son araştırmalar aslında anlamlı olduğunu düşündüğümüz şeylere ilgi gösterdiğimizi ortaya koyuyor: 'Meaning- based guidance of attention in scenes as revealed by meaning maps', John M. Henderson & Taylor R. Hayes, Nature, *Human Behaviour*, 2017, cilt 1, s.743–747.

1.7

Araştırmalar bir şarabı içerken...: *Subliminal*, Leonard Mlodinow (Penguin, 2012) s.24.

Yemeklerde de benzer bir etki...: *Subliminal*, Leonard Mlodinow (Penguin, 2012) s.21.

... her on saniyede, bir kez metafor kullandığımızı ortaya koyuyor: *I Is an Other*, James Geary (Harper Perennial, 2012) s.5.

Sinirbilimciler, metaforun insanın kavrama yeteneği üzerinde...: *Louder than Words*, Benjamin K. Bergen (Basic, 2012) s.196-206.

Bir araştırmada "sert bir gün geçirdi," cümlesini okuyan katılımcıların...: 'Metaphorically feeling: Comp-

rehending textural metaphors acti- vates somatosensory cortex', Simon Lacey, Randall Stilla, K. Sathian, *Brain and Language*, cilt 120, sayı 3, Mart 2012, s.416-421.

Başka bir testte, "bu ağır yükü omuzlarına aldı" cümlesini okuyanların...: 'Engagement of the left extrastriate body area during body-part metaphor comprehension', Simon Lacey, Randall Stilla, Gopikrishna Deshpande, Sinan Zhao, Careese Stephens, Kelly McCormick, David Kemmerer, K. Sathian, *Brain & Language*, 2017, 166, 1-18.

Orwell'in yazmak üzerine söylediklerinde ne kadar haklı olduğunu görmek de pek şaşırtıcı olmayacaktır: *Politics and the English Language*, George Orwell (Penguin, 1946).

Araştırmacılar, kısa bir süre önce, metaforların fazla kullanıldığı için kalıplaştığı teorisi üzerine testler yaptılar: *Louder than Words*, Benjamin K. Bergen (Basic, 2012) s.206.

1.8

1932 yılında yapılan klasik bir deneyde, Psikolog Frederic Bartlett: *Subliminal*, Leonard Mlodinow (Penguin, 2012), s.68.

... beynimizin her an 11 milyon bilgi parçacığını işleyebildiğine...: *Strangers to Ourselves*, Timothy D. Wilson, (Belknap Harvard, 2002), s.24.

... fakat bizim kırkın üzerinde kalan bilginin farkına varmadığımıza inanılıyor: *The Social Animal*, David Brooks (Short Books, 2011) s.x.

"Kozmik Av" efsanesi insanların uydurduğu klasik hikâyelere örnekti: '*The Evolution of Myths*', Julien d'Huy, Scientific American, Aralık 2016.

MUZ. KUSMAK: *Thinking, Fast and Slow*, Daniel Kahneman (Penguin, 2011) s.50.

... Sovyet film yapıcıları, Vsevolod Pudovkin ve Lev Kuleshov tarafından keşfedildi: *Film Technique and Film Acting*, Vsevolod Pudovkin (Grove Press, 1954) p.140. Bazı kaynaklara göre üçüncü fotoğraf şezlonga uzanmış çekici bir kadındır. Bu fotoğrafı görenler ise aktörün bu kadına karşı arzu duyduğunu düşünmüş. 1954'te *Film Technique and Film Acting* adlı kitabında Pudovkin ayıyı tarif ediyor.

... ağırlık merkezleri gizli ağırlıklarla değiştirilen sahte ahşap blokların...: *Why?*, Mario Livio (Simon & Schuster) Kindle – 1599.

"İnsanlar, cevabın sonunda somut bir ödül alamayacakları durumlarda bile olayların nedenlerini ve nasıllarını öğrenmeye çalışıyorlar.": 'Probe the how and why', *Curious*, Ian Leslie (Quercus, 2014) Kindle – 626.

"sahnelerinizin arasında her zaman bir *çünkü* olması gerekir, *sonra* değil,": bkz. https://johnaugust.com/2012/scriptnotes-ep-60-the-black-list-and-a-stack-of-scenes-transcript

Alıntının tamamı şu şekildedir: Bütün sahnelerinizin arasında "çünkü" olması gerekir, "sonra" değil. Bu, her şeyin başka bir şeye sebep olduğunu, bir şeyin başka bir şeyin üzerine inşa edildiğini öğrenmenizi ve bu konuda ilerlemenizi sağlar. Ama benim dikkatimi, özellikle, aksiyon türünde bir eylemin episodik oluşu çekti.

Bu özellikleri onların şiire ve sanata ilgisi olduğuna...: *Personality*, Daniel Nettle (Oxford University Press, 2009) s.190.

İkinci Bölüm

2.0

Mr. B... Hastanın beyninin sağlıklı olan bölümü," diye yazıyor Profesör Michael Gazzaniga...: *The Consciousness Instinct*, Michael Gazzaniga (Farrar, Straus and Giroux, 2018) s.136-138.

... dünyanın hayalî bir modelini inşa eder: *Six Impossible Things Before Breakfast*, Lewis Wolpert (Faber & Faber, 2011) s.36-38.

Mitoloji uzmanı Joseph Campbell, "bir insanı en doğru şekilde tarif etmenin yolunun kusurlarından bahsetmek olduğunu" söylüyor: *The Power of Myth*, Joseph Campbell with Bill Moyers (Broadway Books, 1998) s.3.

... hayatımız boyunca belli ölçüde sabit kalan kişiliğimiz...: 'A Coordinated Analysis of Big-Five Trait Change Across 16 Longitudinal Samples', Elieen Graham et al. Ön baskı için bkz. https://psyarxiv.com/ryjpc/

Psikologlar bu alanları kurgu karakterlere de uyarladılar. Akademik bir makale...: 'The Five-Factor Model in Fact and Fiction', Robert R. McCrae, James F. Gaines, Marie A. Wellington, 2012, 10.1002/9781118133880.hop205004.

Farklı karakter özelliklerine sahip kişiler, insanlardan oluşan çevrelerini kontrol etmekte farklı taktikler kullanırlar: In Personality Psychology, Larsen, Buss & Wismeijer (McGraw Hill, 2013), a 'taxonomy of eleven tactics of manipulation' has been compiled (s.427).

Cazibe ("Bir şey istediğimde sevecen olmaya çalışırım.")

Baskı ("İstediğimi yapana kadar ona bağırırım.")

Yok sayma ("İstediğimi yapana kadar ona tepki vermem.")

Mantık yürütme ("Bunu yapmasını neden istediğimi açıklayacağım.")

Geri çekilme ("İstediğimi yapana kadar sızlanırım.")

Kendini alçaltma ("İstediğimi yapana kadar ona boyun eğerim.")

Sorumluluğa davet ("İstediğimi yapacağına dair söz vermesini sağlarım.")

Acımasız ("İstediğimi yapması için ona vururum.")

Hazla teşvik ("Ona ne kadar eğlenceli olacağını gösteririm.")

Sosyal karşılaştırma ("Ona herkesin bunu yaptığını söylerim.")

Para ödülü ("İstediğimi yapması için ona para teklif ederim.")

... diye yazıyor Psikolog Profesör Keith Oatley...: *Such Stuff as Dreams*, Keith Oatley (Wiley-Blackwell, 2011) s.95.

Sorumluluk bilinci yüksek insanlar...: *Personality Psychology*, Larsen, Buss & Wismeijer (McGraw Hill, 2013) s.69.

Dışa dönük kişiler, daha fazla ilişki yaşayabilir...: 'Sextraversion', Dr David P.Schmidt, *Psychology Today*, 28 Haziran 2011.

... ve trafik kazası geçirebilirler: *Personality Psychology*, Larsen, Buss & Wismeijer (McGraw Hill, 2013) s.68.

Uyumsuz kişiler, daha yüksek ücretli işlere sahip olmak için mücadele etmekte...: *Personality*, Daniel Nettle (Oxford University Press, 2009) s.177.

Yeni deneyimlere açık kişiler, dövme yaptırmaya...: *Personality Psychology*, Larsen, Buss & Wismeijer (McGraw Hill, 2013) s.70.

... sağlıksız yaşamaya...: *Snoop*, Sam Gosling (Basic Books, 2008) s.99

... ve sol görüşlü partilere oy vermeye...: *Personality Psychology*, Larsen, Buss & Wismeijer (McGraw Hill, 2013) s.70.

Sorumluluk düzeyi düşük kişilerin hapse girme...: *Personality Psychology*, Larsen, Buss & Wismeijer (McGraw Hill, 2013) s.69.

... ve ölme riski: *Personality*, Daniel Nettle (Oxford University Press, 2009) s.34.

... erkeklerin kadınlardan daha uyumsuz olduğu...: *Personality*, Daniel Nettle (Oxford University Press, 2009) s.177. Nettle kitabında %70 oranından bahsediyor ama bu metni gözden geçiren uzman okurlarımdan biri olan Dr. Stuart Ritchie, Nettle'ın verdiği bilgi doğru olsa da bazı başka güvenilir çalışmalarda bu oranın daha az olduğu konusunda bir uyarıda bulundu. %60'ın daha makul bir oran olduğu düşünülüyor.

Kişilikler konusunda benzer bir aralık nevrotizmde de görülüyor: Dr Stuart Ritchie'nin yorumu.

2.2

"İnsan karakterleri parçalı bir özellik gösterir": *Personality*, Daniel Nettle (Oxford University Press, 2009) s.7.

İnsanlar kim olduklarını göstermek için "kimlikleriyle ilgili iddialarda" bulunurlar: *Snoop*, Sam Gosling (Basic Books, 2008), s.12-19.

Psikolog Profesör Sam Gosling bu konuda meraklı olanlara...: *Snoop*, Sam Gosling (Basic Books, 2008) s.19.

Lynn Barber, başarılı mimar Zaha Hadid ile görüşmeye gittiğinde...: 'Zaha Hadid', Lynn Barber, *Observer*, 9 Mart 2008.

2.4

0-2 yaş arasında, beynimiz her saniyede...: *The Social Animal*, David Brooks (Short Books, 2011) s.47.

İnsanların çocukluk döneminin daha uzun sürmesinin temel nedeni de budur aslında: *The Self Illusion*, Bruce Hood (Constable and Robinson, 2011) s.22.

Hikâye anlatımı ve oyunlar: *Brain and Culture*, Bruce Wexler (MIT Press, 2008) s.134. Ayrıca bkz: C. M. Walker & T. Lombrozo, 'Explaining the moral of the story', *Cognition*, 2017, 167, 266-281.

Sosyopat katillerin geçmişlerine odaklanan bir çalışmada...: 'A History of Children's Play and Play Environments', Joe L. Frost (Routledge, 2009) s.208.

Kültür, modellerimize çoğunlukla yaşamımızın ilk yedi yılında eklenip...: '*The Construction of the Self*', Susan Harter (Guildford Press, 2012) s.50.

Bazı psikologlar, bu düşünce sisteminin Antik Yunan'ın...: 'The Geography of Thought', Richard E. Nisbett (Nicholas Brealey, 2003). Bu konuda daha

kapsamlı bilgi için bkz. *Selfie* (Picador, 2017) in Book Two: The Perfectible Self.

Başarının anahtarı bireysel bağımsızlık olduğu için...: Bu farklılıklar bugün de yaygın olarak görülmektedir. Asyalı bir öğrenciye balıklarla dolu bir akvaryum resmi gösterir ve gözbebeklerinin saniyenin binde birinde gerçekleşen sıçramasını izlerseniz öğrencinin -farkında olmadan- gözleriyle resmin tamamını taradığını görürsünüz. Oysa Batılı bir öğrenci, baskın gözüken, parlak renkli ve en öndeki balığa daha fazla odaklanacaktır. Onlara resimde ne gördüklerini soracak olursanız Asyalı öğrenci cümleye, büyük olasılıkla, "Bir akvaryum gördüm," diye başlarken Batılı öğrenci "Bir balık gördüm," diyecektir. Bu balık hakkında ne düşündükleri sorulacak olursa Batılı öğrenci, "O balık diğerlerinin lideri," derken Asyalı öğrenci balığın kötü bir şey yaptığı için gruptan dışlandığı konusunda tahminde bulunacaktır.

Bu tür kültürel farklılıklar; yaşamın, benlik kavramının ve hikâyelerin deneyimlenmesinde önemli ölçüde farklılığa neden olur. Katılımcılardan kendileriyle tanıdıkları diğer insanlar arasındaki ilişkiyi gösteren bir "sosyogram" çizmeleri istendiğinde Batılı bireylerin kendilerini bir dairenin ortasına büyük, Doğulu bireylerin ise kendilerini dairenin kenarına küçük şekilde çizdikleri görüldü. Batılı ülkelerin aksine, Çin'de alçakgönüllü ve çalışkan öğrenciler popülerdir ve utangaç olmak bir liderlik özelliği olarak görülür. Bu farklılıklar beynimizdeki nöral modellerde başlar ve bu şekilde gerçeklik algımızı kontrol eder. "Bu durum, sadece,

Batılıların ve Doğuluların dünya hakkındaki düşüncelerinin farklı olmasıyla ilgili değil," diyor Psikolog Profesör Richard Nisbett, "onlar gerçek anlamda farklı dünyalar görüyorlar." Bir taraf, diğer tarafın açıkça gördüğü ahlaki kuralları algılayamadığı için bu durum ciddi çatışmalara yol açabiliyor. "Çinliler, birinin grubun iyiliği için haksız bir şekilde cezalandırılmasını kabul edebiliyorlar," diyor Nisbett. "Birey haklarına oldukça önem veren Batılılar için ise bu kabul edilemez bir şey. Oysa diğerleri için grup her şeyden önemli."

"bu durum insanların sebep sonuç ilişkisi hakkındaki görüşlerini değiştirerek Batı medeniyetinin doğumunu müjdeledi": *'Life on Purpose'*, Victor Stretcher (Harper One, 2016) s.24.

Amerika'da yaşayan üç yaşındaki bir kız çocuğu...: *The Storytelling Animal*, Jonathan Gottschall (HMH, 2012) s.33.

... bu ülkede iki bin yıl boyunca gerçek anlamda bir otobiyografi yazılmamıştır: *The Autobiographical Self in Time and Culture*, Qi Wang (Oxford University Press, 2013) s.46, 52.

Psikolog Profesör Uichol Kim'in bu konudaki görüşleri...: Yazarla röportaj.

2.5

"Nihayet ergenlik çağına ulaştığımızda," diye yazıyor Psikolog Profesör Dan McAdams...: *The Redempti-*

ve Self, Dan P. McAdams (Oxford University Press, 2013) s.xii.

Nörobiyolog Profesör Bruce Wexler bu durumu şöyle tanımlıyor...: *Brain and Culture*, Bruce Wexler (MIT Press, 2008) s.9.

Wexler şöyle devam ediyor...: *Brain and Culture*, Bruce Wexler (MIT Press, 2008) s.9.

Bu durum "mantıklı durdurma kuralı" diye adlandırılır: *The Happiness Hypothesis*, Jonathan Haidt (Arrow, 2006) s.65.

Kendimizi bu şekilde kandırdığımızda nöral ödül mekanizması...: *The Political Brain*, Drew Westen (Public Affairs, 2007) s.x–xiv.

Bu durum sadece zihnimizdeki modellere karşı çıkan kanıtları unutup onları görmezden gelmekten ibaret değildir: Doğrulama yanlılığıyla ilgili kapsamlı bilgi için bkz. *The Heretics* (Picador, 2013), altıncı bölüm: 'The Invisible Actor at the Centre of the World'.

Zeki insanlar haklı olduklarını ispat etmenin yollarını bulmakta genellikle daha başarılı olsalar da...: 'Myside Bias, Rational Thinking, and Intelligence', Keith E. Stanovich, Richard F. West, Maggie E. Toplak, *Current Directions in Psychological Science*, 2013, cilt 22, sayı 4.

'Cognitive Sophistication Does Not Attenuate the Bias Blind Spot', Richard F. West, Russell J. Meserve, and Keith

E. Stanovich, *Journal of Personality and Social Psychology*, 4 Haziran 2012.

Dikkat çekici bir teori...: *The Enigma of Reason*, Hugo Mercier and Dan Sperber (Allen Lane, 2017).

Bu durum, senarist Russell T. Davies'in iyi bir diyaloğun nasıl olacağıyla ilgili görüşlerini doğruluyor: 'Has every conversation in history been just a series of meaningless beeps?', Charlie Brooker, Guardian, 28 Nisan 2013.

Deneyimlediğimiz şeylerden tanıdık oldukları için keyif alırız: *Brain and Culture*, Bruce Wexler (MIT Press, 2008) s.9.

Sinirbilimci Profesör Sarah Gimbel...: 'You Are Not So Smart with David McRaney', *The Neuroscience of Changing Your Mind*, 93. bölüm, 13 Ocak 2017.

2.6

Üstün ahlaki özelliklere sahip olduğumuzu destekleyen inançlar, en sarsılmaz inançlarımızın arasında yer alır: 'The Illusion of Moral Superiority', B. M. Tappin, R.T. McKay, *Soc Psychol Personal Sci*, 2017, Ağustos 8(6):623-631.

... kendilerine verilen parayı kim olduklarını bilmedikleri kişilerle...: 'Motivated misremembering: Selfish decisions are more generous in hindsight', Ryan Carlson, Michel Marechal, Bastiaan Oud, Ernst Fehr,

Molly Crockett, 23 Temmuz 2018. Ön baskı için bkz: https://psyarxiv.com/7ck25/

"Hatırlamayı seçtiğimiz kişisel anıların,": 'The "real you" is a myth – we constantly create false memories to achieve the identity we want', Giuliana Mazzoni, *The Conversation*, 19 Eylül 2018.

Mazzoni ve diğer araştırmacıların yürüttüğü çalışmalar...: 'Changing beliefs and memories through dream interpretation', Giuliana A. L. Mazzoni, Elizabeth F. Loftus, Aaron Seitz, Steven J. Lynn, *Applied Cognitive Psychology*, cilt 13, sayı 2, Nisan 1999, s.125-144.

Psikolog Carol Tavris ve Psikolog Elliot Aronson'a göre...: *Mistakes Were Made (But Not By Me)*, Carol Tavris & Elliot Aronson (Pinter and Martin, 2007) s.76.

Profesör Nicholas Epley işletme bölümü öğrencilerinin katıldığı bir çalışmada...: *Mindwise*, Nicholas Epley (Penguin, 2014) s.54.

Ahlaki üstünlüğün, "pozitif yanılsamanın en güçlü ve etkili biçimi olduğu"...: 'The Illusion of Moral Superiority', B. M. Tappin, R. T. McKay, Soc Psychol Personal Sci, 2017, Ağustos; 8(6): 623-631.

Ahlaki açıdan "olumlu bir benliğe sahip olduğumuz algısını sürdürmek": 'Motivated misremembering: Selfish decisions are more generous in hindsight', Ryan Carlson, Michel Marechal, Bastiaan Oud, Ernst Fehr, Molly Crockett, 23 Temmuz 2018. Ön baskı için bkz: https://psyarxiv.com/7ck25

Katiller ve aile içinde şiddet uygulayan kişiler bile...: *The Happiness Hypothesis*, Jonathan Haidt (Heinemann, 2006) s.73.

Araştırmacılar, mahkûmların zihinlerindeki kahraman yapıcı mekanizmanın öne sürdüğü taraflı düşünceleri incelediklerinde...: 'Behind bars but above the bar: Prisoners consider themselves more prosocial than non-prisoner', Constantine Sedikides, Rosie Meek, Mark D. Alicke and Sarah Taylor, *British Journal of Social Psychology*, 2014, 53, 396-403.

... Hitler de aynı şeyi düşünüyordu: *Hitler's World View: A Blueprint for Power*, Eberhard Jäckel (Harvard University Press, 1981) s.65.

Döküm işçisi olan otuz beş yaşındaki bir adamın o günlere dair hatırladıkları şöyle: *Ordinary Men*, Christopher R. Browning (Harper Perennial, 2017) s.73.

Araştırmacılar şiddet ve acımasızlığın dört temel sebebi olduğunu ortaya koyuyor: *The Happiness Hypothesis*, Jonathan Haidt (Heinemann, 2006) s.75.

2.7

Gerçek hayatta karşılaştığımız bu tür kahramanlardan biri, "eko terörist" Mark Lynas'tır: Yazarla röportaj.

3.0

... Lisa Bortolotti bu durumu şöyle açıklıyor: 'Confabulation: why telling ourselves stories makes us feel OK', Lisa Bortolotti, *Aeon*, 13 Şubat 2018.

... bir dizi meşhur deney aracılığıyla: Gazzaniga'nın yaptığı deneyle ilgili bölüm, yazarın *Who's In Charge?* (Robinson, 2011) ve *Human* (Harper Perennial, 2008) isimli kitaplarında yer almaktadır. Benzer bir konu için, bkz. *The Happiness Hypothesis*, Jonathan Haidt (Heinemann, 2006).

"Zihnimizdeki anlatıcının işi," diye yazıyor Gazzaniga...: *Who's in Charge?*, Michael Gazzaniga (Robinson, 2011) s.85.

Bu bulgular nedeniyle...: *Mindwise*, Nicholas Epley (Penguin, 2014) s.30.

Profesör Leonard Mlodinow'ın sinirbilimci bir meslektaşının yıllarca psikoterapi görmesinin: *Subliminal*, Leonard Mlodinow, (Penguin, 2012) s.177.

3.1

... benlikler, hakimiyeti ele geçirmek için "birbirleriyle savaş içindedir.": *Incognito: The Secret Lives of the Brain*, David Eagleman (Canongate, 2011) s.104.

... kurgulamak, beynin uğraştığı temel işlerden biridir...: *Incognito: The Secret Lives of the Brain*, David Eagleman (Canongate, 2011) s.137.

Dr. Kurt Goldstein sol elinin boynuna saldırıp onu boğazlamak istediğini ... anlatan bir kadından bahsetmişti: *Altered Egos: How the Brain Creates the Self*, Todd E. Feinberg (Oxford University Press, 2001) s.93-99.

Amerikalı Sinirbilimci Dr. Todd Feinberg: *Altered Egos: How the Brain Creates the Self*, Todd E. Feinberg (Oxford University Press, 2001) s.93-99.

BBC, üstündekileri çıkaran bir hastanın ve bu davranışının sebebini soran doktorun haberini yapmıştı: 'Alien Hand Syndrome sees woman attacked by her own hand', Dr Michael Mosley, 20 Ocak 2011.

Profesör Michael Gazzaniga da "sol eliyle karısını tutup onu şiddetli bir şekilde sallarken sağ eliyle karısını kurtarmaya çalışan"...: *Altered Egos: How the Brain Creates the Self*, Todd E. Feinberg (Oxford University Press, 2001) s.93-99.

Bir çocuk, içindeki karşı koyulmaz öfke yüzünden...: *The Uses of Enchantment*, Bruno Bettelheim (Penguin, 1976) s.30.

"Çocuk, tüm hüsnükuruntuları bir iyilik perisinde...: *The Uses of Enchantment*, Bruno Bettelheim (Penguin, 1976) s.66.

3.2

Psikolog Profesör Jerome Bruner hikâyelerin "iki alanda" faaliyet gösterdiğini yazıyor: *Making Stories*, Jerome Bruner (Harvard University Press, 2002) s.26.

Psikolog Profesör Brian Little, "Aslında her birey, dünya hakkında varsayımlar üretip...: *Who Are You Really?*, Brian Little (Simon & Schuster, 2017) s.25.

3.4

Hikâye teorisyeni Robert McKee bu konuda şunları yazıyor...: *Story*, Robert McKee (Methuen, 1999) s.138.

3.6

Yeryüzünde geçirdiğimiz sürenin yüzde doksan beşten fazlasında...: *Who's In Charge?*, Michael Gazzaniga (Robinson, 2011) s.315.

... yirmi birinci yüzyılda hâlâ Taş Devri'nde sahip olduğumuz beyinlere sahibiz: *Grooming, Gossip and the Evolution of Language*, Robin Dunbar (Faber & Faber, 1996), Kindle – 1255-1256.

...insanların hâlâ mağaradaymış ve geceleri ortaya çıkan yırtıcı hayvanlara...: *Evolutionary Psychology*, David M. Buss (Routledge, 2016) s.84.

Biri parmak uçlarında yürüyüp bizi korkuttuğunda...: *The Origins of Creativity*, Edward O. Wilson (Liveright, 2017) s.114.

Dünyanın her yerinde insanlar, açık ve yeşil alanlardan hoşlanır: *Evolutionary Psychology*, David M. Buss (Routledge, 2016) s.84.

Psikologların insan dillerinin ...: *Evolutionary Psychology*, Robin Dunbar, Louise Barrett, John Lycett (Oneworld, 2007) s.133.

İnsan toplulukları büyüktü: *Grooming, Gossip and the Evolution of Language*, Robin Dunbar (Faber & Faber, 1996), Kindle – 1152-1156.

... büyük bir alanı dolduran bu insanlar: *Evolutionary Psychology* by Robin Dunbar, Louise Barrett, John Lycett (Oneworld, 2007) s.112.

"Dört yaşımdan başlayıp ergenliğime kadar uzanan yıllar boyunca...: *The Hungry Mind*, Susan Engel (Harvard University Press, 2015) s.146.

... dört yaşındaki çocukların...: *The Hungry Mind*, Susan Engel (Harvard University Press, 2015) s.134-135.

... başka insanların davranışları...: *The Hungry Mind*, Susan Engel (Harvard University Press, 2015) s.140.

Dedikoduların çoğu...: *Just Babies*, Paul Bloom (Bodley Head, 2013) s.95.

"Hikâyeler, sosyal denetime duyduğumuz yoğun ilginin sonucunda doğmuştur": *On The Origin of Stories*, Brian Boyd (Harvard University Press, 2010) s.64.

Dünya genelindeki altmış grupta, etnografik anlatılardaki ahlaki değerler üzerine yapılan bir araştırmada...: O. S. Curry, D. A. Mullins, H. Whitehouse. Is it good to cooperate? 'Testing the theory of morality-as-cooperation in 60 societies', *Current Anthropology*, 15 Temmuz 2017.

Henüz konuşamayan bebekler bile...: *Just Babies*, Paul Bloom (Bodley Head, 2013) s.27.

Psikolog Profesör Paul Bloom bu konuda...: *Just Babies*, Paul Bloom (Bodley Head, 2013) s.27.

Mitolojist Joseph Campbell bir kahramanın son sınavının...: *The Power of Myth*, Joseph Campbell with Bill Moyers (Broadway Books, 1998) s.126.

Christopher Booker ise...: *The Seven Basic Plots*, Christopher Booker (Continuum, 2005) s.555.

Başka bir psikoloğun hazırladığı bir kukla şovunda...: *The Domesticated Brain*, Bruce Hood (Pelican, 2014) s.195.

Beyin taramaları, bencil birinin cezalandırmasını beklemenin bile haz uyandırdığını ortaya koyuyor: *Comeuppance*, William Flesch (Harvard University Press, 2009) s.43.

..."maliyetli sinyalleşme" olarak bilinen...: *Grooming, Gossip and the Evolution of Language*, Robin Dunbar (Faber & Faber, 1996), Kindle – 2911-2917.

"Hikâyede kahraman olan kadın ve erkekler, masum olanı müdafaa edip hatalı davrananları cezalandır-

manın bedelini ödeyenlerdir": *Comeuppance*, William Flesch (Harvard University Press, 2009) s.126.

"Üç yaşındaki çocuklarda da dedikoduya benzer davranışlar gözlemlenmiştir." *Preschoolers affect others' reputations through prosocial gossip*: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/bjdp.12143

3.7

Evrim psikologları şiddetle arzulamaya programlı olduğumuz iki şey olduğunu söylüyor: *The Redemptive Self*, Dan P. McAdams (Oxford University Press, 2013) s.29.

Daha ileride olmak, insanlar için evrensel...: 'Is the Desire for Status a Fundamental Human Motive? A Review of the Empirical Literature', C. Anderson, J. A. D. Hildreth & L. Howland, *Psychological Bulletin*, 16 Mart 2015.

İnsanoğlu doğal bir eğilimle, vahşice statü peşinde koşar: *On the Origin of Stories*, Brian Boyd (Harvard University Press, 2010) s.109.

Araştırmacılar, "öznel iyi oluş, öz saygı...: 'Is the Desire for Status a Fundamental Human Motive? A Review of the Empirical Literature', C. Anderson, J. A. D. Hildreth & L. Howland, *Psychological Bulletin*, 16 Mart 2015.

... avcı toplayıcı kabilelerde dedikodu üzerine yapılan çalışmalar: *Behave*, Robert Sapolsky (Vintage, 2017) s.323.

Cırcır böcekleri bile...: *Evolutionary Psychology*, David M. Buss (Routledge, 2016) s.49.

Kuzgunlar sadece yakınlarındaki sürülerin dedikodularını dinlemekle kalmıyor...: *Behave*, Robert Sapolsky (Vintage, 2017) s.428.

Alfa şempanzeler, yaklaşık dört beş yıl hayatta kalır...: *Our Inner Ape*, Frans de Waal (Granta, 2005) s.68.

Statünün hem şempanzelere hem de insanlara...: *Comeuppance*, William Flesch (Harvard University Press, 2009) s.110.

Şempanzelerin yenilene oynama eğilimi...: *Our Inner Ape*, Frans de Waal (Granta, 2005) s.75. Tabii ki insanlar da zayıf olandan yanadır: *The Appeal of the Underdog*, Joseph A. Vandello, Nadav P. Goldschmied and David A. R. Richards, Pers Soc Psychol Bull, 200, 33: 1603.

Hikâye teorisyeni Christopher Booker...: *The Seven Basic Plots*, Christopher Booker (Continuum, 2005) s.556.

... hikâyedeki *kahraman* kadın ve erkeğin, dört değeri birden kusursuz bir şekilde temsil etmesi gerekiyor...: *The Seven Basic Plots*, Christopher Booker (Continuum, 2005) s.268.

Biyografi uzmanı Tom Bower...: 'The pampered, petulant, self-pitying Prince', Tom Bower, *Daily Mail*, 16 Mart 2018.

Beyin taraması sırasında...: *Behave*, Robert Sapolsky (Vintage. 2017) s.67.

Başka insanların başına gelen şanssızlıkları...: *Behave*, Robert Sapolsky (Vintage, 2017) s.67.

Shenzhen Üniversitesi'ndeki araştırmacılar da benzer bulgular açıkladı: 'Social hierarchy modulates neural responses of empathy for pain', Chunliang Feng, Zhihao Li, Xue Feng, Lili Wang, Tengxiang Tian, Yue-Jia Luo, *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, cilt 11, sayı 3, 1 Mart 2016, s.485-495.

... iki yüzden fazla popüler roman üzerinde...: *Palaeolithic Politics in British Novels of the Longer Nineteenth Century*, Joseph Cattoll ve daha fazlası için bkz: http://www.personal.psu.edu/~j5j/papers/PaleoCondensed.pdf

3.8

O "berbat, rüzgârlı" günde yarışı kaybeden Caesar...: *Such Stuff as Dreams*, Keith Oatley (Wiley-Blackwell, 2011) s.94.

Psikologlar aşağılanmayı herhangi bir statü talep etme becerisinin tamamen ortadan kalkması olarak tanımlıyor...: 'Humiliation: its Nature and Consequ-

ences', Walter J. Torres and Raymond M. Bergner, *Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law Online*, June 2010, 38 (2) 195-204.

Profesör William Flesch'in yazdığı gibi...: *Comeuppance*, William Flesch (Harvard University Press, 2009) s.159.

3.9

Babil, M.Ö 587. Sosyal statüsü yüksek dört bin kadın ve erkekten oluşan bir grup Yahudi...: *The Written World*, Martin Puchner (Granta 2017) s.46-59.

Hepsi birden kafalarını önlerine eğdi: *The Written World*, Martin Puchner (Granta 2017) s.54.

On sekiz avcı toplayıcı topluluk...: 'Cooperation and the evolution of hunter-gatherer storytelling', Daniel Smith et al., *Nature Communications*, sayı 8, 1853. makale, 5 Aralık 2017.

Çok sayıda grubun üyesiyiz: *Subliminal*, Leonard Mlodinow (Penguin, 2012) s.165.

Bu tür hikâyeler bizi kör eder: *The Political Brain*, Drew Westen (Public Affairs, 2007) s.xvi.

Psikolog Profesör Jonathan Haidt ideolojik grupların...: Capitalism is Exploitation: https://www.youtube.com/watch?v=9B-RkNRGH9s

Sağ görüşe göre, kapitalizm, özgürleşme anlamına geliyordu: https://www.youtube.com/watch?v=kOomUpEdLE4&list=UUFHCypPBiy5cpLKFX11q0QQ

Sadece yirminci yüzyılda farklı gruplar arasındaki anlaşmazlıklar...: *Our Inner Ape*, Frans de Waal (Granta, 2005) s.5.

... düşmanlarının hareketlerini sessizce dinlerler: *Our Inner Ape*, Frans de Waal (Granta, 2005) s.132.

Yabancı bir şempanzeyi yakaladıklarında...: *Our Inner Ape*, Frans de Waal (Granta, 2005) s.24, 132.

... komşu erkekleri kasten ortadan kaldırarak, kendi bölgelerini genişleten...: *Our Inner Ape*, Frans de Waal (Granta, 2005) s.137.

Grup üyelerini alıp onların derinliklerini ve farklılıklarını yok ediyor: 'Intergroup Perception in the Social Context: The Effects of Social Status and Group Membership on Perceived Out-Group Homogeneity', Markus Brauer, *Journal of Experimental Social Psychology*, 37 (2001): 15-31.

... toplu katliamlardan namus cinayetlerine...: *The Domesticated Brain*, Bruce Hood (Pelican, 2014) s.278; Behave, Robert Sapolsky (Vintage 2017) s.288.

... insanların kitleler halinde Berlin sokaklarına dökülmesine neden olmuştu: 'Jud Süss: The Film That Fuelled the Holocaust', Gary Kidney, *Warfare History Network*, 23 Mart 2016.

Bu hikâyelerin büyük çoğunluğu...: 'Evil Origins: A Darwinian Genealogy of the Popcultural Villain', J. Kjeldgaard- Christiansen, *Evolutionary Behavioral Sciences*, 2015, 10(2), 109-122.

3.10

Edebiyat eleştirmeni Adam Kirsch: *Their Own Petard*, Adam Kirsch, The New York Times, 23 Mayıs 2013.

Bettelheim peri masallarının psikolojisi üzerine yaptığı araştırmada şunları yazıyor: *The Uses of Enchantment*, Bruno Bettelheim (Penguin, 1976) s.10.

3.11

1600'lü yıllarda hikâye anlatma sanatı...: *Will in the World*, Stephen Greenblatt (W.W. Norton, 2004) s.323-327.

... belli belirsiz bir bilgi var: *The Literature of Love*, Mary Ward (Cambridge University Press, 2009), s.61

...ebeveynlerinin nasıl davranacağını kestiremeyen çocuklar...: *The Domesticated Brain*, Bruce Hood (Pelican, 2014) s.116.

... dokunma reseptörlerinden oluşan bir ağ bulunur: 'Why your brain needs touch to make you human', Linda Geddes, *New Scientist*, 25 Şubat 2015.

... sosyal hiyerarşideki pozisyonumuz sadece yetişkin olarak nasıl birine dönüşeceğimizi belli ölçüde şekillendirmekle kalmaz...: *The Popularity Illusion*, Mitch Prinstein (Penguin, 2018) Kindle – 1984.

Lise yıllarını yalnız ve diğer insanlardan uzakta geçiren kişiler...: *The Popularity Illusion*, Mitch Prinstein (Penguin, 2018) Kindle – 2105.

Benzer bir testte...: *The Popularity Illusion*, Mitch Prinstein (Penguin, 2018) Kindle – 2111.

Dördüncü Bölüm

4.0

On dokuzuncu yüzyıl eleştirmenlerinden Ferdinand Brunetière...: *On Film-Making*, Alexander Mackendrick (Faber & Faber, 2004) s.106

... neredeyse su ve yemek kadar temel bir ihtiyaç: *The Happiness Hypothesis*, Jonathan Haidt (Arrow, 2006) s.22.

Araştırmacılar insanları izolasyon tanklarına...: *Brain and Culture*, Bruce Wexler (MIT Press, 2008) s.76-77.

Başka bir çalışma erkek katılımcıların...: 'Just Think: The challenges of the Disengaged Mind', Timothy D. Wilson et al., *Science*, Temmuz 2014, 345(6192), s.75-7.

Psikolog Profesörler John Bransford ve Marcia Johnson...: *The Sense of Style*, Steven Pinker (Penguin, 2014) s.147.

Zekice planlanmış bir çalışmada...: *Mindwise*, Nicholas Epley (Penguin, 2014) s.50.

Başka bir test, her on katılımcıdan sekizinin...: *The Domesticated Brain*, Bruce Hood (Pelican, 2014) s.222.

... milyonlarca yıl daha eski olan bir dili kullanır: *The Political Brain*, Drew Westen (Public Affairs, 2007) s.57.

Profesör Daniel Nettle bu konuda şunları yazıyor: *Personality*, Daniel Nettle (Oxford University Press, 2009) s.87.

Galli bir genç olan Jamie Callis...: 'The real-life story of a computer game addict who played for up to 16 hours a day by Mark Smith', Wales Online, 18 Eylül 2018.

Güney Kore'de bir anne baba...: 'S Korea child starves as parents raise virtual baby', BBC News, 5 Mart 2010.

... önemsiz hedeflerin ve çok büyük takıntıların...: *Who Are You Really?*, Brian Little (Simon & Schuster, 2017) s.45.

Aristo, "Onlar otlak hayvanları gibi yaşamaya karar vermiş," sözleriyle aşağıladığı hedonistlerin bu görüşünü şiddetle reddediyordu: *Life on Purpose*, Victor Stretcher (Harper One, 2016) s.27.

Profesör Helen Morales bu şekilde bir yaşamın bizi hedefe ulaştıracağını ifade ediyor: Yazarla röportaj.

Başkanlığını Tıp profesörü Steve Cole'un yaptığı bir araştırma grubu...: Steve Cole'un çalışmasıyla ilgili

New Yorker'a bir yazı yazmıştım. ('A Better Kind of Happiness', 7 Temmuz 2016).

...insanların belli amaçları olduğunu hissetmelerinin depresyon ve felç riskini azalttığını...: 'A meaning to life: How a sense of purpose can keep you healthy', Teal Burrell, *New Scientist*, 25 Ocak 2017.

"Bazı insanlar etrafta amaçsızca dolaşıyor... 'Purpose in Life as a Predictor of Mortality Across Adulthood', Patrick Hill and Nicholas Turiano, *Psychological Science*, Mayıs 2014, 25(7) s.1487-96.

Beynimizdeki ödül sistemi...: Video: 'Dopamine Jackpot! Sapolsky on the Science of Pleasure', http://www.dailymotion.com/video/xh6ceu_dopamine-jackpot-sapolsky-on-the-science-of-pleasure_news.

... "yapmak", "ihtiyacı olmak", "istemek" kelimelerinin...: *The Bestseller Code*, Jodie Archer & Matthew L. Jockers (Allen Lane, 2016) s.163.

4.1

kahramanların ... bir değişim geçirdiği ikinci bir bilinçaltı katmanı vardır: Hikâye analizi uzmanları, kahramanın geçirdiği değişimin doğası üzerinde ortak bir fikre varamıyor. Bazıları kahramanın temel karakterinin *dönüştüğünü* söylerken diğerleri kahramanın daha önce gizli olan bir özelliğinin *açığa çıktığını* öne sürüyor. Aslında iki taraf da haklı. Kahramanlar değişim geçirdiklerinde bilinçaltlarındaki daha iyi bir benlik modelini

öne çıkarmaya mecbur kalırlar. Bunu yapmak için bu benliği ortaya çıkararak nöral ağlarını güçlendirirler. Sonuçta, genellikle, nöral ağlar arasındaki bu mücadeleyi kazanan benlik, kahramanın davranışını kontrol eder. Böylece kahramanlar, temel karakter özelliklerini esneterek kimliklerinin alanını genişletirler. Bu durum insanlarla çevrili dünyalarını kontrol etmek için çok daha farklı araçlar kullanmalarını sağlar.

Fazla ayrıntıya girmemek için bu kitapta özellikle başkahramanı değişime götüren yolculuğun üzerine odaklandık. Ancak, hikâyedeki bütün önemli karakterlerin -başkahramanınki gibi olmasa da- değişmesine neden olan maceralar yaşaması gerektiğinin tahmin edilebileceğini umuyorum. Bütün karakterler, olaylar peşlerini bırakana kadar bilinçaltlarındaki soruya cevap vermelidir. Karakterler hiç durmadan değişirler. Bu değişikler doğrusal değil; ileri geri ya da inişli çıkışlıdır. Fakat değişim asla bitmez. Sürükleyici bir olay örgüsü, değişikliklerden oluşan karmaşık ve güzel bir senfoniye benzer çünkü beyinlerimiz değişikliğe takıntılıdır.

4.2

Sinirbilimci Profesör Beau Lotto'ya göre...: *Deviate*, Beau Lotto (W&N, 2017) Kindle – 685.

Veri uzmanı David Robinson...: Examining the arc of 100,000 stories: a tidy analysis by David Robinson, http://varianceexplained.org/r/tidytext-plots, 26 Nisan 2017.

Psikolog ve hikâye teorisyeni Profesör Jordan Peterson...: Maps of Meaning video lectures. Jordan Peterson, 2017: Marionettes & Individuals Part Three [01:35]

4.3

Rastlantısal bir şekilde ödül veren bir makineyle karşı karşıya kaldıkları bir çalışmada, katılımcıların...: *The Self Illusion*, Bruce Hood (Constable, 2011) s.51.

Başka bir testte, elektrik şoku verilen katılımcılara...: *The Domesticated Brain*, Bruce Hood (Pelican, 2014) s.115.

"Başımıza neyin, neden geldiğini anlamanın sağlığımız için kritik bir önemi vardır": *Redirect*, Timothy D. Wilson (Penguin, 2013) s.268.

Psikolog Profesör Roy Baumeister...: *The Cultural Animal*, Roy Baumeister (Oxford University Press, 2005) s.102.

4.4

... dünyanın merkezindeki görünmez bir aktör: *Making up the Mind*, Chris Frith (Blackwell Publishing, 2007) s.109.

Bir araştırmaya göre, bu taşıma sırasında...: 'The Extended Transportation-Imagery Model: A Meta-Analysis

of the Antecedents and Consequences of Consumers' Narrative Transportation', Tom van Laer, Ko de Ruyter, Luca M. Visconti and Martin Wetzels; *Journal of Consumer Research*, cilt 40, No. 5 (Şubat 2014) s.797-817.

... popüler hikâyelerin yazarları, kendilerini karakterlerle özdeşleştirmesini sağlayarak...: *Inventing Human Rights*, Lynn Hunt (W.W. Norton, 2008) s.38

Pamela'nın olmadığı bir ev bulamazsınız: *Inventing Human Rights*, Lynn Hunt (W.W. Norton, 2008) s.42.

4.5

Bir deneyde bir grup beyaz Amerikalı...: 'Entertainment-education effectively reduces prejudice', Sohad Murrar, Markus Brauer; Group Processes & Intergroup Relation, 2018, cilt 21, sayı 7.

Kitaptaki Alıntılara Kaynaklık Eden Türkçe Çeviriler (Alfabetik Sıralama)

Arthur Miller. *Satıcının Ölümü*. çev. Aytuğ İz'at, Emre İz'at. Mitos Boyut, 2002.

Arundhati Roy. *Küçük Şeylerin Tanrısı*. çev. İlknur Özdemir. Can Yayınları, 2019.

Bruno Bettelheim. Masallar Ne Anlatır? çev. Sanem Erdem, Begüm Berkman. Sfenks Kitap, 2020.

Charles Bukowski. *Postane*. çev. Avi Pardo. Parantez Yayınları, 2019.

Charles Dickens. *Bir Noel Şarkısı*. çev. Meral Camcı. Bordo Siyah Yayınları, 2012.

David Eagleman. *Incognito Beynin Gizli Hayatı*. çev. Zeynep Arık Tozar. Domingo Yayınevi, 2019.

Frans De Waal. *İçimizdeki Maymun*. çev. Aslı Biçen. Metis Yayınları, 2008.

Franz Kafka. *Hikâyeler*. çev. Kâmuran Şipal. Cem Yayınevi, 1995.

Friedrich Engels, Karl Marx. *Komünist Manifesto*. cev. Celal Üster, Nur Deriş. Can Yayınları, 2013.

George Orwell. *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört*. çev. Celal Üster. Can Yayınları, 2019.

Gillian Flynn. *Kayıp Kız*. çev. Uğur Mehter. Artemis Yayınları, 2016.

Graham Greene. *Sessiz Amerikalı*. çev. Mehmet Harmancı. Everest Yayınları, 2003.

Harper Lee. *Bülbülü Öldürmek*. çev. Özay Süsoy. Altın Kitaplar, 2013.

Homeros. *İlias Destanı*. çev. Ahmet Cevat Emre. Varlık Yayınları, 1965.

Ian McEwan. *Sahilde*. çev. İlknur Özdemir. Trukuvaz Kitap, 2008.

J.K. Rowling. *Harry Potter ve Felsefe Taşı*. çev. Ülkü Tamer. Yapı Kredi Yayınları, 2015.

James Baldwin. *Bir Başka Ülke*. çev. Çiğdem Öztekin. Yapı Kredi Yayınları, 2015.

Jane Austen. *Emma*. çev. Nihal Yeğinobalı. Can Yayınları, 2019.

Jane Austen. *Mansfield Park*. çev. Nihal Yeğinobalı. Can Yayınları, 2011.

John Fante. *Toza Sor*. çev. Avi Pardo. Parantez Yayınları, 2018.

Jonathan Franzen. *Düzeltmeler*. çev. Füsun Doruker. Sel Yayıncılık, 2012.

Joseph Campbell, Bill Moyers. *Mitolojinin Gücü*. çev. Zeynep Yaman. Mediacat Kitapları, 2013.

Joseph Campbell. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. çev. Sabri Gürses. İthaki Yayınları, 2019.

Karl Ove Knausgaard. *Kavgam Cilt 1*. çev. Ebru Tüzel, Monokl Yayınları, 2016.

Kazuo Ishiguro. *Günden Kalanlar*. çev. Şebnem Susam. Yapı Kredi Yayınları, 2019.

Ken Kesey. *Guguk Kuşu*. çev. Aziz Üstel. Turkuvaz Kitap, 2012.

Knut Hamsun. *Açlık*. çev. Behçet Necatigil. Varlık Yayınları, 2017.

Lev Nikolayeviç Tolstoy. *Anna Karenina*. çev. Ergin Altay. İletişim Yayınları, 2015.

Mary Shelley. *Modern Prometheus*. çev. Duygu Akın. Can Yayınları, 2012.

Michael Cunningham. *Dünyanın Sonundaki Ev*. çev. Püren Özgören. Can Yayınları, 2013.

Nicholas Epley. *Aklıselim*. çev. Filiz Bolat. Ketebe Yayınları, 2019.

Patrick Süskind. *Koku*. çev. Tevfik Turan. Can Yayınları, 2019.

Richard Yates. *Bağımsızlık Yolu*. çev. Esra Birkan. Yapı Kredi Yayınları, 2017.

Roald Dahl. *Bay ve Bayan Kıl*. çev. Roza Hakmen. Can Çocuk Yayınları, 2019.

Toni Morrison. *Süleyman'ın Şarkısı*. çev. Sibel Özbudun. Sel Yayıncılık, 2018.

Virginia Woolf. *Mrs. Dalloway*. çev. Tomris Uyar. İletişim Yayınları, 2013.

Vladimir Nabokov. *Lolita*. çev. Fatih Özgüven. İletişim Yayınları, 2019.

William Shakespeare. *Julius Caesar*. çev. Sabahattin Eyuboğlu. İş Bankası Kültür Yayınları, 2007.

William Shakespeare. *Kral Lear*. çev. Özdemir Nutku. İş Bankası Kültür Yayınları, 2009.

Zadie Smith. *İnci gibi Dişler*. çev. Mefkure Bayatlı. Everest Yayınları, 2001.

Zoe Heller. *Skandal*. çev. Mefkure Bayatlı. Grikedi Yayınları, 2004.

DİZİN

A
ahlak 14, 16, 19, 85, 101, 112, 120-123, 125, 167-170, 174-176, 193, 195, 199, 203, 288, 293, 299
ahlaki öfke 174, 178, 184, 189, 196, 200, 204, 246
Alfred Hitchcock 29
algı 25-29, 37-44, 50, 52, 59, 61, 83, 87, 105, 113, 116, 118, 120-123, 127, 139, 161, 164, 184, 192, 213, 215, 250, 253, 283
Amerikalı Köle Frederick Douglass'ın Yaşam Öyküsü 253
anlatmak yerine göstermek 46, 75
Anna Karenina 25, 31
antikahraman 202-205, 232, 293
Antik Çin 104, 105
Antik Yunan 70, 103, 182, 226
Arabistanlı Lawrence 152, 157, 210, 229, 261, 263, 275
Aristo 28, 104, 115, 226, 227, 230
arketipik hikâyeler 174, 205, 242
aşağılanma 112, 185, 186, 242, 291,
ateşleme noktası 114, 116, 125, 134, 150, 152, 201, 221, 228, 233, 241, 285, 289, 290, 291, 294
avcı toplayıcı 53, 166, 176, 189, 190, 309

B
Babil 187, 188
beklenmedik değişiklik 19, 43, 126, 233, 246
Beowulf 198
beş büyük kişilik özelliği 275
bilgisayar oyunları 14, 225, 238
bilinçaltı 21, 60, 109, 115, 119, 129, 142, 146-151, 153, 157-163, 167, 195, 196, 202, 229, 236, 238, 240, 268, 281-283, 286, 339
bireycellik 103
Bir Noel Şarkısı 66, 158, 343
Brexit 265, 267, 268

Ç
çağrışım 61, 62, 67, 88, 249, 250
çatışma 108, 113, 114, 129, 146, 151, 175, 204, 216, 231, 259, 321

D
Damien Chazelle 243
davranışsal kalıntı 95
Davut ve Golyat 124, 277
dedikodu 14, 168-170, 172, 175,176, 242, 329-332
dönüşüm 13, 41, 144, 162, 166, 171, 193, 231, 232, 245, 292, 295, 296
dramatik soru 135, 139, 140, 141,147, 150, 151, 153, 154, 157, 158, 162, 166, 175, 205, 206, 207, 211, 216, 228, 234, 235, 237, 238, 240, 242, 243, 257, 286-288, 291, 296-299
dürtü 33, 60, 146, 166, 167, 170, 181, 190, 199, 221
duygu 14, 17, 19, 21, 32, 46, 53, 55, 57-64, 66, 70, 75, 82, 87-91, 95, 109, 111, 115, 116, 118, 120, 123, 127, 138, 140, 144, 147, 148, 158, 166, 168, 170, 171-175, 178, 180, 192, 193, 197-199, 200, 224-226, 233,236, 241-244, 247, 253, 263, 274, 278, 281, 285, 286, 295, 296, 309, 311

E
Emma 29, 181, 280, 306
empati 82, 178, 180, 195, 204, 210, 211, 248, 251
entrika 177, 282
episodik 69, 315
esnek 108, 118, 144, 145, 274
evrim 14, 19, 26, 27, 41, 52, 110, 167,

175, 197, 221, 307

G

Gılgamış Destanı 191
Greenpeace 125
Grinin Elli Tonu 235
Güç ve Zafer 123

H

halüsinasyon 36, 38, 39, 86, 100
Hamlet 206
Harry Potter ve Felsefe Taşı 29, 198
hayali dünya 40, 50, 112, 311
hayali modeller 39, 44, 54, 83
hikâye anlatıcılığı 15, 18, 19, 20, 168, 174, 208, 230, 255, 284
hipersosyal 50, 77, 89, 162, 234, 253
hiyerarşi 91, 177, 196, 214
Hollywood 38, 231, 238, 259, 260
Homeros, İlyada 31

İ

iç ses 136, 148
inanç 16, 39, 61, 84-87, 90, 93, 113, 117, 123-126, 139, 151, 156, 182-185, 190, 195, 196, 212, 213, 216, 245, 247, 263-265, 267, 269, 273-279, 281, 288
insan davranışı 128, 169, 208
Into the Woods 232,287

J

Julius Caesar 185, 186

K

kahraman 14-21, 28, 30, 35, 39, 47, 64, 66, 73, 76, 77, 82-85, 94, 98, 105, 106, 108, 114-127, 129, 134, 135, 138, 148, 152, 158-161, 166, 170-175, 178, 179, 182, 183, 186, 189, 191, 204, 213, 216, 221, 223-234, 236-242, 246, 251, 253, 256, 259, 260-263, 265-280, 282, 284-297
karakter 18-21, 36, 46, 54-56, 60, 84-101, 106, 114-117, 122-129, 148-164, 170, 174, 175, 178, 179, 182, 186-189, 194, 198-216, 228-248, 255-293, 316, 329, 340, 342
katliam 196, 198, 249, 325
kişilik 42, 52, 90-99, 116, 128, 144, 145, 149, 178, 186, 192, 201, 275, 310, 318
kolektif 15, 104, 196
kolektif kontrol teorisi 104
köle hikâyeleri 248
komedi 55, 229, 231, 243, 250, 260, 262
Konfüçyüs 144
kontrol teorisi 35, 86-90, 104, 115, 116, 152-156, 184, 195, 210, 233, 241, 244, 245, 265-278, 282-295
Kral II. Nebukadnezar 187
Kral Lear 182-185, 191, 206, 207, 229
kriz, mücadele, çözüm 104, 105
Ku Klux Klan 197
kültür 41, 61, 98, 101-107, 112, 115, 141, 145, 167, 198, 204, 250, 251, 319, 320
kültürel farklılıklar 320
kültürel normlar 101
kurgu karakterler 55, 91, 92, 117, 144, 162, 316
kusurlu karakter 135, 155, 240, 262
kutsal kusur 21, 255, 262-268, 271-273, 279, 288

L

Lolita 199-203, 210, 242, 287
Lord Voldemort 198

M

maliyetli sinyalleşme 173, 174, 202, 350
Mansfield Park 181, 344
mantıklı durdurma kuralı 109, 322
meşhur diyaloglar 163
metafor 62-67, 312, 313
modern hikâyeler 19, 30, 158
Mrs. Dalloway 159, 172, 346

N

naif gerçekçilik 85
neokorteks 69, 70

O

Oliver Twist 179
ortam 26, 27, 52, 60, 95-97, 137, 222, 229, 253, 257, 258, 261, 268, 278, 303
Othello 206
oyun 33, 72, 73, 102, 103, 191, 202, 203, 206, 207, 211, 215, 225, 226, 232

P

Pixar 231

polisiye 35, 128, 237
politik ideoloji 190
Pol Pot 121
Prens Charles 179, 180
Prime Suspect 34

S
sebep sonuç 42, 69, 71-75, 84, 89, 92, 103, 105, 114, 127, 137, 147, 158, 182, 187, 193, 195, 209, 215, 229-231, 236, 273, 285, 321
şempanze 72, 176-178, 182, 185, 194, 197, 332, 335
Sessiz Amerikalı 64
Shakespeare 55, 182, 185, 191, 206, 207, 212, 232, 271, 288
şiir 61-64, 75, 315
sinema 18, 45, 46, 76, 170
sıçrama 37, 38, 42, 44, 58, 59, 214, 306, 308, 320
son sahne 239,240,299
sorunun kaynağı 166, 210, 211, 271, 273, 276, 288, 296
Sovyet 71, 196, 245, 314
soykırım 128, 186, 194, 196
statü 19, 27, 52, 89, 106, 128, 164, 175-197, 221, 225, 246, 277, 279, 283, 310, 331-334
Street Haunting (Akıldan Çıkmayan Yol) 62

T
Taş Devri 14, 167, 302, 328
taşıma teorisi 247
televizyon 18, 25, 35, 41, 73, 86, 118, 164, 203, 230, 238, 239
The Archers 230
Theresa May 265
tiksinme 197, 198
tiyatro 35, 221, 268
topluluk hikâyeleri 187

U
ulus 15, 125, 176, 248
üreme 26, 27, 167, 194
uydurma 136, 311

V
varoluş 144, 196, 285

Y
Yurttaş Kane 76, 94, 125, 197, 210, 212, 263, 264

Z
zihin 16, 43, 51,53-55, 59, 62, 69, 78, 98, 102, 107, 112, 117, 121, 124, 129, 148, 162, 207, 212, 216, 254, 311, 325



Hikâyeler, karakterimizden kültürel kimliğimize kim olduğumuzu şekillendirirken yaşamın her alanına da sirayet ediyor: Siyaset, inanç, hukuk sistemi, iletişim, sanat... Uyuduğumuzda bile bir hikâyeyle rüya görüyoruz. Hikâye anlatımı, bizi insan yapan şeyin önemli bir parçası.

Hikâye Anlatıcılığının Bilimi, Joseph Campbell'ın mitoloji ve arketip hakkındaki teorilerinden 'bir best seller nasıl yaratılır'ın şifrelerine kadar iyi bir hikâyeyi nelerin oluşturduğunu anlamak için gereken birçok detaya odaklanıyor. Bunun için nörolojiden edebiyata birçok disiplinden faydalanıyor. Okuru İbranice kutsal metinlerden Booker ödüllü kitaplara ve TV dizilerine uzanan bir yolculuğa çıkararak usta hikâye anlatıcılarının bizi nasıl yönlendirdiğini, psikolojik araştırmalar ve en yeni sinirbilim keşiflerini kullanarak gösteriyor. Dünyanın önde gelen hikâye analistleri ve beyin uzmanlarının yardımıyla, bu bilimi daha iyi hikâyeler anlatmak için nasıl kullanabileceğimizin peşine düşüyor ve bunun yaratıcı çabalarımızdan, kariyerlerimizden, mutluluk ve refahımıza kadar her şey üzerinde sağlayabileceği faydayı ortaya koyuyor.

"Beni bu kadar içine çeken; okuduğum, gördüğüm, yazdığım her şeyi sorgulamama neden olan kitap çok azdır. Bu kitap bir başyapıt. Hayran kaldım."
- Bugüne Dek Yaşamış Herkesin Kısa Bir Tarihi'nin yazarı, Adam Rutherford

"Hikâye anlatma sanatıyla ilgili okuduğum en iyi kitap."
- Matt Haig

"Will Storr'un kitabından kafamı kaldıramıyorum. İnsan davranışlarını tarif eden harika bir kılavuz gibi. Bir şeyler yazan herkese şiddetle tavsiye ediyorum."
- Stuart Heritage

"Nasıl hikâye yazılacağını anlatan bir kitaptan çok daha fazlası. Yaşamanın ne anlama geldiğini anlatan bir kitap."
- Tim Lott



TİMAŞ
DÜNYA EDEBİYATI
ISBN 978-605-08-3450-5
timas.com.tr timasyayingrubu