

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



STANİSLAVSKİ SİSTEMİNE GÖRE PSİKOTEKNİKTE EYLEMİ SOMATİK
İŞARETLEYİCİ HİPOTEZİYLE ELE ALMAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

CEMİL CAN YUSUFOĞLU

Ocak, 2017

STANİSLAVSKİ SİSTEMİNE GÖRE PSİKOTEKNİKTE EYLEMİ
SOMATİK İŞARETLEYİCİ HİPOTEZİYLE ELE ALMAK


CEMİL CAN YUSUFOĞLU

Film ve Drama Programı'nda Yüksek Lisans derecesi
için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla
Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne
teslim edilmiştir.

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

Ocak, 2017

“Ben, Cemil Can Yusufoglu, bu Yksek Lisans Tezinde sunulan alıřmanın řahsıma ait olduđunu ve bařka alıřmalardan yaptđım alıntılarını kaynaklarını kurallara uygun biimde tez ierisinde belirttiđimi onaylıyorum.”


CEMİL CAN YUSUFOĐLU

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

STANİSLAVSKİ SİSTEMİNE GÖRE PSİKOTEKNİKTE EYLEMİ SOMATİK
İŞARETLEYİCİ HİPOTEZİYLE ELE ALMAK

CEMİL CAN YUSUFOĞLU

ONAYLAYANLAR:

Yrd. Doç. Dr. Zeynep Günsur Yüceil (Danışman)

Kadir Has Üniversitesi



Prof. Dr. Çetin Sarıkartal

Kadir Has Üniversitesi



Yrd. Doç. Dr. Özlem Hemiş

Beykent Üniversitesi



ONAY TARİHİ: 11 Ocak 2017

ÖZET

STANİSLAVSKİ SİSTEMİNE GÖRE PSİKOTEKNİKTE EYLEMİ SOMATİK İŞARETLEYİCİ HİPOTEZİYLE ELE ALMAK

Cemil Can Yusufoglu

Film ve Drama, Yüksek Lisans

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Zeynep Günsur Yüceil

Ocak, 2017

Bu çalışma, Konstantin Stanislavski'nin psikotekniğinde verili koşulların hayal edilmişinden eylemin ortaya çıkışına uzanan süreci, Antonio Damasio'nun Somatik İşaretleyici Hipotezi rehberliğinde incelemeyi amaçlamaktadır. Tez, 1900'lerden günümüze etkisi sürmekte olan Stanislavski Sistemi'ni teorik temel olarak ele alır. Araştırma, belirli bir sınır bilimsel bakış açısıyla psikotekniğin incelemesini kapsamaktadır. Bunun için Stanislavski ve Damasio'nun yapıtları temel alınmıştır. Araştırma süresince, ele aldığımız konuda kaynak azlığı tespit edilmiş olup, bu tezin alana akademik bir katkı sağlaması ve bununla ilgili çalışmalarını teşvik etmesi amaçlanmıştır.

Anahtar kelimeler: Stanislavski Sistemi, Psikoteknik, Somatik İşaretleyici Hipotezi, Duygu, His, Eylem, İmgelem, Verili Koşullar.

ABSTRACT

RECONSIDERING ACTION IN PSYCHOTECHNIQUE ACCORDING TO STANISLAVSKI SYSTEM WITH SOMATIC MARKER HYPOTHESIS

Cemil Can Yusufoglu

Master of Arts in Film and Drama

Advisor: Assist. Prof. Zeynep Günsur Yüceil

January, 2017

This study aims to examine the process which extends from the imagination of given circumstances to the emergence of action in Konstantin Stanislavski's Psychotechnique in the guidance of Antonio Damasio's Somatic Markers Hypothesis. The thesis takes the Stanislavski System, which keeps its influence on acting practices since the 1900s, as a theoretical basis. The research involves the examination of Psychotechnique with a specific neuroscientific point of view. It is based on Stanislavski's and Damasio's works. During the course of the research, limited amount of resources regarding this subject were identified, therefore this thesis aims to provide an academic contribution to the field and to encourage further studies to be undertaken thereafter.

Keywords: Stanislavski's System, Psychotechnique, Somatic Markers Hypothesis, Emotion, Feeling, Action, Imagination, Given Circumstances.

ÖNSÖZ

Aldığım eğitim süresince, lise ders müfredatında pek önem teşkil etmeyen beden, sahne sanatları eğitiminin odağında bulunuyordu. Genel olarak bedeni göz ardı edip organizmanın zihinsel süreçlerine yönelen eğitim sisteminden ben de geçiyordum. İstanbul Bilgi Üniversitesi Sahne ve Gösteri Sanatları Yönetimi/Sahne Sanatları Alanı bölümüne girişimle birlikte, dikkatim bedene yönelecekti. Bu durum, yaratıcılığın bedenin ve etrafın farkında olmakla mümkün olduğunu algılamamı sağladı. Berlin Sanat Üniversitesi'nde Dans/Bağlam/Koreografi bölümünde katıldığım derslerde yapılan çalışmalarda bedenin imkanlarının araştırılmasının zihnin imkanlarının araştırılmasından bağımsız olmadığı fikrini edindim. Derslerde yaşanan deneyimlere gözlemler, sorular, düşünceler eşlik ediyordu. Yaşanılan deneyimle dönüşen zihnin yolculuğunun göz ardı edilemeyeceğini ve önemini fark ettim.

Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Yüksek Lisans Programı'nda oyunculuk derslerine katılırken, oyuncunun bedenine sahip çıkma eğiliminin, kendini kontrol etme çabasının oynamaya çalıştığı karakterin vücuda gelmesini zorlaştıracığı fikrine kapıldım. Bunun sonucunda, kendini yönetme, vücudun çeşitli uzuvlarını kontrol etme, vücutta oluşan duygulanımı manipüle etme eğilimlerine kaynaklık eden zihin ve bedenin birbirinden ayrı kabul edildiği bir anlayış olabileceği düşüncesine vardım. Böyle olunca oyuncunun gündelik hayattaki zihin alışkanlığını oynarken de devam ettirip, zihniyle bedenini kontrol edeceğini, zihin-beden ikiliğini sahnede yineleyeceğini düşündüm. Bu ikilik en iyi ihtimalle hareketlerini çok iyi kontrol eden bir oyuncu görmemize sebep olurdu. Bir başka ihtimal, oyuncunun oyunun dünyasını zihninde

canlandırabilmesi; bunları bedeniyle de yapabilmek için ayrıca bir tasarım sürecine ihtiyaç duyması olabilir. Böylesi bir düşünce, zihinde tasarlanmış bir temsilin zihinden ayrı olduğu kabul edilen bir bedene uygulanabiliyor olduğunu ima eder. Kontrol edici bir zihinden ayrı tutulmuş beden böyle bir tasarımı kabul etmemesi söz konusu olabilir.

Hem çeşitli sahne pratiklerinde hem de günlük dilde sıklıkla, farkında olarak ya da olmadan zihin ve beden birbirlerinden ayrı tutulması dikkatimi çekiyordu. Konu ile ilgili, Çetin Sarıkartal'a danıştığım da, bilimde artık zihin-beden ikiliğinin kalmadığını, artık zihin veya beden denmediğini, organizma dendiğini belirtti ve Antonio Damasio'nun Descartes'in Yanılgısı adlı kitabını okumamı tavsiye etti. Böylece organizmayı, sinir bilimsel düzeyde araştırmaya başladım. Stanislavski'nin üzerinde durduğu eylemin oluşumunu bu sinir bilimsel perspektifle anlamaya çalışmak araştırmamın çıkış noktası oldu.

Böylelikle, oyunculuk ve sinir bilim alanlarından verileri inceleyerek hazırladığım bu tezi, algılanan veya anımsanan şeylerle oluşan duyguların zihinsel süreçlerle nasıl etkileştiğine, somatik işaretleyicilerin oyuncuda eylemin ortaya çıkışını nasıl etkileyebileceğine, oynama sırasında sahici duygu ve eylemin nasıl ortaya çıkabileceğine dair bir bakış açısı sunması amacıyla hazırlamış oldum.

Cemil Can Yusufoglu

Ocak, 2017

TEŞEKKÜR NOTU

Öncelikle, bu tezin yazılmasını mümkün kılan maddi ve manevi koşulları sağlayan, araştırma sürecinin güçlüklerini paylaşan Ayla Yusufoglu ve Yusuf Yusufoglu'na sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Yıllardır derslerine girdiğim hocalarımla her birine bu tezin temelini oluşturan soruların ortaya çıkmasına vesile oldukları için teşekkür ederim. Çeşitli ders ve projeler kapsamında veya sohbet ortamlarında paylaşım, tartışma ve çatışma yaşadığım arkadaşlarımla her birine dinledikleri, düşündükleri ve düşündürdükleri için teşekkür ederim. Ayşe Taş Koncavar'a koşulsuz destekleri için, Sevil Behnood'a çalışmaya teşviki için, Ilgıt Uçum'a tezin ana kaynağını sağlayarak sürecin başlamasını sağladığı için, Rabia Özyıldırım'a yazmaya kışkırtan tartışmaları için, Ceylan Esen'e ve Talya Balıkcıoğlu'na tezin yapısına dair önerileri için, Burcu Halaçoğlu'na fikir açıcı sohbeti için, Hakan Tekin ve Ulaş Binboğa'ya tezin düzenlenmesindeki destekleri için, Yasin Doğan'a, en zor zamanlarda bile dayanışmayı bırakmadığı ve zihnim durduğunda harekete geçirdiği için, Saim Güveloğlu'na teorik katkısı için, Candaş Sert'e sinir bilimsel kılavuzluğu için teşekkür ederim.

Tez sürecindeki destekleri ve danışmanlıkları için psikologlar Taner Akbaş ve Selçuk Beşli'ye, tezin küllerinden doğmasını sağlayan geri bildirimleri için Psikolojik Danışman Fatma Zengin'e, dar günde kritik yardımları için Psikoterapist İskender Savaşır'a teşekkür ederim.

Sayın tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Zeynep Günsur Yüceil'e sunduđu araştırma yöntemleri, sağladıđı akademik görü ve açıklık için teşekkür ederim. Sayın akademik danışmanım Prof. Dr. Çetin Sarıkartal'a bilimsel araştırma isteđi tetiklediđi, bilinmeyene yönelerek açılmaya teşvik ettiđi ve tezin oluşmasını sağlayan teorik katkıları için teşekkür ederim.

Tez sürecinde her koşulda yanımda olan, tezin yazımına uyarı, öneri ve emeđiyle bilfiil katkıda bulunarak bitmesini sağlayan kadim dostum Zeynep Özeltin'a ve tez sürecini planlamamı sağlayan, yaratıcı diyaloguyla çalışma isteđi uyandıran, sağladıđı ortamlarla tezi bitirmemi mümkün kılan Psikolog Banu Vardar'a bilhassa teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ	iv
TEŞEKKÜR NOTU	vi
ŞEKİL LİSTESİ	ix
1. GİRİŞ	1
2. PSİKOTEKNİK	6
2.1. Rolü Yaşamak.....	7
2.2. Eylemin Ortaya Çıkması.....	9
2.3. Zadaçanın Oyuncuya Yön Vermesi.....	20
3. SOMATİK İŞARETLEYİCİ HİPOTEZİ	25
3.1. Zihin ve Bedenden Organizmaya.....	25
3.2. Varkalım.....	32
3.3. Duygular ve Hisler.....	36
3.4. Somatik İşaretleyiciler.....	47
4. ROL SIRASINDA SOMATİK İŞARETLEYİCİ ETKİNLİĞİ	55
4.1. Verili Koşulların İmgeleminin Organizmayı Örgütlemesi.....	58
4.2. Zadaçanın Organizmanın Varkalımına Etkisi.....	73
4.3. Rolün Oynandığı Sırada Somatik İşaretleyicilerin Olası Etkinliği.....	78
4.4. Rol Sırasında Emosyonu Vücutta Hissetmeme Problemi.....	87
SONUÇ	95
KAYNAKLAR	104
EK A TEZDE KULLANILAN BAŞLICA SİNİRBİLİMSEL TERİMLER	

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1 Birincil Duygular.....	39
Şekil 2 İkincil Duygular.....	41

1.GİRİŞ

Bu arařtırmada sahnede eylemin ortaya ıkıřında somatik¹ iřaretleyici etkinlięi incelenmiřtir. Sahne pratięinde etkisini srdren *psikoteknikte* ele alınan eylem olgusuna, Antonio Damasio'nun (1944) sinir bilimsel perspektifiyle bakılmıřtır. Bu perspektif, zihinsel ve duygusal srelerin bir beyin ve bir vcut olarak ikiye ayırlamayan organizmada bir arada gerekleřtięiyle ilgili nemli bulgular ortaya koymuřtur.

Buna baęlı olarak, Descartes'in (1596-1650) *Metafizik zerine Dřnceler: Tanrı'nın Varlıęının ve İnsan Zihninin Bedenden Ayrı Olduęunun Kanıtlandığı Metafizik (İlk Felsefe) zerine Dřnceler (1642)* adlı eserinde, zihin ve beden ikilięi konusunda arařtırmaya kaynaklık eden fikirler tespit edilmiřtir. Yalnızca dřnen bir Őey olarak, yer kaplayan bedeni olmaksızın var olabileceęini dřnen Descartes, duyuları ve bedeni olmaksızın kendini anlayabileceęini, ancak kendisi olmadan onları anlayamayacaęını belirtir (2003:169). Ona gre zihin paralara blnemez; ancak yer kaplayıp bedeni olan Őeyler blnebilir.

¹ Soma, Yunanca'da beden, vcut anlamına gelmektedir.

Stanislavski'nin yazdığı *Bir Aktör Hazırlanıyor* adlı eserde, sahne pratiğinde etkisini sürdüren psikoteknikte eylem ve eylemi ortaya çıkaran süreçler incelenir. Organik bir yaşayışın sahnede var olabilmesi için rolü deneyimlemek gerektiğini belirten Stanislavski, eylemin ortaya çıkması için oyuncunun kendini oyunun verili koşullarında imgelemesini önerir. Böylelikle gündelik hayattan oyunun imgelem dünyasına geçebilecek, rolünün ittiği eylemi gerçekleştirecek, ilgili duyguları zorlamadan yaşayabilecektir.

Eylemin ortaya çıkışına öncülük eden süreci tartışmamıza yardımcı olduğu için *somatik işaretleyici hipotezi* incelenmiştir. Araştırmanın temel kaynaklarından biri olan *Descartes'in Yanılgısı'nda* (1994) yer verilen somatik işaretleyici hipotezi, eylemin ortaya çıkışını etkileyen akıl yürütme ve karar verme süreçlerinde duygunun oynadığı rol üzerine kuruludur. *Descartes'in Yanılgısı'nda*, zihinsel süreçlerin vücudun tamamıyla birlikte işlediği, organizmanın bir bütün halinde organize olduğu, akıl yürütüp kararlar alırken beyinle vücudun tamamı arasında kimyasal ve sinirsel döngüler olduğu belirtilir.

Karşılaştığımız olaylar karşısında karar verirken vücutta sanki bir değişim yaşıyormuşuz gibi bir hissin benzerini beynin içinde yaratarak yorucu bir süreçten kaçınmamızı sağlayan *sanki döngüsü (as if body loop)*, oyunda, dramatik (etkileyici) duygular yaşayabileceğimiz sahneleri, bu tür duyguların vücutta sebep olduğu süreçleri yaşamadan, sanki yaşamış gibi oynamamıza neden olabilir. Beynin sanki döngüsünü devreye sokabilmesi, bu veya benzeri durumla daha önce karşılaştığı ve duygusal bir tepki verdiği kanısına bağlı olduğundan, karakterin içinde bulunduğu koşullarla,

oyuncunun kendi geçmişinden birtakım durumlar arasında benzerlik kurması, durumu anlamasına yardımcı olabilir; ancak bunu yaşamış sayıp tüm vücutta gerçekleşen bir duygu yaşamamasına da yol açabilir. Gelgelelim, seyirci karşısında oynandığında oyunu diri tutacak olan, oyuncuların karşılaşacakları durumları çok iyi anlamaları değil, metni baştan sona bilmelerine rağmen, defalarca prova edilen eylemlerle başlarına bir şeyler geldiğini görmemiz olabilir.

Olayların gözümüzün önünde cereyan etmesiyle defalarca tekrarlanmış bir sürecin ustaca icrasının üzerimizde bırakacağı tesirin farklı olması beklenir. Oyuncu, dikkatini rolün oynandığı sırada olup bitenlere vermeyip, önceki akışta/provada/oyunda olanların anısını tekrarlamaya çalıştığında, alışlagelen vücut halinde yaşanacak bir dizi sapmayı, aktüel duygu değişikliklerini yaşayamamış olur. Bu durumda adeta şu an olanlara değil, geçmişte olanların beyinde canlanan anılarına tepki olarak eylem ve duygu ortaya çıkar.

Bu süreçlerin ele alındığı tezin içeriği, sırası ile dört bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde, tezi oluşturan bölümler tanıtılarak Stanislavski Sistemi'ne göre psikoteknikte eylemi somatik işaretleyici hipoteziyle nasıl ele alacağımızın ana hatları verilir.

İkinci kısımda ise, günümüzde de oyunculuk pratiklerinde uygulandığı görülen psikoteknikte verili koşulların imgelemiyile karakterin amacını gerçekleştirmeye yönelik olarak ortaya çıkan eylem irdelenecektir. Bugün, tiyatro ve oyunculuk eğitiminde birincil referanslardan kabul edilen psikoteknik, konunun genel bağlamının önemli bir halkasını oluşturmaktadır. Bu sebeple halihazırda biliniyor olan öğelere kısaca değinilip,

konumuzla ilgili kısımları ön plana çıkartılarak, psikotekniğe yer verilecektir. Psikoteknikteki rolü yaşamak, verili koşullar, zadaça yani amaç/istem/yönelim/problem kavramları ele alınmıştır.

Üçüncü bölüm, Somatik İşaretleyici Hipotezi'ne ayrılmış olup, hipotezin tanıtılması amacını taşır. Bu kısımda, zihin ve vücudun bir bütün halinde hayatta kalma esasıyla çevreyle etkileşimi sırasında gerçekleşen duygu ve hislerin nasıl oluştuğu ve somatik işaretleyicilerin ikircikli bir durumda eylemin seçimini nasıl kolaylaştırdığı açıklanacaktır. Konunun sinir bilim alanında uzmanlık gerektiren araştırmalarla desteklenmesi gerektiği tez yazım sürecinde tespit edildiğinden, film ve drama bölümü yüksek lisans tezi ölçeğinde konunun ana hatları terimleri ile açıklanacaktır. Hipotezin anlaşılmasını sağlayacak temel terim ve öğelerin açıklamalarına yer verilmesinin zorunluluğu ortaya çıkmış, başlıca terimler için ekler kısmında bir liste ile açıklamalar yazılmıştır. Araştırma süresince, henüz somatik işaretleyici hipotezi ile oyunculuk üzerine sentez teşkil edecek kapsamlı araştırmaların yapılmadığı tespit edilmiştir. Bu sebeple, tezdeki veriler ve sonuçlar konuya ancak bir başlangıç olabileceği bilinci ile hazırlanmıştır; akademik alana katkısı da bu düzeyde hedeflenmiştir.

Dördüncü bölümde, verili koşulların hayalinin organizmada başlatabileceği süreçler, karakterin amacının benimsenmesinin biliş örgütlemesi, somatik işaretleyici sisteminin rolü oynama sırasında gösterebileceği etkinlik ve oynarken duyguların tüm vücutta etkinlik gösterememesine sebep olabilecek durumlar araştırılmıştır.

Sonu kısmında ise, somatik iřaretleyici sisteminin oynamakta olan organizmadaki olası etkinliđine dair bulgular, arařtırmanın hedeflediđi veriler ve tez sũresince karřılařılan yeni aılımlar sunulmuřtur.

2. PSİKOTEKNİK

Rus tiyatro oyuncusu ve yönetmeni, Konstantin Sergeyevic Alekseyev Stanislavski (1863-1938), teorik ve pratik çalışmalarının bir ürünü olarak ortaya koyduğu Stanislavski Sistemi'nin yaratıcısıdır. Aynı zamanda "psiko-realist" oyunculuk kavramının da öncüsü olarak kabul edilmiştir. Yarattığı sistem ve kavramlarla oyunculuk alanında en önemli isimler arasındadır. Asıl ününü 1898'de kurucuları arasında yer aldığı Moskova Sanat Tiyatrosu'nda sergilediği Çehov oyunları ile kazanmış olmakla birlikte günümüzde de öncü teorileri, tiyatro eğitiminin hemen her alanında kullanılmaktadır.

Tezin hazırlandığı araştırma ve eğitim sürecindeki geçerliliği de göz önünde tutularak psikotekniğin konumuzun içerisinde temel alınması makul görülmüştür.

Psikoteknik, önceliğini ne yalnız beden ne de yalnız zihne verir, hatta bu ikiliği ortadan kaldırmasıyla özgünleştirdiğini söylemek de mümkündür. Stanislavski, duygu, zihin ve irade olarak tanımladığı üç hareket ettirici gücün, sahnede yaşayış yaratmada sıkı bir iş birliği içinde olduğunu belirtir ve şöyle der:

Bu hareket ettirici güçlerin gücü, aralarındaki karşılıklı etki ile artar. Bu güçler, her zaman aynı anda ve yakın ilişki halinde hareket ettikleri için birbirlerini hem destekler hem de kışkırtırlar. Ayrıca zihnimizi de eyleme katılmaya çağırdık mı, o zaman irademizi ve duygularımızı da harekete getirmiş oluruz. Bu güçler ancak uyumlu bir iş birliği yaptıkları zaman, biz, özgürce yaratabiliriz. (Stanislavski 2004: 332)

Görüldüğü gibi, hareket ettirici güçler arasında karşılıklı bir etkileşim vardır ve ancak bu güçler arasındaki uyumla yaratıcılık söz konusu olmaktadır.

Psikoteknik, yaratıldığı çağdan beri, teorik anlamda uygulamaya da geçirilmiş öncü bir sistem olarak tüm dünyada kabul edilmektedir. Bu sebeple oyunculuk ve oyunculuk eğitimi ile ilgili ele alınacak araştırmalara kaynaklık etmesi sistemin geçerliliğinin doğal bir sonucudur.

2.1. Rolü Yaşamak

Psikoteknikte oyunculuk deneyimi, rolü yaşamak olarak tarif edilir (Stanislavski 2004:29). Psikotekniğin hem anlaşılması hem de uygulanabilir olmasının, sisteme özgü değerlerle doğrudan ilgisi bulunur. İlk kez 1936 yılında *An Actor Prepares (Bir Aktör Hazırlanıyor)* ismiyle yayınlanan eserinde Stanislavski, hayali yönetmen Tortsov'un ağzından sisteminin birtakım temel düşüncelerini iletir. Çağı için olduğu kadar günümüzde de sahnede eylemin anlaşılmasında önem teşkil eden eserinin ana hatlarının tanınması konumuz bağlamında da değerlidir.

Stanislavski, rolün her oynanışında aktörün heyecan duyması gerektiğini; ancak bunun denetlenmesinin sınırlarımız dahilinde olmadığını belirtir. Esini veren bilinçaltı iken onu ancak bilinçle kullanabileceğimizi, bunun da bilinçaltını öldüreceğini belirtir. İnsan

ruhunda bilince ve isteme bağımlı öğelerin etki altına alınmasıyla isteğe bağılı olarak meydana gelen süreçler üzerinde etkili olmak çıkar yoldur. *Karmaşık yaratıcı çalışma* bir dereceye kadar bilincin denetimi altında oluşsa da daha çok isteğe bağılı olmayarak ve bilinçaltında meydana gelir. Bilinçaltını yaratıcı çalışmaya hazırlamak, bilinçaltı olanı doğaya bırakmayı, çalışmaya katılınca ona müdahale etmemeyi ve kendi sınırlarımız içinde kalanla uğraşmayı gerektirir. (Stanislavski 2004: 28).

Her zaman esinle, bilinçaltıyla yaratamayız. Oyunculuk sanatı bilinçli ve doğru olarak yaratmayı öğretir; çünkü bilinçaltı ancak bu yolla esin verir. Doğru oynamayı Stanislavski, “Rolünüzle birlikte, rolünüze uygun düşecek biçimde doğru, mantıklı, tutarlı olmak, düşünmek, çabalamak, duymak ve hareket etmektir.” (Stanislavski 2004: 29) diye tanımlar. Bu içsel olayların canlandırılmak istenen kişinin ruhsal ve bedensel yaşayışına uygulanması rolü yaşamaktır. (Stanislavski 2004: 29)

Stanislavski’ye göre sanatçının başlıca amacı, insan ruhunun iç yaşayışını yaratıp sanatlı bir biçim içinde anlatıma kavuşturmak ve kendi insanlık niteliklerini rol kişinin yaşayışına uydurmak, ruhunu rol kişinin içine boşaltmaktır. Esinin yolu da böyle açılır (Stanislavski 2004:29).

Stanislavski, oyuncunun duyguları değil, ona yol açan durumu düşünmesi gerektiğini belirtir. Duyguların bilinç dışı kökenlerinin olduğunu ve dolaysız erişimimize açık olmadıklarını vurgular. Sınırlarımız içinde kalan, daha sonra detaylı değinecek olduğumuz imgelem yoluyla karakterin verili koşullarına odaklanmaktır (Stanislavski 2004:28).

Stanislavski, hayatının amacının bilinç yoluyla bilinçaltına yaklaşmak olduğunu belirtmiştir. Rolü bilinçli olarak planlayıp gerçeğe uygun, doğaya uygun oynadığımızda bilinçaltı harekete geçmiş ve esin sağlanmış olur. Organik yaşamın yasaları bozulduğunda bilinçaltının görevi engellenmiş olur. Bu bağlamda birtakım duyguların salt fiziki görünümünün tekrar tekrar kopyalanmasına dayanan temsil sanatını Stanislavski, salt görme ve işitme duyusuna yönelik, harekete geçiricilikten yoksun bulur. Bu şekilde oynayan aktörlerin, başlangıçta bir kez rolünü duymuş olsunlar, o duyuşta buldukları hareket, ses ve anlatım modelini duygusuz yinelediklerini belirtir. Stanislavski, bunun yerine rolü her oynayışın her anında yaşamaya dayanan bir sistem kurar (Stanislavski 2004:26-52).

2.2 Eylemin Ortaya Çıkması

Stanislavski Sistemi'nin belirleyici öğelerinden biri olan eylem, sistemi anlamak adına önem taşır. Eylemin temeline verili koşulları yerleştiren Stanislavski, oyuncunun sahnedeki, rolün içerisindeki hallerinin psikolojik süreçlerini de göz önünde tutarak kimi çıkarsamalarda bulunmuştur. Buna göre oyuncunun eylemini oluşturan evren, verili koşullardan, bu koşullara olan inançtan, bu inancın samimiyetinden geçmektedir. Her bir aşamayı ayrıntılarıyla incelerken, oyuncunun kişisel deneyimlerinin yarattığı duyguların sahnedeki eylemliliğine etkilerini de araştırır.

Hangi koşullar altında olursa olsun, sahne üzerinde, duygu için duygunun doğması ile hemen yön alan eylem olamaz. Bir eylem bölümünü seçerken duyguyu, tinsel (manevi) içeriği bir kenara bırakın. Hiçbir zaman kıskanç olmak için kıskanç olmaya, aşık olmak için aşık olmaya, acı çekmek için acı çekmeye kalkmayın. Bütün bu duygular daha önce olup bitmiş bazı şeylerin sonucudur. Daha önce olup biten bu şey üzerinde var gücünüzle düşünmelisiniz. Sonuca gelince, sonuç kendiliğinden doğacaktır. (Stanislavski 2004: 62-63)

Buradan anlaşılacağı gibi Stanislavski, duygu için duyguyu oynayarak ortaya çıkanın eylem olmayacağını belirtir. Duyguyu oynamaya çalışmanın doğru olmadığını savunur. Duygu, olup biten bir şeylerin sonucu olarak kendiliğinden ortaya çıkar. Olup bitenler, yani verili koşullar üzerine düşünerek eylemlerin nasıl şekillenmiş olduğuna dair sonuçları almak, yani duygulanmak mümkündür.

Bir adam var ve mutlu oluyor. Nasıl oluyor? Nerede oluyor? Ne zaman oluyor? Neyle oluyor? Neden oluyor? Kiminle oluyor? Bir adamın mutlu olduğunu gördüğümüzde bile bu sorulardan bazılarının cevabını görür ya da merak ederiz. Hava yağmurludur. Adam, şehrin merkezindedir. Yollar insanlarla doludur. Bu insanların kimilerinin şemsiyesi yoktur. Kapalı alan aramaktadırlar. Kimisi bir yerlere yetişmek üzere koşuşturmaktadır. Adam, radyo dinlemektedir. Koşuşturmaya çalışanlardan birinin işaretiyle yavaşça sağa çeker. İşaret eden müşteri, gitmek istediği yeri söyler. Söylenen yere olan mesafe ve taksimetredeki rakamlar gözünün önünde canlanır ve yolun sonunda eline geçecek ücreti düşünür. Daha sonra bu parayla yapacakları aklına gelir ve adam, mutlu hisseder. Görüldüğü gibi, hava durumu, adamın yaptığı iş, taksinin içinde bulunması, müşterinin gitmek istediği mesafe, bu mesafenin taksimetreye yansması, ele geçecek parayla yapılacak ödemeler gibi verili koşullar içinde, taksici, yolcuyu alma eylemini gerçekleştirerek mutlu olur. Verili koşullar içinde yön alan eylem duygusal bir hale sebep olur. Bu sürecin sonunu oynamaya çalışmak aslında bir duyguya da sebep olmaz, olası duygusal halin ufak bir taslağı gösterilmiş olur sadece.

Gündelik hayatın içerisinde kişiler ve davranışları arasındaki ilişkiye bakarak örneklenen bu önermeyi biraz daha açalım. Bir taksici, bir yolcuyu almak yönünde karar vererek bir eylemde bulunuyor. Bilinçli ve bilinçsiz şekilde koşulları tartıyor. Müşteriden gidilecek yeri duyduğunda oraya giden yollar, mesafe ve sonunda taksimetrede belirecek rakamlar zihninde canlanıyor ve bu, vücudunda olumlu bir his yaratıyor. Yaptığı seçimin sonucunun imgesi, vücudunda olumlu bir somatik hal oluşturuyor ve adam mutlu oluyor. Müşteriyi buyur ediyor. Bir başka deyişle belirli koşullar içinde bir şeyler oluyor ve bunların sonucu olarak duygu oluşuyor. Burada anlatılan süreç, bu tezin üçüncü bölümünde detaylı olarak irdelenecek olan somatik işaretleyicilerin işleyişine de örnektir. Bir karar verirken, verdiğimiz kararın sonucunda olabileceklerin imgesi, vücudumuzda olumlu veya olumsuz bir hal yaratır. Deneyimlerle edinilmiş somatik işaretleyiciler, kişinin amacına/isteğine/görevine göre en avantajlı durumu sağlayacak şekilde isabetli karar vermeyi kolaylaştırırlar. Taksici için gidilecek yerin mesafesi, taksimetredeki sonuç ve nihayetinde eline geçecek parayla ev ekonomisine yapacağı katkı olumlu bir somatik işaretleyici oluşturmuş bulundu ve belki de müşterinin gitmek istediği güzergahta trafik sıkışıklığına rağmen taksici onu kabul etti. Güzergahla ve taksimetreye ilgili olumsuz bir imge, vücudunda olumsuz bir hisse sebep olup aksi yönde karar vermesini sağlayabilirdi. Somatik işaretleyici hipotezi, yaşamda bir eylemi yaparken gerçekleşen karar verme sürecini betimliyorsa, organik yaşamın yasalarına göre oynadığımızda da aynı sürecin gerçekleşiyor olmasını bekleyebiliriz. Sisteme göre, verili koşullar içerisindeki görev/amaç/istek, bir eyleme yöneltir ve duygu kendiliğinden gelir. Oyunda, verili koşulları değerlendiren organizmanın, yani oyuncunun, eyleminin olası sonuçlarına dair zihninde canlanan imge, olumlu ya da olumsuz bir somatik hale yol açıp, ona o eylemi yaptırabilir. Az

önce anlattığım taksiciyi birinin oynadığını düşünürsek, verili koşullara içtenlikle inanarak rolü yaşamakta ise eyleminin sonucunda olacakların imgesinin vücudunda bir somatik hal yaratacağını, bir döngü başlatacağını söyleyebiliriz.

Damasio'nun duyguyu vücut hallerindeki bir dizi değişiklik olarak tanımladığı noktaları (Damasio, A. 1999:134-148) göz önünde tutarsak, duygunun olup biten bir şeylerin sonucunda kendiliğinden oluştuğunu görürüz. Somatik işaretleyicilerin oynamakta olan oyuncuda nasıl çalışıyor olabileceğiyle ilgili tartışmalara dördüncü bölümde yer verilecek. Somatik işaretleyicilere, şimdilik kısaca değinmiş olalım ve eyleme devam edelim.

Psikoteknikte rolü yaşama kavramı, oyuncunun hayatı yaşamasından apayrı bir olgu olmayabilir. Yaşamak eylemle mümkündür. Yaşamı mümkün kılan eylem, inşa süreci olacak ve bu süreç, sonuç olan duyguyu hissetmemiz için hikayeyi inşa etmiş olacaktır. Amaçlanan şey son anda anlaşıldığından, o sona kadarki inşa sürecidir esas mesele: Eylem(ler). İnşa süreci ve amaçlanan şey, döngüsel bir biçimde birbirlerini izleyerek var olurlar: Birde var olurlar, bir arada olurlar. Yaşam, eylemle duygunun bir arada olmasıyla organikdir. Sistemde istenen de bu organik yaşamdır. Stanislavski, bunu, tekniğini tanımlarken de belirtmiştir:

(Sanatımız) canlı, organik yaşantının yeniden yaratımı ve iletimi üzerine inşa edilmiştir. O canlıdır ve yaşayan her şey gibi kesintisiz bir gelişime ve harekete sahip olmalıdır. Dün iyi olan, bugün işe yaramayacaktır; bugünün performansı yarınkinden farklı olacaktır. Her türlü sanat özel bir tekniğe ihtiyaç duyar – sabitlenmiş bir tekniğe değil, fakat insanın yaratıcı doğasını belirleyen yasalara hakim olacağı bir tekniğe. Bu yasaların anlaşılmasıyla bu doğayı etkileme, kontrol etme, her performansta kendi yaratıcı olanaklarını, kendi sezgilerini keşfetme becerisi sağlanacaktır. Bu sanatsal bir tekniktir, bizim adlandıracağımız haliyle, psikoteknik. (Toporkov 1998: 154)

Organik yaşantıda birtakım koşullar birtakım eylemlere sebep oluyor ve etkileşimli olarak duygular oluşuyorsa rolün yaşandığı, organik yaşantının yeniden yaratıldığı sahnede de bu böyle olmalıdır. Mutluyu oynamaya çalıştığımızda, o duygunun hareketli bir tanımını yapmaya çalışmış, ufak bir temsilini resmetmiş oluruz. Oysa, bir durum vardır, birtakım koşullar bir yönelim/amaç/görev ögesinin olmasına sebep olur. Bu yönelim/amaç/görev ile bir eylemde bulunuruz ve bu birtakım duyguların oluşmasına sebep olur. Duyguyu resmetmeye çalıştığımızda ise bu, organik süreci yaşamadan, sonucu göstermek olur. Bu, organik yaşayışın vücuda gelmesi değil, eylemin kendisi göz ardı edilerek yaratabileceği sonuçların sergilenmesi anlamına gelir. Bir metnin verili koşulları, sahnede oyuncuyu sarmalayarak bir amacın/yönelimin/görevin ortaya çıkmasına neden olacaktır. Stanislavski, psikotekniğin temelini oluşturan ifadelerinde bunu “Sahne üzerinde olup biten her şeyin bir amacı olmalıdır. Yerinizden kalkmamanızın bile bir amacı olmalı, sadece seyircinin görüş açısı içinde bulunmak gibi genel bir amaçtan öte özel bir amaç².” (Stanislavski 2004: 55) olarak belirtir.

² Tiyatro ve oyunculuk üzerine yazılmış eserlerin dilimize çevrilmesi ve tiyatro konusunda teorik anlatımda belli bir terminolojinin oluşturulması yabancı dillerdeki ifade ve terimlerin hangi Türkçe karşılıkla belirtildiğine ve bunların tutarlı birliğine bağlıdır. Ancak çevirmenlerin söz konusu ifade ve terimlerde bir birlik kurmaması çalışmamızda ele alacağımız terimlerin olabildiğince yazarının kullandığı biçimiyle belirtilmesini makul göstermiştir. Alıntıda da yer alan "amaç" kelimesine bakacak olursak: Suat Taşer, Bir Aktör Hazırlanıyor adlı yapıtı, Elizabeth Hapgood'un İngilizce çevirilerinden Türkçe'ye çevirmiştir. Stanislavski'nin kullandığı “zadaça” sözcüğünü Hapgood *objective* olarak çevirirken, *objective* sözcüğünü Suat Taşer *amaç* olarak çevirmiştir. Sharon Marie Carnicke *problem* kelimesini önerirken, Jean Benedetti görev anlamına gelen *task* terimini kullanmıştır. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi'nin çıkardığı Bir Rol Yaratmak'ta, eyleme yönelik bir kasıt ima ettiğinden *yönelim* kelimesi tercih edilmiştir. Kadir Has Üniversitesi Tiyatro Bölümü'nde harekete geçirici etkisinden dolayı *istek* terimi kullanılmaktadır. Kerem Karaboğa, bu çevirilerin hiçbirinin tek başına zadaçayı açıklayamayacağını, zadaçanın "problem, amaç, görev, yönelim" gibi kavramları kapsayan bir anlamı olduğunu belirtmiştir (2010:67). Zadaçanın nasıl çevrileceğiyle alakalı tartışma bitmiş değildir. Bu araştırmanın geri kalanında Türkçe'de belirttiği anlamları kapsayabilmesi adına Rusça sözcüğün kendisi, yani zadaça kullanılmıştır.

Buna göre, sistemde zadaçasız bir sahne düşünülemez. Sahne üzerinde olan her şey, bir zadaça olduğundan vardır, zadaça yoksa böyle bir sahneye gerek de olmayacaktır. Stanislavski, durmanın da bir eylem olabileceğini, koltukta sadece oturup bekleyerek öğretirken (Stanislavski 2004:26) her eylemi özel bir zadaçaya bağlı kılmak zorunluluğunu vurgular.

Ayrıca, “Eylem, hareket, aktörün ardından koştuğu sanatın temelidir.” (Stanislavski 2004: 57) ifadelerinde, oyunculuk sanatını oluşturan ana öğeleri eylem ve hareket olarak göstermektedir. Eylem, bir aktörün sanatının belirleyici unsurlarındandır. Zadaçasız hiçbir eylem olmayacağına göre, bir sanat olarak oyunculuk ancak eyleme yönelmişse temel amacını gerçekleştirmiş olur demek mümkündür. Öyle ise, yukarıda da değindiğimiz gibi, hedefte bir duyguyu tutmakla oyunculuk yapay kalacaktır, ana unsur onu meydana getiren eylem olmalıdır. Böylece duygu hatırı için duygu oynamak eylem olmaz sonucuna varılabilir. Bu durum duyguların daha önce olup bitmiş şeylerin sonucu olmasına dayandırılır. Fiziksel eylemlerle sonuçlanacak iç nedenler, kişinin harekete geçme noktalarının da belirleyicisidir. Dolayısıyla eylemlerin psikolojik temelleri vardır. Eylem, özel bir zadaça ile yapıldığında bu psikolojik temeller oluşur ve oyuncunun ilgisini diri tutar. Böylelikle hareketler, rolün gerektirdiği doğal gerilim ve hızda birbirini doğurur (Stanislavski 2004:52-80).

Stanislavski, "[...]bunun açıklanması, iç nedenler, size o hareketi yaptıran koşullarda, koşulların kendisinde aranmalıdır." (Stanislavski 2004: 68) derken, iç nedenleri ortaya çıkaran koşulların eyleme kaynaklık etmesi üzerinde durmuştur. Koşullar, eylemi ortaya çıkaran sebeplerdir. Öyle ise eylem koşullara dayanır. Bir Aktör Hazırlanıyor'da hayali

yönetmen Tortsov, buldukları yerin Maria'nın oturduğu daire olduğu ve bu dairede yaşamakta olan birinin çıldırması neticesinde götürüldüğü akıl hastanesinden kaçıp kapının arkasında saklanmaya başladığı varsayımında bulunur. (Stanislavski 2004:68) Bu varsayımın sağladığı koşullarla öğrenciler için zadaça oluşur. Ortadaki probleme göre alandaki konumlanmaları, hareketlerin yönelimi değişir. Korunma içgüdüsüyle tehlikeye karşı olanaklar yaratmaya çalışırlar. Daha sonra Maria daireye yerleşmesini kutlama varsayımını ortaya koyar ve başka eylemlere sebep olacak koşullar oluşur. Daha önce ilgi çekici olmayan şömine yakma işlemi değer kazanır, çünkü dairenin içi soğuktur. Koşullar, bir isteğe yönlendirerek eylemi ortaya çıkarır. Dikkat, ısınma isteğine yönelir. Etraftaki nesnelere, bu tip isteklere bağlandıklarında eylemin parçası olurlar. Dolayısıyla nesnelere de koşullara bağlı eylemlerin araçlarına dönüşürler demek mümkündür (Stanislavski 2004:52-80).

Stanislavski sisteminin temel öğelerinden *eğer* sorusu, oyuncularını hayal edilen dünyanın koşulları içerisine sokarak imgelem dünyasının alanını yaratır (Stanislavski 2004:70-75). Doğal olarak gerçek bir canlılık yaratan, organizmada kendiliğinden uyarılar doğmasını sağlayan *eğer*, aktörü, aktörün duruma inanmasını zorlayarak sağlamaz. Tortsov, kapının ardında bir deli olduğu varsayımında bulunarak öğrencilerin “verili koşullar altında herhangi bir insanın hissedebileceğini hissetmelerini” (Stanislavski 2004:71) sağlar.

Yazarın da yazarken verili birtakım koşullar altında bir karakterin neler yapacağını hayal ederek işe koyulduğunu belirten Stanislavski, oyuncularını da bu tip koşullar altında kendileri bulunsalar yapacaklarını hayal etmeye teşvik eder. Karakterin içinde

bulunduđu kořulların hayaline kapıldıkça, karakterde beliren cořkuların tıpkılarının oyuncuda da belireceđini ve bunun oyuncuyu karaktere yaklařtıracađını belirtir:

Aktörle temsil ettiđi kiři arasındaki bu yakınlıđı tamamlamak için, piyese yön ve ilgi çekici eylem veren, aynı zamanda piyesin boşluklarını dolduracak olan bazı somut ayrıntılar ekleyin. Eđer'in dayandıđı varsayımla ilgili kořullar, sizin duygularınıza yakın olan kaynaklardan alınmıřtır. Bu kaynaklar aktörün psikolojisi üzerinde güçlü bir etkiye sahiptir. Rolünüzle yařamınız arasında bu bađlantıyı bir kez kurdunuz mu, o iç itmeyi ya da cořkuyu buldunuz demektir. Sonra yařamda kendi deneyiminize dayanan bütün olasılıkları buna katın. O zaman, sahnede yapmak zorunda bulunduđunuz şeyin olanaksız olmadıđına içtenlikle inanmak sizin için ne kadar kolaylařacaktır, göreceksiniz. (Stanislavski 2004: 74)

Aktörün psikolojik durumu, kořulların oluřturduđu etkiyle řekillenir. Eđer sorusunun açıđa çıkardıđı duygular, oyuna dair kořullar içinde imgesel kiřinin eylemiyle dile gelir (Stanislavski 2004:70-75). Rol ile yařam arasında kurulan bađın, aktörün kendi deneyiminin sađladıđı olanakların sahnede gerçekelecek eyleme kaynaklık edecek olan harekete geçirici gücü ve cořkuyu bulmaya destek olduđu söylenebilir.

Stanislavski, bir aktörün rolü oynarken yaptıklarını ve hissettiklerini hatırlamadıđını, oyundan sonra sahnedeki rahatlıđını, diđer aktörlerle iliřkisini hatırladıđını gerekçe göstererek rolün bilinçaltı yoluyla oynandıđı sonucuna varır. Bu bađlamda eđer'i bir bilinçaltı yaratma kaynađı olarak görür. Bu yönüyle eđer, oyunculuk sanatının temel prensiplerinden biri olarak gösterdiđi "bilinçli teknik ile bilinçaltı yaratma" ya da hizmet edecektir (Stanislavski 2004:70-80).

Sistemin iřleyiřinde, verili kořulların önemi ele alınmıřtır. Rolün yaratımında temel alınması gereken ve eylemin ortaya çıkmasını sađlayan verili kořullar, karakterin

eylemliliğine yön veren oyun dünyasının gerçekliğinin sahnede kurulmasını sağlayan öğeler, kapsamlı şekilde belirtilir:

Piyenin öyküsü, eylemleri, olayları, çağı, eylemin zamanı ve yeri, yaşama düzeni, aktörlerle yönetmenin yorumu, sahneleme, temsili bütünü ile ortaya koyma, dekorlar, giysiler, sahne donatımları, aydınlatma ve sesler; bir aktöre rolünü yaratma sırasında dikkate alması gereğiyle verilen bütün koşullar. (Stanislavski 2004: 76)

Stanislavski'nin bu ifadelerinde de görüldüğü gibi, verili koşulların aktör üzerindeki kapsama alanı öykü ve olaylardan, sahne ışıklarına kadar geniş bir etkileşimi gözler önüne serer. Oyuncu, rolü deneyimlerken metnin ortaya koyduğu koşullar, yönetmenin tercihleri, dekordaki nesnelere nedenselliği, sahnenin araçsallığı gibi çok çeşitli öğelerin evreni içine girer. Tüm bu verili koşullar, sahnede organik yaşantının ortaya çıkmasının temelini oluşturacaktır.

Verili koşulların sağladığı temel ile *eğer*, oyuncunun imgelemine harekete geçirecek gücü yaratır. Bu durum, oyunculuk sanatının temeli olarak da anılabilir. “Verili koşullar ve *eğer*, varsayımlardır ve imgelemin ürünleridir.” (Stanislavski 2008:53) ifadelerinde verili koşulların ve verili koşullara götüren *eğer* sorusunun varsayım olduğuna dikkat çeker.

Verili koşulların soyut evreni, oyunda ve oyuncuda somutlaşır. Metinde verili zaman, mekan, ilişkiler, karakterin özellikleri gibi koşullar, yönetmenin görüşleri, sahnenin kompozisyonu ve oyunu düzenleyen diğer öğelerle birlikte oyuncu organizmasının adapte olacağı evreni oluşturur. (Stanislavski 2008:53).

Stanislavski'ye göre, içtenlikle coşkular³, “hakiki, canlı insan coşkuları, duyguları, aktörün kendi kişisel deneyimleridir.” (Stanislavski 2008:53) Stanislavski'nin bir oyuncuda içtenlikle coşkularla birlikte görmek istediği diğer şey olan gerçek gibi görünen duygular, gerçek duygular değil de onlara yakın duygulardır. Kendi hissettiklerimizin dolaylı olarak bu coşkuları tetiklemesini sağlayan bir yol olarak gösterilebilirler. Bu noktada, verili koşullara gerçekten inanılır, böylelikle içtenlikle coşkular kendiliğinden ortaya çıkar. Stanislavski, şu ifadelerinde oyuncunun verili koşullara inanmasının rolü deneyimlemesindeki etkisine değinir:

Öncelikle oyunun kendisinden, yönetimden ve yaratıcı hayal gücünüzden çıkardığınız verili koşulları net olarak görmelisiniz. Bu karakterin ve koşullarının resmini görmenizi sağlar. İçtenlikle böyle bir yaşamın gerçek hayatta mümkün olduğuna inanmalısınız. Sonra buna iyice alışmalısınız ki samimi, yakın bir parçanız olsun. Bunu yapabilirseniz içtenlikle coşkular ve gerçek görünen duygular kendiliğinden uyanacaktır. (Stanislavski 2008: 53)

Öyleyse, oyuncunun verili koşullara inanması şarttır ve bunu içtenlikle yapmalıdır. Ancak bu şekilde duyguların sahnede kendiliğinden oluşabileceğini ifade eder. Sonuç olarak, verili koşullara samimiyetle inanmadan bir rolün sahnede aktör tarafından yaşanması, deneyimlenmesi mümkün değildir. Duygular bilinçaltı yollarla ortaya çıkarlar ve kontrol edilemezler. Bu yüzden Stanislavski, dikkati kavranabilir olan verili koşullara yöneltmeyi tavsiye eder.

Stanislavski, eğer sorusu verili koşulların her birine uyguladığında bunun dinamizmi tetikleyeceğini belirtir. Bu soruya cevap olarak verilen eylemin düşünmeden yapılmasını salık verir. Böylelikle içtenlikle coşkuların hissedileceğini savunurken içtenlikle

³ Suat Taşer' in çevirisinde “içtenlikle coşkular” olarak geçen kavram, Benedetti'nin İngilizce çevirisinde “Truth of Passions” olarak yer almaktadır.

çoşkuların kendiliğinden çıktığını, zorlayarak elde edilemeyeceğini belirtir. Öyleyse, belirmeleri kontrolümüze bağlı olmayan duyguları zorlamamak gerekir. Stanislavski, öğrencilerini verili koşullara dikkat etmeye teşvik eder, buna bağlı olarak içtenlikle çoşkular kendiliğinden gelecektir. Oyuncunun başka birinin düşüncelerine inanıp onları içtenlikle yaşaması gerektiğini, bunu yaparken psikolojik ve fiziksel olarak buna dair imgelemin içinde yaşaması gerektiğini belirtir (Stanislavski 2008:47-59).

Kerem Karaboğa, verili koşulların oluşturduğu gerçeklik içerisinde eylemin oluşumunu şöyle ifade eder:

Stanislavski'ye göre, dikkati kendimizi kalabalık içinde yalnız hissetmek için odaklarız, çözümlememiz gereken verili durumlar içerisinde kendi bulduğumuz gerçekliği oluşturur ve ona inanırız, analizimiz kendimizi karakterin çevresel koşulları içerisinde eyleme kışkırtır ve yönelimlerimiz karaktere ait olsa da duygular kendimizindir. Psikoteknik gerçek anlamda, rol kişinin yaşamı, bir tümdeğişim ya da özdeşleşim vasıtasıyla, kendi doğal yaşantımızmışçasına oynandığında görevini yerine getirmiş sayılabilir. (Karaboğa 2010: 75)

Buna göre verili koşullar çözümlenerek bulgularanan gerçeklik, duygularımızı, karakteri sarmalayan çevresel koşullar içinde harekete geçirir. Bu şekilde karakterin yaşantısı kendi yaşantımız haline geldiğinde organik yaşamı yeniden yaratmaya dayalı olan psikotekniğin görevi yerine gelmiş olur.

Stanislavski, psikotekniği geliştirerek sanatsal yaratıcılığa köstek olan geleneksel tiyatro alışkanlıklarından kurtulmanın mümkün olduğunu belirtir. Ona göre, oyuncular çoğu zaman samimiyetin ortaya çıkabileceği, yaşadıkları deneyimin belireceği anları, belirsiz hareket gürültüleriyle doldurmaya çalışırlar. Genelleyerek oynamaya çalışırlar ve bunun neyi başlatıp neyi bitirdiği belli değildir. Bir şey yaparlar; ama bunu onlara neyin

yaptırıldığını bilmezler. Sistem aynı zamanda genelleyerek oynamamayı hedefler. Sahneye çıkıldığında gerçek yaşam hissini tamamen kaybolup, nasıl yürüdüğüün, uyunduğunun, konuşulduğunun unutulduğunu, tüm bunların sahnede yeniden öğrenilmesi gerektiğini belirtir (Stanislavski 2008:56).

2.3 Zadaçanın Oyuncuya Yön Vermesi

Zadaça, psikoteknikte verili koşulların temelinde eyleme yön verecek olan önemli bir öğedir. Dilimizde, amaç, yönelim, istek gibi farklı anlamlara gelen zadaça, bu kelimelerin hepsine karşılık gelmektedir. Eylem, ancak özel bir zadaçayla mümkündür.

Stanislavski, oyunun daha iyi analiz edilmesi için birimlere bölünmesini salık verirken bu birimlerin içinde zadaçaların gizli olduğuna dikkat çeker. Bu birimler, aktör için yol gösterici nitelik taşırlar. Rol, uygun birimlere bölündüğünde, bu birimlerin içinde yatan zadaçalar bulunur. “Her amaç, birimin organik bir parçasıdır, ya da şöyle diyelim, amaç kendini çevreleyen birimi yaratır.” (Stanislavski 2004:162) ifadesinde her bir zadaçanın bir birimi oluşturduğu açıklanmaktadır. Yalnızca oyunun birimlerine uygun zadaçalar tutarlı bir akış oluşturabileceklerdir. Birimler ve zadaçaların birbirilerine mantık bağıyla bağlanmış şekilde akmaları gerektiğini belirtir. Sonucun peşinde koşmadan zadaçaya uygun olarak oynandığında eylemler ortaya çıkacaktır. Zadaçalar, oyuncunun rolünü oynarken yolunu kaybetmesini engeller. Oyuncuyu sahnede olmaya hakkı olduğuna inandıran da bir zadaçayı yerine getirmeye çalışmasıdır (Stanislavski 2004:154-176).

Bir birime isim verirken, oyuncu, birimin özünü duyguları ve zihninin süzgecinden geçirip çalışarak zadaçayı bulmuş olur. Birim, bir isimle tanımlanabilir; ancak zadaça bir

isimle tanımlanmamalıdır. Bir isimle tanımlanmış zadaça, oyuncuyu, bu sözcüğün imgesini canlandırmaya zorlayacaktır. Böylesi bir zadaça, gösterişçi, gerçek olmayan, temsili bir eylem doğuracaktır ve bu Stanislavski'nin tiyatrodaki istemediği şeydir (2008:135-151).

Zadaça, bir eylem belirtmelidir. Elimizde salt “güç” gibi bir kavram varsa, buna “isterim” eklenir. Böyle bir istek de fazla geneldir. Bunu canlandırmak için daha somut bir hedef belirtilmelidir. İstek somutlaştıkça ve eylem belirttikçe daha cezbedici hale gelir ve eylemi ortaya çıkaracak arzu ve itkiyi yaratır (Stanislavski 2004:172).

Hayatın içinde kendimiz ve başkaları tarafından yaratılan, koşulların ortaya koyduğu birtakım engeller, zadaçaları yaratır ve bu engellerin üstesinden eylemle gelinir (Stanislavski 2008:135-151). Stanislavski, “Tiyatro, insana dair büyük zadaçaların ve bunları karşılayacak hakiki, üretici ve niyetli eylemlerin sahnelenmesine bağlıdır.” (Stanislavski 2008: 143) derken, zadaçanın yalnızca eylem için değil, tiyatro için önemini vurgulamıştır.

Stanislavski, her zadaçanın kullanışlı olmayabileceğine, hatta bazılarının zararlı olabileceğine dikkat çeker ve doğru zadaçanın tanımlanmasında göz önünde bulundurulacak bir dizi nitelik sıralar. Zadaçalar oyunun dünyasına, diğer oyunculara yönelik olmalı, seyircilere yönelik olmamalıdır. Oyuncu ve oynadığı rol için uygun olmalıdırlar. *Rolün insanca ruhunun yaşayışını* yaratmaya ve sanatsal biçimde iletmeye olanak vermelidirler. Canlı, hakiki, insanca olmalıdırlar ki rol ilerleyebilsin. Karakterle ilgisi olmaksızın sadece seyirciyi büyülemek için yapılmamalıdırlar. Oyuncunun, diğer

oyuncuların ve seyircinin inanabileceği, deneyimlemeyi kışkırtan, ilgi çekici zadaçalar olmalıdırlar. Oynanan role ve oyunun anlamına net olarak uygun, rolün derinliğine erişebilen zadaçalar olmalıdırlar. Meslekte yaygın olarak görülen otomatik, motor, oyuncuya özgü zadaçalara karşı uyarırken, zadaçanın psikolojik bir temeli olması, bir niyet taşıması gerektiğini, bir şey hissettirmeyen zadaçaların sahnede yeri olmadığını belirtir. Örneğin, oyuncu, salt sağ koluyla birini içeri buyur etme jesti yapmaktan öte, yıllardır görüşmek istemediği birini içeri buyur etmek niyetiyle bunu yaptığında bir şey hisseder ve psikolojik bir durum oluşur. Psikolojik bir temeli olmakla birlikte oyuncuyu sürükleyen, cezbeden, isteğini yaratmaya sürükleyen uygulanabilir zadaçaların yaratıcı zadaçalar olduğu açıklanır (Stanislavski 2008:145).

Aktörlerin sıklıkla yaptığı hatanın eylemi değil, bunun sonucunu düşünmek olduğunu belirtirken, bunun ortaya çıkardığı sonucun yalnızca zorlama, fazladan oyunculuk olacağını savunur. Bunun yerine oyuncuları yaptıkları eylem boyunca zadaçalarını gerçekten yerine getirmeye çalışmaya teşvik eder. Böylelikle verili koşullarda oyuncu, bu koşulların karakterde oluşturduğu zadaçayı duyacak, karakterin başına gelenler onun hayalinde canlanacak, bunun yarattığı uyarmayla eylemde bulunacaktır. Kerem Karaboğa, zadaçanın verili koşullardan doğduğunu şöyle açıklar:

Altmetin esasen rol kişinin oyun boyunca görüldüğü sahnelerdeki yönelimlerinin toplamından oluşur. Çünkü, verili durumlar aynı zamanda, oyuncunun o verili durumda ne yapması gerektiğine, neyi amaçladığına, kiminle çatışmaya girdiğine vs. dair sorular barındırırlar ve bu soruyu ya da sorunu çözmek için belirlenen her türlü istek yönelim⁴ doğurur. (Karaboğa 2010: 67)

⁴ Kerem Karaboğa, Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks adlı kitabında, zadaçanın karşılığı olarak “yönelim” kelimesini kullanmayı tercih etmiştir. (2010:67)

Stanislavski, zihin ve bedenin birbirinden ayrılamadığını, psikolojik zadaçalarda fiziksel, fiziksel zadaçalarda psikolojik unsurların olduğunu belirtir. Örneğin birini öldürmek üzere bir bıçak alınır, kapı açılır, yavaşça koltukta uyumakta olan hedefe yaklaşılr, ani bir hareketle bıçak göğse saplanır. Bu fiziksel zadaça gerçekleştirilirken psikolojik bir deneyim yaşanacaktır. Eylemin canlı olarak yaşanabilmesi yaşanacak olan psikolojik deneyime bağlıdır. Stanislavski, fiziksel ve psikolojik zadaçaların arasında net bir ayrım olmadığını, ikisini birbirinden ayırmaktansa bu belirsizliği kullanmanın makul olduğunu bildirirken, öğrencilere hislerinin rehberliğinde fiziksel zadaçalara eğilimli olmalarını öğütler; çünkü yerine getirilmeleri daha kolaydır, yanlış oynamaya sebep olma riski daha düşüktür. Fiziksel bir zadaçayı yerine getirmek, doğru psikolojik durumun yaratılmasına yardımcı olacak, fiziksel zadaça, psikolojik olana dönüşecektir (Stanislavski 2008:147-148).

Birimlerin ayrı ayrı zadaçalarının, oyuncunun sahnedeki tüm eylemlerinin, düşüncelerinin, duygularının üstün-zadaçayı gerçekleştirmek üzere birleşmiş olması gerekir. Bu üstün zadaçanın doğru tanımlanması oyunun gidişatı için kritik bir önem taşır; çünkü karakterlerin motivasyonları, oyunun anlatısı, olayların gidişatı, eylemlerin ortaya çıkardığı anlam buna göre değişir. Bütünsel eylem ya da süreklilik olarak adlandırılabilir içsel akış, oyununun tüm birimlerini ve zadaçalarını üstün zadaçaya yönlendirir Buna göre tüm birimler ve zadaçalar, bu süreklilik doğrultusunda üstün-zadaçaya yönelirler. Tek bir kesintisiz çizgi doğrultusunda üstün-zadaçaya yönelmemiş zadaçalar rolün parça parça ve dağınık olmasına sebep olacak, eylemler bir yere varmayacaktır. Aynı zamanda, bütünsel eylem doğrultusunda üstün zadaçaya giden bir role dışarıdan yabancı bir tema sokulmak istendiğinde, üstün-zadaçaya olan yönelim

bozulacaktır. Stanislavski, içsel kavrayış, bütünsel eylem çizgisi ve üstün-zadaça özelliklerini denetleyebilmenin sistemin temelinde önemli yer teşkil ettiğini belirtir (Stanislavski 2004:364-368)

Öyleyse, oyunun sunduğu verili koşullar içerisinde rolü yaşamakta olan oyuncu, rolün zadaçalarını elde etmek için eylemde bulunur. Stanislavski, rolü oynarken bu süreci takip ettiği takdirde oyuncunun duyguları zorlamadan organik bir yaşayışı vücuda getirebileceğini öne sürmüştür.

3. SOMATİK İŞARETLEYİCİ HİPOTEZİ

Somatik işaretleyici hipotezinin anlaşılabilmesi için sinir bilim alanında kullanılan kimi terimlerin anlamlarını bilmek gerekir. Araştırmamız dahilinde görülmüştür ki, somatik işaretleyicilerin derinlemesine çözümlenmesi ve açıklanması sinir bilim alanında uzmanlık gerektiren özel bir konudur. Tezin kapsamında ele aldığımız somatik işaretleyici hipotezi, oyunculuk alanıyla anıldığından hipotezin kimi terimlerinin belli bir seviyede tanıtılması gereği doğmuştur. Böylece ele alacağımız hipotezin, kendi özgün bağlamının betimlenmesi ve sinir bilime ait bu kavramın tezin hedeflediği düzeyde yer edinmesi sağlanmış olur. Bunun için ekler kısmında somatik işaretleyici hipotezinin içerisinde yer alan ana terimlerin açıklamaları alfabetik sıra ile yazılmıştır. Gerekli görüldüğünde terimlerin anlamlarına ekteki bölüme bakılarak ulaşılabilir.

3.1 Zihin ve Bedenden Organizmaya

Descartes, 1642 yılında Amsterdam'da yayınladığı *Metafizik Üzerine Düşünceler: Tanrı'nın Varlığının ve İnsan Zihninin Bedenden Ayrı Olduğunun Kanıtlandığı Metafizik (İlk Felsefe) Üzerine Düşünceler* adlı eserinde “artık yalnızca düşünen bir şey” (2013:43) olarak var olduğu sonucuna vardıldıktan sonra hayal kurma yetisinin de

duyularla algılanmanın da düşüncenin bir parçası olduğunu ifade eder (2013: 40-45). Duyularla algılanabilen şeylerin *ben muamması*'ndan daha net bilindiği yargısına varmak üzereyken, zihninin yolun dışına çıkıp dizginleri ele geçirdiğini, "nasıl olsa çok geçmeden dizginleri sıkmasının zamanının geleceğini" (Descartes 2013:49) açıklar. Yandığı süre boyunca form değiştirdiği halde gözleriyle gördüğünü düşündüğü şeyin bal mumu olduğunu ya da camdan aşağı baktığında şapka ve giysi gördüğü halde yoldan geçenlerin insan olduğunu idrak etmesini sağlayan şeyin zihnindeki yargılama kabiliyeti olduğunu anlar. Böylelikle "cisimlerin duyular aracılığıyla ya da hayal gücüyle değil de salt zihinle algılandıkları, dokunulup görüldükleri için değil de, salt anlaşılmış oldukları için algılandıkları" (Descartes 2013:59) yargısına vararak "benim tarafımdan zihnimden daha kolay ya da seçik algılanabilecek hiçbir şeyin olmadığını açıkça biliyorum." (Descartes 2013:61) kanısına ulaşır.

Descartes, hayal etmeyle anlamayı da birbirinden ayırır: Hayal etmek için gösterilen özel çaba anlamak için gösterilmez. (2013:154-156) Böylece hayal etmenin zihninin özüne bağlı bir şey olmadığına varır. Artık bedenle ilişkilendireceği hayal etme kudretini şöyle açıklar:

Zihnin karşısındaymış gibi bakacağı, yani her istediğinde intibak edeceği şekilde sınımsız birleşeceği bir beden mevcutsa, o zaman benim bizzat bu beden sayesinde cisimleri hayal etmem mümkün olabilir. Öyleyse bu düşünme tarzı (hayal etme) salt anlamadan bir tek şu şekilde ayrılmaktadır: Zihin bir şey anlarken bir şekilde kendisine döner ve kendisinde zaten mevcut olan fikirlerden birine tekrar bakar. Ama bir şeyi hayal ederken bedene döner ve bedendeki bir şeye, yani kendiliğinden anlamış olduğu ya da duyularla algıladığı bir fikre karşılık gelen şeye dikkat çeker. (Descartes 2013:155)

"Düşünen bir şey olması dışında özüne ya da doğasına ait hiçbir şeyin olmadığını" (2013:167) fark eden Descartes, bunu şöyle açıklar:

Belki (ya da az sonra iddia edeceğim gibi) bana sımsıkı yapışmış bir bedenim var, ama bir yandan yer kaplayan bir şey değil de yalnızca düşünen bir şey olduğum sürece kendimle ilgili açık ve seçik bir fikrim de olduğundan, diğer yandan düşünen bir şey değil de yalnızca yer kaplayan bir şey olduğum sürece bedenimle ilgili bir fikrim olduğundan, benim gerçekten bedenimden ayrı olduğum ve onsuz var olabileceğim kesindir. (2013:169)

Özel şekillerde düşünme yetileri olarak adlandırdığı hayal etme ve hissetme (duyularla duyma) duyuları olmaksızın kendini anlayabileceğini; ama kendisi olmadan onları anlayamayacağını belirtir (Descartes 2003:168-170). Buradaki *kendi*'sini “bu yetilerin içkin olduğu akla sahip bir töz” (2003:169) olarak tanımlar. “Bir şeyin ilineklerinin şeyin kendisinden ayrı olması gerektiği gibi, onların temel bilgisinde bir tür akıl (kavrama yetisi) olduğu için bu yetilerin kendinden ayrı olması gerektiğini” (Descartes 2013:169) öne sürer. Tanrı'nın kendisinden ya da yaratılan şeylere Tanrı'nın verdiği düzenden doğa olarak bahseder ve bu doğanın ona bir bedeninin olduğunu, açlık, acı gibi hislerle ona “sımsıkı kenetlenmiş olduğunu, onunla tek bir varlık oluşturacak şekilde kaynaşmış olduğunu” (Descartes 2013:175) öğrettiğini belirtir. Bu hislerin “zihnin bedenle birleşmesinden doğan bir takım bulanık düşünme biçimleri” (Descartes 2013:175) olduğunu açıklar. Kendi bedeninde gemisindeki hasarı gözüyle görerek algılayan bir kaptan gibi bulanamayacağını, bedenindeki hisleri salt zihinsel olarak algılayamayacağını kaydeder (Descartes 2003: 176).

Descartes, bir beden ve zihinden ibaret bir bütün olarak kendisinin çevredeki zararlı ve zararsız çeşitli cisimlerin etkisi altına girebileceğini açıkça görür. Doğadaki şeylerin bilgisinin birleşik bir zihin-bedene değil, yalnızca zihne ait olduğunu öne sürer. Zihnine ve onun da bir parçası olduğu bileşime(beden-zihin) neyin yararlı neyin zararlı olduğunu anlamak için doğanın bahsetmiş olduğu duyu algılarını bizim dışımızdaki cisimlerin

özünü dolaysız tanımayı sağlayacak kesin ölçütlermiş gibi davranmanın doğanın düzenini bozup bulanık ve karmaşık bilgiler edinmeye sebep olduğunu belirtir ve insanın sınırlılığına dikkat çeker. Yalnızca düşünen bir varlık olarak kendini parçalara bölemezken bedeninin doğası gereği bölünebilir olduğunu belirtir. Bedeninin bir parçası kesilse de zihinden bir şey eksilmeyecektir. Mekanda yer kaplayan ve bir bedeni olan bir şeyin parçalarına ayırmadan düşünölemeyeceğini öne sürer (Descartes 2013:175-185).

Antonio Damasio (1944) zihinsel, duygusal ve vücudun biyolojisine dair süreçlerin bir arada işleyişini konu alan eseri Descartes'ın Yanılgısı⁵'nda, zihinsel işleyişin vücuttan ayrılığı fikrinin geçersizliğini sinirbilimsel ve nörobiyolojik bulgularla anlatır. Hala kartezyen düşüncenin etkisi altında yapılan tıp, psikoloji, sinirbilim çalışmalarını yetersiz bulur ve zihnin kapsamlı olarak anlaşılabilmesi için fiziki ve biyolojik yapısının beyinle ana vücudun bütünleştiği bir perspektiften, organizmanın çevreyle etkileşimi, sosyal ve kültürel bağlamı göz önünde bulundurularak çalışılması gerektiğini savunur. Descartes, vücut olmasa da zihnin, düşündüğü için var olabileceğini öne sürmüştü. Bu çalışmada zihnin, varlığını beyinin ana vücutla iş birliği içerisinde çalışmasına borçlu olduğuna dair veriler sunulmuştur. Beyinden ana vücuda sinyal ileten tüm sinirler kesildiğinde vücut halinin köklü değişimi neticesinde zihin değiştiği gibi, vücuttan beyne sinyal ileten sinirler kesildiğinde de zihin değişir (Damasio, A. 1999:227).

Lakoff ve Johnson da zihinsel işleyişin somatik temeline vurgu yapmıştır:

Kavramsal sistemlerimiz ve düşünce kapasitemiz beynimizin doğası, vücudumuz ve vücutsal etkileşimimiz tarafından şekillendirilmiştir. Vücuttan ayrı zihin

⁵ Dilimize 1999 yılında Varlık Yayınları tarafından kazandırılan eser, 1994 yılında yayınlanmıştır

yoktur, vücuttan bağımsız ve ayrı düşünceler yoktur, vücut ve beynimizden bağımsız düşünceler yoktur. Fakat zihin için verdiğimiz metaforlar, bilişsel bilimin keşfettiği şeyle çelişiyor. Zihni metaforik olarak, vücut içerisinde bulunan ve bundan ayrı bir alan tanımlayan bir konteyner imge şeması açısından kavramsallaştırırız. (L & J: 1999: 265-266)

Buna göre düşünceler, vücutla bir beynin bir bütün olarak çevreyle etkileşimine dayanır demek mümkün olmaktadır. Bilişsel bilim, zihnin böylesi bir bütünde yaşanan bir aktivite olduğunu göstermiştir.

Bir parkta sakince yürürken, tasmasız ve saldırgan bir köpeğin bir anda önümüze çıktığını düşünelim. Beyin, tehlikeyi fark ederek yarattığı tepki seçenekleri arasından birini seçip eyleme geçer ve riski azaltır ya da ortadan kaldırır. Bunu yaparken beyin, sinirsel ve kimyasal olarak dokuların ve organ sistemlerinin, bağışıklık sisteminin çalışmasını değiştirir, iskelet adaleleri kasılır, vücudun biyokimyasal profili değişir. Tüm bu değişiklikler, sinirsel ve kimyasal yollarla beyne geri gönderilir. Anbean değişen vücut hali, sinirsel ve kimyasal yollarla merkezi sinir sistemini etkiler. Beyin tehlikeyi sezdiğinde hem beyinde hem ana vücutta, yani organizmanın tümünde alışıldık işleyişten temelli bir sapma görülür.

Görme, dokunma, duyma, koklama, tatma aracılığıyla organizmanın çevreyle etkileşimi vücut ve beynin bir bütün olarak çalışmasıyla gerçekleşir. Örneğin bir manzarayı gördüğümüz zaman yalnızca retina ve görsel kortekslerden başka, göz yuvarının konumu, nesneyi takip edebilmek için birkaç kas tarafından ayarlanır, kafa ve boyun uygun pozisyona getirilir. Tüm bu ayarlamalar vücuttan beyne ve beyinden vücuda giden sinyallere bağlıdır. Görüntüyle ilgili sinyaller beyinde işlenirken beynin çeşitli

bölgelerindeki yönlendirici temsillerden geçer ve vücudun geri kalanı da sürece katılır. İç organlar hem gördüğümüz görüntülere hem de belleğimizin gördüklerimize dayanarak ürettiği görüntülere tepki verir (Damasio, A. 1999:95-99).

Duyular ikili sinyal kümesi kullanırlar. Bunların biri duyu organının kendisinden gelip (örneğin göz) duyuya özgü duysal kortekse, ötekiyse vücuttan gelip bütün vücudu temsil eden somatik-duysal ve motor komplekse ulaştırılır. Bu da bir şeyi yalnızca görmediğimizi, bir şey gördüğümüzü hissettiğimizi gösterir (Damasio, A.1999:231).

Duyusal işlemlerin çoğunda algılanan nesneye uygun duyu sistemiyle birlikte somatik duysal ve motor sistemi de çalışır. Bir şeyler yaparken ve düşünürken vücut süreçleri her zaman etkindir. Duyularla edinilen bilgi, etkinlik halindeki vücut referans alınarak temsil edilir. Dış gerçekliği, vücut dengemizde yarattığı değişimlerin temsilleriyle algılarız. Beyinlerimiz, gerçeklik kurgusunu kayda değer bir tutarlılıkla üretilip paylaşırlar. Damasio, bu durumu beyin-vücut etkileşimine dayandırır ve şöyle der:

Kısacası, bir durumu betimlemek için beyninizin kurduğu temsiller ve bir duruma tepki olarak biçimlendirilen hareketler, karşılıklı beyin-vücut etkileşimine dayanır. Vücut kimyasal ve sinirsel etkiler altında değiştikçe, beyin vücudun evrilmekte olan temsillerini oluşturur. Bu temsillerin bir kısmı bilinçdışı kalırken, diğerleri bilince ulaşır. Aynı zamanda, etkinlikleri hiçbir zaman doğrudan bilinç düzeyinde temsil edilmeyen beyin bölgelerinden vücuda, kimi istemli, kimi otomatik olarak sinyaller akmaya devam eder. Bunun sonucunda, vücut yine değişim geçirir ve elde ettiğiniz imge de buna bağlı olarak değişir. (Damasio, A.1999: 228)

Buna göre vücut kimyasal ve zihinsel etkiler altında değişirken, beyin de bilinç düzeyinde ve bilinçdışında dönüşmektedir. Böylece beyin ile vücudun karşılıklı ve sürekli etkileşimini açıklamak mümkün olmaktadır.

Bunun yanı sıra, Antonio ve Hannah Damasio, beyin ve vücut arasındaki iletişime dair yanlış anlamalara dikkat çekerler:

Vücudun beyinle nasıl konuştuğuna dair bolca yanlış kanı vardır. Örneğin, sinir bilimle tanışmayanlar (ve üzücü bir şekilde tanışanların bazıları) hatalı olarak vücudun tek bir ünite olarak çalıştığını, sinir denem canlı tellerle beynin içine bağlanmış bir et parçası olduğunu varsayarlar. Birçoğu da hatalı olarak ana iletişimin vücudun iç organlarıyla beyin arasında otonom sinir sistemi aracılığıyla meydana geldiğine inanmaktadır. Bir diğer yanlış inanç ise vücut-beyin arasındaki iletişimin tek yönlü, vücuttan beyne olduğu ama ters yönde olmadığıdır. (H. Damasio ve Damasio, A. 2006:16)

Buna göre, vücut ve beynin karşılıklı etkileşiminde yalnızca bedenden beyne giden sinyaller söz konusu değildir. İkisi arasındaki iletişim yalnızca otonom sinir sistemi aracılığıyla gerçekleşmez.

Vücudun tek bir ünite olmaktan ziyade, normal işleyişini sürdürebilmek için birbirinin varlığını gerektiren kısımlardan oluşan bir yapı olduğuna dikkat çekilir. Beyin ve vücut iletişimi otonom sinir sisteminden farklı nöral yollar ve kimyasal yollar kullanır. İç ortamın belli bölümleri, beynin belli bölümlerine kimyasal moleküller yollar. Bu şekilde düz kasların (örneğin bağırsak) kasılmasıyla ilgili, herhangi bir bölgede ne kadar oksijen olduğuyla ilgili bilgi beyne ulaşır. Ayrıca çizgili kasların (yürümek, yemek, konuşmak, bir şey tutmak gibi hareketlerde çalışan) kasılmasıyla oluşan hareketin kontrol edilebilmesi için tüm bu kasların hali hakkında bilginin beynin ilgili bölümlerine ulaşması gerekir (Damasio, H. ve Damasio, A. 2006:16-17).

Bununla birlikte, vücuttan beyne giden tüm bu verilerle birlikte, beyinden vücuda giden sinyallerin gözden kaçmaması gerektiği vurgulanır. Beyinde haritalanan vücut hallerinin

oluşumunda beyinden gelen sinyallerin etkisi vardır. Kasların kasılmasını ve hareketlerin yapılmasını sağlayan, beynin sinirsel kanallarla vücuda gönderdiği sinyallerdir. Beyin, vücutla kurduğu kimyasal iletişimle iç ortamın ve organların işleyişini düzenler. Beyinle vücudun sürekli ve karşılıklı iletişiminde, zihnin durumundan etkilenen beyin, vücut hallerinin oluşmasına sebep olur ve bu vücut halleri beyinde haritalandığında zihinsel durum şekillenir. Beyinde bir hormonun salgılanması gibi küçük bir değişim vücut halinde büyük etkilere sebep olurken, vücutta diş ağrısı, bıçak kesiği gibi küçük bir değişim, şiddetli ağrı olarak algılandığında zihinde büyük değişiklik yaratabilir (Damasio, A. ve Damasio, A. 2006:17).

3.2. Varkalım

Beyin yapısı ve işleyişinin belirlenmesi somatik işaretleyici hipotezinin anlaşılmasında önem taşır. Buna göre, insan beyninin evrimsel açıdan eski kesimleri olan beyin sapı, hipotalamus, bazal ön beyin, amigdala ve singulat gibi bölgelerinin yapılarının belirlenmesine genom⁶ yardımcı olur (Damasio, A. 1999:116).

Özünü çeşitli canlı türleriyle paylaştığımız bu kısımlardaki yapıların öncelikli işi, akıl ve zihne müracaat etmeden temel yaşam süreçlerini düzenlemektir. Bu sinir hücreleri, yaşamı mümkün kılan homeostatik mekanizmaları düzenler. Doğuştan var olan bu mekanizmalar sayesinde solunum, kalp atışlarının düzeni, metabolizmanın dengesi, beslenme ve barınma, tehlikeden sakınma, üreme sağlanır. Varkalım, bu yapıların işleyişiyle sağlanır. Bu yapıların aynı zamanda beynin evrimsel açıdan yeni yapılarının

⁶ Bir organizmayı oluşturan tüm genetik bilgiyi içeren kromozom seti. Bir organizmanın kalıtsal genetik programıdır. Organizmanın fiziksel ve kimyasal yapı ve işleyişini belirler.

gelişiminde ve yetişkin dönem etkinliklerinde de söz sahibi olduğunu göz ardı etmemek gerekir. Damasio, “Kesin düzen; biyolojik düzenlemeyle ilgili doğuştan ve tam olarak belirlenmiş devrelerin etkisiyle tamamlanan ve sınırlanan, çevre koşullarının etkisi altında oluşur.” (1999:117-118) derken bu sistemin düzenli işleyişinin çevreye bağlı koşullarını açıklamaktadır. Buna göre, beynin deneyimle güdülenen Neokorteks gibi kesimlerinde imge üretiminin, yani zihinsel etkinliklerin olması için evrimsel açıdan eski, biyolojik düzenlemeyi sağlayan beyin sapı, hipotalamus gibi yapıların iş birliği şarttır. İmgelere, yani zihne dayalı faaliyet, varkalımı sağlayan yapıya bağımlıdır.

Edinilmiş deneyimlerimizin temsili, değerlendirmesi, biçimlendirilmesi, temel amacı organizmanın hayatta kalmasını sağlamak olan doğuştan var olan devrelerin güçlü etkisi altındadır. Organizmanın çevreyle etkileşiminin her anında, beyin sapı ve bazal ön beyinde bulunan modülatör sinir hücreleri, ilgili nörotransmitterleri, serebral korteks ve korteks altı çekirdeklere dağıtır (Damasio, A. 1999:118).

Düzenleyici devreler, beynin geri kalan kısmındaki etkinlikten haberdardır. Organizmanın en iyi şekilde hayatta kalmasını sağlayacak şekilde iyi ve kötü durumlara karşı tepkilerini bildirerek beynin geri kalan kısmının oluşumunu etkilerler. Damasio, deneyimin beynin gelişimine olan etkisini “Her bireyin önceden kestirilemeyen deneyimleri, doğuştan var olan devrelerde başlattığı tepkiler ve bu tepkilerin devrelerin biçimlendiği genel süreçte yarattığı sonuçlar aracılığıyla, doğrudan ya da dolaylı olarak devre tasarımına katkıda bulunur.” (Damasio, A.1999: 119) diyerek açıklar.

Öyleyse, organizmanın varkalımını sağlamak üzere, doğuştan var olan devrelerin, biyokimyasal süreçlerle refleks, güdü ve içgüdüleri denetlediğini söylemek mümkündür. Güdü ve içgüdüler, belli bir davranışa yol açan fizyolojik halleri oluşturarak varkalıma katkıda bulunurlar. Acıkınca (fizyolojik hal) yemek (davranış), üşüyünce giyinmek, zarar verecek bir şeyden kaçmak gibi davranışlar, organizmanın avantajlı koşulları sağlamasına, zararı azaltmaya yöneliktir. Damasio'ya göre duygular ve hisler, usallık kavramında merkezi bir yer tutar, güdü ve içgüdülerin işleyişinin önemli bir parçasıdır (1999:122).

Vücut, varkalımını garanti altına alacak şekilde sürekli beyni uyarır. Beyin, vücut halinde gerekli değişiklikleri yapacak sinyalleri vücuda gönderir. Bu değişiklikler neticesinde uygun koşulların sağlanıp sağlanmadığını vücut beyine iletir. Kan şekerinde düşme gibi iç organlardan gelen ya da dışarıdan gelen bir tehdit uyarını temel biyolojik düzenlemeyi harekete geçirir. Önceden düzenlenmiş mekanizmalar, aynı zamanda organizmanın varkalımını esas alarak olay ve nesnelere iyi ya da kötü olarak sınıflandırılmasına yardımcı olur. Zihin, beyin ve vücut, varkalımını ayrı ayrı değil, hep birlikte sürdürür.

Hipotalamus ve beyin sapının devreleri çoğunlukla doğuştan ve sabittir; ancak bunların biyolojik düzenlemesini limbik sistem tamamlar. Limbik sistem, duygu ve hislerde önemli rol oynar. Hipotalamus, beyin sapı ve limbik sistem yapılarının yardımıyla organizmada gerçekleşen tüm biyokimyasal süreçleri uygun bir değerler aralığında tutar. Bu aralıktan aşırı sapmalar, hastalık ya da ölüm demektir. Bu yapılar, hem beynin diğer

kısımlarından, hem de vücuttan gelen kimyasal ve sinirsel sinyallerin etkisi altındadır (Damasio, A. 1999:127). Beynin vücutla olan bu ilişkisini Damasio şöyle ifade eder:

Başka bir deyişle, sinirsel sinyaller, kimyasal sinyalleri, onlar da başka kimyasal sinyalleri doğurur ve bunlar pek çok hücre ve dokunun (beyindekiler dahil) işlevlerini ve bu döngüyü başlatan düzenleyici devreleri değiştirebilir. Bu iç içe yerleşmiş düzenleyici mekanizmalar, yerel ve genel olarak beden koşullarını yönetir ve böylece moleküllerden organlara kadar organizmayı oluşturan bütün unsurların, varkalım için gerekli parametrelerin içinde çalışmasını sağlar. (Damasio, A.1999:126)

Damasio'nun da belirttiği gibi beyin anbean vücut ile kimyasal ve sinirsel düzeyde etkileşim içerisinde çalıştığını söylemek mümkündür. Bu etkileşimli çalışma organizmanın hayatta kalmasını sağlayacak değerlerin içinde kalmayı temel prensip kabul eder.

İnsanlar, toplumlar halinde yaşıyor. Yaşam, birtakım sosyal adetler ve ahlak kuralları ile denetleniyor. Bir kültürün, bilgi birikiminin, eğitim düzeyinin, teknoloji seviyesinin içine doğuyoruz. Bu, içgüdünün ötesinde bilinç ve irade gerektiren bir varkalım mücadelesini gerektirir. Organizmanın varkalım stratejileri, içinde bulunduğu toplumun kültürüyle sıkı bir bağ içindedir. Damasio, toplum içinde bireyin beyinin gelişimini şöyle açıklar:

Doğumda, insan beyni yalnızca metabolizmayı düzenleyecek fizyolojik bir paketi içeren güdü ve içgüdü donanımıyla değil, ayrıca sosyal biliş ve davranışla baş edebilecek temel araçlarla da gelişmeye başlar; çocuğun gelişim çağından varkalım stratejisine katmanlar eklenmiş olarak çıkar. Bu eklenen stratejilerin nörofizyolojik temeli, içgüdüsel repertuarılarıyla iç içedir ve hem onun kullanımını değiştirir, hem de erişim alanını genişletir. (Damasio, A.1999: 132)

Buna göre, doğuştan gelen fizyolojik öğelerin yönettiği varkalım stratejileri, büyümeyle olan bireyin sosyal ortamıyla etkileşimi ile gelişim göstermektedir. Bu durum

nörofizyolojik alt yapıdan kaynaklı öğelerin, gelişim çağında edinilen deneyimlerle ilişkisi sayesinde gelişmekle kalmayıp, dönüşüp genişler.

3.3. Duygular⁷ ve Hisler

Somatik işaretleyiciler konusunda önemli bir yere sahip olan duygu ve his kavramlarının anlaşılması için sistemin işleyişinin irdelenmesi gerekir. Sistemin karar mekanizması üzerinde seyreden işleyişi, duygu ve his kavramları ile olan ilişkileri bağlamında ele alınarak açıklanacaktır.

Beynin işleyiş biçimine bakacak olursak, organizmaların ikircikli durumlarda karar vermeleri gerektiğinde neokorteks sistemlerini çalıştırmak zorunda oldukları bilinir. Beyni oluşturan çok sayıda ögenin içerisinde, korteks altı yapılar temel biyolojik düzenlemelerle uğraşırken, neokorteksin ussal işlemleri yürüttüğü gibi bir görüş çıkabilir; ancak Damasio'ya göre bu görüş yeterince açıklayıcı değildir. Damasio, neokorteksin temel biyolojik düzenlemeyle uğraşan korteks altı yapılarla birlikte çalıştığını, böylelikle güdü ve içgüdülerin ötesindeki davranışların ve ussallığın ortaya çıktığını, duygu ve hislerin de ussal ve ussal olmayan süreçler arasında köprü işlevi gördüğünü öne sürer (1999:134).

Damasio, bir duygusal süreci, algılanan veya hatırlanan bir durum ya da nesneye beyin, vücut ve davranışların birlikte verdiği tepki olarak değerlendirir. Duyguların özünü, belli birtakım olay veya varlıklarla ilgili düşüncelere tepki veren bir beyin sisteminin

⁷ Damasio'nun kullandığı "emotion" kelimesi, etimolojik olarak vücuttan dışa doğru bir yönelimi ima eder, "dışa doğru hareket" demektir. Bu anlama uygun olarak bu çalışmada duygu kelimesi, Varlık Yayınları'nın çevirisinde kullanıldığı gibi kimyasal ve sinirsel süreçlerle organizmada oluşan emosyonları kastetmek için kullanılmıştır. Yine çevirideki gibi "feeling" için "his" kelimesi kullanılmıştır.

kontrolünde sinir hücrelerinin organlarda oluşturduğu değişikliklerin bir yekunu olarak gören Damasio, duyguyu tanımlarken duygusal hallerin zihinsel değerlendirme süreciyle birleşik doğasını vurgular:

Sonuç olarak duygu, basit ya da karmaşık bir zihinsel değerlendirme süreci ile, bu sürece ve çoğunlukla ana vücuda yönelik olarak verilen ve duygusal bir beden haliyle sonuçlanan, fakat beynin kendisine yönelik olarak da ek zihinsel değişikliklerle sonuçlanan yönlendirici tepkilerin bileşimidir. (Damasio, A.1999: 145)

Bu ifadelerle bakılırsa, duygunun ne olduğunu açıklarken Damasio, zihinsel değerlendirme süreçleriyle başlayıp tüm bedende oluşan ve yine bir zihinsel değişiklikle sonuçlanan yönlendirici tepkilerinin varlığına dikkat çeker. Öyleyse beyin, zihin, beden etkileşiminin Damasio'nun ele aldığı duygu kavramının ana bileşenleri olduğu görülmektedir. Zihin ve beden, basit ya da karmaşık zihinsel süreçlerle başlayan ve sonuçlanan bir yapı göstererek duygunun oluşmasını sağlarlar (1999:134-145).

Emosyonun⁸ zihinden vücuda ve vücuttan beyne gelişen süreci, Bechara ve Damasio tarafından daha detaylı olarak ele alınmıştır. Vücutta ve beyinde etkinleşen tüm bu tepkiler, bir topluluk olarak emosyonu oluşturur:

Bir somatik halde etkinleşen, vücuda doğru verilen tepkiler, fizyolojik değişiklikler içerir. Bu değişiklikler, dışarıdan gözlemlenemeyebilecek iç ortam ve iç organlardaki değişikliklerden (örneğin endokrin salgınımı, kalp atışı, düz kas kasılması) dışarıdan gözlemlenebilecek kas-iskelet sistemindeki değişikliklere (duruş, yüz ifadesi, donma, savaş veya kaç, vb... gibi spesifik davranışlar) çeşitlilik gösterebilir. Beyne yönelik tepkiler, merkezi sinir sisteminde belirli nörotransmitterlerin (dopamin, serotonin, asetilkolin, noradrenalin gibi) salgınımına, insular korteks gibi somatik-duyusal haritaların etkin bir şekilde değişmesine, vücuttan somatik-duyusal bölgelere iletilen sinyallerin değişikliğe uğramasına neden olur. (Bechara ve Damasio, A.2005:339)

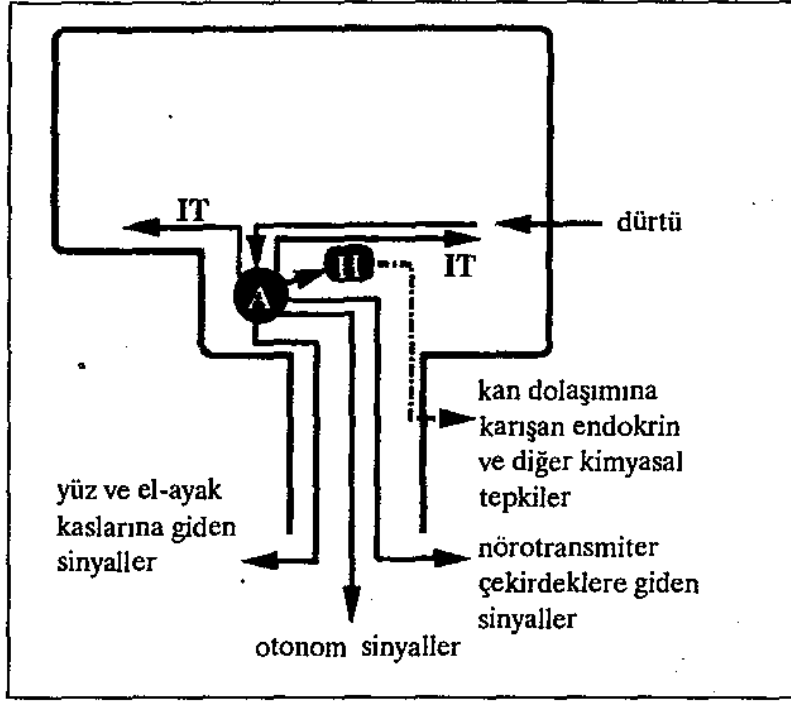
⁸ Bechara ve Damasio, emosyon terimi farklı alanlarda farklı anlamlara gelme eğilimi gösterdiğinden, bir emosyonu belirleyen bedenle ilgili tepkilerin toplamını kastetmek için "somatik" (bedensel) hal terimini kullandıklarını belirtirler (Bechara ve Damasio, A.:339).

Buna göre, bir emosyonu oluşturan süreçler, dışarıdan gözlemlenebilen ve gözlemlenemeyen, beyinden vücuda ve vücuttan beyne kimyasal ve sinirsel tepkilerin üretildiği, bunun sonucunda organizmanın tümünde değişikliklerin yaşandığı somatik hallerdir diyebiliriz.

Damasio'nun ifadelerinde duygular birincil ve ikincil olarak ikiye ayrılmışlardır. Burada, birincil ve ikincil duygulara tezin bağlamı açısından değişkenlik gösteren ağırlık ve önemleri ölçüsünde yer verildiğini belirtmekte fayda vardır.

Birincil duygular, insanlar ve hayvanlarla ilgili bilimsel gözlemlere göre, başta amigdala ve ön singulatin bulunduğu limbik sistem devrelerine bağlıdır. Dış dünyadaki kimi hayvanların fiziksel özelliklerini, hareket niteliğini, seslerini ya da kimi vücut hallerimizi bir uyarıcı olarak algıladığımızda, limbik sistemdeki amigdala gibi yapılardaki sinir hücresi çekirdeklerindeki yönlendirici temsiller, ilgili duygunun (örneğin korku) özelliklerine uyan bir vücut halinin oluşumunu başlatır ve bilişsel işlemi buna göre yönlendirir. Vücutta bu tepkinin oluşması için görülen hayvanı ya da uyarıcıyı tam olarak tanımak gerekmez. Erken duyu korteksleri, karşılaşılan şeyin anahtar özelliklerini algılayıp sınıflandırır ve amigdala, bunların birleşik varlığıyla ilgili sinyalleri alır, buna göre duygu oluşur ve tepki verilir (Damasio, A.1999:134-145).

Bir sonraki sayfada, Damasio'nun tarif ettiği haliyle birincil duyguların oluşumunu gösteren bir şekil verilmiştir:



(Damasio, A. 1999: 138)

Şekil 1. Birincil Duygular: Siyah çerçeve beyni ve beyin sapını temsil eder. Uygun bir dürtü⁹(uyaran) amigdalayı (A) harekete geçirdikten sonra, bir dizi tepki oluşur: iç tepkiler (IT); kas tepkileri; iç organ tepkileri (otonom sinyaller); ve nörotransmitter çekirdeklere ve hipotalamusa (H) giden tepkiler. Hipotalamus, endokrin ve diğer kimyasal tepkilere yol açar ve bunlar kan dolaşımı yolunu kullanır. Bu geniş yelpazeli tepki dizisini gerçekleştirmek için gerekli olan diğer bazı beyin yapılarını bu diyagrama almadım. Örneğin, duygu/anınızı ifade etmemize yarayan vücut duruşu gibi kas tepkileri, büyük olasılıkla bazal gangliyonlardaki (diğer adıyla ventral striatum) yapıları kullanırlar (Damasio, A.1999: 138).

Bahsettiğimiz duygusal tepki, kendi başına, organizma için avantaj sağlayabilir. Oluşan vücut hali değişikliğiyle, tehlikeli olabilecek bir hayvandan kaçmak, bir avcıdan kaçmak (bir hayvan için) hayatta tutabilir. Gelgelelim, en azından insanda süreç burada bitmiyor. Damasio bu noktada his yani “feeling” terimini “Döngü, en azından insanda, kesinlikle devam ediyor ve bir sonraki aşaması da duygunun (emotion) hissedilmesi; yani nesne ile

⁹ Tablonun alındığı Varlık Yayınları çevirisinde “dürtü” olarak çevrilen “stimulus” için “uyaran” çevirisinin daha uygun olduğu tespit edilmiştir.

duygusal vücut hali arasındaki bağı farkına varılmasıdır.” (Damasio, A.1999: 138) olarak açıklar.

Yukarıda değindiğimiz üzere, birincil duyguların oluşumu için uyaran nesne ya da durumu tam olarak tanımak gerekmez, anahtar özelliklerin algılanması yeterlidir. Gelgelelim, uyaran nesnenin ayırt edici özelliklerini tanımak, o nesneyle ilgili bilgi sahibi olmak, onunla nerelerde ve ne zaman karşılaşabileceğimizi, ona nasıl tepki vereceğimizi düşünüp seçmek hayatta kalma ihtimalini artırır. Burada deneyim de devreye girer ve Damasio'nun ifadesiyle şu şekilde açıklanır:

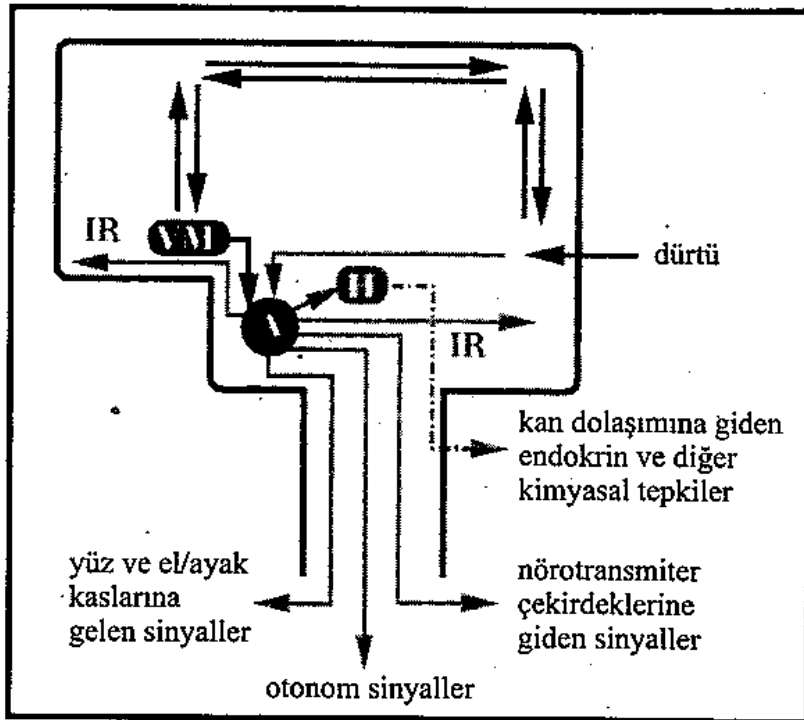
Duygusal hallerinizi hissetmeniz, yani duygularınızın bilincinde olmanız, size çevreyle etkileşimlerinizin özel geçmişine dayanan bir tepki esnekliği kazandırır. Her ne kadar bilgilenme sürecini başlatabilmeniz için doğuştan bazı araçlar gerekse de hisler size ek olanaklar sunar. (Damasio, A.1999:139)

Hissetmeye, nesne ve durum kategorileriyle birincil duygular arasında sistematik bağlantılar kurmaya başladığımızda, limbik sistem yapılarını aşip prefrontal ve somatik-duygusal korteks etkinliğini de gerektiren ikincil duygular ortaya çıkar (Damasio, A.1999:140).

Örneğin, bir karşılaşma anının organizmada yarattıkları, sinirsel, beyinsel çevresel düzlemdeki etkileri bakımından ele alınırsa; karşılaştığımız kişiyle ilgili fikirler, bu ilişkinin çeşitli boyutlarıyla, durumun bilişsel bir değerlendirmesiyle ilgili zihinsel imgeler olarak ifade bulur. Sözel ya da değil, bu imgeler, daha üst düzey asosiyasyon korteksinde dağıtılmış halde bulunan yönlendirici temsillerin rehberliğinde, erken duyu kortekslerindeki topoğrafik olarak düzenlenmiş temsillere dayanarak oluşur (Damasio, A.1999:140-142).

Yine bir örnekle ifade edecek olursak eski bir arkadaşımızla karşılaştığımızı zihnimize canlandırdığımızda ya da bir yakınımızın ölüm haberini aldığımızda vücut halimizde birtakım değişiklikler olur. Otonom sinir sistemi etkilenir, iç organların işleyişinde, kaslarda, endokrin bezlerinde, bağışıklık sisteminde, damarların genişliğinde, cilt renginde değişiklikler olur. Bu, organizmanın az enerji harcayarak, hızlı ayarlarla denge halinde çalıştığı homeostatis halinden bir dizi sapmaya işaret eder (Damasio, A.1999:140-144).

İkincil duyguların oluşumuna ilişkin aşağıdaki şekil incelenebilir:



(Damasio, A. 1999:142)

Şekil 2. İkincil Duygular: Dürtü(uyaran) hala doğrudan amigdala (A) tarafından işleniyor olabilir ama şimdi, aynı zamanda düşünce sürecinde de analiz edilmektedir ve frontal korteksleri (VM-ventromedial) harekete geçirebilir. VM, amigdala (A) aracılığıyla etki yapar. Bir başka deyişle, ikincil duygular, birincil duygular mekanizmasını kullanır. Yine, bilerek çok fazla basite indirgiyorum, çünkü VM'den başka birçok frontal korteks daha harekete geçirilmiştir, ama ben mekanizmanın özünün

çizimdeki gibi olduğuna inanıyorum. VM'nin, etkinliğini ifade etmek için nasıl A'ya bağımlı olduğuna dikkat edin; deyim yerindeyse sırtına çıkmıştır. Bu bağımlılık-öncelik ilişkisi, doğanın tamir ustası tarzı mühendisliğinin çok iyi bir örneğidir. Doğa, yeni mekanizmalar ve sonuçlar yaratmak için eski yapılardan yararlanır. (Damasio, A. 1999:142)

Karmaşık görünmesine karşılık işleyişlerindeki tutarlılık görüldüğünde sistemli bir mekanizma olduğunu anlayabileceğimiz bu etki/tepkiler, beyindeki aktiviteleri bağlamında açıklanmaktadır. Buna göre prefrontal korteks ağları, bilinçdışı bir düzeyde bu imgelerin işlenişinden çıkan sinyallere otomatik karşılık verirler. Buradaki sonradan edinilmiş yönlendirici temsiller, belli bir durumun belli bir duygusal tepkiyle nasıl eşlendiğinin bilgisini içerir. Sonradan edinilmiş yönlendirici temsiller, kişiye özgü deneyimleri oluşturur ve durumlarla duygular arasında kurulan ilişkilerin farklılaşmasını sağlar. Bununla birlikte ikincil duygu mekanizmaları birincil duygu mekanizmalarına gereksinim duyar. Damasio, ikincil duygunun oluşumunu detaylı olarak şu şekilde tarif eder:

Prefrontal yönlendirici temsillerin verdiği karşılık, bilinçsiz, otomatik ve istem dışı olarak amigdalya ve ön singulata sinyaller halinde ulaştırılır. Bu ikinci bölgedeki yönlendirici temsiller şöyle tepki verir: Otonom sinir sisteminin çekirdeklerini harekete geçirip çevresel sinirler aracılığıyla bedene sinyaller göndererek, sonuçta iç organların, tepkiyi başlatan durumla genelde bağdaştırılan hale geçmelerine neden olur; motor sistemine sinyaller göndererek iskelet kaslarının yüz ifadesi ve vücut duruşu bakımından bir duygunun dış resmini tamamlamasını sağlar; endokrin ve peptid sistemlerini harekete geçirerek, kimyasal etkilerinin vücut ve beyin hallerinde değişimler meydana getirmesine yol açar; ve son olarak beyin sapındaki ve bazal ön beyindeki belirsiz nörotransmitter çekirdeklerini belirli modeller içinde harekete geçirip, telensefalonun [büyük beynin] farklı bölgelerine (örneğin bazal gangliyonlara ve serebral kortekse) kendi kimyasallarını salgılamalarını sağlar. (Damasio, A.1999:143)

Buna göre prefrontal korteksten gelen sinyallerin etkileri, amigdala ve ön singulatta tepkiler oluşturur. Kısacası prefrontal ile korteksaltı bölge arasında etki tepki ilişkisi

vardır demek mümkündür. Bu etkileşim, kimyasal salgılar ile tüm vücudu, iskelet, iç organlar ve beyin de dahil olmak üzere biçimlendirerek bir duygunun kompozisyonunu oluşturur. Beyindeki bu işleyişin özel terimler ve isimler ile ifade edilmesi önem taşır zira kendi alanı içerisinde yapılmayan bir açıklama ve tanım eksik kalacaktır. Çalışmamız kapsamında yer verdiğimiz bu öğelerin bilinmesi ve anılması, hipotezin kendi terminolojisinde ele alınması gerekliliğini doğurmuştur. Tezin bağlamında, konuyla ilişkilendirilme seviyesi de göz önünde tutularak bu terimler çoğaltılmamış, kimi noktalar uzmanlık gerektireceğinden bilinçli olarak derinlemesine bir sinir bilimsel incelemeye tabii tutulmamıştır.

Ayrıca emosyonun/somatik halin vücutta oluşumunda da merkezi rol oynayan otonom sinir sisteminin işleyişi ile ilgili şu ifadeler dikkat çekicidir:

Beyin sapının ve limbik sistemin içinde bulunan kontrol merkezlerinden (en önemli örneği amigdaladır) ve bu merkezlerden kaynaklanıp organizmanın her yanındaki iç organlara yönelen sinir hücresi yansımalarından oluşur. Vücudun en yaygın organı olan deri dahil, her yerindeki kan damarları ve ayrıca kalp, akciğer, bağırsaklar, mesane ve üreme organlarının sinir donanımı otonom sinir sisteminin uçları tarafından sağlanır. Hatta büyük ölçüde bağışıklıkla ilgili olan dalak bile otonom sinir sistemi tarafından donatılır. (Damasio, A.1999: 207)

Bu ifadelerde de görüldüğü gibi otonom sinir sisteminin pek çok organla ve bunların işleyişi ile alakası vardır. Böylece sinir sisteminin karşılıklı etkileşim ile vücudun tüm organlarını kapsayıcı etki ve özelliği görülebilmektedir. Otonom sinir sistemi, bağışıklık, kalp ve damar sistemi gibi yaygın bünyesel unsurlara etki göstermektedir. Öyleyse otonom sinir sisteminin, organların işleyişindeki bu baskınlığını göz önünde tutarak, diğer vücut sistemleri içerisindeki etkinliğinin önemine vurgu yapmak gerekir.

Dışarıdan gözlemlenebilen ve gözlemlenemeyen vücut hali değişiklikleri içsel olarak algılanır. Deri, damar, iç organlar, kaslar, eklemlerdeki sinirler aracılığıyla, tüm bu değişiklikler, omurilikten, bir dizi beyin sapı çekirdeğinden geçerek önce talamusa, hipotalamusa, limbik yapılara ve nihayet somatik-duyusal kortekslere ulaşır. Bu korteksler, duygu esnasında aralıksız değişen vücut manzarasının anbean görüntüsünü elde ederler (Damasio, A.1999:149).

Bunun yanı sıra emosyon sırasında salgılanan hormon ve peptidler, beyne etkin biçimde nüfuz edebilirler. Beynin ilgili sistemlerinin içinde vücut manzarasının oluşumu ve kullanımı hem sinirsel hem de bunların işlenişini değiştiren kimyasal sinyallerle vücut tarafından doğrudan doğruya etkilenir (Damasio, A.1999:150).

Ele aldığımız tüm bu öge ve terimlerin, hareketler, duygu, his, davranış biçimleri konularında yapılacak analizlerde önemli bir yeri vardır. Belli bir uyarının, bir içeriğin tetiklediği düşünceler harekete geçtiği sırada vücut halindeki değişimlerin deneyimlenmesi, Damasio'ya göre hissin esasıdır. Belirli zihinsel imgelerle ilişkili vücut halindeki değişimler, ilgili beyin sistemlerini harekete geçirdiğinde buna emosyon deniyor. Döngüyü başlatan zihinsel imgelerin, bu somatik değişikliklerle yan yana deneyimlenmesi de bir duyguyu hissetmenin esası olarak tanımlanmaktadır (Damasio, A.1999:150).

Ana vücudun imgesi, döngüyü başlatan imgenin oluşturulmasından sonra, sinirsel anlamda ayrı olarak ortaya çıkar ve bunların birleşmesiyle his oluşur. Böylelikle vücut

imgeleri, organizmanın etkileşime girdiği nesne veya olaylara iyilik veya kötülük, haz veya acı atfeder, bilişin de buna göre düzenlenişini Damasio şöyle ifade eder:

Bir his, ana vücudun bir imgesiyle, başka bir imgenin (bir yüzün görsel imgesi, bir melodinin işitsel imgesi gibi) yan yana gelmesine bağlıdır. Bir hissin alt tabakası; nörokimyasal maddelerle (örneğin, ilk duygusal tepkinin bir parçası olarak nörotransmitter çekirdeklerindeki etkinleşmeden kaynaklanan çeşitli sinirsel alanlardaki nörotransmitterlerle) eşzamanlı olarak başlatılan bilişsel süreçlerdeki değişikliklerle tamamlanır. (Damasio, A.1999:151)

Buna göre vücudun imgesiyle ile bir uyarının duyusal imgesinin yan yana gelmesine bağlı bir sürecin hissi yaratan temel durum olduğunu söylemek mümkündür. Damasio'ya göre nörokimyasal maddeler bilişsel süreçlerle senkronize olmuş bir başlangıcı gösterdiği gibi, bu bilişsel süreçlerdeki değişikliklerde sürecin tamamlanmasına işaret eder. Vücudun imgesiyle ile uyarının imgesinin yan yana gelmesi, daha önce bahsettiğimiz edinilmiş ve doğuştan temsillerin etkisi altında, imgelerin işlenmesini düzenleyen biliş süreçlerinin paralel etkinliğiyle olur. Böylelikle etkileşime girdiğimiz nesne ve durumlar hakkındaki fikirlerimiz oluşur. Öyleyse fikirleri oluşturan, değişkenlik gösteren bilişsel süreçlerdir demek mümkün olur.

Bir örnekle açıklayacak olursak, ders çalışırken aniden bir patlama sesi duyduğumuzda, bu sese ve kaynağına ilişkin imgeler, bilinç dışı düzeyde yönlendirici temsillerin etkisi altında vücutta bir dizi değişikliğe sebep olur: Otonom sinir sistemine bağlı iç organlara, deriye, damarlara endokrin sistemine sinyaller gönderir. Endokrin sistemini harekete geçirip beyin de dahil olmak üzere vücudun kimyasal döngüsünü değiştirir. Nörotransmitter çekirdekleri harekete geçirip beynin içinde birtakım kimyasalların salgılanmasına sebep olur. Vücutta gerçekleşen tüm bu değişiklikler, sinirler aracılığıyla omurilikten, beyin sapından, limbik sistemden geçip somatik-duyusal kortekse ulaşır.

Değişen vücut hallerinin anbean görüntüsünü elde eden somatik duyuşal korteks, patlama sesinin imgesinin yanında korku ve endişe olarak tarif edebileceğimiz vücut halinin görüntüsünü elde ettiğinde, korkuyu hissetmiş oluruz. Bu yan yana gelme, daha önce bahsettiğimiz edinilmiş ve doğuştan temsillerin etkisi altında, imgelerin işlenmesini düzenleyen biliş süreçlerinin paralel etkinliğiyle olur. Böylelikle etkileşime girdiğimiz nesne ve durumlar hakkındaki fikirlerimiz oluşur.

Bu bölümde de görüldüğü gibi duygular ve hisler konusunun açıklanmasında çok sayıda sinirbilimsel öge bulunmaktadır. Organizmanın uyararla karşılaşması temelinde oluşan somatik değişimlerin zihinsel süreçlerle birlikte yaşanmasına dayanan his ve duygular, konumuz bağlamında ele alınış biçimiyle makul bir seviyede tutulmuştur. Ele aldığımız kavramlar, ilerleyen bölümlere de açıklık sağlaması açısından seçilmiş kavramlardır. Terimlerin anlamlarından yola çıkılarak düşünülen bu seçkinin, oyuncunun oynama etkinliğindeki yeri gözetilerek yapıldığını belirtmek gerekir. Bu bağlamda önemli bir yere sahip olan *sanki döngüsünden* bahsetmek elzemdir.

Damasio'nun ele aldığı *sanki döngüsü*, oyuncunun bir duyguyu bedeninde değil yalnızca beyninde yaşaması problemini açıklayabilir. Kimi durumlarda beyin, duyuşal bir vücut halinin soluk bir temsilini, vücut bu yorucu ve yavaş emosyon sürecini yaşamadan kurar ve onu hissederiz. Vücutumuzda sanki duyuşal bir değişim yaşıyormuş gibi hissetmemizi sağlayan bu sinirsel araçlar, bir hissin benzerini beynimizin içinde yaratır. Bu araçlar, biz büyüyüp çevremize uyum sağlarken belirli nesne ve durumlarla bunların yarattığı vücut halleri arasındaki tekrarlayan çağrışımlarla edinilir (Damasio, A.1999:161).

Bechara ve Damasio, bir emosyonun/somatik halin vücutta bir etkinlik olmadığı halde olmuş gibi hissedildiği sanki döngüsünü şöyle tarif eder:

Bir başka deyişle, vücutta ifade edilen somatik haller yerine beyin sapında veya kortekste somatik hallerin temsillerinin etkinleşmesinin, vücudu devreye sokmadan nörotransmitter salınımını başlattığını öne sürüyoruz. Bu anatomik sistem “sanki döngüsü”¹⁰ olarak tanımlanır; çünkü somatik hal vücutta tekrar sahnelenmez. Beyin sapından hipotalamusa ve serebral kortekse somatik sinyaller vücut ve onun hallerini temsil eden yapıları temel alsa da somatik sinyaller her seferinde vücuttan kaynaklanmak zorunda değildir. Somatik haller aslında intraserebral (serebral korteks içinde) olarak “sanki döngüsü”nde simüle (taklit) edilebilirler. (Bechara ve Damasio, A. 2005:344)

Buna göre, bir somatik halin hissedilmesi için her zaman vücut döngüsü gerekli değildir. Beyin sapı veya serebral kortekste somatik hallerin temsilleri etkinleştiğinde de nörotransmitter salınımı başlayarak beyin etkilenir, yani o somatik hali/emosyonu yalnızca beynin içindeki simülasyondan hissetmemiz mümkün olur.

3.4 Somatik İşaretleyiciler

Damasio'nun hipotezinin ana unsuru olan somatik işaretleyiciler, karar almayı kolaylaştırıcı etkide bulunan özel bir his türü olarak tanımlanmıştır. Hipoteze göre, bir durumla karşılaşıldığında verilecek olası tepkinin sonucunda oluşabilecek vücut hali, prefrontal korteks öncülüğünde vücutta yaratılır veya sanki döngüsüyle yaratılmış gibi hissedilir. Bu süreç, verilecek tepkinin seçiminde hız kazandırır ve isabetlilik oranını artırır.

Kimi zaman kan şekerinin düşmesi neticesinde açlık hissedip yememiz gibi (önceden düzenlenmiş mekanizmalara bağlı) doğuştan otomatik durumlar oluşur. Üzerimize

¹⁰ As if body loop

devrilen bir nesne gördüğümüzde yer değiştirmek gibi büyürken otomatikleşen tepkilerimizin dışında, kısıtlı bir süre içinde yakın ve uzak gelecekteki neticelerini kapsamlı bir şekilde değerlendirip en avantajlı tepkiyi seçmemiz gereken durumlar da görülür. İkircikli durumlarda organizma, varkalımının niteliğine en iyi şekilde hizmet edecek kararı vermekle uğraşır. Bilinçte, olası seçenekler ve olası sonuçların amaçlarla eşleşmeleriyle, geçmişte olup bitenlerin değerlendirmesi yapılır. Olası tepkiler ve sonuçlarının imgeleri, hızla yan yana gelir. Platon, Descartes ve Kant gibi düşünürler, bu karmaşadan en iyi kararlar çıkmak için yapılan sınıflandırmada, duyguların dışarıda tutulması gerektiğini önermişlerdir. Tamamen analitik düzlemde neyin iyi neyin kötü olduğuna dair mantıksal sonuçlar çıkarma çabası, Damasio'ya göre, seçeneklerin ve sonuçlarının karmaşıklığından dolayı, karar vermeyi imkansız hale getirecektir. Tepki seçenekleri ve bunların olası sonuçları arasındaki değerlendirmeler, bir masanın yüzeyinin yetmeyeceği, bir günün saatlerinin yetmeyeceği türden bir veri analizini gerektirir. Çoğu zaman bu kadar vakit ve yer yoktur, üstelik dikkat ve işleyen belleğin kapasitesi bunun için yeterli değildir (Damasio, A.1999:170-177).

Antonio Damasio, bu denli geniş zaman ve yer tutmayacak şekilde, saniyeler ve dakikalar içinde nasıl iyi karar verebildiğimizi somatik işaretleyici hipoteziyle açıklar. Somatik işaretleyicilerin işleyişinde duygusal süreçlerle bilişsel süreçlerin iş birliğinin söz konusudur. Olası bir tepkinin yol açabileceği kötü sonuç aklımıza geldiğinde, nahoş bir şey (emosyon/vücut hali) hissederiz. His, iç organlarla ilgili olan-olmayan duyuları içeren bedenle ilgili olduğu için Damasio buna “*Somatik*” hal, o sırada beliren bir imgeyi işaretlediği için “*işaretleyici*” demiştir (1999:177-178).

Somatik işaretleyiciler, ikincil duygulardan kaynaklanan hislerin özel bir örneğidir. Bu duygu ve hisler öğrenme yoluyla, belirli senaryoların gelecekteki tahmini sonuçlarına bağlanmışlardır. Olumsuz bir somatik işaretleyiciyle gelecekteki belirli bir sonuç yan yana geldiğinde, ortaya çıkan bileşim bir alarm zili işlevi görür. Olumlu bir somatik işaretleyiciyle yan yana geldiğinde ise, teşvik edici bir uyarı olur. (Damasio, A.1999: 178)

Somatik işaretleyici, dikkati, bir eylemin olası olumsuz sonucuna yönlendirip bu eylemi eleyerek daha az seçenek arasında analitik seçim yapmayı sağlayarak daha isabetli ve verimli karar almamızı sağlar. Damasio, somatik işaretleyici hipotezinin kapsamıyla ilgili önemli bir noktayı vurgular: “Hipotez, somatik işaretleyicinin eylemini izleyen akıl yürütme aşamalarıyla ilgili değildir.” (Damasio, A.1999: 178).

Kimi zaman bir seçeneğin uzun vadede yaratacağı avantaj, olumlu bir somatik işaret yaratarak kısa vadede sıkıntı yaratacak bir seçenikle ilgili olumsuz somatik işaretleyiciyi bastırabilir. Gelecekle ilgili olumlu bir somatik işaretleyici bugün sıkıntıya katlanmamızı sağlayabilir (Damasio, A.1999: 179-180).

İşleyişine daha önce değindiğimiz, daha dünyaya geldiğimizde kurulu olan birincil duygular mekanizması, birçok sosyal durumda çevreye uyum sağlamamamızı sağlayacak şekilde davranmamızı, somatik tepkileri vermemizi sağlayacak temsilleri içerir. Bununla birlikte, ikincil duygular sürecine dayanan somatik işaretleyiciler, eğitim ve sosyalleşme sürecinde belirli uyaranlarla belirli vücut halleri arasında bağlantılar kurularak yaratılmışlardır. Organizma varlık ve olaylarla etkileşimde bulunurken sosyal adet ve ahlak kuralları gibi dış koşullarla deneyim ve kişisel tercih sisteminin etkisi altında edinilirler. İçsel tercih sistemi, doğuştan, zevk içeren olasılıkları tercih edip acı verebilecek olasılıklardan kaçınmaya ayarlıdır. Varkalımı sağlamayı hedefleyen

yönlendirici temsiller, organizmayı biyolojik açıdan dengeli olan homeostatik halde tutmak ister. Belli bir eylem tarzına eşlik eden ödül ve ceza, ait olunan kültürün sosyal adetleri, ebeveynler, büyükler ve çevredekiler, uyaranların işaretlenmesinde rol oynayan dış koşulları oluştururlar. Ödülün yokluğu ceza, cezanın yokluğu ödül olarak algılanarak ilgili vücut halleri oluşabilir. Bunu yaşam boyu süren bir sürekli öğrenme süreci olarak düşünebiliriz. Vücut halleri ile varlık ya da olay kategorileri sistematik şekilde birbirine bağlanarak somatik işaretleyicileri oluştururlar. Bir seçim, bir sonuca neden olup bir somatik hale yol açtığında, somatik işaretleyici sistemi, ikisi arasındaki bağlantıya dair yönlendirici temsil edinir. Beyin, o seçimle ya da onun sonuçlarıyla ilgili düşüncelerle karşılaştığında daha önce oluşmuş olan o somatik hali canlandırır ve doğabilecek sonuçlar hakkında somatik olarak uyarır (Damasio, A.1999:182-184).

Somatik işaretleyici sinyalleri için gerekli olan sinir sistemi prefrontal kortekste ikincil duygular için gerekli sistemle birlikte var olur. Prefrontal korteks, düşünceleri oluşturan imgelerin kaynaklandığı tüm duyuşal bölgelerden ve vücut hallerinin sürekli temsil edildiği somatik-duyuşal korteksten, birincil duygular mekanizmalarını düzenleyen limbik sistem, beyin sapı ve nörotransmitter çekirdeklerden, amigdaladan, ön singulattan, hipotalamustan sinyaller alır. Bu, organizmanın varkalımıyla ilgili tercihlerin, akıl yürütme ve karar verme sürecinin bir parçası olduğunu gösterir. Hem biyolojik düzenlemeyle ilgili hem dış dünyayla ilgili hem de bunların deęiştirdiđi vücut halleriyle ilgili sürekli sinyal alan prefrontal korteksler, deneyimlenen durum ve olayların kişiyle ilgisine göre yönlendirici temsiller oluştururlar. Somatik işaretleyicilerin bulunduğu prefrontal bölge, koşullara bađlı olayları sınıflandırmakla meşguldür. Bu sınıflandırma sayesinde tahmin ederiz, planlarız, olası sonuçları düşünürüz. Prefrontal korteksler, aynı

zamanda beyindeki tüm motor ve kimyasal tepki yollarıyla doğrudan bağlantılıdır ve otonom sinir sistemi efektörlerine sinyal gönderip hipotalamus ve beyin sapından duygularla(emosyonlarla) ilgili kimyasal tepkileri devreye sokabilir. Kısaca, organizmanın hem dışarıyla hem içerisiyle ilgili verileri sınıflayan ve işleyen prefrontal korteksler, birincil duyguların kaynağı da olan düzenleyici mekanizmalarla, otonom sinyallerle, somatik-duyusal kortekslerle doğrudan ilişkili haldedir (Damasio, A.1999:185-188).

Somatik işaretleyici süreci iki mekanizma kullanır. Temel mekanizmada, prefrontal korteks ve amigdala, vücut halini belirli bir profile sokar ve bu profil somatik-duyusal kortekslere iletilerek hissedilir, yani bilinç düzeyine gelir. İkinci mekanizma daha önce bahsettiğimiz “sanki döngüsü”nü kullanır. Prefrontal korteks ile amigdala, vücut istenen profile sokulmuş gibi somatik-duyusal kortekse bildirimde bulunur. Somatik-duyusal korteks de sanki bir somatik halle ilgili bildirim alıyor gibi çalışarak o halin hissedilmesini sağlar. Bu, gerçekten oluşan bir vücut halinin sebep olduğu etkinlik modeline sebep olmamakla birlikte karar verme sürecinde etkili olur. Ödül ve ceza ile eşleşen somatik hallerimiz, bu eşleşmeler tekrarlanıp sınıflandıkça, karar verirken yaşadığımız somatik haller otomatikleşip azalmaya başlar. Birtakım olası sonuçlarla eşleşen bu somatik halleri yaşamayız; ama prefrontal korteksle amigdala bir somatik hali yaşamışız gibi somatik duyusal kortekse bildirim gönderip onu hissetmemizi sağlayarak karar verme sürecini kısaltır. Böylece, organizma, beden döngüsü yerine sanki döngüsünü kullanarak olası bir tepkinin sonucuyla eşleşen vücut halinin beyinde oluşan temsilini hissederek enerji ve vakit kaybından kurtulmuş olur (Damasio, A.1999: 188-189).

Bilinç düzeyinde somatik haller veya onların soluk temsilleri, tepkilerin neticelerini olumlu ya da olumsuz olarak işaretleyerek o tepkinin seçilmesine veya ondan vazgeçilmesine yol açarlar. Somatik işaretleyicilerin bilinç dışında çalıştıkları durumlarda ise negatif bir sonuçla ilgili açık imgelerin yaratıldığı da gözlemlenebilir. Bu, belirli bir somatik değişim yaratmak yerine istekli davranışa aracılık yapan düzenleyici sinir devrelerini engeller. Böylelikle olumsuz neticelenebilecek bir tepki verme olasılığı azalmış olur ya da durumu bilinçli olarak değerlendirecek zaman yaratılmış olur ve görece uygun bir karar verme olasılığı artar. Olumsuz sonuçlar doğurabilecek seçim tamamen ortadan kaldırılabilceği gibi olumlu sonuçlar doğurabilecek bir seçim, eyleme geçme güdüsünü arttırarak arzulanan bir sonuca götürebilir (Damasio, A.1999: 189-192).

Damasio, “İşte bu gizli mekanizma, bir sorunun çözümüne akıl yürütmeden ulaşmamızı sağlayan, bizim sezgi dediğimiz gizemli mekanizmanın kaynağıdır.” (Damasio, A.1999: 192) derken, söz konusu durumu sezginin kaynağı olarak tanımlamaktadır.

Karar verme esnasında somatik işaretleyiciler çalışırken başka işlemler de gerçekleşir. Eylem seçenekleri ve sonuçlarıyla ilgili imgeler harekete geçer ve dikkat bunlara yönlendirilir. Bu olay ve şeylerin dildeki karşılığı olan sözcükler de hazırda bulunurlar ve dikkat çekmeye çalışırlar. Sınıflandırılmış bilgiyle uyum halinde, imgeler sürekli yaratılır ve zengin bir çeşitlilikle yan yana gelir. Sınıflandırma, seçenekleri, sonuçları ve bunların birbiriyle bağlantılarını türlerine göre ayırt ederek sınıflandırır, sıralar ve karar

vermeye katkıda bulunur. Böylece seçenek ve sonuçların avantaj değerlendirmesini yapabiliriz (Damasio, A.1999: 199-201).

Bilgi, temel dikkat ve temel işleyen bellek mekanizmalarından yararlanılıyorsa sergilenebilir. Temel dikkat mekanizması, imgenin belli bir süre bilinçte tutulup, diğer imgelerin dışlanması sağlar. Temel işleyen bellek mekanizması, imgenin uzatılmış bir süre boyunca saklanması sağlar. Bu da, bu imgeleri destekleyen topoğrafik olarak düzenlenmiş temsillerin tekrar tekrar canlandırıldığı anlamına gelir. Bu iki mekanizma, tutarlı zihinsel etkinliğin, akıl yürütmenin ve somatik işaretleyicilerin çalışmasının koşuludur. Damasio, organizmanın doğuştan gelen ve sonradan edinilmiş tercihleri doğrultusunda somatik işaretleyicilerin dikkat ve işleyen belleği de desteklediğini öne sürerken şöyle demektedir:

Somatik işaretleyici hipotezinde, belli bir temsilin görünmesinin neden olduğu olumlu ya da olumsuz bir somatik halin, yalnızca temsil edilen şeyin değeri için bir işaretleyici olarak değil aynı zamanda süregelen işleyen bellek ve dikkat için bir destek olarak iş gördüğünü öne sürüyorum. İşlemlere, sürecin kişisel tercihler ve amaçlar doğrultusunda, olumlu ya da olumsuz biçimde değerlendirilmekte olduğunun işaretleriyle enerji veriliyor. (Damasio, A.1999: 201)

Öyleyse, somatik işaretleyici hipotezine göre, somatik hal, bellek ve dikkat için destek görevi görür demek mümkündür. Bellek ve dikkatle ilgili işlemlere, kişisel tercihler ve amaçlar doğrultusunda yapılan değerlendirmenin oluşturduğu somatik halin enerji verdiğini söylemek yanlış olmaz. Somatik halin işleyen bellek ve tepki seçimi üzerindeki etkisi, Bechara ve Damasio'nun ifadesinde açıklık bulur:

Somatik hal sinyallerinin işleyen bellekte görünen içeriklere etkisi, bir karar üzerinde düşünürken akla gelen “nesneleri” ve “tepki seçeneklerini” (yani ikincil başlatıcıları) onaylamaya ya da reddetmeye, yani seçenekleri ve eylem planlarını tercih etmeye yardımcı olur. (Bechara ve Damasio, A.2005: 343)

Bunlara göre, somatik işaretleyici sisteminin harekete geçirdiği somatik halin, işleyen bellekte beliren belli bir tepki seçeneğine dair temsili kuvvetlendirerek ya da zayıflatarak da karar vermeye yardımcı olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak, emosyonların tüm organizmada oluşan sinirsel ve kimyasal süreçler olarak veya beynin içinde tüm organizmada yaşanmış gibi deneyimlendiklerini söyleyebiliriz. Somatik işaretleyici hipotezine göre, emosyonlar, karar verme süreçlerinde etkilidir. Somatik işaretleyici sistemi, bir şeye karar verileceği sırada söz konusu tepki seçeneğiyle ilgili bir somatik hali/emosyonu vücutta veya sanki döngüsüyle beynin içinde harekete geçirir. Bir sonraki bölümde, bu sistemin oynama sırasında nasıl bir etkinlik gösterebileceği ele alınacaktır.

4. ROL SIRASINDA SOMATİK İŞARETLEYİCİ ETKİNLİĞİ

Tezin bu kısmında, oyunda verili koşulların tahayyülünün oyuncu organizmasını nasıl etki altına alabileceği, oynanan karakterin zadaçasını gerçekleştirmek üzere eylemde bulunmanın organizmayı nasıl yönlendirebileceği sinir bilimsel bilgiler ışığında ele alınacaktır. Bunu takiben, Stanislavski'nin tabiriyle "rolü deneyimleyen" oyuncunun eylemine varkalım duygusunun etkisi ve bu deneyim sırasında söz konusu olabilecek somatik işaretleyici etkinliği ele alınacaktır. Oyuncunun hatırladığı ve anlamlandırdığı bir kişisel deneyimden, karakterin durumunu anlamak için faydalanmaya çalışmasıyla ve oyunun prova edilmesi ve oynanması sırasında olanları dinlemeyip dikkatini daha önceki prova veya oyunda olanların ve daha sonra olabileceklerin imajlarına vermesiyle devreye girebilecek sanki döngüsünün, rol deneyimini nasıl etkileyebileceği üzerinde durulacaktır.

Karakterin verili koşullarının tahayyülü, yazılı koşulların hayali, o karakterin varkalımıyla uyum sağlayan zadaçayı anlamayı sağlar. Bu zadaçanın oyuncunun kendi zadaçası haline gelmesi için karaktere dair yönlendirici temsil edinmesi gerekir. O halde oyuncuda, verili koşullar içinde yaptığı eylemin etkisiyle bir vücut hali (emosyon) oluşacak, provalar sırasında tekrarlanan durum ve eylemlerle rolü deneyimleyecek ve bu

deneyim, karakterle ilgili yönlendirici temsiller edinmesini sağlayacaktır. Oyun boyunca yapılan eylemler ve oluşan sonuçlar arasında kurulan ilişkilere dair tüm yönlendirici temsiller, bir araya gelir ve oyuncuda karaktere dair yönlendirici temsiller oluştururlar diyebiliriz. Yönlendirici temsiller algılamayı ve davranışlarımızı yönlendirir. Bir nevi gündelik hayatta tutum dediğimiz şeyi oluştururlar. Karaktere dair yönlendirici temsiller edindiğimizde de onun tutumunu edinmiş oluruz. Böylece, oyunun evreni içinde, zorlamaya gerek olmadan o tutumla davranırız. Bu sayede oyunda olup bitenleri karakter olarak algılar, karaktere özgü davranışlar geliştiririz denilebilir. Bununla birlikte bunun oyun olduğunun farkındayızdır.

Oynarken, gündelik hayatta olduğu gibi benzerlik kurulacak durumlardansa, organizma aynı durumlarla tekrar tekrar karşılaşmaktadır. Aynı durumların (verili koşulların) tahayyülü, organizmayı aynı duruma tekrar tekrar sokarak, aynı durum karşısında her seferinde denk vücut haline ve eyleme yol açan deneyimi sağlayabilir. Örneğin, Harpagon'u tüm verili koşulları içerisinde deneyimleyen oyuncu, parasını kaybettiğinde onu çıldırtacak emosyonu tetikleyecek uyararı imgelemde canlandırdığında zorlamadan çıldırabilir. Stanislavski'nin vurguladığı gibi, çıldırma hatırı için çıldıramayız. Harpagon'un hissettiklerini hissetmeye çalışmak, Harpagon'un duygularını anlayıp ona göre duygulanmaya çalışmak fayda etmeyecektir. Duygular, dolaysız kontrolümüz altında değildir, onları oluşturan koşulların yarattığı uyarmayla ortaya çıkarlar. Harpagon'un içinde bulunduğu fiziksel ve psikolojik koşulların tahayyülü ve bu koşullarda beliren zadaça, oyuncuyu karakterin dünyasına taşıyacak *sihirli eğer* ile oyuncuda bir uyarın oluşturur. Bu uyarın, sebep olduğu somatik hal ile duygusal bir değişime sebep olurken (emotional state), eylem gerçekleşir. Eylem gerçekleştiğinde

karşılaşılan yeni durum, başka bir somatik hale/emosyona yol açarken, yapılan eylemle sebep olduğu durum arasındaki ilişkiye dair yönlendirici temsil edinilir diyebiliriz. Oyun boyunca eylemler ve durumlar arasında kurulan bağlantılar, oyuncuyu yönlendiren temsiller oluşturarak verili koşullarda oluşan eylemlerle emosyonların/somatik hallerin birbirini izlemesini sağlayabilir. Verili koşullar içinde eylemler ve somatik haller tekrar tekrar yaşandıkça karaktere dair tutum oyuncuda oluşmuş olur ve aynı koşullar içinde kalındığında, aynı uyararla aynı somatik hal oluşarak aynı eylem ortaya çıkabilir.

Aynı şeye her seferinde aynı şekilde çıldırmak mümkün müdür? Hayatımızda ilk başlarda çok etkili olan, tüm vücudumuzu sarsan, titreten, mutluluktan uçuran birçok uyarının etkisi, tekrar tekrar yaşandıkça sanki döngüsüyle hissedilir hale gelebilir. Örneğin, korku uyandıran bir şey, ilk başta tüm vücudumuzu titretir. Sonra bu şeyle tekrar tekrar karşılaştıkça, vücudu yorucu bir süreçten kurtarmak ve uyarana tepki verme süresini kısaltmak adına vücudumuzdaki o halin soluk bir imgesi beyinde taklit(simüle) edilir ve taklit edilen vücut hali, sanki vücudumuzda bir şey olmuş gibi bilinç düzeyine çıkar (Damasio, A.1999:161).

Bu sanki döngüsünün, rol oynandığı sırada vücutta emosyon/somatik hal oluşmadan birtakım dramatik sahnelerin oynanmasına sebep olacağı düşünülebilir. Bu, daha çok, oyuncu, dikkatini rolün oynandığı sırada olup bitenleri duyumsamadığından(sense) olur. O zaman, daha önce yaptığı gibi yapmaya zorlayabilir, vücudunu etkileyen bir endokrinal, sinirsel döngüye kapılmadan rol icra edebilir. Bu durumda oyuncu, daha önce hissettiklerini hissetmemekten, vücutta bir şeyler olmadığından şikayetçi olabilir. İnsan organizmasının bu enerji koruma ve zaman kazanma politikası, öncekini

tekrarlamaya dayalı rol yaklaşımıyla ve performans kaygılarıyla bir araya gelip *içtenlikle coşkuların* sönümlenmesine, eylemin içinin boşalmasına sebep olabilir. Bu durum, gündelik hayatta aşına olduğumuz durumlarla oyundaki verili durumlar arasında bağlantı kurmamızla da gerçekleşebilir. Bu meseleye son bölümde ayrıntılı olarak değinilecektir.

Somatik işaretleyiciler, bir olayla karşılaştığımızda ona nasıl tepki vereceğimizi belirleyen doğuştan gelen ve edinilmiş yönlendirici temsillere dayanır. Bir olaya daha önce verilen tepki neticesinde oluşan vücut hali, benzer olay ya da seçenikle tekrar karşılaşıldığında, yönlendirici temsilin sinyaliyle canlanarak olay karşısında karara varılmasını, eylem seçimini kolaylaştırır. Oyuncunun kişisel yaşamında topluluk karşısında yaşadığı deneyimlerle provalar ve oyunlar sırasında yaşadığı deneyimlerin somatik işaretleyicilerin oynama eylemini engelleyici ve teşvik edici etkinliğine üçüncü bölümde değinilecektir.

Bunları ele almak için, öncelikle, hayatta birtakım durumlar içinde kalan ve oyunda verili koşullar içinde kaldığını hayal eden organizmada olup bitenler, ilk bölümde değerlendirilmiştir.

4.1. Verili Koşulların İmgeleminin Organizmayı Örgütlemesi

Stanislavski, *eğer* sözcüğünün oyuncuyu gündelik olaylar dünyasından imgelem alanına geçirdiğini belirtir. *Eğer* sözcüğü ile bir varsayım, belli koşullarda herhangi bir insanın hissedebileceklerini oyunculara hissettirebilecek, zorlama ve hile olmaksızın iç uyarılar doğurabilecektir. Bilinçaltını uyaran *eğer*, psikotekniğin *bilinçli teknik ile bilinçaltı yaratıcılık yaratmak* prensibini uygulamaya da yardımcı olacaktır. İmgelemi uyandıran

eğer, verili koşulların temelinde iç uyarının meydana gelmesini sağlayacak, oyuncu, karakteri çevreleyen verili koşulların hayaline, kendini o yaşayışa yakın hissedecek kadar inandığında *içtenlikle coşkular* kendiliğinden uyanacaktır (Stanislavski 2004:176-202).

İmgelenen koşulların organizmayı nasıl etkilediğiyle ilgili iz sürerken, beyinde imgelerin nasıl ortaya çıktığıyla ilgili sinir bilimsel verilere başvurabiliriz. Söz konusu veriler, tezin kapsamında açıklamaya çalıştığımız hususlar doğrultusunda seçilmiş ve düzenlenmiştir.

Beyin ve vücut ortaklığında organizma, çevreyle bir bütün olarak etkileşim halindedir. Organizma, çevreyle etkileşimde dışarıya, genellikle davranış adı verilen birtakım tepkiler verirken, içinde de tepkiler oluşur. Bu iç tepkilerin bazıları, Damasio'nun zihnin temeli olarak ele aldığı imgeleri (görsel, işitsel, somatik-duyusal, vb..) oluşturur (1999:96).

Damasio “Bazı basit organizmalarda ve tüm karmaşık organizmalarda ister kendiliğinden olsun ister tepkisel, tüm eylemler, bir beynin verdiği emirlerden kaynaklanır.” (Damasio, A.1999:97) derken, istemli veya kendiliğinden tüm eylemlerin beynin emirleriyle yapıldığını belirtir. Organizmanın bir iç organın kasılması gibi gizli, bir uzvun hareketi gibi görülebilir ve yürümek gibi çevreye yönelik eylemleri vardır. Beynin emrettiği eylemlerin hepsi düşünce sonucu gerçekleşen istemli eylemler değildir; birçoğu bir sinir hücresinin ötekini harekete geçirdiği bir sistemin parçasıdır. Refleksler, buna bir örnek oluşturabilir.

Damasio, bir organizmanın zihin sahibi olması için imgeleri düşünce sürecinde işleyebilme kapasitesinin olması gerektiğini belirtir:

Bu durumda benim görüşüme göre bir zihin sahibi olmak, bir organizmanın, imgelere dönüşebilecek, düşünce denen süreçte yönlendirilebilecek; sonuçta da geleceğin tahmin edilmesine, buna göre plan yapılmasına ve bir sonraki eylemin seçilmesine yardım ederek davranışları etkileyen sinirsel temsilleri oluşturması anlamına gelir. (Damasio, A.1999: 98)

Buna göre, zihin sahibi olan insanlarda çevreyle etkileşim sırasında sinir hücresi devrelerinde gözle görünmeyen değişiklikler olur ve sinirsel temsiller, zihinde imgelere dönüşürler. Bu sinirsel temsiller, düşünce denen süreçte yönlendirilebilirler ve gelecek göz önünde bulundurularak eylemin planlanmasına, davranışların şekillenmesine yardım edebilirler. Eylem halindeki oyuncuda da durumun böyle olduğunu söyleyebiliriz.

Yoğun bir etkileşim içinde bulunduğu çevre, organizmayı çeşitli yollardan etkiler. Duyu organlarındaki sinirsel etkinlikler, çevredeki birtakım şeyler tarafından uyarılır. Görme, işitme, tat, alma, koklama ve bedensel duyumlar, duyu organlarında uyarılan sinirsel etkinliğin ilgili erken duyu kortekslerine işaretlerle gönderilmesiyle oluşurlar. Erken görsel korteksler, erken işitsel korteksler gibi duyumsal bölgeler, alanlar topluluğudurlar ve bu alanlar arasında işaretleşmeler olur. Damasio, bu alanların, zihinsel imgelerin kaynağı olan topoğrafik olarak düzenlenmiş temsillerin temelini oluşturduğunu ileri sürer (Damasio, A.1999:99).

Damasio, duyuusal algılama sırasında duyuusal kortekslerde oluşan sinirsel etkinlikle imajları birbirinden ayırır. İmajlar(imgeler) zihinseldir, bilinç düzeyinde ya da bilinç dışı düzeyde oluşabilirler. Beynimiz nesne, kişi, yer ya da bedendeki bir ağrıyla etkileşirken

beynin dışından içeri ya da bunları hatırladığımızda içeriden inşa edilirler. Uykunun bir kısmı dahil sürekli imaj akışı vardır. Oluşan imajlar, biz bir uyarana etkileştığımız sırada beyin dahil tüm organizmada olan değişiklikler üzerine kuruludur. Organizmanın uyarana etkileşimi, retina, kulak, deri, kaslar, vb... gibi vücudun her tarafına yayılmış sinirsel araçların gönderdiği sinyallerle sinirsel olarak haritalanır. Bu sinirsel temsiller beyin çeşitli duyuşal ve motor bölgelerinde elde edilirler. Bu sinirsel temsiller, uyarana etkileşimle ilgili sinir hücrelerinin anlık seçimine dayanır. İmajlar da bu sinirsel temsillerden çıkar (Damasio, A.1999b: 320-321).

Damasio, imajların organizmanın fiziksel, biyolojik, sosyal ortamlarla etkileşmesi sonucu ortaya çıkan beyin aktivitelerinden geldiğine şüphe olmadığını, sinirsel temsillerden ya da haritalardan çıktıklarını kaydeder. Bu temsiller sinir hücresi ağlarında oluşurlar; ancak imajların bu sinirsel haritalardan nasıl doğduğu problemini nörobiyoloji henüz çözememiştir (Damasio, A.1999b:322).

Sabah huzurlu bir yürüyüş yaparken altından geçtiğimiz çatının kiremitinin üzerimize düşmek üzere olduğunu gördüğümüzde olanları düşünelim. Bir uyarana karşılaşmada, uyarının renk, şekil, hareket, ses frekansı gibi özellikleri, görme, duyma, dokunma gibi çeşitli duyuşal kanallardan alınan sinyallerle erken duyuşal kortekslerde işlenir. Bu sinyaller organizmada bir dizi motor düzenlemeyle birlikte uyarana verilen emosyonel tepkileri tetikler. Organizma uyarana etkileşirken, örneğin yaklaşan bir nesneyi görürken, nesnenin sebep olduğu görsel imaj akışının yanı sıra gözün, başın ve gövdenin nesneyi takip etmesi için çeşitli kaslar çalışır. Bunu takiben spesifik bir objenin vücudun çeşitli bölgelerinde, iç organlar ve deride uyandırdığı emosyonlardan sinyaller gelir. Bu

sinyaller, organizmaya yaklaşan nesneyle ilgili oldukları gibi organizmanın bu uyarana karşısında kendini düzenlemesiyle de ilgilidir. Organizmanın bir uyarana algılaması için ilgili duyu sinyallerine ve vücudun bu uyarana karşısında kendini düzenlemesiyle ilgili sinyallere ihtiyacı vardır (Damasio, A.1999b: 160-161).

Bu, anımsadığımız bir uyarana için de geçerlidir; çünkü daha önce algıladığımız nesne ve olaylarla ilgili yönlendirici temsiller algılamayı gerçekleştirmek için yaptığımız motor düzenlemeleri(hareketleri) ve o zamanki emosyonel tepkiyi de içerir. Bir uyarana düşündüğümüzde, sadece onun duyu özelliklerinin anısını değil onu algılamak için oluşan sinirsel etkinliği ve buna eşlik eden emosyonel tepkilerin de anılarını inşa ederiz. Bunun sonucu olarak, bir uyarana anımsadığımız zaman sadece onun duyu karakteristiğini değil, organizmanın bu uyarana geçmişte verdiği tepkileri de anımsarız (Damasio, A.1999b: 161).

Farklı duyu sinyalleri alan erken duyu korteksleri, birbirleriyle ve motor kontrollerle doğrudan haberleşmezler. Bu, farklı duyu organlarından gelen işaretlerin dolaysız bütünleştirilemeyeceğini ve bu işaretlere beynin hemen tepki veremeyeceğini gösterir. Çevreden gelen etkiyle duyu organlarında uyarılan sinirsel etkinliklerin gönderdiği sinyaller, beynin içinde çeşitli ara bölgelerle temas geçer ve bölgeler arasında bu temaslar sürüp gider. Dahası, bu sinyaller son bulmaz, ileri geri akımlar halinde hareket ederler. Kısaca, duyu bir verinin duyu organından girip beynin içinde çeşitli yönlerde devam eden yolculuğu, karmaşık bağlantıları olan sinir hücresi toplulukları arasında dolaylı bir şekilde seyreder. Bu ara yapılarıdaki etkinlikler, anbean zihnimizde imgeler oluşturur ve onları gizlice yönlendirir. Bu imgeler sayesinde erken duyu kortekslerine

ulaşan sinyalleri yorumlar, kavramlar halinde düzenleyip sınıflandırırız. Bunun sayesinde akıl yürütmek ve karar vermek, bir motor tepki seçmek veya düşünerek yeni bir motor tepki yaratmak mümkün olur (Damasio, A.1999:100-101).

Erken duyu kortekslerinden gelen sinyaller, asosiyasyon korteksleri, bazal gangliyonlar, talamus, limbik sistem korteksleri ve çekirdekleriyle beyin sapı ve beyincik yapılarında yolculuk ederler. Bu sistemler hep birlikte vücut ve çevre ile etkileşir. Bu yapılar hem vücut hem çevre hem de beyin hakkında doğuştan gelen ve edinilmiş bilgileri saklarlar. Saklanan bu bilgiler, düşünceleri oluşturan imgelerin yönlendirilmesinde kullanılır. Damasio, zihinsel ve motor çıktıları, bir başka deyişle imgeleri ve davranışları yönlendirmek ve düzenlemek üzere beynin ara yapılarında saklanan bu olgulara yönlendirici temsiller (dispositional representations) demiştir. Erken duyu ve motor korteksleriyle birlikte yönlendirici temsillerin etkinliğinin sonucunda biyolojik düzenleme sağlanır, önceki hallerin anıları oluşabilir ve gelecek eylemler planlanabilir (Damasio, A.1999:101-104).

Bu durumda, içinde bulunduğumuz fiziksel koşullar, duyularımızla erken duyu kortekslerine vardıktan sonra beynin ara yapılarındaki yönlendirici temsillerin sayesinde değerlendirilip sınıflandırılarak zihinsel ve motor tepkilerin oluşumu sağlanır, davranışta bulunulur diyebiliriz. Duyumsadığımız şeyler, doğuştan gelen ve sonradan edindiğimiz yönlendirici temsillerle şekillenerek zihinsel işlemlere konu olur ve davranışın ortaya çıkmasını sağlarlar. “Sonradan edinilmiş yönlendirici temsiller, yaşamınızdaki bu tür ilişkilerle ilgili olan yalnızca size özgü deneyimleri kapsar.” (Damasio, A.1999: 143) ifadesinden hareketle, etrafta olup biteni, deneyimlerimiz neticesinde, durumlarla onların

sebepler arasında kurulan kişiye özgü ilişkilere dair bilgi içeren yönlendirici temsillerin etkisi altında değerlendirdiğimizi söyleyebiliriz. Böylelikle düşüncelerimizi oluşturan imgeler düzenlenmiş ve yönlendirilmiş olur, eylemde bulunuruz diyebiliriz.

Düşünce, akıl yürütme ve karar verme süreçlerini mümkün kılan verisel bilgiler, zihinde imgeler olarak belirirler. Örnekle açıklamak gerekirse, akşam vakti kitap okurken, odanın ısısının biraz düşük olduğunu hissederken, kitabın sayfasına dokunurken ve tüm bunları yaparken patlama sesi duyduğumuzda oluşan imgeler algısal imgelerdir. Kitapta nerede kaldığımızı düşünürken gazetelerde daha önceki patlamalarla ilgili gazete manşetleri, fotoğraflar, patlama anı görüntüleri, patlamanın olmuş olabileceği mekanlar aklımıza gelir. Bu sırada az önce duyduğumuz ses, beynimizin içinde tekrar duyulur. Geçmişteki bir şeylerin anısını yaratırken oluşan bu imgeler, anımsanan imgelerdir (Damasio, A.1999:104-105).

Neler olduğunu öğrenmek için interneti ve televizyonu karıştırmaya başladıktan bir süre sonra, eve çok yakın bir yerde bomba patladığını öğrendiğimizde, bunların olmadığı bir yerde yaşamak için burayı terk edip gitmeyi düşünebiliriz. Bu düşünce aklımıza geldiğinde gideceğimiz yerin, gitmek için gerekli eylemlerin, nesnelere imgeleri oluşur ve oluşan bu kurgunun anısı zihinde bütünleştirilir. Damasio, olması istenen bir şey için bu tür imgelerle ilgili “Henüz gerçekleşmemiş ve belki de hiç gerçekleşmeyecek bir şeyin imgeleri, doğası bakımından, çoktan olmuş bir şeyin aklınızda kalan imgelerinden farklı değildir; geçmiş olandan çok, olası bir geleceğin anısını oluştururlar” (Damasio, A.1999: 105) der.

Buna göre, olması istenen ve henüz olmamış bir şeyin imgeleri, olmuş şeylerin aklımızda kalan imgeleriyle doğası bakımından aynıdır. İkisi de anıdır. Olması istenen şeyin imgeleri, onun gerçekleşmesi için zihnimizde oluşan kurgudan anımsadığımız imgelerdir. Bomba örneğine dönecek olursak, daha önce önümüzde bomba patlamadıysa, bombayla ilgili gördüğümüz resimleri anımsadığımız gibi, diyelim ki Alplere gitmek için binmemiz gereken uçakın imgesini de daha önceki yolculuklarımızdan anımsarız. Alpleri görmediysek, gördüğümüz resimlerinden anımsarız. Bombayı ya da Alpleri gördüysek, bomba patlama ihtimalini düşündüğümüzde ya da Alplere gitmeye hazırlanırken gördüğümüz, duyduğumuz bombayı ya da Alpleri anımsarız. Geleceğe dair imgeler, zaten olmuş şeylerin imgeleri gibi anımsanmış olur.

İmgelerin kurgusu beynin dışındaki vücuttan ve organizmanın dışındaki çevreden yönlendirildiğinde algısal imgeler oluşmuş, beynin içinden yönlendirildiğinde anımsanan imgeler oluşmuş olur. Bombanın sesini duyduğumuzda algılanan, bombayla ilgili görüntüleri, sesleri canlandırdığımızdaysa anımsanan imgeler oluşmuştur. Başka bir yere gitmeyi düşlediğimize oluşan imgeler de yine anımsanan imgelerdir.

Algılanan ve anımsanan imgelerin, oyuncuda, oyun esnasında belirmelerinde ilginç bir birliktelik olabilir. Othello'nun Desdemona'yı boğduğu sahneyi oynuyorsak, Desdemona'nın boğazını sıktığımızda algılanan bir imge oluşacağı gibi, bir önceki provada ya da oyunda nasıl sıktığımızla ilgili anımsanan imge de oluşabilir. Sahneyi nasıl oynayacağımızı baştan sona gözümüzün önüne getirdiğimiz sırada da anımsanan imgeler canlanır. Oyundaki bir eylemle ilgili göz önüne getirilen imge, geçmişte olanın

hatırası olduğu kadar hayatın bilinmez akışı içinde ön görülen eylemin “*geçmiş olandan çok olası bir geleceğin hatırası*” (Damasio, A.1999:105) olma niteliğini de taşımaktadır. Olmuş veya olacak olayın anıları, düşünce, duygu ve davranışlara neden oluyorsa, sahnede bir karakteri oynayan oyuncu da imgelem yoluyla her seferinde benzer ama daha derin, daha organik duygu ve davranışları üretebilir.

Alplere gitmekle ilgili düşünce, Alplere gitmemiş biri için Alplerin fotoğraflarıyla, daha önce uzun bir yolculuğa çıkmanın anımsanan imgelerini çağırır. Kişi, daha önce gitmiş olduğu bir yere gitmek istese, orada olacakların hayalini geçmişte orada olanlarla kurar; ancak bunların orada olacakların imgeleri olduğunu söyleyemeyiz. Oyundaysa, önceki oyunlardan anımsanan verili koşullar, zadaça, eylemler, şimdiki oyun için aynı olacaktır. Oyunda, daha önceden algılanmış bir imge yine algılanır. Aynı sahneye ilişkin bir imge daha önceden algılanmış olduğu için anımsanacaktır diye düşünülebilir. Kimi oyunculuk pratiklerinde daha önceki prova veya oyundan anımsananı yapma eğiliminin rol oynandığı sırada olanları algılamaya ket vurduğu görülebilir. Sahnede gördüklerimiz nasıl olur da defalarca anımsanan imgelerin yönlendirdiği eylemler değil de aktüel, mevcut bir olayın yarattığı algılanan imgelerin yönlendirdiği eylemler olabilir? Bulduğumuz yerde, sahnede, çevreyi, diğerlerini ve kendimizi dinlemek, duyumsamak, burada mevcut olmanın koşulu olabilir. Sahnede olan biteni dinlemek, duyumsamak ve dikkati orada olanlara vermek, duyuları etkinleştirerek, algılanan imge oluşumunu zenginleştirebilir. İlerleyen bölümlerde bu temel soruyla ilgili tartışma devam edecek; lakin öncelikle bir imgenin anımsanmasıyla hayal edilmesi arasındaki bağı aydınlatalım ki verili koşulların hayalinin organizmayı nasıl örgütleyebileceğini açıklayabilelim.

Damasio, anımsama sırasında oluşan zihinsel imgelerin, daha önce oluşmuş sinirsel modelleri tekrar üretme girişimleri sonucunda oluştuğunu açıklar. İmgelerin üretildiği ve anımsandığı koşullara bağlı olarak sinirsel etkinliğin ilk algılamadakine benzeme olasılığı azalır artabilir. İmgeler hızla gelip geçerler ve kısa süre tutulurlar. Belirgin olarak anımsanan zihinsel imgeler, daha önce bu imgenin oluşmasını sağlayan aynı erken duyu kortekslerinde oluşan sinirsel etkinliğin eş zamanlı geçici etkinleşmesinden doğar ve bu etkinlik topoğrafik olarak düzenlenmiş temsilleri meydana getirir (Damasio, A.1999:109).

Bir oyundaki süreci ele alırsak, oyuncunun erken duyu kortekslerinde bir önceki provada gerçekleşen sinirsel etkinliğe karşılık gelen bir sinirsel etkinlik olabilir. Daha önceki provada beliren algısal imgeler, zihinde canlandırıldıklarında anımsanan imgeler olarak belirseler de oyun oynanırken organizma, duyularıyla açık bir şekilde yeni uyarılara maruz kalabilir. Bu uyarıların algılanmasıyla oluşan sinirsel etkinlikle yeni ve canlı imgeler oluşabilir.

Anımsanan imgelerin ortaya çıkmasında gerekli olan topoğrafik olarak düzenlenmiş temsiller, yakınsama alanlarında potansiyel sinir hücresi etkinliği modelleri şeklinde var olan yönlendirici temsillerin denetimiyle anbean oluşurlar. Öğrenme yoluyla edinilen bu yönlendirici temsillerin bellek oluşturdukları söylenebilir. Anımsanan imgelere dair yönlendirici temsiller, erken duyu kortekslerine yönelik ateşleme yapıp topoğrafik olarak düzenlenmiş temsilleri oluşturduğunda, serebral korteks ve korteks altı yapılardaki yakınsama alanlarında imgeye dönüşürler (Damasio, A.1999:109-110).

Yönlendirici temsiller, yıllardır görmediğimiz bir arkadaşımızın yüzünün resmini depolamazlar. Erken görsel kortekslerde bu yüzün bir temsilini yeniden inşa edecek sinirsel temsillerin yol bilgisini içerirler. Bir şarkıyı hatırladığımızda da bu şarkıya dair yönlendirici temsiller, erken işitsel kortekste topoğrafik temsiller halinde şarkının bir benzerini yaratır. Yönlendirici temsiller, beynin içinde çeşitli sinir hücreleri toplulukları arasında ateşleme yapıldığında harekete geçme potansiyeli taşıyan olgulardır. Bunların içerdiği kodların yapısı tam olarak bilinmemekle birlikte, ateşleme modellerinin sinir hücrelerindeki sinapsların işlevlerindeki değişikliklerle belirlendiği olasılığı üzerinde durulmaktadır (Damasio, A.1999:112).

Doğuştan gelen ve deneyimle edindiğimiz bilgiler, yönlendirici temsillerde şekillenir. Hipotalamus ve limbik sistem gibi korteks altı yapılarda doğuştan gelen bilgileri içeren yönlendirici temsiller bulunur. Bu yönlendirici temsiller, hayatta kalmayı mümkün kılan temel biyolojik düzenlemeyi sağlar; ancak zihinde imgelere dönüşmezler. Daha yukarıdaki kortekslerde ve korteks altındaki boz madde çekirdeklerinde yer alan yönlendirici temsiller ise sonradan edinilen bilgileri ve hareket etme, akıl yürütme, planlama, yaratıcılık için kullanılan, anımsanabilen, imgeye dönüşebilecek bilgilerle, bu imgelere uygulanan kural ve stratejilerin kayıtlarını içerirler. Bu yönlendirici temsillerin sürekli değişimiyle yeni bilgiler edinilmiş olur (Damasio, A.1999:112-113).

Yönlendirici temsillerin etkinliği, başka yönlendirici temsillerin etkinliğine sebep olabilir, erken duyu kortekslerinde topoğrafik olarak düzenlenmiş temsiller yaratabilir. Yönlendirici temsillerin etkinleşmesi neticesinde erken duyu kortekslerinde bir modelin yeniden oluşması, bellekte imge oluşmasının kaynağıdır. Bu etkinliğin motor

kortekslerde gerekleşmesi ise hareketin temelini oluşturur. Premotor ve limbik kortekslerle bazal gangliyonlarda hareketi ve hareketin içsel imgelerini etkinleştiren yönlendirici temsiller vardır (Damasio, A.1999:113).

Düşüncelerimizin ana içeriğini oluşturan imgeler, yönlendirici temsillerin içinde saklı kural ve stratejilerin yönlendirdiği sayısız süreçten geçerek üretilir ve kullanılırlar. Hemen hiçbir zaman bize malum olmayan bu sayısız süreç, üretildikleri duyu tarzı, dil, sözcükler veya diğer simgelerle ilgileri fark etmeksizin, imgeler oluşturur. Yönlendirici temsillerde saklanan kural ve stratejiler, düşüncemizin içeriği değildir, düşünmemiz için şarttır (Damasio, A.1999:113-115).

Anımsanan imgelerle algılanan imgeler arasında canlılık yönünden fark olduğu belirtilir:

Anımsama sırasında tekrar oluşturduğumuz imgelerle, dış dürtülerin neden olduğu imgeler yan yana ortaya çıkarlar. Beynin içinden yeniden oluşturulan imgeler, dış dünyanın neden olduklarından daha az canlıdır. David Hume'un deyişiyile bunlar, beynin dışından gelen dürtülerin yarattığı "canlı" imgelere kıyasla "soluk"tur. Fakat sonuçta her ikisi de imgedir. (Damasio, A.1999:115)

Buna göre, dışarıdan gelen bir uyarıyı algıladığımız sırada oluşan imgeler, anımsama sırasında beynin içinde oluşan imgelerden daha canlıdır.

Oynarken söylediğimiz laflar, cümleler, sözcükler de erken duyu kortekslerinde topoğrafik olarak düzenlenmiş temsillere dayalı olsa gerektir. Karakterin söylediklerini okurken, çalışırken, söylerken ve oynarken de sözcüklerin yarattığı işitsel, görsel imgelerin bilincimizde belirmediğini söyleyebiliriz.

Karakterin verili koşullarını hayal ederken yaptığımız, metindeki sözcüklerle anlatılan mekanların, durumların, olayların, zamanın, insanların, nesnelere zihnimize oluşturduğu imgelere dikkat vermek olabilir. Metin, yönlendirici temsillerin etkisinde, verili koşullarla deneyimlerimiz arasındaki çağrışımlarla erken duyu kortekslerinde topoğrafik olarak düzenlenmiş temsiller oluştururken, beynin çeşitli kortekslerinde imgeler oluşturur. Oynarken metinde verili koşulları hayal eden, bu koşulların içinde olduğunu varsayan oyuncuda da “henüz gerçekleşmemiş ve belki de hiç gerçekleşmeyecek bir şeyin imgeleri” nin belirlediğini ve bu imgelerin, anımsanan imgeler gibi, deneyimlerle şekillenen yönlendirici temsillerin etkisi altında belirlediğini düşünebiliriz. Verili koşullarda ne yapılacağına karar verilmesi için ise, organizmanın içinde bulunduğu koşulların prefrontal korteksteki yönlendirici temsillerle sınıflandırılması gerekir. Prefrontal yönlendirici temsillerin etkinliğini Damasio, “Prefrontal kortekslerde bulunan yakınsama alanları, yaşam deneyimlerimize özgü, uygun bir şekilde sınıflandırılmış koşullara bağlı olaylar için kurulmuş yönlendirici temsillerin deposudur.” (Damasio, A.1999: 186) olarak tarif eder.

Örneğin, ev partilerini düşünmemiz istendiğinde, prefrontal kortekste bulunan yönlendirici temsiller, erken duyu kortekslerinde topoğrafik halde düzenlenmiş temsilleri harekete geçirerek deneyimlediğimiz birtakım ev partilerine dair imgeleri anımsamamızı sağlayabilir. Bu imgeler anımsanırken, ortamın duyu karakteristiğiyle birlikte o sırada olup bitenlere verdiğimiz emosyonel tepkilerin anıları da inşa edilir. Böylelikle ne tür ev partilerinden keyif alınıp alınmadığına dair düşünceler ifade edilebilir. Prefrontal yönlendirici temsiller, bir ev partisine katıldığımızda daha önce katıldığımız ev partilerine dair imgeleri canlandırarak, bu partide nasıl davranacağımızı

da tayin ederler. Prefrontal bölge, olayları organizmayla ilişkisi açısından koşullara göre sınıflandırma işiyle meşguldür.

Akıl yürütmek, belli bir amaca ulaşmak üzere yapacağımız eylemin sonucunda olabileceklerle ilgili senaryolar üretmek, bu amaçlara ulaşmak için gereken süreci hesaba katmak, prefrontal kesimlerdeki koşullara bağlı sınıflandırmayla mümkündür. Bunun yanı sıra, prefrontal korteksler, tüm kimyasal ve motor tepki yollarıyla doğrudan bağlantılı olmakla birlikte, otonom sinir sistemine de sinyal göndererek, hipotalamus ve beyin sapının duygularla ilişkili kimyasal etkinliğine de müdahale edebilir. Ev partisi, cenaze, mezuniyet töreni, alışveriş, ayrılık gibi durumları düşündüğümüzde de koşulları sınıflayan prefrontal korteks, bu tip durumlara ilişkin imgeleri ortaya çıkaracak topoğrafik olarak düzenlenmiş temsillerin erken duyu kortekslerinde inşa edilmesini sağlar. Prefrontal korteksin tüm motor ve kimyasal tepki süreçleriyle doğrudan ilişkisini, otonom sinir sistemine sinyal göndererek hipotalamusun bir duyguyu oluşturan kimyasal sürecine de müdahale ettiğini göz önünde bulundurursak, oynarken düşündüğümüz verili koşulların tüm organizmayı sarabilecek etkisine de ışık tutmuş oluruz. Hamlet'in, babasının hayaletiyle karşılaştığı sahnede mekan, ışık, dekor gibi fiziksel faktörlerle amcasının babasını zehirleyerek öldürüp tahta geçerek annesiyle evlenmiş olması ve babasının ölümü üzerine bu kadar erken düğün yapılması gibi psikolojik faktörlerin, Hamlet'i o sırada saran tüm koşulların prefrontal kortekste sınıflandırıldığını ve buna ilişkin yönlendirici temsillerin erken duyu kortekslerinde ilişkili duyuşsal temsilleri canlandırdığını, tüm motor ve kimyasal süreçleri etkilediğini düşünebiliriz. Yakınsama alanlarında bulunan yönlendirici temsillerin etkisiyle sınıflanan bu koşullar, yaşayışımıza özgü deneyimlere göre organizmanın sinirsel ve kimyasal süreçlerine yön

verirler. Prefrontal korteksin hipotalamusla doğrudan bağlantısı sayesinde belirli vücut halleri/emosyonlar oluşur. Prefrontal korteks ve amigdala, böylece bir vücut hali oluşturur ve emosyon, somatik-duyusal kortekslere giden sinyallerle hissedilmiş olur. Koşulları sınıflandıran prefrontal korteks, otonom sinir sistemi ve hipotalamusu doğrudan harekete geçirerek emosyon oluşturur.

Emosyonların, organizmanın çevreyle etkileşimi sırasında duyumsarken ve bu etkileşimlere dair anımsanan imgeleri inşa ederken mevcut koşullar içinde prefrontal korteks ve amigdala gibi yapıların uyarana verdiği tepkiyle ortaya çıktığını görüyoruz. Stanislavski' nin verili koşullara yaptığı vurgu, prefrontal korteksin bu koşulların işlenmesiyle ilgili tüm organizmaya yayılan faaliyetini göz önünde bulundurduğumuzda daha da anlaşılır hale gelmektedir. Duygu, ancak onu oluşturabilecek koşullar o an, aktüel olarak oluştuğunda veya anımsandığında, ortaya çıkar.

Belli bir eylemin yol açtığı somatik hal, o eylemin yapıldığı koşullarla karşılaştığında yönlendirici temsiller tarafından canlandırılır. Oluşan somatik hal bu sefer ne yapılacağına karar verilmesinde tehlike alarmı işlevi görür ya da teşvik edici rol üstlenir. Prefrontal etkinlik, deneyimlere dayanarak vücudu belirli profillere sokarken, bu profillerin hissedilmesiyle eylem belirlenir. Böylece, oluşan somatik işaretler, eyleme rehberlik etmiş olur. Somatik işaretleyicinin roldeki organizmada gösterebileceği etkinliklere üçüncü bölümde değinilecek.

4.2. Zadaçanın Organizmanın Varkalımına Etkisi

Oyuncu, karakterin verili koşullarının hayali içinde karakterin zadaçasını benimseyerek eylemi gerçekleştirir. Verili koşulların hayali deneyiminde ortaya çıkan zadaçanın, organizmanın varkalımını sağlayan temel biyolojik düzenleyici mekanizmalarla etkileşimi konumuz bağlamında önem taşır.

Varkalım, canlı bir organizmanın temel mücadelesidir. Birçok canlı organizmanın olduğu gibi insan organizmasının temel biyolojik düzenlemesi de hayatta kalma üzerine kuruludur. İnsan beyninin evrimsel açıdan eski kesimleri, doğadaki diğer organizmalarinkine benzer hayatta kalma mekanizmalarına sahip olsa da neokorteksinin gelişmiş yapısından dolayı insanın varkalımı biraz daha karmaşık süreçler içerir. Doğayla etkileşiminde insan, birtakım kararlar verirken belirsizlikler içinde organizmanın içi ve dışıyla ilgili geniş bir bilgi repertuarına ihtiyaç duyar. Bilginin sergilenmesi biçiminde açığa çıkan imge, dikkat ve işleyen bellek sayesinde yönlendirilerek kararlar verilir, eylemde bulunulur. Hayatta kalma esasıyla, beynin temel biyolojik düzenlemeden sorumlu alt kesimleriyle akıl yürütme ve karar verme süreçlerini yürüten üst kesimleri sıkı bir bağlantı içinde davranışları yönlendirirler (Damasio, A.1999:100-103,200,201).

Beynin evrimsel açıdan eski olan korteks altı kesimleri, temel yaşam süreçlerini düzenler, yaşamın sürekliliğini sağlayan homeostatik mekanizmaları denetlerler. Bu mekanizmalar sayesinde nefes almak, kalp atışımızın düzenlenmesi, beslenme gibi temel ihtiyaçlar sağlanır. Doğuştan var olan bu mekanizmaların etkinliği imge üretmese de onların etkinliğinden doğan sonuçlar neokortekste imge üretimine sebep olabilir.

Neokorteks, zihinsel imgeleri ve zihne dayalı eylem ortaya çıkmasını sağlayan sinirsel temsilleri üretirken beynin hipotalamus ve beyin sapı gibi evrimsel bakımdan eski kesimlerinin iş birliğine muhtaçtır. Zihinsel işlemlerin de gerçekleştiği beynin evrimsel açıdan daha modern bölgelerinde olup biten iyi ve kötü durumlar, temel düzenleyici devrelere sürekli bildirilir ve temel düzenleyici devreler bu durumlara gerekli tepkiyi verirler (Damasio, A.1999:117-18).

Doğuştan var olan ve temel biyolojik süreçleri denetleyen sinir devrelerindeki yönlendirici temsillerde belirgin değişiklikler görülmez; çünkü bu gibi değişiklikler organizmanın çeşitli sistemlerinde önemli işlev bozukluklarına yol açarak hastalık ve ölüm riskini ortaya çıkarırdı. Bununla birlikte, bu sinir devrelerinin güdümündeki davranışlarımızı irade dahilinde etkilememiz mümkün gözükmemektedir. Temel düzenleyici mekanizmanın bir parçası olan, güdü ve içgüdülerle duygu ve hislerde önem taşıyan limbik sistem, organizmanın deneyimleriyle değişebilen sinir devreleri içerir. Ayrıca hipotalamustaki etkinlik neokorteksi doğrudan ya da limbik sistem yoluyla etkileyebileceği gibi neokorteks de hipotalamusu etkileyebilir (Damasio, A.1999:121-123).

Önceden düzenlenmiş mekanizmalar, temel biyolojik düzenlemeden sorumlu oldukları gibi, organizmanın temel tercihlerine, eğilimlerine göre etkileşimde bulunduğu durum ve nesnelerin iyi veya kötü olarak sınıflandırılmasına da yardımcı olurlar. Henüz sınıflandırılmamış, değerlendirilmemiş bir durum veya nesneye de belirlenmiş olana yakınlığından dolayı aynı değeri biçebilirler.

Oynarken içinde bulunulan verili koşulların önceden düzenlenmiş mekanizmalarca nasıl değerlendiriliyor olabileceği merak uyandırıcı bir konudur. Othello'yu oynayan bir oyuncuda temel düzenleyici mekanizmaların Iago'yu nasıl değerlendirdiğini tartışmak ilgi çekici olabilir. Othello'yu oynayan oyuncu, oyunun sonunda Iago'nun elini sürmeden kendisini mahvedeceğini bilir; ancak bunu öğrenene kadar Iago'ya duyduğu güveni defalarca dile getirecektir. Temel düzenleyici mekanizma, bundan da önce, olan biteni Shakespeare' in yazdığını, sahnede bir ekiple bu oyunun oynandığını, oyuncunun başına aslında bir şey gelmeyeceğini ve belirli bir süre sonra ışıklar kapanıp açıldığında gelecek alkışı ve bu alkışı hak edecek bir performans ortaya koyma gerekliliğini de hatırlatabilir. Bin bir zorlukla evlendiği biricik eşi Desdemona'yı, dostluğundan şüphe duymadığı Iago'nun yalanlarına inanıp öldürdüğünü anlayan Othello'nun trajik bir şekilde kendini öldürdüğü sahneden oyuncunun sağ çıkmasını sağlayan öğelerden biri, organizmanın yaşama dair temel değerlerini belirleyen yönlendirici temsillerini içeren temel biyolojik düzenleyici mekanizma olabilir.

İnsanların toplumlar halinde yaşadığını göz önünde bulundurursak, insanın yalnızca kendi varkalımını garantileyecek güdü ve içgüdülerin kontrolünde olmadığını söyleyebiliriz. Organizma, içinde bulunduğu çevreye uyum sağlayacak şekilde şekillenen sinirsel temsiller sayesinde fiziksel ve zihinsel zararlar ve gelecekte olabilecek kayıp ve sıkıntılardan korunur. Doğuştan gelen mekanizmalarla toplumca onaylanan ve çocukluktan yetişkinliğe eğitimle ve deneyimle öğrenilen karar verme stratejileri birlikte varkalımı sağlayan araçları oluştururlar. O halde oyuncunun sahnedeki varkalımı söz konusu olduğunda hangi değerlerin ön planda olduğunu söyleyebiliriz? Verili koşullar içinde deneyimlediği rolün hayatta kalmayla ilgili temel

değer ve prensipleriyle bir insan olarak kendisinin hayatta kalma prensipleri çeliştiğinde organizma buna nasıl tepki verecektir? Temel düzenleyici mekanizma bir rol oynadığının ve tehlike olmadığı farkındayken canhıraş bir düello sahnesi, nasıl tetikte oynanabilir?

Organizmanın varkalımı için en avantajlı kararı vermek iyi bir karar vermektir diyebiliriz. Limbik sistem ve beyin sapı gibi yapılarda bulunan yönlendirici temsillerin organizmanın temel biyolojik tercihlerini içerdiğini belirtmiştik. Bu yapılar, bu tercihleri sinyallerle prefrontal kortekse gönderir ve akıl yürütme, karar verme, eylemde bulunma süreçlerinde belirleyici olurlar. Prefrontal korteksler, temel biyolojik düzenlemeyle ilgili korteks altı yapılardan sinyal aldıkları gibi, organizmanın dışından gelecek hali hazırda var olan ve henüz elde edilen bilgiler hakkında ve gelen bilgiyle sürekli değişen vücut hali hakkında sinyaller alır ve sınıflandırır. Organizmanın içinde bulunduğu koşulları sınıflandırıp bu koşullar içindeki deneyimine göre yönlendirici temsiller oluşturan prefrontal korteksler, bir amaca götüren kararın ortaya çıkmasını sağlayan bilişsel süreçlerin gerçekleştiği yerdir. Akıl yürütme süreci, amaçları ve amaçlara ulaşmak için gereken süreyi göz önünde bulundururken, bu amaçlara ulaşılması sırasında olabilecekleri öngörebilmek için sınıflandırılmış zengin bilgi hazinesine ihtiyaç duyar (Damasio, A.1999:141-143).

Sahnede eylemde bulunan bir oyuncuyu ele aldığımızda, verili koşulların hayaliyle erken duyu kortekslerinde beliren temsillerin, prefrontal kortekste sınıflandırılacağını ve organizmanın, bu koşullarda beliren zadaçayla en avantajlı tepkiyi vereceğini söyleyebiliriz. Verili koşullarda bir rolü defalarca deneyimlemiş oyuncunun en azından

serebral korteksindeki yönlendirici temsiller, rolü deneyimlemeden önceki haliyle bir olamaz. Organizma artık farklı deneyimler edinmiş, oyunun kurgusu içindeki durumlar karşısında karakteri belirli eylemleri yapmaya iten duyguları, karakterin elde etmek istediklerini ve bu yolda karşısına çıkan engelleri, karakteri çatışmaya iten uyarınları keşfetmiştir. Deneyimle oluşan yönlendirici temsiller, oyuncuya oyun esnasında gerçekleşen eylemleri motive edecek gündelik hayattakinden farklı zadaçalar kazandırabilir. Prefrontal korteksteeki yönlendirici temsiller, hayat boyu değişmeye müsaittir ve organizma için neyin iyi, neyin kötü olduğuyula ilgili sınıflandırmaları deneyimle şekillenebilir. Hayatımızda da birtakım zadaçalarımız olur ve zamanla belirir, değişir, netleşirler. Hayatımızın farklı dönemlerinde koşullar değiştikçe varkalımımızın niteliği için avantajlı saydığımız birbiriyle çelişen zadaçalarımız olabilir. Bir karakteri yaratırken de içinde bulunduğumuzu varsaydığımız koşulların zihnimizi ve tüm organizmamızı sarmasıyla, bizi, ilk başta bize yabancı görünen bir eyleme götürecek zadaçayı edinebiliriz. Kimi zaman hayatımızı değiştiren eylemleri bu şekilde gerçekleştirdiğimizi gözlemlemek mümkündür.

Bununla birlikte varkalımın, oyuncuda performans kaygısı tetikleyebileceğini unutmamak gerekir. Seyirci karşısında olmak, kimi oyunculara başarılı olma, iyi oynama kaygılarını harekete geçirebilir. Seyircinin, yönetmenin takdirini kazanmak, sınavdan, dersten daha iyi not almak üzere örgütlenen organizma, karakterin verili koşullarından çok sahnedeki oyunculuk pratiğinin niteliğine odaklanabilir. Bilişin bu yönde örgütlenmesiyle temel düzenleyici mekanizmalar, oyuncu organizmayı başarısız olma tehlikesine karşı örgütleyip oyunun evreninden çıkarabilir, oyuncunun dikkatinin

karakterin dünyasına deęil, oynama iřiyle uęrařan oyuncunun dünyasına odaklanmasına neden olabilir.

Oyuncunun hayatta kalma m¼cadelesi, daha duyarlı olup rol¼ daha iyi deneyimlemesini de saęlayabilir. Rol sırasında olup bitenlere duyular aıkken karakterin bařına gelenleri daha samimi bir řekilde deneyimleyen, bundan haz duyan ve sonu olarak daha iyi bir oyunculuk yaptığı geri bildirimini alan oyuncu organizmada varkalım, oyunculuk hazzını yařatan aıklık, duyarlılık halini de ¼ęrenmeye ve tekrarlamaya vesile olabilir.

4.3. Rol¼n Oynandıęı Sırada Somatik İřaretleyicilerin Olası Etkinlięi

Somatik iřaretleyici hipotezi, eylemin ortaya ıkmasında biliřsel, sinirsel ve duygusal s¼relerin iř birlięine dikkat eker. Yirminci y¼zyılın sonlarında ortaya ıkan bu hipotez, organizmanın eyleme koyulmasından hemen ¼nceki s¼relerin n¼rofizyolojik bir deęerlendirmesini yapar, organizmanın bir b¼t¼n halinde kendisi iin en avantajlı kararı nasıl verebildięine dair bir bakıř aısı sunar. Yirminci y¼zyılın bařlarında Stanislavski, eylemi tiyatrunun merkezine koymuř, organik yařantının sahnede yaratımında eylemin zorlamadan nasıl ortaya ıkabileceęini arařtırmıřtır. Bir rol¼n temsiline deęil, yařanmasına dayalı bir oyunculuk anlayıřını temel alan psikoteknikte eylemin nasıl ortaya ıktıęını arařtırmada somatik iřaretleyici hipotezi ¼nemli aılımlar saęlamaktadır. Somatik iřaretleyiciler, daha ¼nce yařanmıř bir durumla tekrar karřılařıldıęında daha ¼nce yapılmıř eylemin yol atıęı durumda oluřan somatik hali canlandırarak, bir eylemin yapılmasını teřvik edebilir ya da engelleyebilirler. Eylemin ve sonularının tekrarlanmasıyla, kořullar, eylemler ve sonuları arasındaki iliřkiye dair y¼nlendirici temsiller edinilir. Bunun oynarken bařımıza gelenleri hissetmemizdeki etkisi ise somatik

işaretleyicilerin etkinleşme biçimine göre değişecektir. Somatik işaretleyicilerle edinilen yönlendirici temsiller, rol çıkarılırken ve prova edilirken, bir sahnenin oynanışıyla gözleyenin buna verdiği tepki (örneğin yönetmenin değerlendirmesi) arasında ilişkiler kurarak, o sahnenin nasıl oynanacağını belirleyen somatik hallerin ve emosyonların örgütlenmesine yardımcı olabilir. Bunun yanı sıra olumsuz somatik hallere sebep olan oyunculuk deneyimleri, rolü oynama sırasında ihtiyaç duyulan çevreyi duyumsamaya açık somatik halin oluşmasına engel olabilir. Olumlu somatik hale sebep olan oyunculuk deneyimleri, duyumsamaya açık halin ve sahnedeki eylemi organik kılacak diğer niteliklerin oluşmasını teşvik edebilir.

Stanislavski'ye göre, oyunda, verili koşulların doğurduğu zadaça doğrultusunda eylemde bulunuruz. Bu, gündelik hayattaki eylemliliğimizi de açıklamaktadır. İçinde bulunduğumuz koşullara göre yapmak istediğimiz, yapmaya yöneldiğimiz, amaçladığımız veya kendimize görev edindiğimiz bir şey olur ve buna ulaşmak için eylemde bulunuruz. Bu koşullar, kimi zaman bilinç düzeyinde değerlendirildiği gibi kimi zaman farkına varmadığımız bir hızda, zihnimize malum olamayacak şekilde değerlendirilir. Biz, belirli koşullarla tekrar tekrar karşılaşp eylemde bulduğukça, prefrontal kortekste, bu koşullarda yapılan eylemin sonucunda organizmada oluşan emosyona dair yönlendirici temsil edinilir. Böylece, daha önce yaşadığımızı benzer bir durumla karşı karşıya kaldığımızda, daha önce bu durumda kaldığımızda yaptığımız eylem sonucunda oluşan somatik hal, organizmada belirir ve ona göre bir eylemde bulunuruz. Örneğin, bir arkadaşımızı eleştirdiğimizde, bu, karşılıklı sözlü saldırılarla dolu, yıpratıcı bir kavgaya dönüşüyor ve bize zarar veriyorsa, yine eleştirmemize sebep olacak bir davranışını gördüğümüzde eleştirmekten kaçınırız. Daha önceki kavgada

hissettiğimiz somatik hal/emosyon, organizmada kendiliğinden oluşacak ve eleştirmemeye, başka bir şey yapmaya karar vermemizi, bu doğrultuda bir eylemde bulunmamızı sağlayacaktır. Arkadaşımızı eleştirdiğimizde, o bunu kabul ediyor, değerlendiriyor ve bu durum aramızda daha samimi, yapıcı bir diyalog oluşmasına, ilişkimizin daha da güçlenmesine sebep oluyorsa ve nihayetinde olumlu bir şeyler hissediyorsak, eleştirmemizi gerektiren bir durum oluştuğunda, daha önce eleştirdiğimizde oluşan olumlu somatik hal canlanır ve bizi eleştirmeye teşvik eder. Örnekte görüldüğü gibi, somatik işaretleyiciler, kişisel geçmişimize dayanan bir otomatik eleme süreciyle, karşılaştığımız koşulların değerlendirilmesini ve bu koşullar içinde ne yapacağımıza karar vermemizi kolaylaştırır. Buna göre, bir olayla karşılaştığımızda, daha önce bu veya buna benzer bir durumla karşılaştığımızda verdiğimiz bir kararın sebep olduğu sonuçlar neticesinde oluşan somatik hal, prefrontal korteksten gelen sinyallerle oluşur. Olumsuz sonuç doğurabilecek bir davranış, kötü bir şey hissetmemize sebep olur ve alarm işlevi görür, onu yapmayız. Geçmişte olumlu neticeler doğurmuş olan bir davranış tarzı, iyi bir şey hissettirir ve bu davranışa teşvik edebilir. Somatik işaretleyicilerin hayatımız süresince oluştuğu belirtilmektedir:

Somatik eşleşmelere şekil veren kritik dürtüler kümesi, kuşkusuz çocukluk ve ergenlik döneminde edinilir. Yine de somatik olarak işaretlenmiş dürtülerin birikimi ancak yaşam bittiğinde son bulduğundan, bu sürekli birikimi, bir sürekli öğrenme süreci olarak tanımlamak uygun olur. (Damasio, A.1999: 84)

Somatik işaretleyicilerin hayatta aynı ve benzer durumlarla karşılaşıldığında belli bir vücut hali canlandırarak aynı eylemde bulunmayı sağladığını söyleyebiliriz. Teşvik edici rol oynayıp aynı eyleme götürebilirler, alarm işlevi görüp o eylemi yapmamayı sağlayabilirler. Bunu oyundaki yaşayış için de söyleyebilir miyiz? Söyleyebileceğimizi varsayarsak şöyle bir süreç tarif edilebilir: Provalarda, verili koşullarla, belki de

hayatımızda birtakım durumlarla hiç karşılaşmayacağımız bir sıklıkta, tekrar tekrar karşılaşırız. Verili koşullar içinde kalan oyuncu, aynı zadaça ile aynı eylemi tekrar tekrar yapar. Her oyunda, verili koşulların imgelemiyle örgütlenen organizma, belirli bir zadaça doğrultusunda eyleme yönelir. Yapılan her eylem neticesinde oluşan durum, emosyonlara sebep olur. Her provada ve oyunda, aynı durum tekrarlandığında, prefrontal kortekslerde koşullar sınıflandırılır. Daha önce bu koşullarda yapılmış eylem sonucunda oluşan somatik hal vücutta oluşur ve eyleme teşvik eder diye düşünebiliriz.

Kişisel yaşamımızda, organizmanın temel prensibi zarar görmekten kaçınmak olduğu için, daha önce olumsuz sonuçlar doğuran bir eylemi, bu eylemi yaptığımız durumla tekrar karşılaştığımızda, oluşan olumsuz somatik işaretleyicinin yardımıyla yapmamayı tercih edebiliriz. Bu işleyiş, rolde de tamamen bu şekilde olsaydı, Macbeth'i oynarken, oyunun her tekrarında Kral Duncan'ı öldürme eylemine yönelmek mümkün olmazdı; zira Macbeth'in zihninin, vücudunun bu eylemi takip eden süreçlerde pek olumlu haller deneyimlediğini söyleyemeyiz. Kreon'u oynarken, her oyunda aynı kararlılıkla kentin yasalarına ihanet ettiğine hükmettiğimiz Antigone'yi mağaraya kapatamaz, ölen kardeşlerden birinin cesedinin kurda kuşa yem olmasında diretemezdik. Daha önce bunu yaptığımızda olan bitenler sonucunda oğlumuz ve karımızın da ölmüş olduğunu, bu kayıpların organizmayı getirdiği hali bile bile nasıl aynı eylemde bulunabiliriz?

Elbette oyuncunun en nihayetinde, oynadığı karakter olmadığı, aslında her an olup biteni sahnede bir oyun içinde deneyimlediği, yaptığı eylemlerin kendi hayatında birtakım sonuçlar doğurmayacağı, oyunun sonunda ölse de perde kapanınca alkış ve selamdan sonra Kral Duncan'ı oynayan oyuncuyla belki de bir çay içeceği, onu öldürdüğü hançeri

birazdan aksesuar kutusuna koyacağı apaçık ortadadır. Gelgelelim, oyun bittiğinde sahnedeki yaşayış sona erecek, bir dahaki oyunda yeniden başlayacak da olsa, oyun sırasında olan biten her şey oyuncuyu etkileyecek, zihninde, vücudunda bir şeyler olmasına sebep olacak, onun birtakım eylemlerde bulunmasını sağlayacaktır. Stanislavski, buradaki gerçeklik sorunuyla ilgili şunu ifade eder:

Tiyatroda dikkat edilecek nokta, ister çelikten, ister kartondan olsun, Othello'nun hançerinin hangi maddeden yapıldığı sorunu değil, aktörün, kendisini öldürmesini haklı gösterebilecek olan iç duygudur. Othello'nun başına gelen olaylar, çevresini saran koşullar gerçek olsaydı, kendisine saptığı hançer de madenden yapılmış bulunsaydı, bir insan olarak, aktör acaba nasıl hareket ederdi? Önemli olan budur. (Stanislavski 2004:178)

Buna göre, oyunda olup bitenler, varsayımın tetiklediği bir gerçeklik düzeyinde oyuncuyu etkiler ve bunun sağladığı emosyon, onda bir inanç uyandırır. Böylece oyuncular ve seyirciler için organik bir yaşayışın doğurduğu duyguların olduğu inandırıcı bir sahne gerçekliği yaşanmış olur diyebiliriz.

Rol yaşantısı sırasında somatik işaretleyici etkinliğine sebep olabileceği kanısıyla düşünmeye devam edelim. Oyuncunun Macbeth rolünde, daha önceki oyunlarda başına gelenlerden ötürü Kral Duncan'ı öldürmemeye karar vermesi tuhaf olurdu. Oyunun gidişatını belirleyen olaylarla ilgili seçim yapamayız. Bununla birlikte oyuna özgü deneyimimiz, daha önce karşılaştığımız verili koşulların içinde kaldığımızda yaptığımız eylemin sonuçlarına ilişkin somatik hali canlandırabilir. Örneğin, Othello rolünde oyuncuda, biricik karısı Desdemona'yı ihanet ettiğine inandığı için öldürürken, daha önceki oyunlarda söz konusu ihanetin Iago'nun uydurması olduğu ortaya çıktığında oluşan somatik hal, somatik işaret olarak canlanabilir. O halde, somatik işaretleyicinin eylemi yapmamayı sağlaması beklenebilir; yalnız, unutulmamalıdır ki, “somatik

işaretleyici hipotezi somatik işaretleyicinin eylemini izleyen akıl yürütme aşamalarıyla ilgili değildir.” (Damasio, A.1999: 178). Somatik işaretleyicinin etkinliğini birçok durumda akıl yürütme ve son seçim süreçleri takip eder (Damasio, A.1999:178). Oyuncuda, sonuçta olacaklarla ilgili olumsuz somatik hal, varsın uyansın. Bu, kötü sonuçlar doğuran eylemi, otomatik olarak yapmayacağı anlamına gelmez. Verili koşulların etrafıca imgelemeyle bilişi örgütlenen oyuncu, o eyleme götüren zadaça ile o eylemi yine yapabilir. Üstelik, verili koşulların imgeleri, her oyunda yeniden üretilirler. Othello rolündeki oyuncu, Iago'nun düzmeceleri ortaya çıktığında oluşan somatik hali, Desdemona'yı öldürürken hissetse de (Olur da önceki oyundan gelen deneyimlerin getirdiği yönlendirici temsiller somatik o zamanki somatik hali canlandırır) öldürme isteğinin gelebilmesi için, dikkatinin orada, eylemin yapıldığı anda ve yerde olması, sahnede mevcut verili koşullara odaklanması etkili olabilir.

Bir durum hayal edilmeye başlandığında, dikkat bu hayalin yarattığı imgeye yönelir ve başka bir şeye yöneltilmedikçe dikkatin o imgede kalması olasıdır. Örneğin, yıllar önce aşık olduğumuz, başta keyifli, sonra zarar veren bir beraberlik yaşadığımız ve ayrıldığımız biriyle ilişkimiz bir deneyim oluşturmuştur. Olanlardan sonra o kişiyle tekrar beraber olmayacağımızı biliyoruzdur. Yine de onu görmekten heyecan duyduğumuz ilk anları, beraberliğin mutlu hissettirdiği günleri anımsamaya başladığımızda, yüzümüzde bir gülümseme oluşabilir, kalp atışlarımız hızlanabilir, anılar anıları çağırır, olumlu bir vücut hali organizmayı sarar. Kimi biten ilişkiler bu şekilde yeniden başlayabilir. Oynarken, verili koşulların yaptığı da böyle düşünülebilir. İmgelem organizmayı sardığında, somatik işaretleyici oluşsa da oyuncunun dikkati ona o eylemi yaptıran koşullara yönelmiş olarak kalabilir. Böylece prefrontal korteksteki

yönlendirici temsiller, tüm organizmayı oluşturan imgeye göre örgütler, yani emasyon oluşur.

Oyuncunun kişisel hayatında olumsuz bir emasyon/somatik hal yaşamasına sebep olan bir eylemin veya benzerinin oyun evreninde yapılmasının söz konusu olduğu durumlarda, somatik işaretleyici sisteminin olumsuz somatik hal veya onun beyindeki modelini etkinleştirerek eyleme ket vurması da beklenebilir. Bu, oyuncu, bilinçli ya da bilinç dışında, karakter ve verili koşullar ile kişisel geçmişi arasında bağlantılar kurduğu zaman olabilir. Örneğin, oyunda karakterin fitne sokması gerekiyordur; ama oyuncunun kişisel geçmişinde bu eylemle eşleşen acı verici bir somatik hal/emasyon işaretlenmiştir. Bu durumda somatik işaretleyici sistemiyle etkinleşen somatik hal, fitne sokma eyleminde bulunmasını zorlaştırabilir.

Bununla birlikte sahnede, verili koşullarda ortaya çıkan eylem, oyuncunun kişisel deneyimlerinden edindiği tercihler sistemiyle doğrudan ilgili değildir. Rol yaşantısı yaşamdaki gibi karar vermeyi gerektirmez. Rol yaşantısı ne kadar sahici olursa olsun, bu yaşantı sahnede gerçekleşmekte, zamanı gelince bitmekte ve saati geldiğinde baştan aynı yere kadar yeniden yaşanmaktadır. Rol sırasında tekrar tekrar maruz kalınan verili koşullarda ortaya çıkabilecek somatik işaretleyici etkinliğini tahlil etmeye çalışmak çetrefilli görünmektedir. Hayali olmayan ve organizmanın kişisel deneyimiyle doğrudan bağlantılı olan oynama pratiğiyle ilgili somatik işaretleyici etkinliği üzerine düşünmek daha olanaklı görünmektedir.

Psikotekniğin ilkeleriyle oynayan bir oyuncuda olabilecekleri, buraya kadar elde ettiğimiz veriler ışığında ele alalım. Verili koşulların hayali, zadaçayla birlikte organizmayı örgütlemiş, eyleme yönlendirmiştir. Bu sırada beliren anımsanan (henüz olmamış ve belki de hiç olmayacak şeylerin imgelerinin de anımsanan imgeler olduğunu belirtmiştik) imgeler, organizmanın tümünde somatik hali/emosyonu ya da beynin içinde somatik halin/emosyonun taklidini başlatmıştır. Gelgelelim, unutulmamalıdır ki, organizma, sahnede oynarken izlendiğinin farkındadır. Bu farkındalığın sebep olduğu emosyonlar, oyuncudan oyuncuya farklılık gösterebilir. Oyuncunun seyredilme haliyle kurduğu ilişkiye dair edindiği yönlendirici temsiller, seyirci karşısında kendiliğinden beliren birtakım somatik hallere sebep olabilir. Kontrol edilemeyen titremeler, kasılmalar, bakışa maruz kalmayla ilgili deneyimlerin izlerini taşıyan yönlendirici temsillerin etkisi altında edinilmiş olabilirler. Söz konusu bakış, sosyal hayatta ailenin, arkadaşların, öğretmenlerin, tiyatrodaki eğitmenlerin, yönetmenin bakışı olarak düşünülebilir. Kimi oyuncuların seyirciyi görünce suratlarını kapadıkları, kimilerinin kendilerini tutamayarak güldükleri, başlarını eğdikleri, gövdelerini kastıkları, burunlarını kaldırdıkları, kasılıp kaldıkları veya oynadıkları her karakterde kendini belli eden bir oynama halinin içinden oynadıkları görülür. Aynı veya farklı oyunlarda bedenlerinde belli bir ses tonu, söyleyiş, duruş veya ifade beliren oyunculara gördüğümüz, oynama eylemiyle ilişkilendirilmiş bir somatik işaret olabilir. Bütün bunlar daha önce sahnede ya da herhangi bir topluluk önünde izlenirken başlarına gelen bir şeye kendilerine malum olmadan verdikleri tepkilerin işaretleri olabilir. Örneğin bir kişi, arkadaşlarıyla sohbet ederken, arkadaşları ona takıldığında, alındığı anlaşılmasın diye gülüp durumdan avantajlı çıktığı kanısını ediniyorsa, sahnede, seyirci karşısında da bilincine malum olmadan böyle bir ihtimal sezip istemsiz gülebilir. Öfkeli bir sahnede çenesini sıkkan

oyuncu, farkında olmadan, daha önce kontrolünü yitirdiğinde kendisini zor duruma düşmekten kurtarmış olan çene sıkma hareketini farkında olmadan yineliyor olabilir. Bir lafi söylerken, oyuncu, onun inandırıcı olmadığı düşüncesiyle lafi bastıra bastıra söylüyor olabilir; çünkü bastırıldığında birisi inanmıştır ya da öyle bir kanı edinmiştir. Hatta daha önceki oynama eylemleri neticesinde oluşmuş olumsuz bir somatik hal, bu sefer tam oynayacakken veya oynarken belirerek oynama eylemiyle ilgili alarm zili işlevi görerek oynamaya engel olabilir. Somatik işaretleyiciler bilinç düzeyinde de bilinç dışında da çalışabilirler ve tüm bunlar, prefrontal yönlendirici temsillerin daha önce oynarken ve seyredilirken yaşanan bir deneyim sonucunda organizmada oluşan somatik hali organizmada harekete geçirmesiyle gerçekleşiyor olabilir.

Olumsuz somatik işaretleyici, provaya hizmet edecek şekilde de çalışabilir: Yönetmen, istemediği bir eylem niteliğiyle ilgili oyuncuyu uyardığında oyuncuda olumsuz bir somatik hal oluşabilir. Eğer oyuncu organizmada bu eylemi bu şekilde yapmak olumsuz olarak işaretlenirse, bir sonraki akış veya provada bu eylem yapılırken olumsuz bir tepki seçeneği olarak değerlendirilebilir.

Somatik işaretleyici sisteminin teşvik edici etkisi de vardır. Bir eylem sırasında oyuncuya haz veren, yönetmenin, diğer oyuncuların veya seyircinin onayını alan bir eylem niteliğini sağlayan somatik hal, aynı eylem bir başka provada yapıldığı sırada oluşabilir. Bu durumda, örneğin, duyuların, rol oynandığı sırada olanlara açık olduğu bir hal, rolü daha samimi şekilde deneyimleyip sahnede organik bir yaşayış ortaya çıkmasına sebep oluyorsa, bunu sağlayan somatik hal, oynama eylemi söz konusu olduğunda belirip o şekilde oynamaya teşvik edebilir. Eylemlerin birbirini motive ettiği,

oyuncunun role inanmasını sađlayan olumlu somatik haller oluřup eylemin yapılmasını sađlıyorsa olumlu somatik iřaretleyici etkinliđinden söz edebiliriz. Provalar sırasında *içtenlikle cořkuların*, hakiki eylemlerin ortaya çıkmasını sađlayarak inanç ve gerçeklik duygusu yaratan, yönetmenin onayını alan somatik haller/emosyonlar, sonraki provalarda ve oyunlarda olumlu somatik iřaret olarak belirip öyle oynamaya teřvik edebilir.

4.4. Rol Sırasında Emosyonu Vücutta Hissetmeme Problemi

Rolün yaratılmasında, prova edilmesinde ve seyirci karşısında oynanmasında, kimi zaman, çevreden gelen mevcut uyaranlara açık olmamanın sebep olduđu soluk bir hal yaşanır. Karakterin durumu anlaşılmıř, belki önceki provalardan birinde duygu tüm bedende etkin řekilde hissedilmiř, inanç ve gerçeklik duygusu oluřmuřtur; fakat bu sefer öyle olmamakta, eylem de sahici bir řekilde ortaya çıkmamaktadır. Kimi zaman oyuncu, rol yařayıřında başına gelenlerin yol ađtıđı duyguları hissettiđini düşünse de izleyen aynı fikirde olmayabilir. Bu bölümde, dikkatin algılanan imgelerden çok anımsanan imgelere yönelmesinin sebep gösterilebileceđi bu durumla ilgili üç tartıřmaya yer verilecektir.

Oyuncu, yapılan tüm provalarla, defalarca oynanan oyunla birlikte, roldeyken, o řeyler ilk defa başına geliyormuř gibi oynadıđında, seyredenler olacakları merak eder; çünkü orada, o an bir řeyler olmaktadır. Daha önce defalarca tekrarlanmıř bir sürecin temsili yapıldıđında, oyuncular bir sonraki adımın izini takip ederek daha önce yaptıklarının bir tekrarını yapmıř olurlar. Karakter sahnede yařıyorsa, başına gelenler karşısında ya da Stanislavski'nin terimiyle “verili kořullar” içinde o an orada bir eylemde bulunuyor demektir.

Gelgelelim, organizma, başımıza gelen olaylar karşısında, bu olayları ilk defa yaşadığımız sırada gerçekleşen sinirsel ve endokrinal süreçleri tekrar tekrar yaşayıp yorulmaya karşı önlemler almıştır. Daha önce değindiğimiz gibi, organizma, homeostatik halde bir dizi sapmaya yol açan durumlarla karşılaştığında, bu durumdan en avantajlı biçimde çıkabileceği vücut halini yaratmak üzere bir dizi sinirsel ve endokrinal işlemi başlatır. Varkalımı garanti altına almak için homeostatik değerlere dönmeyi amaçlayan süreçler yaşanır. Karşılaşılan olay veya nesneye ilişkin ne yapılacağına karar vermek, bu yorucu sinirsel ve endokrinal süreçlerle birlikte, zihinsel bir süreci de gerektirir. Organizma, benzer olaylarla her karşılaştığında aynı süreci tekrar yaşamanın sebep olacağı enerji ve zaman kaybından korunmak adına, Damasio'nun belirttiği üzere, *sanki döngüsünü* devreye sokabilir. Hannah ve Antonio Damasio, sanki döngüsünün somatik halleri beyinde taklit etmesini şöyle açıklar:

Bazı durumlarda, bir emosyon ortaya çıkarken, beyin, hızla, vücut sahiden bu emosyonla değişse meydana gelecek olan beden haritalarının benzerlerini inşa eder. İnşa, emosyonel değişimden önce hatta değişimin yerine gerçekleşebilir. Bir başka deyişle, beyin, belirli bir vücut hali oluşuyormuş gibi onu taklit edebilir. Herhangi bir vücut halini algılamamız somatik-duyusal bölgelerden kaynaklandığı için, vücut halini, oluşmasa bile sahiden oluşuyormuş gibi algılarız. (Damasio, H. ve Damasio, A. 2006:18)

Buna göre koşulların etkisiyle organizmada kapsamlı bir vücut hali oluşmadan, prefrontal korteks ve amigdala gibi yapılar, bu vücut hali oluşmuş gibi, bu vücut halinin beynin içinde taklit (simülasyon) edilmesini sağlayarak somatik duyusal kortekse sinyal gönderir ve vücut hali/emosyon oluşmuş gibi hissedilir.

Gelişim döneminde birçok kararla ilgili mekanizma, ceza ve ödüllerin şekillendirdiği somatik hallerle ayarlanır. Büyürken tekrarlayan durumlarla karar verme süreçlerinde somatik hallere duyulan ihtiyaç azalır ve bir düzeyde otomasyon sağlanır. Böylelikle karar verme sürecinde somatik hallerin simülasyonlarını referans almış, vücudumuzda bir süreç yaşamadığımız halde yaşamış gibi hissederek karar vermiş oluruz (Damasio, A.1999:188-189).

Zaman zaman oyuncunun bir karakteri oynadığı sırada kendi yaşamından bir deneyimle bağlantı kurması, beynin kimi durumlara karşı geliştirdiği bu tür bir somatik hal simülasyonunu devreye sokarak karakterin içine düştüğü durum içinde yaşayabileceği hali bir çırpıda geçmesine neden olabilir. Örneğin, Macbeth'i oynayan bir oyuncunun, yaptığı kötü bir şeyin dönüp dolaşp kendisini de kötü durumda bıraktığı sonucunu çıkardığı deneyimlerini istemli veya istemsiz hatırlaması, Macbeth'in, Kral Duncan ve öteki konuklar şatoya yatıya geldiğinde işlemeyi planladığı cinayeti düşünürken yaşadığı iç çatışmayı teğet geçmesine sebep olabilir. Macbeth, Kral Duncan'ı öldürerek kral tacına ulaşacaktır, bununla ilgili kehanet vardır; ancak Duncan iyi yürekli ve saygın, sevilen bir kraldır. Bu yüzden iş, yapmakla olup bitmemektedir. Öte dünyayı gözden çıkarsa bile, bu dünyayı kazanmak garanti değildir; çünkü böyle bir cinayetin hesabı daha bu dünyada görülür. Oyuncu, verdiği zararın kendisine döneceğini öğrendiği deneyimlerinden hareketle kalkıştığı zararlı olabilecek işi yapmamayı öğrenmiş olabilir. Bir eylemi daha önce yaptığında yaşadığı olumsuz somatik halden, somatik işaretleyici sistemi ile edindiği yönlendirici temsille, artık yaptığı şeyin yanlış olduğunu hissettiği durumlarda, o olumsuz somatik halin simülasyonunu hissederek (Bu, somatik işaretleyici sistemin sanki döngüsünü kullanmasına bir örnek teşkil eder.) yapmamayı

seçiyor olabilir. Bu oyuncu, bu sahneyi oynarken kişisel deneyiminden faydalanıyorsa Macbeth'in çatışmasını deneyimleyememe riskiyle karşı karşıya kalabilir. Macbeth, bu sahnede yapılan kötülüğün dönüp dolaşıp kendisine döneceğinden korkmaktadır, Lady Macbeth'e de bu işten vazgeçmeyi önerir; ama Lady Macbeth onun eyerde duramayıp atın öteki tarafına düşen hırsını yerine oturtacaktır. Macbeth de planladığı şeyi yapacak, Kral Duncan'ı öldürecektir. Macbeth'in "Yapmakla olup bitseydi bu iş, hemen yapardım olup biterdi..." dediği sahnede¹¹ yaşadığı çatışma, olup bitenlerden feyzalınmış bir deneyimin etkisiyle oynanırsa, "bir anda bu dünyayı olsun kazanıvermek" arzusu eksik kalır. Burada Macbeth'in karşı karşıya kaldığı durum, sürekli karşılaştığı ve somatik hal oluşmadan, daha önce deneyimlenmiş bir vücut halinin beyindeki simülasyonu ile değerlendirip karar verebileceği bir durum değildir. Oyuncunun bu durumda yapabileceği, verili koşulları etraflıca düşünüp, Macbeth'in kral olmasıyla arasında kalan tek şeyi, Kral Duncan'ı öldürerek kral olma zadaçasını dinleyerek eylemi yapmak olabilir. Böylece, Duncan'a saygı duyan tarafı dehşete kapılabilir. Kişisel deneyim, burada yaşanacak olana ne denli yakın bağlantılar kurmaya yararsa yararsın, bilinmezle karşılaşmanın tedirginliğini vermeyebilir. Kişisel deneyim, yani kişinin yönlendirici temsilleri, kötü sonuçlar doğurabilecek bir eylemi yapmamayı sağlayacak vücut halini örgütlerken laflar, oyuncunun ağzından boş bir şekilde çıkabilir. Halbuki verili koşullar etraflıca imgelenip karakterin yaşantısı canlandırıldığında, karakterin geçmişiyle birlikte o sıradaki zadaçası benimsendiğinde, rolü oynama sırasındaki durum ve bu durumun organizmada sebep olduğu hal duyumsandığında, yazılı olay deneyimlenmiş olur ve kral tacına ulaşmanın hırsıyla Duncan'ı öldürmenin yol açabileceği sonuçların bilindiği bir yerden oynanmayabilir.

¹¹ Macbeth (W.Shakespeare), 1. Perde 7. sahne

Oynama sırasında etrafta ve organizmada olanlar dinlenerek durumun kişisel hayatta yaşananlardan farklı bir durum olduğu idrak edildiğinde, somatik işaretleyici, daha önce defalarca yaşanmış olan birtakım olaylardan edindiği deneyimler sonucunda sanki döngüsüyle beyinde taklit ettiği somatik halleri referans olarak eylemde bulunmayabilir. Şu an karşılaşılan durumun önceden bilinen bir durum olduğu otomatik kabulü oluşmayabileceği için eylem organik olarak gerçekleşirken canlı ve belirgin emosyonlar/somatik haller oluşabilir.

Sanki döngüsünün devreye girebileceği bir başka durumu ele alalım. Provalarda verili koşulları rolün oynandığı sırada deneyimleyen organizmada vücut döngüsünü harekete geçiren emosyonlar hissedilebilir. Bununla birlikte, oluşan somatik haller/emosyonlar, provalar ve oyunlar sırasında tekrar tekrar yaşanarak içinde bulunulan durumla somatik halin eşleşmesi sonucunda organizmanın enerji tasarrufu stratejisi gereği beyinde taklit edilir hale gelirse, sanki döngüsü devreye girmiş, vücut yavaş ve enerji harcayan bir süreçten kurtulmuş olur diyebiliriz. Rol bir şekilde yerine getirilmiştir; ama duygular daha çok beyinde yaşanmıştır. Gelgelelim seyirciyle o akşama özgü bir karşılaşma yaşanmaktadır ve seyirci, gözünün önünde cereyan eden olayın etkisini hissetmek, sahnede olan bitenin gerçekliğini deneyimlemek istiyor, *içtenlikle coşkular* yaşamak istiyor olabilir.

Sanki döngüsünden başka, emosyonun vücutta yaşanmıyor veya ilk yaşandığı hale göre soluk yaşanıyor oluşuna sebep gösterilebilecek diğer durum, oyuncunun dikkatinin rolün oynandığı sırada cereyan edenlere değil de bir önceki akışta/provada/oyunda olanlara yönelmiş olmasıyla ilgili olabilir. Rolün çıkarıldığı sırada hayal edilen verili koşullar, rol

oynandığı sırada sahne üstünde cereyan etmiyor da hala hayal ediliyorsa, bu da oyuncunun mevcut uyarılardan çok anımsanan uyarılara tepki verdiği anlamına gelebilir.

Emosyonun vücutta etkinleşmediği bir durumda ne olduğunu anlamaya çalışmak için, Bechara ve Damasio'nun bir şeyin fiilen yaşanması ile bir şeyin anısının yaşanması arasındaki farkı nasıl açıkladıklarını dikkate alabiliriz:

Somatik haller, birincil başlatıcılar¹² (inducer) tarafından başlatıldığında bu somatik hallerin sinyalleri beyne gönderilir. Etkinleşen somatik hallerin sinyalleri beyin sapı çekirdeklerinde ve somatik duyuşal kortekslerde (insular korteks, singulat korteks gibi) somatik hal modellerinin gelişimine neden olur. Bir somatik hal bir birincil başlatıcı tarafından başlatıldığında ve en azından bir kez deneyimlendiğinde, bu somatik hal için bir model oluşur. Uyarının bundan sonraki belirişii, daha sonra ikincil başlatıcı olarak çalışacak spesifik bir birincil başlatıcıyla ilgili düşünceler ve anılar uyandırır. İkincil başlatıcıların spesifik bir birincil başlatıcıya ait somatik hal modelini etkinleştirdiği ve aktüel bir birincil başlatıcının harekete geçireceğinden daha zayıf bir somatik hal meydana getirdikleri farz olunur. Örneğın, yüksek meblağda paranın kaybının hayal edilmesi (ikincil başlatıcı) daha önceki aktüel para kaybı deneyimine (birincil başlatıcı) ait somatik hal modelini etkinleştirir. Bununla birlikte, büyük meblağda para kaybetmenin hayalinin oluşturduğu somatik hal, para kaybının aktüel deneyiminin harekete geçirdiğinden daha zayıftır. (Bechara ve Damasio, A. 2005:341)

Buna göre, bir durum veya nesneyle fiilen karşılaştığımızda oluşan somatik hal, beyinde somatik hal modellerinin oluşumuna sebep olur. Uyarı ile tekrar karşılaşmamız, ilk karşılaşmayla ilgili düşünce ve anıları uyandırır. Bu düşünce ve anılar ikincil başlatıcı görevi görür ve ilk karşılaşmada oluşan somatik hal modelinin etkinleşmesine sebep olurlar; ancak oluşan somatik halin ilkinden daha zayıf olduğu belirtilmektedir. Bir

¹²Birincil başlatıcılar, doğuştan gelen veya öğrenilmiş, çevrede belirlediği anda otomatik ve zorunlu bir şekilde somatik ve emosyonel tepki yaratan uyarılardır. Yılanla karşılaşma birincil başlatıcıya örnek gösterilebilir. İkincil başlatıcılar, kişisel veya farazi bir durumun anımsanmasıyla meydana gelen şeylerdir. Birincil başlatıcılarla ilgili düşünce ve anılardır. İşleyen belleğe geldiklerinde somatik hal yaratırlar. Yılanla karşılaşmanın hatırlanması veya yılanla karşılaşmanın hayal edilmesi örnek gösterilebilir. (Bechara ve Damasio, A. 2005:340)

durum hayal edildiğinde etkinleşen somatik halin de o durum fiilen yaşandığında oluşan somatik halden daha zayıf olduğu öne sürülmektedir.

Öyleyse, provalarda ve oyunda, oyuncunun dikkatinin bir önceki provada, *akış*'ta yapılanların anısına yönelmesinin, bir başka deyişle organizmanın rolün oynandığı sırada cereyan edenlerden çok bir önceki provada olanların anısına tepki veriyor olmasının, daha zayıf bir somatik hal/emosyon etkinleştirebileceği çıkarımında bulunabilir. Daha önce rol oynanırken hissedilenlerin hissedilemediğine ilişkin probleme, rolün oynandığı sırada cereyan edenlerin, daha önce rol oynandığı sırada cereyan edenlerin anısının gölgesinde kalmış olması kaynaklık ediyor olabilir.

Verili koşulları tekrar tekrar deneyimleyerek onları daha iyi dinlememizi ve idrak etmemizi sağlayan provalar, yukarıda ifade edildiği gibi, bir önceki sefer yapılanların ezberlenip tekrar edilmesine dayalı olduğunda, oyun sırasındaki herhangi bir uyarının aynı uyarın olduğu kanısı oluşabileceği için oynarken deneyimlediğimiz bir duruma duyarlılık yitirmemize de sebep olabilir. “Uyarının tekrar tekrar belirmesinin verilen karşılığın zayıflamasına yol açtığı bir öğrenme biçimi” (LeDoux 2002: 1;18) olarak bilinen “habituation”, belirli bir akışın tekrarlanması sırasında organizmanın tekrar tekrar karşı karşıya kaldığı uyarılara verdiği tepkiyi zayıflatabilir. Rhonda Blair, provalarla tekrarlayan uyarana duyarlılığın azalmasıyla ilgili şöyle bir bakış açısı sunar:

[...] Silah patlaması ya da kapı çarpması gibi yüksek bir sese daha sık duydukça daha az tepki veririz. Oyunculukta prova yapar ve tekrarlarız, sıklıkla ilk sefer illüzyonunu yakalamak için ve bu bir çeşit spontane duyarlılığı, örneğin silah sesi ya da kapı çarpma sesine olan duyarlılığı zayıflatır. Bu diğer bir spontaniteyi serbest bırakmaya hizmet eder. Provada aslında iki şey olmaktadır: Genelleştirilmiş bir tutarlılık aralığı içinde tekrarlanan, "otomatik olarak" veya "düşünmeden" gerçekleştirilebilecek belirlenmiş bir skor vardır. Herhangi bir

prova ya da performansta o skorun yapılmasında kendiliğinden ve anında değişim vardır. Benzer şekilde bir müzisyen aynı notaları çalabilir ve dansçı her gece aynı adımları uygulayarak performansın her seferinde “aynı, ancak farklı” olmasını sağlayabilir. (Blair 2008: 57)

Buna göre, skor, oyunun her tekrarının düşünmeden, belli bir tutarlılık içinde aynı olmasını sağlarken, bu skorun icrasında kendiliğinden değişimi de beraberinde getirir.

O halde her oyunda değişime sebep olan yeni bir uyaran mevcuttur demek mümkün olacaktır. Bu farklı uyaranlara açık olmak, bir önceki tekrarı tekrar etmeye çalışarak dikkatin anılara yönelmesinden, organizmanın sahnedeki, salondaki diğer oyuncu ve seyirci organizmalardan, dekordan, tabandan, ışıklardan etkilenmesini sağlayabilir. Verili koşullar, o an orada deneyimleniyorsa, karşıdaki oyuncunun gözünü kırpışı görülebiliyorsa, o gün sesindeki değişiklik duyulabiliyorsa karakterin çevresel koşulları içinde eyleme yönelmiş oluruz. O zaman zadaça karaktere ait olsa da duygular kendimizindir, rol kişinin yaşamı kendi doğal yaşantımızmışçasına oynanmış, psikoteknik gerçek anlamda görevini yerine getirmiş sayılabilir (Karaboğa 2010:75).

5. SONUÇ

Bu tezde Stanislavski'nin psikotekniğinde açıklandığı haliyle eylemin ortaya çıkışı, Antonio Damasio'nun sinir bilimsel yaklaşımıyla ele alınmıştır. Somatik işaretleyicilerin rol sırasında eylemin ortaya çıkmasında gösterebileceği etkinlik araştırılmış, oyunda eylemde bulunduğu sırada organizmada olabilecekler mercek altına alınmıştır. Sinirbilim ve oyunculuk alanında yapılabilecek disiplinler arası araştırmalar iki alan için de ufuk açıcı açılımlar sunabilir. Bu araştırmada üzerinde detaylı olarak durulmamış unsurlar olan sanki döngüsünün devreye girdiği koşullarla ilgili, rolün yaratılması sırasında oyuncunun kişisel deneyimiyle farkında olarak veya olmaksızın kurduğu bağın rol deneyimini nasıl etkileyebileceğiyle ilgili sinir bilim, psikoloji ve oyunculuk disiplinlerinin ortaklığında ileri araştırmalar yapılması, üç alana da önemli katkılar sağlayabilir.

Öncelikle, yaşamda, sürekli birtakım koşullar içinde kalırız. Başımıza bir şeyler gelir, bunlarla ilgili bilinçli veya bilinçsiz birtakım değerlendirmeler yaparız. Olan bitenler, bu değerlendirmelere göre bizde birtakım duygular uyandırır, vücudumuzda bir şeyler olduğunu hissederiz. Hissettiğimiz duygular, doğuştan gelen temel biyolojik

düzenlemeyle ilgili bilgilerle, tecrübelerin otomatikleştirdiği tepkilerle, hayatta nasıl kalacağımızı ve daha iyi koşulları nasıl oluşturacağımızı düşünmemize yardımcı olur.

Rolün oynanmasında organik yaşamın yasalarını takip eden Stanislavski, psikotekniğin üzerine kurulduğu doğal yasaların organik temellerinin, oyuncularını doğru yolda tutacağını belirtir (Stanislavski 2004:31-32). Eylemin, oyunculuğun merkezinde olduğu açıkça gösterilmiştir. Bu anlayışa göre, oyuncunun yapması gereken, duyguları taklit etmek değil, verili koşulların hayalinin gerçekleştiği sahne evreninde, rolün zadaçasını gerçekleştirmek üzere eylemde bulunmaktır. Duygular bu süreçte kontrol edilemezler, kendiliğinden oluşurlar. Stanislavski'nin belirttiğine göre, temelde bu ilke üzerine kurulu olan psikotekniğin benimsenmesi ve çalışılması ile esinin şansa bırakılmayacağı, diri ve sahici bir oyunculuğun söz konusu olabileceği anlaşılmıştır.

Damasio'dan elde ettiğimiz verilere göre, bir uyarının algılanması sırasında erken duyu kortekslerine gelen sinyallerin oluşturduğu topoğrafik olarak düzenlenmiş temsiller, amigdala, prefrontal korteks, beyin sapı ve daha birçok yapıda etkinliğe yol açarak vücudun tamamında sinirsel ve kimyasal süreçlerle değişime sebep olurlar ve bu değişimin gerisin geri beyne iletilmesi beynin işleyişinde de değişime yol açar. Bu süreç emasyon olarak tanımlanmıştır. Oluşan bu somatik hal/emasyon ile ilgili sinyaller somatik-duyusal kortekslere vardığında ise oluşan emasyonu hissetmiş oluruz.

Aktüel bir uyarı ile karşılaşmamızın organizmada sebep olduğu değişiklikler sonucunda algılanan imgeler oluşur. Bir uyarı ile karşılaşmaya tepki olarak bedende gerçekleşen emasyonun ve bu uyarının algılanması için etkinleşen motor sinyallerin yol izlerini daha

sonraki karşılaşmada yeniden üretme potansiyeline sahip olan yönlendirici temsiller, biz karşılaştığımız uyararı hatırladığımız sırada aktif hale gelirler. Böylece oluşan sinirsel aktiviteyle anımsanan imgeler oluşmuş olur. Uyararla eşleşen somatik/emosyon da bu sırada tüm bedende oluşur veya oluşmuş olan somatik halin temsili beynin içinde oluşur. Daha önce karşılaşılan bir uyararı hatırladığımızda oluşan imgeler gibi henüz hiç olmamış ve belki de hiç olmayacak şeylerin anılarını kurduğumuzda oluşan imgeler de anımsanan imgelerdir. İmgelem ile kurduğumuz imgelerin de bu tür anımsanan imgeler olduğu kanısına varılmıştır.

Bu bilgilere dayanarak, verili koşulların imgelemine, oyuncu organizmayı zihinsel, sinirsel ve kimyasal kanallardan örgütleyebileceği görülüp, oyuncuda, karakterin zadaçasını benimseyebilecek içsel ortamı oluşturduğu söylenebilir. Verili koşullar imgeler halinde canlandırılıp oyunda oluşan durumlarla eylemler arasındaki ilişkilere dair bağlantılar, metin okunurken, provalar yapılırken ve oyun sahnelenirken kurulur. Provalar tekrarlandıkça oyuncuda yönlendirici temsiller oluşturan bu bağlantılar, oyuncunun, oyunun evreninde oluşan belirli uyarılara belirli emosyonel tepkiler vermesini sağlayabilir. Oyunda, verili koşulların sebep olduğu somatik hali/emosyonu hisseden oyuncunun zihninde, karakter tarafından istenen şey canlanabilir. Verili koşullar, organizmada rol oynadığı sırada oyuncuda somatik hal/emosyon başlatabiliyorsa karakterin zadaçası oyuncuyu organik olarak eyleme götürebilir. Bu noktada, rolü deneyimlemek kavramının, rolün oynadığı sırada verili koşullarda aktüel olarak sahnede gerçekleşmekte olanların oyuncu organizmayı sahiden somatik olarak etkilediği bir halde, zihinde beliren zadaçayı gerçekleştirmek üzere eylemde bulunması

demek olduđu düşünölmüştür. Böylece organik yaşayış sahnede meydana gelmiş olacaktır.

Somatik işaretleyicilerin etkinliğine baktığımızda, daha önce karşılaştığımız bir uyarı/durumla veya benzeriyle karşılaştığımızda, bu duruma verilecek olası tepkinin sonucunun vücutta etkinleştirildiğini görüyoruz. Bu, belirli bir eylemi tercih etmeyip, ötekine yönelmemizi kolaylaştırıcı bir etkiye sahiptir. Somatik işaretleyici etkinliği, olumsuz sonuçları deneyimlenmiş eylemden uzak tutabilir, olumlu sonuçları deneyimlenmiş eyleme teşvik edebilir.

Rolü oynama sırasında somatik işaretleyici etkinliğini düşündüğümüzde daha önceki oyunculuk deneyimlerinin sonucunda oluşan olumsuz bir somatik halin/emosyonun vücutta etkinleştirilerek oynamaya engel olması beklenebilir. Daha önceki provalarda ve oyunlarda haz veren, olumlu bir etki uyandıran oyunculuk niteliğine ilişkin somatik halin, bu sefer de oynarken etkinleşerek oyuncuyu o şekilde oynamaya teşvik etmesi beklenebilir. Provalar sırasında, oyuncunun bir sahneyi oynayış niteliğine ilişkin yönetmenin uyarısı, olumsuz bir somatik hal yarattığında, bir sonraki seferde eylemin bu nitelikle yapılması olumsuz bir somatik halle eşleştiği için tepki seçenekleri arasında elenebilir. Aksine, takdir edilen bir niteliğin, olumlu somatik hal ile eşleştiğinden yinelenmesi teşvik edilebilir. Prova ve oyunlarda tekrar tekrar beliren, vücudun belirli bir yerinin kasılması, belli bir genel vücut halinin içinden oynama gibi durumlar, oynama ve bakışa maruz kalma uyarısının etkinleştirdiği somatik hal/emosyonlarla ilişkili olabilirler.

Somatik işaretleyici etkinliğinin rol yaşayışında mümkün olup olmadığı değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmede şu bulgulara varılmıştır: Hayatta aynı durumlarla karşılaştığımızda aynı eylemi yapsak bile, sebep olacağı sonucu bilemeyiz. Roldeyse, durumla defalarca karşılaşmış, aynı zadaça ile aynı eylem defalarca yapılmış, aynı sonuçlar deneyimlenmiştir. Koşullar verilidir. Farklı bir eylemle başka durumlar oluşturmak mümkün değildir. Hayatta, somatik işaretleyicilerin, daha önce yaşanan durum tekrar oluştuğunda, daha önceki eylemin sonucunda oluşan somatik hali yeniden canlandırmaları ve aynı eyleme teşvik etmeleri veya olumsuz bir somatik hali canlandırıp eylemden kaçınmayı sağlamaları beklenebilir; ancak oynarken verili koşullar altında gerçekleştirilecek olan eylemden kaçınmak mümkün değildir. Bu noktada, somatik işaretleyici etkinliğinin ket vurucu ya da teşvik edici etkinliğini rol yaşayışında gözlemlenmenin olanaklı olmadığı düşüncesine varılmıştır.

Rolün yaratılması aşamasında, oyuncunun kişisel geçmişi ile rol arasında farkında olarak ya da olmadan kurduğu bağlantının, kimi zaman, oyuncunun kişisel deneyiminden kaynaklı olumsuz somatik işaretler etkinleştirebileceği düşünülebilir. Somatik işaretleyici sistemi, oyuncunun geçmişinde olumsuz somatik hal deneyimlemesine sebep olmuş bir eylemle benzeşen bir eylemde bulunmayı zorlaştırabilir veya engelleyebilir. Bu durumda somatik işaretleyici sisteminin edindiği yönlendirici temsili devreye sokarak eyleme ket vurduğu düşünülebilir.

Beynin içinde bir somatik halin sebep olacağı etkinliğin simülasyonuna dayanan, sanki bir somatik hal yaşanıyormuş etkisi yaratarak vücudu yorucu bir süreçten kurtaran sanki döngüsünün, rolün oynandığı sırada emosyonu vücutta hissetmeyi engellediği durumlar

ele alınmıştır. Rolün tekrar tekrar oynanması, rolü daha iyi deneyimlemeyi sağlar; ancak bir önceki akıştan gelen ezberin tekrarına dayanan bir prova anlayışı, beynin, bir durumun organizmada tekrar tekrar yorucu etkilere sebep olmasına gerek olmadığına, bu etkilerin beyinde taklit edilebileceğine kanaat getirmesine ve sanki döngüsünü devreye sokmasına yol açabilir. Kişisel yaşamdan gelen bir deneyim, kimi zaman karaktere olan bitenin etkilerinin tüm vücutta gerçekleşen emosyonlar olarak yaşanmasını engelleyebilir. Rol yaşayışında karşılaşılan durum, kişisel deneyim havuzunda bir temsille benzeştiğinde, beyin, bunun sanki döngüsünün devreye sokulabileceği bir durum olduğuna kanaat getirebilir.

Provalar, verili koşullarda rolü tekrar tekrar deneyimleyip, bir sahnenin iyi çıkmasına vesile olan uyaranların keşfini sağladığında *içtenlikle coşkularla* oynanan bir oyun çıkmasına vesile olabilir. Gelgelelim, bir önceki akışta/provada olanların, bir önceki tekrarın tekrarını yapmaya dayalı provalar ve oyunlar, içi dışı bir, sahici, samimi eylemi ortaya çıkaran uyaranları keşfetmek yerine dikkatin şu an burada olmayan uyaranların anılarına yönelmesine sebep olabilirler. İşte bu, oynama sırasında beliren duyu izlenimlerine, oynama sırasında duyumsanabilecek uyaranlara duyarsızlaşmayı beraberinde getirebilir. Dikkat, mümkün olan tüm duyu yollarıyla duyumsanabilecek uyaranların oluşturduğu duyu izlenimlerine yönelmediğinde, beynin içinde bir zamanlar duyumsanmış uyaranların, daha önce yaşanan emosyonların/somatik hallerin temsillerine yönelebilir. İşte o zaman eyleme ket vuran olumsuz somatik işaretleyici etkinliği söz konusu olabilir. O zaman şimdi yaşanan duruma organizma emosyonla tepki vermek yerine daha önce yaşanmış somatik halleri beynin içinde taklit ediyor olabilir.

Araştırmamız kapsamında elde ettiğimiz verilere göre bir durumun anımsanması veya hayal edilmesi, fiilen (aktüel olarak) yaşanmasından daha zayıf bir somatik hal/emosyon yaşatabilir (Bechara ve Damasio, A.2005:341). Öyleyse oynama sırasında olanlara değil, bir önceki akışın/provanın/oyunun beyindeki yönlendirici temsiline tepki verdiğinde, oyuncuda, şimdi, burada olanlara tepki olarak oluşacak somatik hal/emosyondan daha zayıf bir somatik hal oluşur. Bir önceki provada/oyunda oynarken hissettiğimiz gibi hissetmememize yol açan bu olabilir; çünkü dikkat bir önceki provada oluşan somatik halin/emosyonun anısına yönelmiştir ve şimdi burada mevcut uyarıların farkına varmamaktadır, anımsanan uyarıya tepki olarak bir somatik hal oluşmaktadır.

Rolü hazırlarken ve prova ederken kişisel deneyimlerle karakterin içinde bulunduğu koşulların benzerliklerine değil farklarına dikkat etmek, beyine, koşulların bildiğinden farklı olduğunu hatırlatabilir. Böylece oyuncuda merak uyanabilir, dikkat mevcut uyarılardan gelen duyu izlenimlerine yönelebilir. Bu da rolün etkilerini sanki döngüsünde yaşama, olumsuz bir somatik işaretleyicinin eyleme ket vurması neticesinde rolü yaşayamama gibi problemlere çözüm olabilir. Henüz farkında olmadığımız şey, bilmediğimiz, yaşamadığımız bir şeyle karşılaşma potansiyeli barındırır. Bu yüzden verili koşullarda aşına olduğumuz detayları değil, farkları görmek ve etraflıca tahayyül etmek, bilmediğimiz bir deneyim yaşamamızı sağlayarak tüm vücudumuzda etkilenmemizi sağlayabilir.

Yapılan her provanın, oynanan her oyunun birbiriyle benzerliğini değil farkını görmek, belirlenmiş skorun içinde kendiliğinden oluşan değişimi fark etmek (Blair 2008: 57), rol arkadaşımızın bir hareketinin bir öncekiyle benzerliğini aramak yerine şimdi ne yaptığını fark etmek, oynama anında oluşan durumu deneyimlememizi sağlayabilir. Eylem ne kadar tekrarlanırsa tekrarlansın, hiçbir organizma aynı somatik halde, aynı şeyi yapıyor değildir aslında. Hareketin, yoğunluğu, biçimi, süresi, izlediği yol aynı olamaz. O yüzden, bir önceki provada yaptığı eylemi yapmaya çalıştığında, oyuncu, sahnede şu an mevcut verili koşullar içinde eylemde bulunmadığı gibi, bir önceki provada yaptığı şeyi de yapıyor değildir. Anımsadığı bir temsile tepki vermektedir, dolayısıyla dikkati şu an burada olanlarda değildir. Bu da mevcut verili koşullar içerisinde *içtenlikle coşkular* (truth of passions) yaşayamamasına, rolü yaşayamamasına sebep olur.

Psikotekniğin organik yaşantının yeniden yaratımı ve iletimi üzerine inşa edildiği, bugünkü oyunun dünkünden farklı olacağı belirtilir (Toporkov 1998:154). Karakter çalışıldığı sırada oyundan, yönetimden ve hayal gücünden çıkarılan verili koşulların resminin net olarak görülmesi ve böyle bir yaşantının gerçek hayatta mümkün olduğuna inanılması gerektiği belirtilir, böylece içtenlikle coşkular kendiliğinden uyanacaktır (Stanislavski 2008:53). Verili koşullar, karakterin içinde bulunduğu durumdaki zadaçasını belirler. (Karaboğa 2010:67) Psikotekniğin, rol kişinin yaşamı kendi doğal yaşantımızmışçasına oynandığında görevini yerine getireceği belirtilir (Karaboğa 2010:75).

Sonuç olarak, Konstantin Stanislavski'nin psikotekniğini Antonio Damasio'nun çalışmalarıyla sınırlı sinir bilim arařtırmaları ışığında ele aldığımız bu arařtırma süresince elde ettiğimiz bulgular gösteriyor ki; rol kişinin yaşamını kendi doğal yaşantımızmışçasına oynayabilmek ve verili koşullardaki yaşantının gerçek hayatta mümkün olduğuna inanmak, rolün oynandığı sırada ve yerde canlanan verili koşulları fiilen duyumsamakla, algılamakla mümkün olabilir. Dikkat, oynama sırasında cereyan edenlere yöneldiğinde, sahnede mevcut uyaranlar açıklıkla duyumsandığında *içtenlikle coşkular (truth of passions)* veya sinir bilimsel deyişle emosyonlar yaşanabilir ve o sırada oluşan zadaçayla sahici eylemlerin ortaya çıkması söz konusu olabilir.

KAYNAKLAR

- Blair, R. 2008. *The Actor, Image, and Action: Acting and Cognitive Neuroscience*. New York: Routledge
- Bechara, A ve Damasio, A. 2005. "The somatic marker hypothesis: A neural theory of economic decision." *Games and Economic Behaviour* 52:336-372
- Damasio, A. 1999. *Descartes'in Yanılgısı. Duygu, Akıl ve İnsan Beyni*. B. Atlamaz (Çev.). İstanbul: Varlık
- Damasio, A.1999b. *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. New York: Harcourt Brace.
- Damasio, A, ve Damasio, H. 2006. "Minding the body." *Daedalus* 135:15–22
- Descartes, R. 2013. *Metafizik Üzerine Düşünceler: Tanrı'nın Varlığının ve İnsan Zihninin Bedenden Ayrı Olduğunun Kanıtlandığı Metafizik (İlk Felsefe) Üzerine Düşünceler*. Ç.Dürüşken (Çev.). İstanbul: Kabalcı
- Karaboğa, K. 2010. *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*. İstanbul: Habitus
- Lakoff, G & Johnson, M. 1999. *Philosophy in the flesh: The embodied mind and its challenge to Western thought*. New York: Basic Books
- LeDoux, J. 2002. *Synaptic Self: How Our Brains Become Who We Are*. New York: Penguin Books
- Stanislavski, K. 2008. *An Actor's Work: A Student's Diary*. Jean Benedetti (Çev.Ed.). New York: Routledge
- Stanislavski, K.S. 2004. *Bir Aktör Hazırlanıyor*. S. Taşer (Çev.). İstanbul: Papirüs
- Toporkov, V.O.1998. *Stanislavski in Rehearsal*. New York: Routledge

EK A TEZDE KULLANILAN BAŐLICA SİNİRBİLİMSEL TERİMLER

Arařtırmamız boyunca kullanılan terimlerle ilgili metinde sunulan içeriğın anlaşılmasını kolaylařtıracak řekilde düzenlenmiř açıklamalara yer verilmiřtir. Terimler alfabetik sıraya göre düzenlenmiřtir. Bu açıklamalar çeřitli makalelerden alınan terimler ve bu terimlerin anlam içeriğı açısından alıntılanmıřtır. Alıntı yapılan online makale ve sayfalara sırasıyla son notta yer verilmiřtir.

Amigdalaⁱ: Duygusal bellek ve duygusal tepkilerin oluřumunda birincil role sahip olan, duyguların denetiminden sorumlu limbik sistem parçası.

Asosiyasyon korteksleriⁱⁱ: Serebral korteksin çoğunu içerirler. Erken duygusal kortekse gelen girdilerden davranıřın ortaya çıkmasına kadar süren karmařık süreçte etkilidirler. Dıřardan ya da organizmanın içinden ya da dıřından gelen bir uyarı tanımlayıp önem atfettiğimiz ve anlamlı tepkiler ürettiğimiz biliřsel süreçler asosiyasyon kortekslerinde gerçekteřir.

Beyin Sapıⁱⁱⁱ: Beyin alt kısmının omurilik ile bağılandığı yerdir. Beyin ile vücudun geri kalan kısmı arasındaki tüm sinir bağlantılarının geçtiğı yer olduğı düşünöldüğünde

hayati öneme sahiptir. Merkezi sinir sistemini düzenler, kalp atışı ve solunumun düzenlenmesinde önemli rol oynar. Uyku ve yeme faaliyetlerini Gözün otomatik takip hareketi buraya bağlıdır. Bilincinde olmadığımız otonom kontrollerin de yeridir.

Bazal ganglion^{iv}: Serebral korteks, talamus, beyin sapı ve beyinin bazı diğer bölgeleriyle güçlü bağı vardır. Prefrontal korteksle motor ve duyu bölgeleri arasındaki iletişimi sağlar. Karmaşık ve istemli motor hareketlerin uygulama ve yönetimini yürütür.

Bazal ön beyin^v: Bilişsel fonksiyonda yer alan kortikal ve limbik bölgelere aktarımda bulunan korteksaltı çekirdekler topluluğu. (İlgili kaynaktan doğrudan çevrilmiştir.)

Endokrin^{vi}: Hormon adı verilen düzenleyici kimyasal maddeleri üreterek stabil bir iç ortam sağlayan bir grup salgı bezinden oluşan vücut kontrol sistemi. (İlgili kaynaktan doğrudan çevrilmiştir.)

Erken duyu korteksleri^{vii}: Görme, işitme, tat, alma, koklama ve bedensel duyumlar, duyu organlarında uyarılan sinirsel etkinliğin ilgili erken duyu kortekslerine işaretlerle gönderilmesiyle oluşurlar. Erken görsel korteksler, erken işitsel korteksler gibi duyumsal bölgeler, alanlar topluluğudur ve bu alanlar arasında işaretleşmeler olur. Bu alanlar, zihinsel imgelerin kaynağı olan topoğrafik olarak düzenlenmiş temsillerin temelini oluşturur.

Korteks: Beyin bölümünü ifade etmektedir.

Korteks altı: Serebral korteksin hemen altındaki alan. Bazal gangliyonlar, limbik sistem, talamus ve hipotalamustan oluşur.

Limbik sistem^{viii}: Beynin evrimsel bakımdan eski kısmı. Duygularla en yakından ilgili bölgesi. Uzun süreli bellek, motivasyon, davranış, koku almadan sorumlu yapılar devreler içerir. Organizmanın yaşadığı deneyime duygusal değer atfeder ve organizmanın içinde bulunduğu şartlara uyum sağlamasında rol oynar. Singulat, amigdala, bazal ön beyin burada yer alır.

Merkezi sinir sistemi^{ix}: Omurgalılarda sinir sisteminin kafatası içindeki beyin ve omurga içindeki omurilikte kalan kısmı. Bunun dışında kalan kısma çevresel sinir sistemi denmektedir.

Hipotalamus: Beyin ve endokrin sistem arasındaki bağlantıyı sağlar, homeostatik dengeyi kontrol eder. İşlevleri arasında şunlar sayılabilir: İç organlardan uyarı alarak otonom sinir sistemini tamamlar. Açlık, tokluk, susama hislerinin merkezidir, vücut ısısıyla kan basıncını ayarlar. Hipofizi uyarır. Konsantrasyonu sağlar, uykuyu düzenler.

Homeostatis^x: Hücre veya organizmanın iç ortamının kontrollü değerlerde sabit kaldığı durum. Bir nevi her şey yolunda hali. Bu durumda organizma ekonomik enerji harcar. Homeostatik mekanizma endokrin bezlerinin salgıladığı hormonlarla düzenlenir. Homeostatik hali değiştirecek bir durumla karşılaşıldığında organizmada bu hale geri dönecek işlemler başlatılır.

Motor korteks^{xi}: Memelilerde neokorteksin hareketin planlanması, yapılması ve kontrol edilmesiyle meşgul olan kısmı.

Neokorteks: Serebral korteksin evrim geçirmiş, modern kısmı. Duyusal algılama, motor komutlar, uzamsal muhakeme, dil gibi işlevler bu bölgedeki devrelerle sağlanır.

Nörotransmitterler: Bir sinir hücresiyle başka bir sinir hücresi veya başka tür bir hücre arasında iletişim sağlayan kimyasallar. Sinir sisteminde sinyaller nörotransmitterler aracılığıyla iletilir. Dopamin, serotonin, asetilkolin bazı tanınmış nörotransmitterlerdir.

Ön singulat: Singulat korteksin ön kısmı. Tansiyonun düzenlenmesi, kalp atım hızı gibi otonom fonksiyonlarda ve ödül beklentisi, karar verme, duygulanım, dikkat, motivasyon gibi daha üst düzey fonksiyonlarda, rolü vardır.

Prefontal korteks: Dikkat, planlama, karar verme, düşünme, algı, dil, duygu, kişilik gibi kompleks süreçlerde kritik rol oynar. Dış çevreden gelen çeşitli duyuşal girdiler ve limbik sistemden gelen bilgiler bu bölümde kesişir. Beynin birçok bölümünde işlenen bilgi bu bölümde birleştirilerek düzenlenir ve davranışa karar verilir.

Serebral korteks^{xiii}: Beynin üst yüzeyini kaplayan geniş bir gri madde tabakasıdır. Organizmanın iç ve dış ortamlarından duyuşal bilgi alır, bu bilgiyi işleyip ne yapılacağına karar verir ve tepki verir. Serebral korteksin farklı bölgeleri, somatik duyuşal ve motor, iç organlara dair duyuşal ve motor ve entegre bilişsel işlevlerde uzmanlaşır. Prefrontal korteks de burada yer alır.

Sinaps: Sinir hücrelerinin diğer sinir hücrelerine veya kas ve salgı bezi hücrelerine iletimde bulunmasını sağlayan bağlantı noktası.

Singulat: Limbik sistemde yer alır. Duygusal deneyimin alt tabakasıdır. Talamus ve neokorteksten aldığı iletileri etorinal kötekse iletir. Ağrıyı hissetmede, dikkatin, tepki seçiminin, öğrenmenin ve hafızanın bilişsel süreçlerin rol oynadığı tespit edilmiştir.

Somatik: Bedensel.

Somatik duyuusal korteks (sistem)^{xiii}: Vücut hissini yorumlama yeteneğidir. Sensasyon, dokunma, basınç, titreşim, sıcaklık, kaşıntı, gıdıklanma ve ağrı gibi çeşitli formları alır. Somatik duyuusal sistem, bireylerin vücuttan aldığı duyuusal mesajları yorumlamasını sağlar. Dokularda ve eklemlerde bulunan duyuusal reseptörlerden, vücut ve omurilikteki sinir hücresi kanallarından ve gelen duyu bilgisini işleyen beyin merkezlerinden oluşur.

Talamus^{xiv}: Anatomik olarak beynin merkezindedir. Koku dışında tüm tüm duyuusal sinyallerin ve motor sinyallerin serebral kortekse iletimini sağlar. Bilinç, uyku ve uyanıklılığın düzenlenmesinde önemli rol oynar.

Telensefalon: Beynin üst tarafında bulunur. Evrimsel açıdan en son gelişen bölge sayılır. Önbeynin yüksek derecede gelişmiş bölgesidir ve genellikle serebral hemisferlerden (bkz. serebral korteks) meydana gelir. Serebral korteks, hipokampus, amigdala, bazal gangliyonlar burada bulunan yapıların bazılarıdır.

Topoğrafik olarak düzenlenmiş temsiller: Retina, kulak ya da cilt gibi bir duyuşal yüzeyin ya da kas sistemi gibi bir efektör sisteminin aldığı sinyalleri düzenlenmiş ve sistematik olarak merkezi sinir sisteminin bir ya da daha fazla yapısına yansıması.

Yönlendirici temsiller: Zihinsel ve motor çıktıları, bir başka deyişle imgeleri ve davranışları yönlendirmek ve düzenlemek üzere beynin ara yapılarında saklanan, ancak sinir hücreleri belirli bir düzen içinde, belli hızlarda, belli bir süreyle, aslında başka bir sinir hücreleri topluluğu olan belli bir hedefe yönelik olarak ateşleme yaptığında yaşama geçen atıl bir ateşleme potansiyelidir (Damasio, A. 1999).

ⁱ (Joseph E. LeDoux (2008), Scholarpedia, 3(4):2698.)

ⁱⁱ (Purves D, Augustine GJ, Fitzpatrick D, et al., editors. Sunderland (MA): Sinauer Associates; 2001.

ⁱⁱⁱ The brainstem and cerebellum (2009). [Online]. In R Carter. *The brain book: An Illustrated Guide to its structure, function and disorders*. London, UK: Dorling Kindersley Publishing, Inc.. Available from: http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fdkbrain%2Fthe_brainstem_and_cerebellum%2F0 [Accessed 23 December 2016].

^{iv} Basal Ganglia (2009). [Online]. In A Reber, E Reber & R Allen. *The Penguin dictionary of psychology*. London, UK: Penguin. Available from: http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fpenguinpsyc%2Fbasal_ganglia%2F0 [Accessed 23 December 2016].

^v Rosa, ED and Baxter, MG (2005) Basal Forebrain. [Online]. In L Nadel. *Encyclopedia of Cognitive Science*. Hoboken, NJ: Wiley. Available from: http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fwileycs%2Fbasal_forebrain%2F0 [Accessed 23 December 2016].

^{vi} Endocrine System (2016). [Online]. In Columbia University & P Lagasse. *The Columbia Encyclopedia*. New York, NY: Columbia University Press. Available from: http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fcolumency%2Fendocrine_system%2F0 [Accessed 23 December 2016].

vii <http://psychology.wikia.com/wiki/Subcortex>

viii Limbic System (2004). [Online]. In M Thain & M Hickman. *Penguin Dictionary of biology*. London, UK: Penguin. Available from:
http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fpenguinbio%2Flimbic_system%2F0 [Accessed 23 December 2016].

ix Harrold, JA (2006) Neuroanatomy of the central nervous system and peripheral nervous system. [Online]. In G Davey. *Encyclopaedic Dictionary of psychology*. London, UK: Routledge. Available from:
http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fhodderdpsyc%2Fneuroanatomy_of_the_central_nervous_system_and_peripheral_nervous_system%2F0 [Accessed 24 December 2016].

x Homeostasis (2014). [Online]. In M Clugston. *The Penguin dictionary of science*. London, UK: Penguin. Available from:
<http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fpenguinscience%2Fhomeostasis%2F0> [Accessed 24 December 2016].

xi KAAS, JH, Kaas, JH, and STEPNIWSKA, I (2002) Motor Cortex. [Online]. In V Ramachandran. *Encyclopedia of the human brain*. Oxford, UK: Elsevier Science & Technology. Available from:
http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Festhumanbrain%2Fmotor_cortex%2F0 [Accessed 24 December 2016].

xii CECHETTO, DF, Cechetto, DF, and TOPOLOVEC, JC (2002) Cerebral Cortex. [Online]. In V Ramachandran. *Encyclopedia of the human brain*. Oxford, UK: Elsevier Science & Technology. Available from:
http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Festhumanbrain%2Fcerebral_cortex%2F0 [Accessed 24 December 2016].

xiii Somatosensory function (2004). [Online]. In W Craighead & C Nemeroff (eds.). *The Concise Corsini encyclopedia of psychology and behavioral science*. Hoboken, NJ: Wiley. Available from:
http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fwileypsych%2Fsomatosensory_function%2F0 [Accessed 24 December 2016].

xiv The thalamus, hypothalamus, and pituitary gland (2009). [Online]. In R Carter. *The brain book: An Illustrated Guide to its structure, function and disorders*. London, UK: Dorling Kindersley Publishing, Inc.. Available from:
http://icproxy.khas.edu.tr/login?qurl=http%3A%2F%2Fsearch.credoreference.com%2Fcontent%2Fentry%2Fdkbrain%2Fthe_thalamus_hypothalamus_and_pituitary_gland%2F0 [Accessed 24 December 2016].