

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI  
DRAMATİK SANATLAR SANATTA YETERLİK SANAT DALI**

**OYUNCUNUN BEYNİ VE BEYNİN OYUNCULARI:  
DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU FENOMENİNİN  
OYUNCULUK PERSPEKTİFİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ**

**(SANATTA YETERLİK TEZİ)**

**NESLİ MERİÇ SANIOĞLU**

**KOCAELİ, 2025**

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI  
DRAMATİK SANATLAR SANATTA YETERLİK SANAT DALI**

**OYUNCUNUN BEYNİ VE BEYNİN OYUNCULARI:  
DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU FENOMENİNİN  
OYUNCULUK PERSPEKTİFİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ**

**SANATTA YETERLİK TEZİ**

**NESLİ MERİÇ SANİOĞLU**

**DANIŞMAN: PROF. DR. SEMA GÖKTAŞ**

**KOCAELİ, 2025**

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI  
DRAMATİK SANATLAR SANATTA YETERLİK SANAT DALI**

**OYUNCUNUN BEYNİ VE BEYNİN OYUNCULARI:  
DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU FENOMENİNİN  
OYUNCULUK PERSPEKTİFİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ**

**(SANATTA YETERLİK TEZİ)**

Tezi Hazırlayan: Nesli Meriç SANİOĞLU  
Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 22072025/29

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Sema GÖKTAŞ

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Süreyya TEMEL

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Nigar PÖSTEKİ

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Bünyamin AYDEMİR

Jüri Üyesi: Dr. Barbaros ANDIÇ

**KOCAELİ, 2025**

## İÇİNDEKİLER

|                        |      |
|------------------------|------|
| İÇİNDEKİLER .....      | iii  |
| ÖZET .....             | vi   |
| ABSTRACT .....         | vii  |
| ÖNSÖZ .....            | viii |
| RESİMLER LİSTESİ ..... | x    |
| GİRİŞ .....            | 1    |

## BİRİNCİ BÖLÜM

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 1. DKB FENOMENİ .....                                 | 6  |
| 1.1. Temel Kavramlar .....                            | 6  |
| 1.1.1. Dissosiyasyon .....                            | 7  |
| 1.1.2. Travma ve Travma Sonrası Stres Bozukluğu ..... | 13 |
| 1.1.3. Bağlanma Modeli .....                          | 16 |
| 1.2. DKB .....                                        | 18 |
| 1.2.1. DKB kökeni ve Tarihi .....                     | 23 |
| 1.2.2. Etiyoloji (DKB'nin Sebepleri) .....            | 28 |
| 1.2.3. Semptomlar ve Tanı Kriterleri .....            | 35 |
| 1.2.4. Alter Kişiler ve Özellikleri .....             | 40 |
| 1.2.4.1. Alter Kişi Tipleri .....                     | 47 |
| 1.2.4.2. Alter kişilerin Özellikleri .....            | 55 |
| 1.2.4.3. Diğer Belirteçler .....                      | 59 |

## İKİNCİ BÖLÜM

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 2. OYUNCULUK FENOMENİ .....                        | 64 |
| 2.1. Oyuncunun Rolü .....                          | 64 |
| 2.2. Tiyatronun Kökeni ve Oyuncu .....             | 67 |
| 2.3. Oyuncunun Evrimi: Antikten XIX. Yüzyıla ..... | 79 |
| 2.3.1. Antik Yunan .....                           | 79 |
| 2.3.2. Antik Roma .....                            | 82 |

|                                                            |            |
|------------------------------------------------------------|------------|
| 2.3.3. Bizans İmparatorluğu ve Orta Çağ .....              | 88         |
| 2.3.4. Rönesans Dönemi .....                               | 93         |
| 2.3.5. Aydınlanma Dönemi .....                             | 103        |
| 2.3.6. XIX. Yüzyıl Tiyatrosu .....                         | 110        |
| <b>2.4. Oyuncunun Evrimi: XX. Yüzyıldan Günümüze .....</b> | <b>115</b> |
| 2.4.1. Konstantin Sergeyevev Alekseyev Stanislavski .....  | 116        |
| 2.4.2. Vsevolod Emilyeviç Meyerhold .....                  | 122        |
| 2.4.3. Yevgeny Bagrationovich Vakhtangov .....             | 125        |
| 2.4.4. Metot Oyunculuğu .....                              | 126        |
| 2.4.5. Michael Chekhov .....                               | 127        |
| 2.4.6. Eugen Berthold Friedrich Brecht .....               | 131        |
| 2.4.7. Jerzy Grotowski .....                               | 136        |
| 2.4.8. Eugenio Barba .....                                 | 138        |
| 2.4.9. Sanford Meisner .....                               | 142        |

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

|                                                                   |            |
|-------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>3. DISSOSİYATİF OYUNCULUK .....</b>                            | <b>144</b> |
| 3.1. DKB – Oyunculuk İlişkilendirmesi .....                       | 144        |
| 3.2. Yeni Bir Girişim Olarak Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi ..... | 152        |
| 3.3. Dissosiyatif Oyunculuğun Teknik Çerçevesi .....              | 160        |
| 3.3.1. Dissosiyatif Oyunculukta Aşamalar .....                    | 160        |
| 3.3.2. Dissosiyatif Oyunculukta Döngüler .....                    | 168        |
| 3.3.3. Bir Fenomen Olarak Dissosiyatif Oyunculuk .....            | 171        |
| 3.4. DKB ve Dissosiyatif Oyunculuk Ayırıştırması .....            | 182        |
| 3.5. Dissosiyatif Oyunculuk ve Diğer Sistemler .....              | 186        |
| 3.5.1. Psikolojik Gerçekçi Oyunculuk (Stanislavski) .....         | 186        |
| 3.5.2. Psikolojik Gerçekçi Karşıtı Oyunculuk (Brecht) .....       | 195        |
| 3.5.3. Diğer Oyunculuk Sistemleri .....                           | 199        |
| <b>SONUÇ .....</b>                                                | <b>209</b> |

## EKLER

|                                            |            |
|--------------------------------------------|------------|
| EK-1: Vaka Örnekleri .....                 | 213        |
| EK-2: Seans Örneđi .....                   | 227        |
| EK-3: Film, Dizi, Belgesel Örnekleri ..... | 235        |
| <b>KAYNAKÇA .....</b>                      | <b>272</b> |



## ÖZET

Tiyatro, insan doğasının en eski ifade biçimlerinden biri olarak hem bireysel hem toplumsal deneyimlerin sahneye taşınmasına olanak tanır. Bu süreçte oyuncular, yalnızca metni ezberleyen bireyler değil, canlandırdıkları karakterin duygu, düşünce ve davranışlarını içselleştiren birer yorumcu hâline gelirler. Bu noktada psikoloji bilimi, oyuncunun karakter analizinden sahne üzerindeki performansına kadar birçok aşamada önemli bir rehber rolü üstlenir. Özellikle XX. Yüzyıldan sonra, bilimin temelinde oluşan süreçte, tiyatro ve psikoloji birbirine daha çok yaklaşmış ve insanı merkezine alan iki disiplin olarak birbirini daha çok beslemiş ve zenginleştirmiştir. Stanislavski'nin duygusal bellek ve Grotowski'nin kutsal oyunculuk gibi nosyonları ile somutlaşmaya başlayan çalışmalar, psikodrama, psikoanalitik çözümleme ve türevi yaklaşımlarla artarak devam etmiştir. Bu doğrultuda, Freud'dan Pavlov'a, Jung'dan Lacan'a kadar pek çok ruhbilimci ile ortaklıklar kurulmuştur. Bu çalışma da disiplinlerarası bir bakışla psikoloji bilimi ile ortaklık kurmakta ve Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu Fenomenini (DKB) oyunculuk perspektifinde değerlendirmektedir. Oyunculuk ve DKB arasında, çok boyutlu bir benzerlik olduğu ve bu benzerliğin oyunculuk sanatında, ufuk açıcı bir işlev üstlenebileceği hipotezinden yola çıkan çalışma, oyunculuk sanatında yeni bir yöntem oluşturmayı amaçlamıştır. Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi (DOS) olarak adlandırılan bu yöntem, karakter ile empati kurmadan onun "saf kendilik hali"ni bulmayı amaçlarken sahnede karakterin yaşaması gereken travmalardan oyuncunun kendi psikolojisini korumayı hedeflemiştir.

**Anahtar kelimeler:** Oyunculuk Eğitimi, Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu, Psikoloji, Karakter, Rol

## ABSTRACT

Theatre, as one of the oldest forms of expression of human nature, allows both individual and social experiences to be brought to the stage. In this process, actors become not only individuals who memorise the text, but also interpreters who internalise the emotions, thoughts and behaviours of the character they portray. At this point, the science of psychology plays an important guiding role at many stages, from character analysis to the actor's performance on stage. Especially after the twentieth century, in the process formed on the basis of science, theatre and psychology have come closer to each other and have nourished and enriched each other more as two disciplines centred on human beings. The studies that started to materialise with Stanislavski's notions such as emotional memory and Grotowski's sacred acting have continued to increase with psychodrama, psychoanalytic analysis and derivative approaches. In this direction, partnerships have been established with many psychologists from Freud to Pavlov, Jung to Lacan. This study also establishes a partnership with the science of psychology with an interdisciplinary perspective and evaluates the phenomenon of Dissociative Identity Disorder (DID) from the perspective of acting. Based on the hypothesis that there is a multidimensional similarity between acting and DID and that this similarity can assume a seminal function in the art of acting, the study aims to create a new method in the art of acting. This method, called Dissociative Acting System (DOS), aims to find the character's 'pure state of self' without empathising with the character, while aiming to protect the actor's own psychology from the traumas that the character must experience on stage.

**Keywords:** Acting Training, Dissociative Identity Disorder, Psychology, Character, Role

## ÖNSÖZ

Bu tez çalışması, uzun ve zaman zaman sarsıcı bir sürecin sonunda tamamlandı. Beynimin sürekli bana hatırlattığı “Düşünmek, farklı düşündürmektir.” cümlesi zihnimde yankılanarak çıktığım bu yolda; mesleğini “kutsal” gören biri olarak, sanatıma farklı bir açıdan bakmak ve mesleğime katkı sunmak istedim. Bu tezin amacı; oyuncunun, karakterlerin psikolojilerini tüm gerçekliğiyle edinirken, kendi zihin ve bedenini bu karakterlerin travmasından nasıl koruyabileceğine dair yanıtlar aramaktır.

Bu süreçte çeşitli zorluklarla karşılaştım da beni hep destekleyen, arkamda duran, değerli bilgisiyle yönlendiren, bana güvenen ve kendime inanmamı sağlayan çok kıymetli tez danışmanım Sayın Prof. Dr. Sema Göktaş’a,

Doktora dönemim boyunca daha iyisini yapabileceğime inandığı için beni zorlayarak bugünkü “ben”de büyük emeği olan, “mutsuz ineklerin arasında mutluluğu” görmemi sağlayan, tez izleme sürecinde yol gösteren Sayın Prof. Dr. Nigâr Pösteği’ye,

Tez izleme jürimde yer alarak değerli katkılarıyla yönümü bulmamda etkili olan Sayın Dr. Barbaros Andıç’a,

Akademik kariyerime değerli bilgi ve görüşleriyle katkı sunan kıymetli hocam Sayın Prof. Dr. Süreyya Temel’e,

Benim için kıymetli vaktini ayırıp jürimde yer alan Sayın Prof. Dr. Bünyamin Aydemir’e,

Tezimi okuyarak değerli görüşlerini sunan Psikiyatrist Dr. Özlem Yıldız’a, sorularıma özenle yanıt veren Psikiyatrist Dr. Naciye Kılıç Aydın’a, Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu (DKB) özelinde eğitim alma fırsatı bulduğum Sayın Prof. Dr. Medaim Yanık’a, değerli kitap, makale ve konferanslarıyla yolumu aydınlatan Sayın Prof. Dr. Erdiñç Öztürk ve Sayın Prof. Dr. Vedat Şar’a,

DKB vakalarının birer “mutant” olmadığını anlatan, yaşadıkları zorlukları görünür kılan ve yalnız kalmamaları için çabalayan Chloe Wilkinson’a, DKB’yi anlamamıza katkı sağlayan Frank W. Putnam, Pierre Janet, Morton Prince ve Valerie Sinason’a,

Bu süreç boyunca beni sabırla dinleyen, hep yanımda duran, beni ben olarak kabul eden ve psikolojimi düzelten aileme: Patililer; Keşkül, İsis, Zilli, Bücür, Gece ve Şeker’e; Tüm tez sınavlarına beni götüren ve sonuna kadar yanımda olan arkadaşım Güray Baygıner’e; öğretmen olmayı bana öğreten öğrencim Baturalp Yavuz’a; maddi ve manevi olarak her zaman arkamda duran, en büyük güç kaynağım annem Serap Zeybek’e; uyumsuz kaldığım dünyada ayakta durmamı sağlayan ablam Mine Moralı’ya, öz ağabeyimden öte Soner Moralı’ya ve canımdan çok sevdiğim Ateş Moralı’ya,

Ve bu çalışmanın hem çıkış noktasında hem de taşıyıcı sürecinde en büyük desteğim olan, tüm duygu durum dalgalanmalarım boyunca dengemi bulmamı sağlayan, ellerimi hiç bırakmayan, alamadığım nefesi kendi nefesiyle tamamlayan hayat arkadaşım Ali Ömür Ulusoy’a

Teşekkür ederim. İyi ki varsınız!

Nesli Meriç Sanioğlu

İstanbul, 2025

## RESİMLER LİSTESİ

|                                                                                      |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Resim 1:</b> Oyuncunun Evrimi .....                                               | 78  |
| <b>Resim 2:</b> M.Ö. 4. Yüzyılın ortalarında, elinde maske tutan aktör tasviri ..... | 81  |
| <b>Resim 3:</b> Oyuncu Richard Tarlton'un çizimi .....                               | 98  |
| <b>Resim 4:</b> Thespis'in hayatından bir sahne .....                                | 103 |
| <b>Resim 5:</b> B1-B2-B3 ve B4 kişilerinin el yazıları .....                         | 220 |

## ŞEKİLLER LİSTESİ

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| <b>Şekil 1:</b> Aşama -1 .....                        | 161 |
| <b>Şekil 2:</b> Aşama -2 .....                        | 163 |
| <b>Şekil 3:</b> Aşama -3 .....                        | 165 |
| <b>Şekil 4:</b> Aşama -4 .....                        | 165 |
| <b>Şekil 5:</b> Aşama -5 .....                        | 166 |
| <b>Şekil 6:</b> Aşama -6 .....                        | 167 |
| <b>Şekil 7:</b> Aşama -7 .....                        | 167 |
| <b>Şekil 8:</b> Aşamalar genel görünüm .....          | 168 |
| <b>Şekil 9:</b> Kişilik döngüsü .....                 | 168 |
| <b>Şekil 10:</b> Zihin Döngüsü .....                  | 169 |
| <b>Şekil 11:</b> Simülasyon döngüsü .....             | 170 |
| <b>Şekil 12:</b> Dissosiyatif Oyunculuk döngüsü ..... | 171 |

## GİRİŞ

Çağımızda oyuncu, aktör, aktris denildiği zaman çoğu kişinin aklına, televizyon kanallarında eğitim dahi almamış ama bir şekilde meşhur olmuş, diksiyonu bozuk, dış görünüşü çağın estetik anlayışına uygun olduğu için tercih edilen kişiler yahut sulu zırtlak dediğimiz, anlamdan yoksun kaba güldürülerin meşhurlaştırdığı kişiler gelse de kökene baktığımızda oyunculuk mesleği pek çok kişinin emek verdiği, eğitim aldığı ve saygı duyulan bir sanatçı mesleğidir. Antik Yunan’da tanrıların ve mitolojik kahramanların ağzı olan oyuncuların, hitabetlerinin gücü sebebi ile pek çok kere kamusal alanlarda önemli konuşmalar yaptığı bilinmektedir. Çağlar boyunca sevilen ve nefret edilen taraflara geçirilen oyuncuk mesleği, Denis Diderot’un yaptığı gibi oyunculuk sisteminin çalışma şeklinin araştırılmaya başlanması ile özellikle 20. yüzyıl itibari ile Stanislavski’nin çalışmaları sayesinde, saygı duyulması gereken bir meslek olduğu, daha anlaşılır hale gelmiştir. Oyunculuk mesleğini görevi kabul etmiş, eğitimini almış, mesleğine saygı ile bağlı, oyuncu unvanını hak ederek alan kişiler ise bu mesleği en samimi ve inandırıcı şekilde hem seyircisine hem temsil ettiği karaktere saygılı bir şekilde nasıl gerçekleştireceğinin çalışmalarını yapmıştır.

Yüzyıllardan beri oyuncular sahnede duyguları samimi bir şekilde yakalamak için çalışmalar yapmıştır. Antik Yunan’da, oyuncu *Polus*’un, Sophokles’in *Elektra*’sını oynarken, Elektra’nın, Orestes’in küllerinin olduğu vazo ile konuşup, ağlama sahnesini canlandığı sırada, kendi ölmüş oğlunun küllerinin bulunduğu vazoyu sahnede kullandığı bilinmektedir. Bu şekilde yası çok daha içten bir şekilde sahnede canlandırılabilir. Antik çağlarda başlayan bu arayış günümüzde de devam etmektedir. Aradan geçen çağlar boyunca Stanislavski, Grotowski, Lee Strasberg gibi pek çok teorisyen sahnede oyuncunun, duyguların gerçekliğini en iyi şekilde yakalaması için farklı sistemler icat etmişlerdir. Günümüzde de pek çok oyuncu yeni yöntemler bulmak için kolları sıvamış ve kendi tekniklerini oluşturmaya çalışmaktadır.

Bu tezde yapmaya çalıştığım, yıllarca çalıştığım oyunculuk tekniklerinin bana yetersiz, etkisiz, kişisel oyunculuk anlayışına uygun gelmeyen kısımlarındaki soru işaretlerinin cevaplarını aramak, oyunculuk inancım olan, “oyuncunun kendi

duygularından arınarak, karakterin psikolojisini saf olarak yakalamak” için kendi kimliğimden çıkıp karakterin kimliğine nasıl girebileceğim sorunsalını çözmek ve bunun için de hayal kurmanın ötesine geçebilmek. Aynı zamanda tüm bu psikolojik gerçekliğin içinde karakterin sahnede yaşaması gereken travmalardan oyuncuyu koruma sistemi oluşturmaktır.

Bu bağlamlarda bakıldığında, oluşturulan dissosiyatif oyunculuk sisteminin tüm bu sorulara cevap verdiği görülmektedir.

Oyuncu adayları, akademik hayatlarına başladıkları andan itibaren, Sistem (Stanislavski), Biyomekanik (Meyerhold), psikolojik gerçekliği stilize hareket sistemi ile birleştiren Yevgeni Vahtangov, Metot (Lee Strasberg), Kutsal Oyuncu (Grotowski), Michael Çehov’un yöntemi vb. gibi çeşitli oyunculuk sistemleri öğrenmektedirler. Her oyuncu adayı, deneyimlediği bu çalışmalar sayesinde oyunculuk alanında bir adım ileriye taşınır. Şu da yadsınamaz bir gerçektir ki, her oyunculuk çalışması, her oyuncu için uygun olmayabilmektedir. Kimi Çehov’un yöntemini çok başarılı gerçekleştirirken kimi Meyerhold’un biyomekaniği üzerinde ustalaşabilmektedir. Eğitiminin sonunda ise bazı oyuncular kendilerini ait hissettikleri tek bir sistem üzerinden giderken bazıları ise bu sistemler hangi oyunda işlerine yarayacaksa onu seçip kullanmaktadırlar.

Sistem, Metot ve Kutsal Oyuncu gibi, psikolojik gerçeklik üzerine kurulu oyunculuk çalışmaları, kimi oyuncular için “acı” anlamına gelebilmektedir. Bu acı, bir işkence anlamında kullanılmamaktadır. Bahsi geçen acı, oyuncunun oynadığı karakterin hayatındaki çatışmayı, üzüntüyü, şiddeti, vb. canlandırırken, sahnede psikolojik olarak bu duyguları hissetmesi ve dolayısıyla seyirciye de hissettirmesi anlamında kullanılmaktadır. Bir oyuncu için bu durum normal gözüксе de bazı oyuncular da ya da akademi döneminde bazı oyuncu adaylarında bu acı, oyundan sonra da belli bir müddet devam edebilmektedir. Ya da sahne esnasında hissedilen bu acı, sonrasına taşınmasa bile oyun sürecinde oyuncuyu ciddi anlamda yorabilmektedir.

Hangi oyun olursa olsun, sahnede oyuncu kendi varlığı ile sabittir ve oyun kişinin duygularını kendi psikolojisi aracılığı ile yansıtmaktadır. Bu noktada kendi

deneyimlerimden de yola çıkarak, bazı oyuncuların sahnede kendi psikolojisi üzerinden acı çekmesini engellemek adına yeni bir oyunculuk sistemi kurgulama çabası içine girdim. Bir oyuncu olarak oyun karakterine duyulacak en büyük saygının, onun yaşadıklarını, derdini ve duruşunu yani biyopsikososyal yapısını tam ve eksiksiz olarak seyirciye göstermek olduğuna inanmaktayım. Bu noktada ise arzuladığım şey, oyun karakterinin acısını seyirciye aktarırken, oyuncunun kendi şahsi psikolojisini, oyun karakterinin kendi yaşadıkları yüzünden sarsılmış psikolojisinden korumak olmaktadır. Bazı oyuncuların, sahnede tekrar tekrar canlandığı oyun karakterinin bozuk psikolojisi yüzünden, kendi psikolojileri de yorularak risk altına girebilmektedir. Oluşturmuş olduğum bu sistem, bu riski ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır.

Bu amaçla duyguların insan bedeninde nasıl ortaya çıktığı sorusu ortaya çıkmıştır. Bu soru, bizi en temelinde *amigdalaya* götürmektedir. Amigdala öfke, korku ve zevk gibi ilk ve hızlı şekilde duygusal tepkiyi vermektedir. Dolayısı ile ilk sorunun yerini şu soru almaktadır: “Ben amigdalayı nasıl kandırırım?” Cevap: Sahnedeki kişiyi (insan) yani oyuncuyu (kendi mesleki rolü), sahneye ait başka biri (alter oyuncu kişi) olduğuna onu ikna edersem. Dolayısı ile zihni, farklı bir şekilde çalıştıracak bir sistem formülü aramaya başladım ve bu araştırmalar beni Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu Fenomenine ulaştırdı. Bu fenomenden yola çıkarak oluşturduğum Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi, oyuncunun, oyun karakterinin psikolojik gerçekliğine en yakın versiyonunu bulmasını sağlamayı amaçlamaktadır. Bunu yaparken de oyuncunun, oyun karakterinin tüm psikolojik sorunlarını yaşasa da kendi öz benliğinde hiçbir “acı” hissetmemesini sağlayacaktır. Çünkü sahnedeki acıyı çekmek oyuncunun değil, zihninden ayırıştırarak yarattığı alter oyuncu kişinin görevidir.

Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi, bir oyuncunun, karakterin psikolojik gerçekliğinden kopmadan, en yakın versiyonu ile oynayabilmesini ve buna karşın kendi psikolojisinin hiçbir şekilde etkilenmemesini sağlamak üzerine kurulmuştur.

Dissosiyatif Oyunculuk çalışması bir hayal kurma seansı değildir. Karakter, oyuncu tarafından sadece soyut bir düzlemde kurgulanmaz; fiziksel, duygusal ve psikolojik olarak deneyimlenir ve gerçekçi bir şekilde üretilir. Sağlıklı dissosiyasyon

süreci içinde yaratılan bu oluşum, oyuncunun tam inançla bağlanarak gerçekleştirdiği ritüelden doğan zihinsel bir simülasyondur.

Zihinsel süreçler aracılığıyla yaratılan alter oyuncu, hayal etmenin ötesine geçerek simüle edilir. Ancak burada simülasyon, göstergesel bir temsille sınırlı değildir. Simüle edilen ile taklit edilen arasındaki fark, taklidin fark edilebilir olmasına karşın simülasyonun gerçeğin yerine geçerek ayrımı belirsizleştirmesidir. Baudrillard, bu farkı şöyle örneklendirir: "Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir" (Baudrillard, 2010: 16).

Ritüel aracılığıyla zihinde simüle edilen alter oyuncu, sahnede gerçek oyuncunun varlığını dönüştürerek onun yerine geçer. Ancak bu dönüşüm, Baudrillard'ın simülasyon kavramının aksine, her zaman metindeki verilere bağlıdır. Bu noktada Dissosiyatif Oyunculukta yaratılan simülasyon, gerçekliğin tamamen kaybolduğu bir hipergerçeklik oluşturmaz; aksine, metnin sunduğu gerçekliği, oyuncu, bedeni aracılığıyla yeniden üreten bir hipergerçektir. Bu noktada Dissosiyatif Oyunculukta yaratılan simülasyon, Baudrillard'ın tanımladığı anlamda gerçekliğin tamamen kaybolduğu bir hipergerçeklik oluşturmaz; aksine, metnin sunduğu gerçekliği oyuncu bedeni aracılığıyla yeniden üreten bir hipergerçekliktir. Bu hipergerçeklik, referansını kaybetmiş bir alter oyuncu değil, her zaman metinle ilişkisini koruyan bir meta-reel biçimdir.

Alter oyuncu, her oyun bitiminde oyuncu tarafından zihinsel bir ritüelle yok edilir ve bir sonraki oyunda yeniden var edilir. Oyuncu, alter oyuncuya her seferinde metinden elde ettiği unsurları yeniden yükler; dolayısıyla alter oyuncu, kökenine, yani oyuncuya sürekli olarak bağımlıdır. Bu durum, Baudrillard'ın simülasyon kuramından farklılık ortaya koyar. Baudrillard'a göre simülasyonlar birbirlerinden türediği için zamanla kökenlerinden kopar ve gerçeklik muğlaklaşır, hakikat kaybolur. Oysa alter oyuncu, kökeninden bağımsız hareket edemediğinden ve her seferinde aynı kökenden türediğinden ne gerçeklikten ne de hakikatten kopmamaktadır. Bu noktada, alter oyuncu ile Baudrillard'ın *simülasyon kuramı* arasındaki farkı ortaya koymaktadır.

Kafa karışıklığı yaşanmaması adına, bu farkı belirtmekte de fayda olduğu düşünülmektedir.

Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi, yedi aşamadan oluşmaktadır: Başlangıç aşaması, ritüel aşaması, tanı(ş)ma aşaması, somutlama aşaması, yaşa(t)ma aşaması, sunum aşaması, dönüş aşaması. Bu yedi aşamaya başlamadan önce bir hazırlık aşaması mevcuttur. Hem beden hem zihin çalışmaya hazırlanır. Beden, tamamen hamur hale getirilecek şekilde ısıtılır ve esnetilir, bunu her oyuncu kendine iyi gelen antrenman ile gerçekleştirir. Zihin için ise oyuncu, sağlıklı dissosiyasyon sürecine girerek, çalışma aşaması boyunca kendi yaşamına ait problemleri kapı dışında bırakmalıdır. Oyuncu, kendi için en başarılı oluğuna inandığı konsantrasyon çalışmaları ile bunu gerçekleştirebilir. Beden ve zihin hazırlanarak tam konsantrasyon sağlanır ve aşamalara başlanır. Her aşama tam olarak tamamlandığında bir diğerine geçilir. Sakin, yavaş ve dikkatli başlanılmalıdır. Zamanla bu teknikte uzmanlaşanlar, kendi hızlarını edineceklerdir. Tüm diğer oyunculuk sistemlerinde olduğu gibi, bu sistemde de çok çalışmak ve sabırlı olmak gerekmektedir. Her aşama kişinin kendi kontrolünde olacaktır. Bu sistem oyuncudan hem bedenen hem zihnen normalden üstün bir güç beklemektedir.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. DISSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU FENOMENİ

#### 1.1. Temel Kavramlar

Her spesifik alanın olduğu gibi, DKB fenomeninin de kendine özgü terimleri, kavramları ve literatürü vardır. Psikiyatri konvansiyonu ve otoriteleri tarafından sınırları çizilen bu birimler, DKB'nin tanımlanması, anlaşılması ve yorumlanması için olduğu kadar, bu tezin yörüngesini belirleyen oyunculuk fenomeni ile ilişkisini çözümleyebilmek açısından da hayati bir öneme sahiptir. Bu nedenle öncelikli olarak, tez boyunca, sıklıkla atıfta bulunulacak olan *dissosiyasyon*, *travma*, *travma sonrası stres bozukluğu (TSSB)*, *bağlanma modeli*, *zihin ve bellek* kavramları, psikiyatri literatürü baz alınarak açıklanmıştır.

### 1.1.1. Dissosiyasyon

Bir çocuk dünyaya geldiği toplumun evrimine göre değişen bir yaşam modeli baz alınarak ailesi tarafından yetiştirilmektedir. Yani çocuk; doğduğu ev, doğduğu toplum ve o dönemin yaşam normlarına göre büyütülmektedir. Bu sebeple, çocuk yetiştirmede ortak noktalar olsa da farklılıklar çok net gözlemlenebilir hale gelmektedir. Dünyaya geldiği tarihe, bulunduğu coğrafyanın, dini, siyasi kurallarına, bu coğrafyanın içinde yaşayan insanların yaşam tarzına göre, ailenin çocuğunu yetiştirmekte olduğu görülmektedir. Bir çocuğun ruhsal gelişim sağlığı, büyüme şekli ile doğru orantılı bulunmaktadır. Anne ve baba kendi büyütülme şekillerinden kaynaklı çocuk yetiştirmede bilinçli/bilinçsiz, sağlıklı/sağlıksız davranışlar sergileyebilmektedir. Birçok ebeveynin kendi çocukluk travmalarını çocuğuna aktardığı görülmektedir. Bunun yanında çocukla empati kurmayı başaramayan ve şiddet içerikli büyütme modeli kullanan ebeveynler mevcuttur. Çocuğun, ailesi tarafından uygulanan duygusal, fiziksel ve cinsel istismar gibi sorunlar ile baş etmek zorunda kaldığı durumlara tarihin her döneminde rastlanılmaktadır. Bu problemler çocukların travma yaşamasına ve *dissosiye* olmasına sebep olmaktadır (Öztürk , 2018: 93). Psikanalist *Lloyd DeMause* (1931-2020) ve arkadaşları çocukluk tarihi ile ilgili yüzlerce çalışma gerçekleştirip bunları *Psikotarih Dergisi*’nde yayınlamışlardır. Çocukluk tarihinin karanlık yüzünü sergileyen, kapsamlı kanıtlar sunmuş oldukları görülmektedir. Çocukluk tarihinde doğuya gidildikçe çocukların yaşam şartlarının çok ağırlaştığını, korkutulduklarını, kötü davranışlara, şiddete, fiziksel- cinsel istismara maruz kaldıklarını belirtmektedirler. Bu yapılanlar, çocukları *dissosiye* ederek kontrol altında tutmak için kullanılmıştır. DeMause, bu yönden bakıldığında çocukluğun bir kâbus olan tarihinin aslında net bir şekilde “dissosiyasyonun tarihi” olduğunu belirtmektedir (Öztürk, 2018: 100).

Öztürk, dissosiyasyonu, bilinç, bellek, kimlik ya da çevresel algının, genellikle entegre olmuş işlevinin kopması olarak tanımlamaktadır. Bilincin bütünleşmiş işlevlerinde, bellek, kimlik veya çevrenin algılanmasında bozukluk olması durumudur ve ani ya da aşamalı başlayabilir, geçici veya kronik olabilir (Öztürk, 2020: 212).

Aslında dissosiyasyon, günlük hayatta rahatlamak için yapılan bir meditasyon egzersizinden, DKB gibi kronik hale gelmiş ağır bir klinik hastalığa kadar, geniş bir

yelpazenin ilk çarkını oluşturmaktadır: “Ben sağlıklı dissosiyasyonun bilinçli olarak benimsenen bir savunma mekanizması ve başa çıkma stratejisi olduğunu savunuyorum” (Alayarian, 2011: 151).

Dissosiyasyon, günlük yaşamda mevcut bir fenomendir. Fiziksel olarak kaçılması, çıkılması ya da uzaklaşılması, herhangi bir nedenden ötürü imkânsız olan travmatik bir ortamdan zihinsel olarak uzaklaşma durumu günlük dissosiyasyona bir örnektir. Bu anlamda dissosiyasyon; bir savunma, bir korunma sağlamaktadır. Her insan dissosiyasyon yaşar. Kandan korkan bir insan, zorunlu sağlık kontrolü için kan aldırırken, durumdan ruhen zarar görmemek adına kendini dağda kayak yapıyor olarak hissetmek amacı ile transa geçmesi bir dissosiyasyon durumu olmaktadır. Belden aşağısı felç bir insan, her gün bağlı olduğu yataktan zihnen kalkıp dünyanın bir kentine giderek istediği yemeği yiyebilmektedir. Ya da mutsuz bir evlilik hayatında, geceleri yatmadan önce birçok kişi uçuğunu hayal ederek uzayı gezebilmektedir. Bunlar zihin ve ruhun sağlığını kaybetmemek için ve fiziksel olarak mevcut olma zorunluluğu durumu ile başa çıkabilmek için yapılan dissosiyonlardır. Klinik psikolog Alayarian, sağlıklı bir dissosiyasyonu, travmatik deneyimin geçici olarak, aktif bilinçten uzaklaştırıldığı, ezici travmanın acısı ve korkusuyla başa çıkmak için kullanılan, uyarlanabilir ve etkili bir savunma mekanizması olarak tanımlamaktadır (Alayarian, 2011: 164).

Zihin nereye geziye giderse gitsin ve kaç dakika sürerse sürsün, döndüğü zaman gitmeden önce nerede olduğunu, kiminle olduğunu, durumun ne olduğunu unutmaz. Bu noktada, bilinçli bir “zihin uzaklaştırma” bulunmaktadır. Bilgileri birbirine bağlamakta sıkıntı yaşamaz. Uçmaktan dönen kişi eşinin yanına, gerçeklere dönüş yapar. Ya da kan alımı tamamlanmış kişi, travma ile başedebilmiş, hastaneye geri dönmektedir. Yani hafızasında geçici ya da kalıcı kayıp durumu bulunmamaktadır. Her şey mantık zinciriyle sıkı sıkı bağlı bulunmakta; kişi de bunun farkında olmaktadır. 1893'te *Ludwig*, dissosiyatif reaksiyonların, biçimleri ve görünümleri ile ilgili vakaların yaygınlığını belirtmektedir ve bunların insanlar için önemli işlevler gördüğü, büyük yaşamsal değerlere sahip olduğu anlamına geldiğini belirtmektedir (Putnam, 2012: 13).

“Tehlike hissine kapıldığımızda ve kendimizi korumak için bir yolumuz olmadığında, sinir sistemlerimiz hayatta kalmamızı tehdit eden durumlara bir yanıt olarak, otomatik olarak disosiyasyona girebilir ve çevremizde olup bitenleri doğru bir şekilde algılama yeteneğimizi kaybedebiliriz. Bu çaresizliği anormal bir duruma verilen normal bir tepki olarak görüyorum” (Alayarian, 2011: 149)

İnsanlar günlük yaşamları içinde bunaldıkları, sıkıldıkları, bulundukları yer ve/veya kişilerden rahatsız oldukları zaman, kendilerini o andan kopartıp mutlu hissedeceği başka bir yerde olduklarına inanarak bulundukları ortamın huzursuzluğundan kendilerini zihnen uzaklaştırırlar. Örneğin 20 dakika sürecek bir kulak MR çekimine giren bir insan, tabut gibi olan makinanın içinde kapalı kalmanın verdiği psikolojik huzursuzluğun üstesinden, kendini deniz kenarında bir yavru köpek sevdiği düşüncesine odaklayarak, yaşayacağı fiziksel ve ruhsal sıkıntıdan kurtarmış olacaktır. Yahut bir motor kazası geçirmiş kişi, düzenli meditasyon-yoga gibi çalışmalar ile üzerinde kalan travmanın etkisinden kurtulabilmektedir. Bu da bir küçük dissosiyasyon olarak kabul edilmektedir. Dr. Ülke Fedai, dissosiyasyonun, kişinin fiziksel olarak kaçamayacağı bir travmadan, zihinsel olarak kaçmasını sağlayarak, kişiyi üstesinden gelemeyeceği travmadan koruyacağını belirtmektedir (Fedai, 2016: 10). Sabah kavga ederek evinden üzüntülü, sinirli, mutsuz olarak işe giden bir kişi, iş yerine bu duyguları taşıdığı zaman, bütün gün iş yerinde problem yaşama ihtimali yüksektir. Aynı zamanda iş arkadaşları ile de o negatif duygular aracılığı ile iletişim kurulduğunda, onların günü de problemli hale gelebilmektedir. Kişi, bütün bunların farkında ise bilinçli olarak bu duygulardan ayrılarak onları gün içine taşımamaya karar vermektedir. Bütün gün, önceliği olan işler ile uğraşır, yükümlülüklerini yerine getirir. Yaşadığı negatif duygulardan bağımsız olarak iletişim kurar. Duyguların hiçbirini kaybolmuş değildir ama zihinden ayrılmışlardır. Bu günlük bir dissosiyasyon durumu sayılmaktadır (Alayarian, 2011: 165).

“Bütün insanlar günün %20’lik bir kısmında dissosiye haldedir. Örneğin uyku öncesi ve sonrasında, alışılmadık yorgunluk ya da emosyonel stres dönemlerinde, bazı meditasyon ve trans tiplerinde depersonalizasyon ve derealizasyon yaşantıları meydana gelebilir. Disosiyasyon, anksiyeteli durumlarda stresi azaltmak için bütün insanların kullandığı adaptif bir başa çıkma yöntemidir” (Fedai, 2016: 10).

Alayarian başta olmak üzere, ortak görüş, sağlıklı ve sağlıklı dissosiyasyonun mevcut olduğudur. Sağlıklı dissosiyasyon, kişinin stresli ortamda olduğunu fark ederek, bilinç değişikliği gerçekleştirmesi ile kendi kendine yardım etme durumudur. Travmanın büyüklüğü, katlanılmazlığı ve sürekliliği ile doğru orantılı olarak dissosiyasyon sağlıklı kullanıma geçiş yapmaktadır. Bu nedenle günlük hayatta insanların basitçe yaptıklarından farklı olarak, dissosiyasyonun hastalığa dönüşmüş şekilleri mevcuttur. Orta şiddetli ve şiddetli seyreden hastalıklar da bulunmaktadır; şizofreni ve dissosiyatif kimlik bozukluğu şiddetli örneklerdendir. DKB sürecinde dissosiyasyonda hafıza kayıpları da mevcuttur. Bilinçli olarak yapılan zihin transı, yerini bilinçsizce yaşanan ani değişimlere bırakmaktadır. Duygudurumların bozulması, değişimleri tetikleyebilmektedir. Hastalık aşamasındaki dissosiyasyon kişinin yaşadığı süreçte, mantıksal bağları kurmada, doğal yaşam sürecinde, geçmiş, şu an ve gelecek bağlamlarında sorunlar yaratmaktadır. Alayarian, sağlıklı dissosiyasyonda, rüyadaymış hislerinin gelmekte olduğunu ya da geçici hafıza kayıplarının görülmekte olduğunu belirtir. Sağlıklı dissosiyasyonu, çevresel etkiler nedeniyle kendilerinin bir parçasını veya tamamını kaybedenler için sahte bir benlik yaratmanın temeli olarak gördüğünü ifade etmektedir (Alayarian, 2011: 157).

Şiddetli savaşlara katılmış askerlerde dissosiyasyonun hastalık seviyelerine ulaşmış boyutları görülmektedir. Savaş sırasında öldürmek zorunda kaldıkları kişiye ateş ettikleri anı zihinsel olarak bastırarak, bu olayın gerçekleşmediğine kendilerini ikna etmeye çalışmakta ve böylece kendilerini psikolojik olarak aklamaya yönelmektedirler. Putnam, eski askerlerin önemli bir kısmının silahlı çarpışma deneyimleri yüzünden, kısmi ya da tam *amnezi* deneyimi yaşadığını belirtmektedir (Putnam, 2012: 10).

“Travmatik durum, nesnel tehdit ile öznel baş edebilme gücü arasındaki yaşamsal dengesizliktir, bu süreç aslında bir ‘travmatik girdap’ tır ve yaşamda kesintiye yol açar. Varoluşsal boyuttaki bu tehlide rağmen uygun bir tepki vermenin imkânsızlığı ise “travma paradoksu” olarak yaşantılanır. Yineleyici ve erken yaşta başlayan travmatik yaşandılar ise dissosiyasyonun temel nedenini oluşturmaktadır” (Derin, Öztürk, 2018: 30).

İnsanlar için çeşitli kurtuluşların altında yatan temel psikobiyolojik sistem, dissosiyasyondur. Bu sistem, insanların bireysel hayatının daha huzurlu devamında çok önemli bir güç sağlamaktadır. Değişen bilinç durumlarının altında yatmaktadır. Ludwic'e göre dissosiyasyonun yedi uyarıcı işlevi vardır. Bunlardan ilki, *bazı davranışların otomatik hale getirilmesidir*. Bir piyanistin parmaklarının notaları düşünmeden doğru tuşlara basması buna örnek olmaktadır. Bu otomatikleşmiş davranış sayesinde, dikkatini müziğin duygusal ifadesine ve performansın diğer yönlerine odaklayabilmektedir. İkinci işlevi, *çabayı etkinleştirerek enerji tasarrufu sağlamaktır*. Her gün, aynı yoldan işe gidip gelen bir kişinin, bu yolculuğu düşünmeden yapabilmesi buna örnek olmaktadır. Yolculuk otomatik hale geldiğinde, kişi bu sırada başka şeyler düşünerek zihinsel enerjisini koruyabilmektedir. Üçüncü işlev, *başa çıkılamayacak çatışmaların çözülmesine yardımcı olmaktadır*. Örneğin, çocukken ciddi aile içi çatışmalar yaşayan bir birey, bu anıları dissosiyatif bir şekilde bastırabilmektedir. Bu, bireyin günlük yaşamında bu çatışmaları sürekli düşünmekten kaçınarak işlevselliğini sürdürmesine yardımcı olur. Dördüncü işlev, *felaket getirebilecek deneyimlerin izole edilmesidir*. Örneğin, travmatik bir kazaya tanık olan bir kişi, bu deneyimi zihinsel olarak izole edebilir. Bu, kişinin günlük yaşamında bu travmatik anıyı sürekli düşünmekten kaçınarak normal işlevselliğini sürdürmesine olanak sağlamaktadır. Beşinci işlev, *bazı duyguların katartik (Katharsis'ten türemiştir) olarak boşaltılmasıdır*. Bir birey, yoğun stres veya üzüntü yaşadığında, bu duyguları dissosiyatif bir şekilde bir sanat formu aracılığıyla ifade edebilmektedir. Örneğin, ressamın duygularını yoğun bir şekilde bir tabloya dökmesi, duygusal bir rahatlama sağlayabilmektedir. Altıncı işlev, *sürü duygusunun pekiştirilmesidir*. Büyük bir topluluk etkinliğinde, örneğin bir spor müsabakasında (futbol gibi), bireyler kendilerini kalabalığın bir parçası gibi hissedebilir ve bireysel farkındalıklarını kaybedebilirler. Bu, topluluk ruhunu ve bağlılık duygusunu güçlendirmektedir. Yedinci ve son işlev ise, *karmaşık ve tehdit edici durumlarla başa çıkma kapasitesini artırmaktır*. Savaş gibi aşırı stresli bir durumda, bir asker dissosiyatif bir şekilde olumsuz duyguları ve korkuları bastırabilmektedir. Bu, askerin savaş sırasında daha soğukkanlı ve etkili olmasına yardımcı olmaktadır (Putnam, 2012: 17).

Putnam, dissosiyasyon tanımının, esas olarak bir kişinin bilinci, kimlik duygusu ya da davranışının normal olmayan ve/veya patolojik bir süreç temsil edecek

kadar dağılmasının ayırt edilmesi ile ilgili olduğunu belirtmektedir (Putnam, 2012: 8). Psikiyatrist *Janet* ise sistematik olarak dissosiyasyonun ezici travmatik deneyimlere karşı en doğrudan *psikolojik savunma* olduğunu belirtir. Freud’a göre ise dissosiyasyon bir başarısızlığın değil, o anda bilinçten daha hayati olan başka meseleler üzerinde çalışan bir zihnin işareti olarak açıklanmaktadır (Alayarian, 2011: 153). Ross ve arkadaşları, dissosiyasyonun, ilgili zihinsel içerikler arasındaki ilişkinin kopması anlamına geldiğini belirtir ve şu şekilde açıklımlar:

“Gelen, depolanan veya giden bilgi normal şekilde bütünleştirilmez. Daha açık olmak gerekirse, uyarının psikolojik etkisi algılanmaz ya da zihinselleştirilmez. Birey uyarının varlığının farkındadır ancak bu farkındalığın bilincine varamaz. Böyle bir algılama olmadan, uyarının normal anlamı kaybolur, bu deneyimin içine yerleştirilmesinin beklenebileceği çağrışımsal bağlam birey için mevcut değildir. Kısacası, ayrılmış deneyim, zihinselleştirilmemiş deneyimdir. Hastanın zihinsel işleyişinin diğer yönlerinden ayrı olarak arafta bulunur” (Sinason, 2011: 30).

Dissosiyatif tepkinin belirlenmesi bazı durumlarda çok zor olmaktadır. Bir hasta psikiyatriste gittiğinde, genelde amnezi yaşadıklarından başka kişilerin bedeninde yaşadığını fark etmeyebilir ve dolayısı ile durumu anlatamayabilmektedir. Bazı hastalar ise kendilerinin “deli” olarak düşünülüp hastaneye kapatılmasından ya da üzerlerinde deney yapılmasından korktuğu için doğruları söylemediği bilinmektedir. Çocuklukta başlayan dissosiyasyon alışkanlığı, bu bozukluk, hasta için normalleşmiş olduğundan bahsetme gereği duymayabilmektedir. Uyuşturucu herhangi bir madde, alkol, sakinleştiriciler, marihuana (cannabis) vb. kullanıyorsa sebebinin bu olduğunu düşündüğü için dile getirilmeyebilmektedir. Bir psikiyatristin hastadaki dissosiyatif durumu anlaması için hasta ile aylarca terapi yapmak zorunda kaldığı görülmektedir. Putnam’ın belirttiğine göre, hastalarında bildirilen en yaygın dissosiyatif semptomlar; Amneziler (%98), füt olayları (%55), kişiliksizleşme duyguları (%53) ve uyurgezerlik (%29) olmaktadır (Putnam, 2012: 86).

Bunun yanında, dissosiyatif reaksiyonların hangi biçime ait olduğunun belirlenmesinde etkili olan faktörler mevcuttur. Yaşanan travma, gelen uyarıcılar, verilen tepkiler dikkatle incelendiğinde dissosiyatifin, hangi dissosiyatif hastalık

olduğu teşhisi bulunabilmektedir. Travmanın yaşandığı yaş, hangi dissosiyatif tepki olduğunun belirlenmesinde önem taşımaktadır (Putnam, 2012: 35).

“Dissosiyasyon gerçekten de bağlantıya bir saldırıdır, bilincin sakatlanmasıdır, ezici duygusal veya fiziksel acıyı azaltmak için çaresizlik eylemi olarak yapılır. Böylece bir farkındalık alanı ile diğeri arasındaki, hafıza ile duygulanım arasındaki, kelimeler ile duygulanım arasındaki ve deneyim ile kimlik arasındaki bağlantı koparılabilir. Deneyim alanlarının kelimelere erişimi engellenebilir, bunun sonucunda deneyim bilinir ancak hakkında düşünülemez” (Sinason, 2011: 116)

Bu tezde, *dissosiyasyon* ve *dissosiyatif* terimleri, sıklıkla kullanılmıştır. Bu nedenle aralarındaki ayrıma da değinmekte fayda var: “Dissosiyasyon” bir süreçtir, yani zihinsel işlevlerin (hafıza, kimlik, bilinç) normalde entegre olan bu işlevlerin ayrılması veya kopması sürecidir. Bu süreç, travmatik deneyimler sırasında veya sonrasında ortaya çıkabilir ve bu süreç içinde kişi, yaşadığı olayları veya duyguları kendi benliğinden ayrılmış gibi hissedebilir.

“Dissosiyatif durum” ise, bu sürecin bir sonucu olarak ortaya çıkan spesifik bir durumu ifade eder. Örneğin, dissosiyatif kimlik bozukluğu (DKB), dissosiyasyon sürecinin bir sonucu olarak ortaya çıkan dissosiyatif bir durumdur. Bu durumda, kişinin birden fazla ayrı kişiliği vardır ve bu kimlikler arasında geçiş yapabilir.

### 1.1.2. Travma ve Travma Sonrası Stres Bozukluğu

Tüm çağdaş kanonlar, *travma* sözcüğünün anlamı konusunda hemfikirdir: “genellikle bir kaza ya da saldırı sonucu meydana gelen fiziksel yaralanma veya böyle bir yaralanma olayının meydana gelmesi” (Oxford, Cambridge, vd.). *Psikolojik travma* ise tıp ve psikoloji literatürüne “sarsıcı bir durum, fiziksel bir yaralanma veya stresli bir olay sonrasında yaşanan duygusal şok” olarak geçmiştir (APA Dictionary, 2015: 1104; David Matsumoto, 2009: 552, vd.). Konuyla doğrudan bağlantılı bir çatı terim olan *travmatize olmak* ise “birinin yaşanan stresli bir olay sonrasında kalıcı duygusal hasar yaşamasına sebep olmak” olarak tanımlanmıştır. Bununla birlikte, alan otoritelerinden Aida Alayarin’a göre, psikolojik travma; kişinin stresli durumlarında, o durumdan çıkabilmesi için başa çıkma gücünü etkileyecek durumu ifade etse de

“travmatik olmayan” streslerin ve acıların birikimi de travma benzeri deneyimler yaratabilmekte (Alayarin, 2011: 58) ve bu durum da travma belirtilerine yol açabilmektedir. Yine buna ek olarak, *travmatize olan kişinin* çevresinden destek alamaması ve tam tersine eleştirel durumlar ile karşılaşması durumunda, travmanın etkisi ve şiddeti artabilmektedir.

Travma, genellikle yaşandığı an ile sınırlı kalan geçici bir sarsıntı değildir ve bu nedenle travma süreci sonrasında, travmanın şiddet ve etkisine bağlı olarak *Travma Sonrası Stres Bozukluğu* (TSSB) görülebilmektedir. Hastalar, travmaya yol açan travmatik olayları hatırlamasalar bile, zihinlerinde bir yerlerde olayın varlığını sürdürebilmektedirler. Hatta, sıradan bir sebeple (doğum günü partisi, yıl dönümü, benzer kişi, koku gibi) birey tetiklenerek her şeyi hatırlayabilmekte ve bu durum, bireyin aynı acıyı tekrar yaşamasına sebep olabilmektedir. Diğer taraftan, *TSSB*, çeşitli hastalıkların kökeninde yatan sebeplerden de meydana gelebilmekte; özellikle de geçmişinde istismar olan çocuklarda yaygın olarak görülebilmektedir (Sinason, 2011: 97).

Resmi psikiyatri literatürüne 1980 yılında giren TSSB tanısı, “dehşet verici deneyimlerin, bunlara eşlik eden ‘donma ya da yanma’ tepkileri ve buna paralel kaçınma davranışı, uyuşma ve ayrışma ile yeniden yaşanmasını içerir” (Sinason 2011: 96).

TSSB'nin beyin fonksiyonlarını da değiştirdiği görülmektedir. Van der Kolk ve ekibi, TSSB'den mustarip, sağ elini kullanan bireylerin beyinlerinin, travmatik deneyimlerinin pozitron emisyon tomografisi altında nasıl dikkate değer değişiklikler gösterdiğini ortaya koymuştur (Rauch ve ark. 1996). Sinason, yaşanan değişimleri ve bu değişimlere paralel psiko-patolojik örüntüleri şu şekilde özetler:

“Baskın sol hemisferdeki konuşma alanı olan Broca alanında kan akışında belirgin bir azalma ve sağ limbik ve paralimbik sistemde ve görsel kortekste kan akışında artış kaydetmişlerdir. (...) Ciddi karmaşık TSSB vakalarında, son araştırmalar erken bağlanma örüntüleri ile yetişkinlerde daha sonraki psikopatoloji arasında güçlü bağlantılar olduğunu göstermektedir. Garip durumu kullanarak ‘dezorganize’ bağlanma örüntüsüne sahip olarak değerlendirilen bebekler, yetişkin olduklarında

sınırdaki kişilik bozuklukları veya dissosiyatif kimlik bozuklukları gibi dissosiyatif bozukluklar geliştirmektedir” (Sinason, 2011: 97-98).

*Dissosiyatif bozukluklar*, psikiyatrik rahatsızlıklar içinde önemli bir yere sahiptir ve pek çok diğer fenomen ile de doğrudan bağlantılıdır. DSM-5’te dissosiyatif bozukluklar, *çözülme* (dissosiyasyon) başlığı altında ele alınıp, *kimlik çözülmesi bozukluğu*, *unutkanlık çözülmesi* (dissosiyatif amnezi), *kendine yabancılaşma* (Depersonalizasyon) / *gerçek dışılık* (derealizasyon) çözülmesi, tanımlanmış diğer bir çözülme bozukluğu ve tanımlanmamış çözülme bozukluğu olmak üzere sınıflandırılmıştır (Öztürk, 2020: 222).

Dissosiyatif durumlardan bazıları da şu şekilde sıralanabilmektedir: *Hipnotik durumlar*, Brenman’a göre saldırgan dürtülere karşı bir savunma sistemidir. *Uyurgezerlik*, Amerikan Psikiyatri Derneği’ne göre, uyuma ve uyandırılma ile ilgili bozukluk olarak belirtilse de Putnam, çocukluk travmasının dışı vurulması ya da yasaklanan şeylerin gerçekleştirilme arzusu ile uyku döneminin 3. ya da 4. aşamasında ortaya çıkan ve zihnin müdahil olmadan her türlü şeyi yapma durumu olarak yorumlamaktadır. Yemek yeme, telefonla konuşma ve bilgisayarda iş yapma gibi her türlü işi gerçekleştirebilmektedirler. *Olağan dışı psikiyatrik sendromlar*, kişi kendine çok yakın birinin onunla yer değiştirmiş olduğuna inanmaktadır. Bu eş, akraba, yakın arkadaş olabilmektedir. Kişi kendi varlığını tümü ile reddetmektedir. *Cinnet durumları*, *klasik psikiyatriye göre*, *aklı yerinde* ve *uyurgezer-histerik biçim* olarak ayrılır. İyi ya da kötü bir başka canlı tarafından bedeninin ele geçirildiğine inanma durumudur. Aklı yerinde olan ne yaptığını farkında davranışlarını kontrol etmeye çalışır ama duygular aşırı yoğun ve zorlayıcıdır. Uyurgezer olarak yapan hiçbir şeyin farkında değildir. Bilinç yerine geldiğinde yaşanan şey unutulmuştur. Dini bir ritüel olarak bir insan bedeninin başka bir ruh tarafından ele geçirilmesi istenebilir. Bilerek yaratılan bir cinnet durumu ortaya çıkartılabilir. Ya da bir şeytan tarafından ele geçirildiği düşünülen istenmeyen cinnet durumu olarak da gerçekleşebilmektedir. Ani bir oluşumdur, genellikle kişinin bayılması ile sonuçlanır. *Bedende olmama ve ölümün kıyısında olma deneyimleri* kişinin zihninin fiziksel bedeninden uzaklaşmış gibi hissetme durumudur. Nefes alamama, kalbin durmasından dolayı ölüp dirilen insanların ölümün kıyısında olma durumu ile hissedilmektedir. Genelde ölen kişilerin

bedenden zihinlerinin ayrılıp, dışardan fiziki bedenlerini gördükleri belirtilmektedir. Psikolojik teori bunun bir halüsinasyon olduğunu iddia etmektedir (Putnam, 2012: 23-34).

**Tablo 1:** DSM-III'te bulunmayan dissosiyatif durumlar tablosu

| Hipnotik durumlar                                       | Uyurgezerlik                                                                                                                                                                  | Olağan dışı psikiyatrik sendromlar                                                                                                                | Cinnet durumları                                                                                      |                                                                                     | Bedende olmama ve ölümün kısıyında olma deneyimleri                                         |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                         |                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                   | Aklı yerinde                                                                                          | Uyurgezer biçim/ Histerik                                                           |                                                                                             |
| Saldırgan dürtülere karşı bir savunma sistemi (Brenman) | Uyuma ve Uyandırılma ile ilgili bir bozukluk (Amerikan Psikiyatri Derneği)<br><br>Çocukluk travmasının dışa vurulması, yasaklanan eylemlerin gece gerçekleştirilmesi (Putnam) | Kişi kendi varlığını tümü ile reddetmektedir. Kendisine ikizi kadar benzeyen biriyle yer değiştirdiğine inanmaktadır. (Capgras ve Reboul-Lachaux) | Ne yaptığını farkında davranışlarını kontrol etmeye çalışır ama duyguları çok güçlüdür. (Ellenberger) | Hiçbir şeyin farkında değildir. Kendine dair farkındalığını kaybeder. (Ellenberger) | Kişinin zihninin fiziksel bedeninden uzaklaşmış gibi hissetme durumu (Twemlow ve diğerleri) |

### 1.1.3. Bağlanma Modeli

*Bağlanma modeli*, psikiyatrist John Bowlby (1907 -1990) tarafından geliştirilmiştir. Bowlby bağlanma tanımını, *paradigmatik olarak bebek ve bakıcı arasında duygusal bir bağ içeren özel bir sosyal ilişki türü* olarak yapmıştır. Bir başka şekilde, *insan bebeğinin duygularını düzenlemeyi öğrendiği bağlam* olarak da görülebileceğini açıklamaktadır (Sinason, 2011:21).

Bağlanma modelini geliştirmekle ünlü gelişim psikoloğu Mary Ainsworth (1913-1999) ve meslektaşları, çocuk ve bebeklerde bağlanmayı, *güvenli, kaygılı/kaçınan, endişeli/dirençli, dağınık/kafası karışık* olmak üzere dört kategoriye ayırmıştır.

#### Güvenli

Bu bağlanma modelinde, bebekler birincil bakıcılarını hemen algılamakta ve kısa süreli ayrılık yaşasalar bile durumdan rahatsız olmakta ve endişe

hissetmektedirler. Tanımadıkları birinde huzursuzlanmaktadırlar. Birincil bakıcının dönmesi ile tekrar rahatlamakta ve huzurlu sisteme sorun yaşamadan geçiş yapmaktadırlar.

### **Kaygılı/Kaçınan**

Bu bağlanmada bebekler, bakıcısının ayrılması ile endişe yaşamamakta, döndüğünde de tekrar bağ kurmaya çabalamamaktadır. Yabancı onun için sorun teşkil etmemektedir. Bakıcıyı yabancıya tercih etmemektedirler.

### **Endişeli/Dirençli**

Bakıcısı ayrılınca çok endişelenirler fakat tekrar geri geldiğinde de ilişki kurmada sorun yaşamaktadırlar. Ağlayarak karşı koyma eğilimindedirler, bakıcı, rahatlatamamakta ve güven sağlayamamaktadır. Çocuğun/bebeğin sinirli ve öfkeli tavırları güvenli ortamın kurulmasını engelliyor gibi görülmektedir; çünkü ihtiyacı olan duygusal bağın kurulmasında bakıcısına güveni azalmış olduğu düşünülmektedir.

### **Dağınık/Kafası Karışık**

Bebeğin bakıcısını hem korku hem güvence kaynağı olarak gördüğü bir çelişki içinde yaşadığı düşünülmektedir. Bu durumda davranış sisteminde de çelişkili durumların meydana geldiği belirtilmektedir. Fiziksel ve cinsel istismar durumlarının bu bağlanma modelinin ortaya çıkmasına sebebiyet verdiği ifade edilmektedir. DKB'nin en güçlü sebebinin çocukluk döneminde gerçekleşen fiziksel ve cinsel istismar olduğu düşünüldüğünde (Sinason, 2011: 21-22), tezimizi ilgilendiren bu kategoriye giren bebeklerdir.

Bir çocuk olumsuz durumlar ile karşılaşabilir. Fiziksel olarak yaralanabilir. Fakat bu durumlarda sorunlarına hemen çözüm bulunması, mutsuzluk durumunun ortadan kaldırılması ile güven duygusu ortama hâkim olacaktır. Bu şekilde çocuğun çevresindeki fırsatları daha kolay yakalamayı ve sosyal ilişkilerini başarılı kurmayı öğrendiği düşünülmektedir. Davranışlarını, duygularını, iç kontrol mekanizmasını düzenleyebilmektedir. Sinason, özerk benlik duygusunun tamamen güvenli ebeveyn-bebek ilişkilerinden ortaya çıktığını belirtmektedir:

“Bağlanma dissosiyatif bozuklukla bağlantılıysa, bebek güvenliğinin belirleyicileri ile kişilik bozukluklarının, özellikle de dissosiyatif veya kimlik sorunlarının belirleyicileri arasında önemli bir örtüşme olmasını bekleyebiliriz” (...) ‘Hesse (1990a), istismarcı deneyimlerin bebeği dayanılmaz bir yaklaşımdan kaçınma çatışmasına soktuğuna dikkat çekmiştir. Dolayısıyla, bu bebeklerin içsel çalışma modellerinin, benliğin aşırı olumsuz temsillerini (kötü veya şeytani olarak) içermesi ve çoklu ve tutarsız bütünleşmemiş bir yapı sergilemesi muhtemeldir’ (...) ‘Liotti (1991) 46 dissosiyatif hastanın %62’sinin, ancak diğer psikiyatrik tanılara sahip 109 hastanın sadece %13’ünün, hastanın doğumundan iki yıl öncesine kadar veya kısa bir süre sonra önemli bir kayıp (ebeveyn, çocuk, kardeş, koca) yaşamış annelerin çocukları olduğunu göstermiştir. Bu bulgular, düzensiz erken bağlanma ve dissosiyasyon arasında bir bağlantı olduğu varsayımıyla tutarlıdır.’” (Sinason, 2011 :22-24).

## **1.2. Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu (DKB)**

Dissosiyatif kimlik bozukluğu, eskiden “çoklu kişilik bozukluğu” olarak bilinen fakat abartılı çağrışımlar yaptığı için, ismi “dissosiyatif kimlik bozukluğu” olarak güncellenen (Öztürk, 2020: 212), kronik hale gelmiş, travma sonrası dissosiyatif psikopatolojik olarak kabul edilen bir hastalıktır (Öztürk, 2020: 216). Dissosiyatif, kişinin otomatik sistemde çalışan algısının, çevre iletişiminin, kimlik bilgilerinin, bellek düzeneğinin bozulması durumudur. Birçok dissosiyatif hastalık mevcuttur fakat dissosiyatif kimlik bozukluğunun en ağırlarından olduğu düşünülmektedir.

*Orijinal kişi*, yani dünyaya doğan kişinin, genelde küçük yaş aralığında maruz kaldığı, şiddet içerikli davranışların uygulandığı (sürekli cinsel taciz, işkence, hapsedilme) ortamdaki, fiziksel olarak kaçamadığı durumda, ruhsal olarak kendini korumak için, kararlı dissosiyatif durumlar yaşaması sonucu bir, iki veya daha çok, farklı kişilerin, orijinal kişiliğin varlığına eklenmesi ile tek bedende çoğul kişiler görülmesi durumudur. Bu kişiler, orijinal kişinin zihinsel ve bedensel denetimini büyük oranda ele geçirerek özerk bir yapıya sahip olmaktadır.

“DKB, erken yaşta başlayan kronik çocukluk çağı travmalarına karşı bireyin kendisini yeniden kimliklendirme çabasıdır ve farkında olmadan yaptığı bu kimliklendirme çabası aslında onun travmalara karşı bir savunma sistemi olarak başlamış olup zamanla bir psikiyatrik hastalığa dönüşür” (Öztürk, 2018: 96).

DKB patolojik seviyeye gelmiş bir dissosiyasyondur. İleri seviye dissosiyatif bir bozukluktur ve bütün dissosiyatif bozuklukları da kapsayabilmektedir (Putnam, 2012: 9-37). “Kronik gidişli, kimlik ve bellek bozukluklarıyla seyreden bir bozukluktur” (Işık, 1996: 353). Sinason ise dissosiyatif kimlik bozukluğunu “çatışan insan zihni modelleri” olarak tanımlamıştır (Alayarin, 2011: 160). Psikoterapist Phil Mollon, DKB’nin travmaya yanıt olarak ortaya çıktığını ve temel *dissosiyasyon* tepkisinin bir gelişimini temsil ettiğini ifade etmiştir (Sinason, 2011: 112).

1895’te *R Osgood Manson*, çoklu kişiliğin karakteristik özelliğini şöyle belirtmiştir:

“Bu vakaların her biri hastalık, dermansızlık ya da şok, bilinç yitimi gibi bazı fiziksel nedenlerle oluyordu ve bilinç geri geldiğinde önceden var olan farklı bir bilince rastlanıyordu: hasta farklı bir kişi gibi bakıyor, konuşuyor ve hareket ediyordu ve bu yeni bilinçlilik ya da kendilik bütünüyle bağımsız bir kişi olduğunu iddia ediyordu” (Putnam, 2012: 59).

Dissosiyatif kimlik bozukluğu yaşayan insanlar, hasta olmayan insanların sosyal rollere bürünmesi gibi “rol değişimi” yaşamamaktadır. O sosyal rolü kendi bilinci/öz varlığı/benliği ile yönetmemektedir. Aksine o an, o sosyal kimlik içerisinde var olduğu; onu öz benlik haline getirdiği için o “role bürünmektedir”. Bunu yaşamsal bir gerçeklik olarak konumlandığı için, kişinin kontrolü dışında, bağımsız bir özne olarak ortaya çıkmaktadır. O, “o” gibi davranmamakta; o, “o” olduğu için öyle davranmaktadır. “ÇKB’nin<sup>1</sup> ana özelliği, bireyin davranışı üzerinde değişerek kontrol sağlayan alter kişiliklerin varlığıdır” (Putnam, 2012: 148).

“Putnam’a göre, alter kişilik, bilincin süregiden bir efekt, sınırlı bir davranış repertuarı ve bir dizi duruma bağımlı anıyla birlikte bir kendilik duygusu (beden imajı dahil) çevresinde organize olmuş ileri derecede ayrılaşmış durumlarıdır. Kluft ise şöyle

---

<sup>1</sup> Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu (DKB), Putnam’dan yapılan alıntılarda, orijinaline sadık kalınarak ÇKB olarak bırakılmıştır.

tanımlar: Ayrışmış kendilik durumları, yani (alter) kişilikler mental içerik ve işlevleri seçici olarak harekete geçirme (görece stabil ve süregiden) örüntülerinin mental odaklarıdır. Söz konusu mental içerik ve işlevler rol alma ve rol oynama boyutlarıyla açıkça davranışa dökülebilir” (Şar, 2017: 2).

Dissosiyatif kimlik bozukluğu, genel olarak, ergenlik döneminden önce yaşanan ağır ve sürekli travmalar sebebi ile meydana gelmektedir. “Araştırmalar, çocuklukta kötü muamele geçmişi ile dissosiyatif kişilik bozukluğu arasında özel bir bağlantı olduğunu ve özellikle cinsel istismarın söz konusu olduğunu belgelemiştir” (Sinason, 2011: 29). Hastalanan kişi, yaşadığı ya da yaşıyor olduğu o travmatik olaydan ya da olaylardan kaynaklı oluşan şoktan, unutarak kurtulmaya çabalar. Unutursa rahatlayacaktır, durum “bu benim başıma gelmedi”, “bunu ben yaşamıyorum” durumuna dönüşecektir. Yaşanılan tüm olay/olaylar en ince ayrıntısına kadar toparlanıp bir çöp poşetine konur ve zihnin derinlerine atılır. Fakat sürekli bastırılan duygular beynin kendine yeni kişilik ya da kişilikler oluşturmaya sebep olur ve kişinin maruz kaldıklarına karşı, kendini koruma altına alması bir “o” bulması ile sonlanır. Travmayı “o yaşadı” olarak kodlayarak durumdan sıyrılmaktadır (Işık, 1996: 353).

Travma, insanın gerçekleşen olay üzerindeki gücünü ve bedeninin fiziksel hakimiyetini kaybetmesi, bu durumdan kaçış yolu bulamaması, durumun zihninin çözümleyebileceği yeterlilikte olmaması ile durumu anlamlandıramama sonucunda meydana gelmektedir. Kişi, fiziksel olarak kaçamadığı travmalardan zihinsel olarak kaçmaya çalışmaktadır (Fedai, 2016: 20). Ailesi yüzünden travma yaşamış çocuklar, travmayı yaşatan anne ve/veya babalarıyla bağ kurmayı bırakamazlar. Bu *bağlanma bozukluğu*, anne ve/veya babasının çocuğun hayati ihtiyaçlarını karşıladıklarından dolayı onlardan kopamama durumu şeklinde gerçekleşmektedir. Dolayısı ile çocuk, yaşatılan travmayı bastırmaya, unutmaya, inkâr etmeye başlamaktadır. Bu bastırma-reddetme durumu *dissosiyasyon* oluşmasına zemin hazırlayabilmektedir. Yaşadığı travma sebebi ile güven problemi yaşayan çocuk, bağımsız olma duygusu da gelişemediğinden dışarda güven ve ilgi aramaktadır. Bir kişiye aniden aşırı bağlanabilmekte, sağlıklı ilişkiler geliştirebilmektedir (Öztürk, 2018: 227).

Bağlanma bozukluğu, dissosiyatif hastalıkların da ana sebeplerinden biri olabilmektedir. Bulgulara göre, dissosiyatif bozukluklar, toplumda yüksek oranda rastlanan psikolojik hastalıklardır. DKB hastalığı ise şizofreni kadar yoğun bulunmaktadır:

“İstanbul Tıp Fakültesi Hastanesi’nde yürüttüğümüz çalışmalara göre, klinik olarak doğrulanmış olmak koşulu ile, genel psikiyatri servisine yatan hastaların yaklaşık olarak en az %5’i, genel psikiyatri polikliniğine başvuranların ise %4’ü DKB hastasıdır” (Şar, 1998: 14).

“Yapılan çeşitli araştırmalar ÇKB olgularının % 68-90’ının cinsel istismarla, % 60-82’sinin fiziksel istismarla, %88-97’sinin cinsel ya da fiziksel istismarla çocukluk döneminde karşılaştıklarını ortaya koymuştur. Ülkemizde bu konuda yapılan bir çalışmada yaş ortalaması 24 olan bir hasta grubunun çocukluk çağında %72’sinin cinsel istismara, %64’ünün fiziksel istismara, % 96’sının ise herhangi bir travmaya uğradıkları belirtilmiştir. ÇKB olan ergenlerin % 73-80 oranında cinsel istismara, % 70-73 oranında fiziksel istismara, % 80-95 oranında fiziksel cinsel istismara uğradıkları bildirilmiştir” (Tamam, Özpoyraz, Ünal, 1996: 47).

Klinik psikiyatri profesörü Loewenstein’nın bir makalesinde, genel nüfus araştırmaları içinde bir örneklemde, “DSM-5’e göre, Türk kadınlarından oluşan bu örneklemde DKB prevalansı %1,1’den yüksek olabilir” denmektedir (Loewenstein, 2018: 233).

DKB hastalığı hakkında araştırmalar sürekli devam etmektedir. Mevcut bilgilerimiz psikoterapiye uygun bir bozukluk olduğunu bildirmektedir. Kültürel farklılıkların da etkilediği, zor, karışık ve çok da nadir olmayan bir hastalık olduğu düşünülmektedir. “DKB’nin yaygınlığı acil psikiyatrik ortamlarda en yüksek seviyededir ve genel nüfusun yaklaşık %1’ini etkilemektedir” (Dorahy, Brand , Şar, Krüger, Stavropoulos, Taboas, Fernández Middleton, 2014: 2).

Psikiyatri Profesörü Loewrans, DKB’nin çocuklukta yaşanan ağır travmadan sonra başlayan, travma sonrası gelişimsel bir bozukluk olarak kavramsallaştırıldığını belirtmiştir.

“DKB'li çocuklar üzerinde yapılan arařtırmalar, kötü muamele raporlarının %95'inin sosyal hizmetler tarafından doğrulandığını ortaya koymuřtur. DKB'li yetişkinlerle yapılan yoğun vaka çalışmaları, çocuklukta řiddetli, tekrarlanan kötü muamele geçmişlerini, sonuç olarak ortaya çıkan açıklamalara ve çocukluk okulu, sosyal hizmet ve tıbbi kayıtlara dayanarak doğruladı” (Loewrans, 2018: 237).

Godfrey Lienhardt ise DKB hastalarının bölünmeleri ve alter üretme durumlarının açıklaması için, pasif olarak dayanmak, katlanmak zorunda oldukları durumlarda, sembolik olarak kendilerini özgürleřtirmeleri, olarak ifade etmiştir (Kenny, 1981: 356).

DKB hastalığı varlığını çeřitli şekillerde belli etmektedir. Kiři, özgüven kaybına uğrayabilmekte, uzun ani odaklanmalar yaşayabilmekte, kafasının içinde olmayan sesler ya da çevresinde hayali arkadaşlar görebilmektedir. Duyguları ani, aşırı uçlara taşınabilmekte kahkahalarla gülerken bir anda ağlamaya başlayabilmektedir. Ani korkular ortaya çıkabilmekte ağır depresyon yaşayabilmekte, aşırı kaygı taşıyabilmekte, olmayan olayların gerçekte ihtimalinden ciddi derecede korkmakta, gerçekte olmayan nöbetler geçirebilmekte, bedeninin çeřitli yerlerinde ağrılar, uyuřmalar hissedebilmekte, unutkanlık ve öğrenmede problem yaşayabilmekte, cinsel tutarsızlık sergileyebilmekte ve suç sayılabilecek davranışlar gerçekleřtirebilmektedir. Bu vakalarda, kendilerinden uzaklařma durumu görülebilmektedir. Tıbbi bir sebebi bulunmayan çeřitli ağrılar çekeebilmekte, psikolojik olarak, bař dönmesi, mide bulantısı, kalp çarpıntısı, uyuřma, ateř yükselmesi, yaşayabilmektedir. Buna *somatoform* adı verilmektedir (Fedai, 2016: 26,31). DKB'nin en net nörolojik göstergesi, klasik ağrı kesiciler ile geçmeyen řiddetli bař ağrıları olmaktadır. Kimi terapistler, bu ağrıların özellikle alter kişilerin arasındaki kontrol savařı durumuna girildiğinde artıř gösterdiğini belirtmiştir. Diđer nörolojik belirtiler, sık sık bayılma, hastada bilinç kaybı ve krizler görülebilmektedir. Görsel rahatsızlıklar yaşanabilmekte, motor becerilerde bozulmalar ortaya çıkabilmektedir. Histeri niteliğinde duygusal bozukluk yaşanma durumu da görülebilen belirtiler arasındadır (Putnam, 2012: 95,96).

### 1.2.1. DKB'nin Kökeni ve Tarihi

Dissosiyatif kimlik bozukluğu, çok eski tarihlere dayanmaktadır. DKB, 1800'lere kadar "şeytanın kişiyi ele geçirmesi" olarak düşünülmüş ve ancak XIX. yüzyılda modern tıbbın başlamasıyla, psikiyatristler tarafından hastalık kabul edilmeye başlanmıştır.

Congdon, Hain ve Stevenson 1961 yılında yazdıkları makalede, "ele geçirilme" ve dissosiyatif kimlik bozukluğu hastalığının, fenomenolojik olarak benzer olduklarını belirtmektedirler. Her iki durumda da insan, farklı kişiliklere sahip olmakta; bu kişilikler orijinal kişiden tamamen farklı özelliklere sahip olabilmekte ve hatta bu farklı kişilikler kendine özel isimler edinebilmektedir. Diğer taraftan, her iki durumda da orijinal kişiye ait özellikleri reddedip kendi özelliklerini edinecek kadar özerkleşebilmekte ve orijinal kişiye zarar verebilecek denli ileri giden kişilikler oluşturabilmektedir (Keeny, 1981: 337).

Ele geçirilmenin tanısal belirtileri tipik olarak şunları içerir: saldırganlık, özellikle kendine saldırganlık, kontrol edilemeyen ağlama ve çılgılık atma, genellikle katatoniye benzeyen değişmiş bilinç durumları, konvülsif titreme olarak ifade edilebilen bir terör durumu; uyuyamama, tuhaf davranış bozuklukları, coprolalia (müstehcen dil), insanüstü güç, sosyal değer sembollerine karşı tiksinti veya saldırı, ajitasyon ve iğrenç koku veya yüz bozuklukları gibi çeşitli somatik semptomlar. Ayrıca havaya yükselme (veya sıçrama) söylemi, artan ağırlık (yerçekimine sahip olma), telekinezi, telepati ve glossolalia (dillerde konuşma) gibi genellikle psikik olarak yorumlanan olağanüstü fenomenler de vardır (Goodman, Winkler ve Baker'den aktaran Godvin, Hill, Attias 1990: 94).

Dissosiyatif durumlarda, bazen amnezi, katatoni veya yüz ifadelerinde, seste veya görünürde vücut gücünde değişiklikleri içerebilen bir kişilik değişikliği ile birlikte değişen bilinç dönemleri vardır. Ağır çocuk istismarı mağdurları sıklıkla kendini yaralama, nöbetler ve diğer somatik şikayetler, ağlamayla birlikte depresyon, yeme bozuklukları ve antisosyal davranışlar sergiler (Goodwin, Cheeves ve Connell, 1988'den aktaran Godvin, Hill, Attias 1990: 95).

Bu açılardan baktığımız zaman çok fazla ortak belirtiyeye sahip olduğu görülmektedir. Rahipler ile gerçekleştirilen *şeytan kovma ayini* ile psikiyatrist ile gerçekleştirilen *psikoterapi* arasındaki temel teknik fark, psikoterapinin *bütünleşme*; şeytan çıkarmanın ise *kovma* üzerinde durmasıdır. Psikoterapist, alter kişiler ile hastanın bütünleşmesini sağlamaya çalışırken; peder, şeytanın ele geçirdiği bedenden, kötü ruhu kovmaktadır (Goodwin, Hill, Attias 1990: 100).

DKB, hastalık olarak kabul edildiği ilk yıllarında “çoklu/çoğul kişilik bozukluğu” şeklinde isimlendirilirken, günümüzde -bu şekilde kullanmaya devam edenler olsa da- artık “dissosiyatif kimlik bozukluğu” kalıbıyla netleştirilmiştir. 1816’da, *Samuell Mitchill*, ilk “çift kişilik” tanımlaması yapmış; 1845’te psikiyatrist *Moreau De Tours*, “dissosiyasyon” (çözülme) kavramını ortaya koymuştur. *Pierre Janet* (1859-1947), dissosiyasyon ve dissosiyatif bozukluklar konusunda çalışmalar yapmış, geliştirmiş ve sistematik olarak incelemiştir. DKB sendromunun kuramsal çerçevesini çizen en önemli isimlerden *Morton Prince* (1854-1929) olarak görülmektedir. *Frank W. Putnam*, *Richard P. Kluft*, *Sigmund Freud*, *Josef Breuer* gibi isimlerin de bu alanda önemli çalışmaları bulunmaktadır (Fedai, 2016: 4). 1816’da Mitchill’in yaptığı ilk *çift kişilik* tanısı, 19 yaşında bir İngiliz olan Mary Reynolds’a ait olup, psikiyatri alanında bilinen ilk DKB vakasıdır. 20. yüzyılın başında Morton Prince’in inceleme çalışmaları, hastalarda ikiden fazla kişinin olabileceğini ortaya koymuştur. Artık bu dönemde hastalığın adı “Çoklu Kişilik Bozukluğu” olarak geçmeye başlamıştır. Prince, hipnoz kullanarak ortaya çıkan yan kişileri inceleyerek ilerlemeler kaydetmiş ve bundan sonra bu hastalık ile savaşan psikiyatlara de tedavi için yol gösterici olmuştur (Tamam, Özpoyraz, Ünal, 1996: 46). Pierre Janet’in ilk DKB teşhisini net olarak koyduğu hastası, 19 yaşındaki Lucie’dir. Lucie’nin 3 alter kişiliği mevcuttur; Lucie 1, Lucie 2 ve Lucie 3. Hastanın alter geçişleri durumunda hafıza kaybı yaşanmamakta ve orijinal kişinin, tüm alterler ile aynı anda, bilinci paylaştıklarını belirtmektedir. Bunun üzerine bilinçdışı eylemler ve çift kişilik üzerine makaleler yazmaya başlamıştır (Erim, Erdoğan, Doğangün, 2022: 97).

1896 yılında, Alfred Binet’in, DKB hakkındaki düşüncesinin, tüm vakaların ortak noktası olarak çok iyi senkronize olmuş, kendi kendini destekleyen bir psikolojik fenomenler topluluğu, normal bilinçten ayrılığı olduğunu belirtmektedir. Bunlar kendi

başlarına var olmaktadır. Bu ikincil bilinç, birincil bilinci izler ve değişim gerçekleşmektedir. İkincil bilincin, birincil ile yan yana durmakta olduğunu belirtmektedir (Kenny, 1981:340).

“Ludwig ve ark. (1972), çoklu kişiliğin, bir veya daha fazla alternatif kişilik üretmesi, her birinin muhtemelen birbirinden ve ana kişilikten farklı değer ve davranış kümelerine sahip olması, birbirlerine ve ana kişiliğe karşı değişen derecelerde hafıza kaybı ve birbirlerine karşı ilgisizlik iddia eden durumların varlığı olarak tanımlamaktadır” (Cutler, Reed, 2009: 20).

Morton Prince’in, son dönem öğrencilerinin de keşfettiği gibi, DKB hastalığında iki veya üç hatta daha fazla bilinç ortaya çıkabilmektedir. Bu bilinç durumları zaman zaman tam bağımsız hareket edebilmektedir. Kişinin fiziksel ya da psikolojik olarak ani ve yoğun etkilenme durumunun gerçekleşmesi ile (örneğin panik atak, aşırı heyecan,) harekete geçebilmektedirler. Prince, bu hastaların zihinsel olarak istikrarsız olduğunu ifade etmektedir. Yaşanılan histeri krizlerinin alterlerin ortaya çıkmasını da tetiklediğini belirtmektedir. “Orta çağın sözde "şeytanî sahiplikleri" ve modern tıbbın histeri krizleri de böyleydi” (Prince, 1908: 18).

XIX. yüzyıl sonrasında da uzun süre tıp dünyası DKB hakkında ikiye ayrılmış; DKB’nin bilinenlerden farklı bir hastalık olduğunu iddia eden uzmanların yanında, DKB’yi bir hastalık olarak kabul etmeyip, hasta kişinin mükemmel bir oyuncu olduğunu düşünmüş ya da şizofreni, depresyon gibi hastalıkların bir versiyonu olduğunu iddia etmiş uzmanlar da yer almıştır. Sonunda hastalık, Amerikan Psikiyatri Derneği (APA) tarafından tanınarak, tartışmalara son noktayı koymuş ve DKB’yi bir hastalık olarak kabul ederek derin araştırmaların yolunu açmıştır.

“Genellikle göz ardı edilen, 30 yıl boyunca DKB'nin ampirik olarak anlaşılması ve DKB'nin (o zamanlar Çoklu Kişilik Bozukluğu olarak anılırdı) Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabının (DSM-III; Amerikan Psikiyatri Birliği, 1980) üçüncü baskısında ayrı bir tanı varlığı olarak kabul edilmesiyle resmi olarak tanınmıştır” (Dorahy, Brand, Şar, Krüger, Stavropoulos, Taboas, Fernández’ Middleton, 2014: 3).

Amerikan Psikiyatri Derneği'nin otoritelerinden *Benjamin Rush*, hastalığın tanımlamasını yapmış, DKB ile ilgili yapılan araştırmaların ve verilen derslerin öncüleri arasında yer almıştır. *Jean-Martin Charcot, Babinski, Bernheim, Binet* de önemli araştırmacılar arasındadır (Putnam, 2012: 38).

1950'li yıllarda psikiyatri öğrencisi olan Joan Coleman, Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu'nu yalnızca genç kadınlarda nadiren görülen bir durum olarak öğrenmiştir. Bu dönemde, çocukluk travmaları gibi nedensel teorilere yer verilmemektedir. 1973 yılına gelindiğinde Coleman, çoklu kişilik kavramına zihninin artık daha açık olduğunu belirtir. Ancak DKB hâlâ büyük ölçüde kadınlarda görülen bir rahatsızlık olarak kabul edilmekte ve çocukluk travmalarına ilişkin belirgin bir nedensel açıklama sunulmamaktadır. Söz konusu bozukluk hakkında genel anlamda oldukça sınırlı bilgi bulunmaktadır. Coleman, dönemin psikiyatri anlayışının DKB'ye yönelik bakışını şu sözlerle ifade etmektedir:

“The Companion to Psychiatric Studies (Forrest 1973), o zamanlar daha yüksek bir yeterlilik arayanlar için kapsamlı bir psikiyatri ders kitabı olarak kabul ediliyordu. 1973 baskısında "disosiyasyon"a yalnızca bir kez atıfta bulunulmakta ve "histeri" başlığı altında bile disosiyatif kimlik bozukluğuna (DKB) hiç değinilmemektedir. Dolayısıyla, diğer pek çok psikiyatrist gibi ben de bu kavramı çok az ilgi ve öneme sahip olduğu için, aklımın bir köşesine koydum. Yeme bozukluğu olan, kendini yaralamaya meyilli, ilişkilerini sürdüremeyen, bazen çok karışık ama genellikle frijit hastaların tanımlanmasına rağmen, bu ders kitaplarının hiçbirisi çocuk cinsel istismarından bahsetmiyordu. (...) Çalıştığım hastanenin 'döner kapısından' bu tür birçok hasta geldi ve genellikle sınırda kişilik bozukluğu teşhisi konuldu. Bazılarının histerik olduğu söylenirdi. İlk yıllarda istismara uğradıklarını nadiren açıklıyorlardı, ancak bunu yapacak kadar cesurlarsa, hepsinin geçmişte kaldığı söyleniyor ve bunu tamamen geride bırakıp şimdiki davranışlarına odaklanmaları tavsiye ediliyordu. Çoğu aralıklı olarak kendilerine zarar vermeye devam etti. Bazıları yardım almayı denemekten vazgeçti ve kendilerini öldürdü. Nasıl oldu da hepimiz bu kadar kör olabildik?” (Sinason, 2011: 190-191).

Joan, 1980'lerde bir hasta ile çalışmaya başlar fakat üzerinden iki üç yıl geçmesine rağmen, koyduğu hiçbir teşhisin tedavisinden sonuç alamaz. Fakat hastası, onunla yaşadığı korkunç gerçekleri konuşmaya karar verdiğinde durum tersine dönmeye başlar. Nitekim, hastasının, hala faaliyette olan bir satanist tarikat içinde

büyüdüğü ve trans benzeri ataklarının sosyolojik fenomenler olmadığı ortaya çıkmıştır. O zamandan sonra Joan, satanist tarikatlardan kurtulan ve DKB olan birçok kişiyle çalışmıştır. Ritüel istismarları konusunda çalışan en az 300 terapist ile de iletişime geçmiş; bu terapistler, çoğu hastasının DKB özelliği gösterdiğini belirtmişlerdir (Sinason, 2011: 191).

DKB üzerinde yapılan araştırmaların, 1970'lerden sonra artma göstermesinin sebebinin çocukluk döneminde yaşanan fiziksel ve cinsel tacizlere daha cesurca bakılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Ayrıca, ABD'de o dönemde basının hipnoza olan ilgisinin bulunması da araştırmaların yoğunlaşmasında etkili olmuştur. Klüft'a göre, DKB ile karıştırılan şizofreni hastalığının tanımının netleşmesi ve şizofreni tedavilerinin DKB'ye çözüm sağlamadığı gerçeğinin ortada olması da durumu etkilemiştir (Tamam, Özpoyraz, Ünal, 1996: 46).

DKB, tarihte çeşitli şekillerde karşımıza çıkmaktadır. *Alter kişiler*, kişinin içinde yaşayan diğer kişilerken, *posesyon* durumu kişinin bedeninin bir ruh tarafından ele geçirilmesi anlamındadır. Bedeni ele geçiren ruh, canı nasıl isterse bedeni kullanmakta, zarar verebilmektedir. 18. yüzyıla kadar posesyon durumunda, şeytan çıkartma ya da işkence ile kötü ruhun bedeni terk edeceğine inanılmış ve sözde tedaviler uygulanmıştır (Şar, 2017: 1). Günümüzde de hala cinlerin ya da kötü ruhların bedenini ele geçirdiğini iddia eden ya da ölen annesinin ruhunun, bedenini ele geçirdiğini söyleyen kişilere rastlanmaktadır. Bu durumda kişilerin büyücülere, hoca olduklarını iddia edenlere giderek, onları kovmak için çeşitli yöntemlere başvurulduğu bilinmektedir. Bu büyücü ya da sözde hocaların da sözde tedavilerini, hayvan ya da insanlara işkence etmeye ve cinsel istismara kadar götürdükleri günümüz haberlerinde ya da gündüz programlarında<sup>2</sup> görülmektedir. Psikoanalitik bakış açısında ise gelişim sürecinde insanın birden fazla kişi ile özdeşleşme yaşadığı zaman yeni kimlikler oluşturduğu da düşünülmüştür. "Hastaların özdeşim yaptıkları kişilerin rollerini aynı anda ya da artarda ve sanki bir tiyatro oyununda değişik rolleri sergiliyormuşçasına oynadıkları iddia edilmiştir" (Işık, 1996: 354).

---

<sup>2</sup> Örnek bir tayın için bkz. Müge Anlı, Tatlı/Sert, <https://www.youtube.com/watch?v=v35ie2NLetU>

DKB, hastalık olduđu düşünülmediğı ya da 1900’lerin ilk yarısındaki gibi diğerk hastalıklar ile karıştırıldığı zamana oranla, daha çok tespit edilse de psikiyatristlerin üzerinde net ve kesin sözler söylenebilecek kadar çok hasta inceleme şansları olmamıştır. Dolayısıyla geçmişten gelen bilgiler kullanılsa dahi, grip, alerji, astım gibi klasik ve yoğun görülen hastalıkların, bir başka hastada görülerek çözümlenmesi gibi, DKB teşhis ve tedavisinde hızlı ve net bir süreç sergilenememektedir. DKB daha önce de bahsettiğimiz birçok psikolojik hastalığın belirtilerini de gösterdiğinden yanlış teşhis koyma olasılıkları artmış ve bu yüzden yanlış tedaviye maruz kalmış birçok hasta bulunmaktadır (Putnam, 2012: 83,84).

“Ne yazık ki çok geniş bir yelpazede psikiyatrik bozukluğa işaret edebilen semptomların bu bolluğu genellikle disosiyatif patolojinin altında yatanları gölgelemiş, böylece bu hastalar çoğu kez kendilerinde bulunmayan durumlar ile ilgili olarak yıllarca tedavi görmüşlerdir” (Putnam, 2012: 84).

### **1.2.2. Etiyoloji (DKB’nin Sebepleri)**

“Çoğu zaman bireysel ve toplumsal travmalar, istismarcı kişi ya da kitle için bir kontrol kurma amacıyla yapılmaktadır. Sonuç olarak da adeta bireyler ve toplumlar travmaları tarafından yönetilmektedir” (Öztürk, 2018: 94).

Dissosiyatif kimlik bozukluğu, genellikle ergenlikten önce ihmal ve istismara uğramış çocuklarda görülmektedir. Peter Fonagy, travmaya bağlı DKB etiyo lojisinin %90 olduğunu belirtmektedir (Sinason, 2011: 9). Bu vakalarda, güven sağlaması gereken yakınları tarafından, kendini en güvende hissetmesi gerektiğı ortamda istismar edildikleri için, kaçacak yerleri ve sığınacak kimseleri bulunamaması durumu mevcuttur. Kendini fiziksel ve cinsel korumaya alacak kadar gelişme göstermediğinden, tekrarlanan fiziksel ve/veya ruhsal istismarlar sonucu çocuk, yaşadığı yoğun acıdan kaçmak ve bu durumdan kendini korumak için, zihnini böler. Yeni bir kişilik oluşturarak, istismarın kendinin değil, oluşturduğu diğerk kişinin ve/veya kişilerin başına geldiğini düşünmektedir. Böylelikle çocuk yaşadığı bu büyük acıdan bir şekilde kendini korumuş olacaktır. “Örneğin, yakınlarını kaybetme, ölüme tanık olma, ölen kişiyi öpme ya da dokunma gibi davranışlara zorlama, çocuğun cinsel

ya da fiziksel kötüye kullanımı, cinsel ya da fiziksel travma gibi durumlar, çocuğun kullandığı savunma düzeneklerini zayıflatır” (Işık, 1996: 354). “Amerika Birleşik Devletleri’nde yaşayan yetişkin nüfusun ortalama %30-%40’lık bir bölümünün çocukluk çağında ihmal ve istismarın çeşitli türlerine maruz kaldıkları sonucuna ulaşılmıştır” (Alpay, 2017: 127). Loyd DeMause’a (1931-2020) göre erken yaşta başlayan istismar durumuna katlanabilmenin yolu, dissosiyatif veya dissosiyasyon savunma yöntemidir. Sürekli cinsel istismara uğrayan bir kişi ya kendini öldürür ya istismarcısını katleder ya da hayatına devam edebilmesi için dissosiyasyon savunma mekanizmasını kullanması kaçınılmaz olacaktır (Öztürk, 2018: 95).

“Janet’ye göre geçmiş dönemden bir anı, ancak söz konusu olaya verilen tepki uygunsuz olduğunda travmatik hale gelmektedir. Uygun olmayan bir tepki örüntüsü nedeniyle, birey zor bir durumun üstesinden gelemez ve onu aşmak için büyük çaba sarf etmesi gerekir. Bu sürekli çaba yorgunluk ve hatta bitkinlik yaratır. Janet’ye göre bu yorgunluk ve bitkinlik nevrozların oluşumunda büyük rol oynar” (Erim, Erdoğan, Doğangün, 2022: 97).

Çocukluk çağında yaşadığı travma, kendisini bakan büyüten tarafından yaşatılıyorsa (örn. encest ilişkisi) çocuk büyümeye devam edebilmek için dissosiyasyon yaşayabilir. Burada çocuk, büyümeye ve bakım almaya devam edebilmek için *bağlanma bozukluğu* yaşamakta, bu travmayı yaşatan ebeveynine bağlanmaktadır. Gelişim sürecinde yaşanan bu tarz travmalar, çocuğun hayatındaki olumsuz temsiller çocuğun bilincini, belleğini ve oluşan kimliğini yanlış etkiler ve bozuk bir oluşum meydana getirmektedir. Bu durumda *alter kişiler* ortaya çıkabilir (Fedai, 2016: 21).

“Bilincin disosiyatif durumları uzun süredir akut travmaya uyarıcı yanıtlar olarak kabul ediliyor, çünkü bunlar şunları sağlıyor: 1) gerçekliğin zorlamalarından kurtulma; 2) travmatik anılar ve duygulanımların normal bilinçli farkındalığın dışında tutulması; 3) kendilik duygusunun değiştirilmesi ya da bu duygudan uzaklaşma;(böylece travma başkasının ya da kişisizleşmiş kendiliğin başına gelmiş olur) 4) acı yitimi (analjezi)” (Putnam, 2012: 77).

J.G Allen, DKB’ye neden olan şeyin “kompartimentalizasyon” olduğunu belirtmektedir. Normal insanlarda işlenen bilgi, bilinçli farkındalığa ulaşır, depolanır; istenilen zamanda ulaşılabilir haldedir. Bu sistem bozulur ve bilinçli farkındalığa

ulaşılmazsa buna kompartimentalizasyon denmektedir. Kompartimentalizasyon, amneziye sebep olur ve depolanmış bilgiye erişim kapanır (Fedai, 2016: 12).

DKB'nin nedenlerinin net bir şekilde ortaya konamama problemi dissosiyatif hastalıklarla ilişkisinde ayrıntılı açıklanacağı üzere, şizofreni ve sara gibi hastalıklar ile karıştırılması ve farklı vakaların incelenirken çocukluk travmalarının atlanması olarak görülebilmektedir. Aynı zamanda bir psikiyatristin birden fazla vaka ile çalışmaması da ortak problemlerin kaçırılmasına sebep olabilmektedir. 1990 itibari ile ebeveyn ölümleri belirten raporlar, Goddard'ın 1926'da cinsel istismar belirttiği vakası, 1930'da Morselli'nin hastası Elena'nın babasının cinsel saldırılarına uğradığı raporu ve birçok benzeri rapor 1944 yılında Taylor ve Martin'in DKB üzerindeki bu şiddetli travmatik durumların varlığına dikkat çekmelerine ve ortak rollerine odaklanmalarını sağlamıştır. Zamanla vakalardaki çocuk istismarı raporlarının artışı, DKB'nin sebeplerinin netleşmesini sağlamaktadır. Ulusal Ruh Sağlık Enstitüsü, 100 DKB vakası ile ilgili yaptığı araştırma ve ankette, bütün DKB hastalarının %97'sinde, çocukluk döneminde yaşadığı önemli travma deneyiminin bildirildiğini saptamış olduğu görülmektedir (Putnam, 2012: 67-68).

Fiziksel ve duygusal istismarın bildirilmesinin yanında çok fazla ensest rapor bildirilmiş bulunmaktadır. Ensestin en genel anlamı, aralarında kan bağı bulunan veya bulunmayan, evlenmelerinin yasak olduğu bilinen akrabalar ile öz veya üvey ayrımı yapmaksızın ebeveynlik ilişkisi bulunanlar arasındaki her türlü cinsel eylem olarak tanımlanabilmektedir (Soner, Aykut, 2017: 134). Baba- kız, üvey baba-erkek çocuğu, üvey anne- kız, anne- erkek çocuğu, dede-torun, dayı/amca-yeğen, iki kardeş, bakıcı-çocuk gibi birçok cinsel istismar türü bilinmektedir. Birden fazla DKB ile çalışan psikiyatristler çocukluk travmalarının bu hastalık üzerinde etkili olduğuna kesin gözü ile bakmaktadırlar. DKB hastalarında en sık bildirim, çocuk istismarı olarak bilinmektedir. Cinsel saldırı esnasında kullanılan nesneler de fiziksel travma kategorisine girmektedir.

DKB'de cinsel istismar esnasında çocuğa eş zamanlı işkence de uygulandığı da bilinmektedir. Anüse, vajinaya, ağza zorla nesneler sokma, köle olarak kullanma, anne- babanın sevgilisine cinsel obje olarak sunulma, işkence ederek tecavüz etme,

tekme-tokat dövme, kızgın demirler ile dağlama, derisine sigara basma, cam veya bıçaklarla derisini kesme gibi şeylerin yapıldığı, hastalar tarafından itiraf edilmiş bulunmaktadır. Bu da DKB oluşumunda cinsel istismarın sebep oluşunun en büyük kanıtlarından biri olarak görülmektedir.

DKB vakalarının arasında, çocukluk çağlarında, şeytan çıkartma, kötü ruha ulaşma ritüellerinde kullanıldığı da bildirilmektedir. Bu noktada hastanın akla bile gelmeyecek sadist uygulamalara maruz kaldığı anlaşılmaktadır. Hapsedilme işkencesinin de bu hastalar arasında yaygın olduğu ortaya çıkmıştır. Valize kilitleme, soğuk, karanlık yerlere kapatma, tuvalete kapatma ve hatta nefes alabileceği bir boruyu ağzına sokup canlı canlı gömülme vakaları bildirildiği görülmektedir. Psikiyatrist Doktor Wilbur'un bildirdiği bir vakada, kadın bir DKB hastasının çocukken, yüzüne bir soba borusu konularak canlı bir şekilde gömüldüğünü ve istismarcısının bu borudan çocuğun yüzüne işediğini rapor ettiği bilinmektedir (Putnam, 2012: 69-71).

İstismar durumu, *fiziksel*, *duygusal* ve *cinsel* olarak üçe ayrılmaktadır. *Fiziksel istismar*, gözle görünür bir gerçekliğe sahip olduğundan diğer istismar çeşitlerine göre nispeten daha anlaşılır olmaktadır. Çürük, kırık, kesikler, sigara söndürme izleri gibi bedende karşılaşılabilecek, gözle görülebilecek somut sonuçlarıdır. Ömür boyu sakatlığa ve hatta ölüme bile sebep olanları mevcuttur. *Duygusal istismar*, çocuğun sosyal ve zihinsel gelişim sürecini darbelemekte ve anlaşılması zor bir durum olmaktadır. Çocuğu sürekli aşağılamak, başarısız olduğunu vurgulamak, küfretmek, istediği şeyleri yapmasını yasaklamak, sevilmediğini hissettirmek, dalga geçmek gibi davranışlar bu kategoriye girmektedir. *Cinsel istismar*, yetişkin ve çocuk arasında geçen bütün cinsel iletişim şekline verilen isimlendirme olmaktadır. Temaslı olabildiği gibi sadece tahrik amaçlı konuşmalar ve röntgencilik de bu istismarın içinde yer almakta ve çoğunlukla aile içinde sır olarak saklanmaktadır. Bunun altında yatan faktörünün, çocuğun ve/veya ailenin suçlu olarak görülmesi korkusu ve toplum tarafından ayıplanma, dışlanma durumuna maruz kalmama isteği olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple saptanması da çok zor bir durum halini almaktadır (Soner, Aykut, 2017: 133).

Bazı çocuklarda ise DKB, istismar olmadan da oluşabilir. Aile içi şiddetli kavgaların bulunması, huzursuz ev ortamı, sevdiği birinin ani ya da kaza ile ölümüne şahit olma, ailesinden birinin diğerini öldürdüğünü görmesi, savaş döneminde ailesinin öldürülmesine şahit olma gibi vakalar da mevcuttur. Ergenlik döneminde bir DKB hastası, ebeveynlerinin mayın döşeli bir arazide parçalandıklarını ve kendisinin bu parçalanmış bedenleri bir araya getirmeye çalıştığını belirtmektedir (Putnam, 2012: 73).

*Öztürk*, dissosiyatif bozukların sadece çocukluk çağı travmalarından, işkenceden kaynaklanmadığını, empatiden uzak, şiddet içerikli yanlış çocuk yetiştirmenin de bu hastalıkların sebeplerinden olduğunu belirtir. Çalıştığı 124 kişilik bir örneklemede, dissosiyatif bozukluk vakalarının tamamında, en az bir tür çocukluk dönemi travma ya da ihmal yaşandığının görülmüş olduğunu; %87'sinde ise en az bir tür travmanın aile içinden kaynakladığını rapor etmektedir (Öztürk, 2020: 225-226).

### **Cinsiyet**

Kadınların erkeklere oranla DKB'ye yakalanma durumunun daha yüksek olduğu görülmüştür. Bunun sebebi, erkeklerin gözden kaçırılması, klasik hastalık semptomlarının erkeklerde farklılaşması ya da kadınların iç şiddetinin, erkeklerde dışa dönük yaşanması olabilmektedir. Nitekim kanunlar tarafından cezalandırılmış ve hapsedilmiş DKB hastalarına rastlanılmıştır (Putnam, 2012: 81-82). Kadın hastaların korku duygusunda aşırılık, bedenine şiddet uygulama ve kendini öldürme girişimlerine karşın, erkeğin karşısındakine saldırma, öldürme, uyuşturucu madde kullanma eğiliminde olduğu görülmektedir (Putnam, 2012: 182).

### **Genetik**

Dissosiyatif bozuklar ile ilgili genetik çalışmalar da bulunmaktadır. Hastalığa yakalanma, yakalanmaya yatkınlık durumlarının genetik bir faktör olup olmadığı konusunu çalışan birçok araştırmacı mevcuttur. Bu çalışmalar giderek yoğunlaşmaya devam etmektedir. Bazı araştırmacılar, DKB hastalarının dissosiye olmaya yatkın olduğunu düşünmektedirler (Öztürk, 2020: 226).

“Bireysel travmaların kuşaklararası aktarımını inceleyebiliyor olmak için klinik temelli çalışmalarla vaka takibi yapılması gerekmektedir. Nispeten daha yoğun ve mesleki açıdan özel bir çalışma yeterliliği ve genellikle multidisipliner profesyonel bir ekip (klinik psikolog, psikiyatr, sosyal hizmet uzmanı, ruh sağlığı ve psikiyatri hemşiresi) gerektirdiğinden dolayı, bireysel travmaların aktarımına dair literatür toplumsal travmalar kadar yaygın değildir” (Öztürk, 2018: 93).

### **Yaş ve Hipnoz**

*Putnam*’ın belirttiğine göre, kolay hipnoz olabilme özelliğinin, DKB’ye yakalanmayı kolaylaştırdığı düşünülmektedir. Hipnotize olmanın yaşa göre dağılımının da çocuklukta kolay, 10 yaşlarında en üst seviyeye çıktığı, ergenlikte bu seviyenin düştüğü ve yetişkinlerde stabil hale geldiği düşünülmektedir. Dolayısı ile çocuklukta yaşadıkları travma durumundan kendilerini korumak için dissosiyasyona başvurmaları ve sonunda DKB’ye yakalanma olasılığının daha yüksek olduğu iddia edilmektedir. Küçük yaşta edinilen hayali arkadaşların, travmalar ile baş etmek için, alter kişiliklere dönüştüğü de düşünceler arasında yer almaktadır (*Putnam*, 2012: 75,76).

Psikiyatrist *Bills* de çocukken travma yaşayan kişilerin hipnoza meyilli olduğunu ifade etmektedir. Öztürk’ün belirttiğine göre ise yeni yapılan araştırmalar sonucu, hipnoza eğilim ile dissosiyasyon arasında güçlü bir ilişki bulunmamaktadır. Çalıştığı yüzlerce dissosiyatif vakadan yaptığı çalışma sonucu elde ettiği veriler ışığında, hastalarının hipnoza eğiliminin ya da hayal gücü genişliğinin bulunmadığını belirtmiştir (Öztürk, 2020: 228).

### **Etnik ve sosyo-ekonomik statüler**

Sosyoekonomik açıdan bakıldığında zaman, toplumun her kesiminde DKB hastası görülmektedir. Irksal, etnik, bir ayrım bulunmamaktadır. Beyaz ya da siyah insanlarda görüldüğü bilinmektedir (*Putnam*, 2012: 83). Amerika Birleşik Devletleri, Kanada, Meksika, birçok Karayipler ve Orta Amerika ülkesi, yarım düzineden fazla Güney Amerika ülkesi, tüm büyük batı Avrupa ve en doğu Avrupa ülkeleri, İsrail, Türkiye, birçok Afrika ülkesi, Avustralya, Japonya, Kore ve birkaç Asya ülkesinde yerli kişilerde DKB hastalığı teşhis edilmiş ve tedavisi de gerçekleştirilmiştir (*Kluft*, 1996: 338).

### Vitamin eksikliği

DKB hastalığı bağlamında *B12* vitamin eksikliği araştırması yapılmıştır. *B12* vitamini eksikliğinde vücutta, nörolojik, hematolojik, gastroentestinal ve psikolojik belirtiler görülebilmektedir. Bu bağlamda DKB hastalığına *B12* vitamininin etkisi olup olmadığı araştırılmış ve duruma herhangi bir etkisi bulunmadığı sonucuna varılmıştır (Katı, Asoğlu, 2015: 38-39).

### **Psikiyatrik semptomlar**

DKB hastalığına genel olarak depresyonun eşlik ettiği görülmüştür. Bunun yanında, hastaların büyük kısmı kendilerini “sallanan bir ruh hali” içinde tarif etmektedirler. Sürekli değişen duygu ve davranışları bulunmaktadır. Sürekli kendilerine zarar verme eğilimi ve intihar etme isteği, kendine saygısını, güvenini kaybetmiş, yaşama karşı olumsuz bakış açısına sahip, ağlamaklı konuşma şekline sahip, cinsel sorunları olan ve transa girme zorluğu yaşamayan, uyku problemleri yaşayan, kabuslar ile baş etmeye çalışan, sık sık uyanan kişiler olduğu gözlemlenmiştir. Kişiler psikiyatriste bilgi verirken bunlardan bahsetmeyebilmektedir. Farkında olmadıkları birçok semptoma sahip olabilirler bu durumda yakınlarının verdikleri bilgiler çok önem taşımaktadır. Özellikle, “bazen bambaşka biri gibi davranıyor” denmesi, dikkat edilmesi gereken önemli bir cümle olmaktadır (Putnam, 2012: 85).

**Tablo 2:** Etiyolojik etmenler tablosu

| Yaş ve Hipnoz                                                                                                                                                                                                              | Cinsiyet                                                                         | Genetik                                              | Etnik Sosyal Çevre                                                                                               | Vitamin eksikliği: B12             | Psikiyatrik Semptom                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Putnam’a göre, kolay hipnoz olabilme DKB’ye yakalanmayı kolaylaştırmaktadır. Kişi, 10 yaşlarında en kolay hipnoz olabilme seviyesindedir. Öztürk’e göre, hipnoza eğilim ile DKB arasında güçlü bir ilişki bulunmamaktadır. | Putnam’a göre kadınların erkeklere oranla DKB’ye yakalanma oranı daha yüksektir. | Günümüzde bu alandaki araştırmalar devam etmektedir. | Kluft’a göre ırksal, etnik herhangi bir ayrım yoktur. Dünyanın pek çok bölgesinde görülmüş ve iyileştirilmiştir. | Duruma herhangi bir etkisi yoktur. | Putnam’a göre çoğu DKB vakasında, DKB’ye eşlik eden başka psikiyatrik semptomlar mevcuttur. Dikkatli incelenmelidir. |

### 1.2.3. Semptomlar ve Tanı Kriterleri

DKB, teşhisi en zor hastalıklardan biridir fakat tıbbın ilerlemesi, üzerinde çalışan kişi sayısının çoğalması ile zaman içinde bu hastalık hakkında daha çok bilgi edinilmiş ve daha iyi anlaşılır hale gelmiştir. DKB'nin diğer dissosiyatif hastalıklarla birlikte de görülebilen ya da semptomların karışabileceği bir hastalık olduğu da bilinmektedir. Bu nedenle psikiyatristler, bu hastalık araştırmasında çok dikkatli davranmak ve ayrıntıları önemle takip etmek gerektiği konusunda hemfikirdir. DKB'nin var olduğunu anlamak ya da DKB olmadığı teşhisini koymak için psikiyatristlerin kullandığı çeşitli stratejiler vardır. Öztürk, Dissosiyatif Kimlik Bozukluğunun ana özelliğini, en az iki farklı kimliğin var olarak, dönüşümlü olarak, kişinin davranışlarını kontrol etmesi olarak belirtmektedir (Öztürk, 2020: 216).

Humphrey ve Dennett, 1998'de DKB teşhisi için yaptıkları çalışmada, altı maddeden oluşan bir kriterler listesi hazırlamışlardır:

- “1. Farklı kişilikler, birbirlerinin anılarına ve düşüncelerine erişimi bir insanın zihninin diğerinin zihnine erişimiyle aynı olan farklı "sözcülere" sahip olmalıdır.
2. Her bir benlik, öznenin davranışı üzerinde bilinçli kontrole sahip olduğunu iddia edecektir.
3. Her benlik kendi retoriğine ikna olacaktır.
4. Bu benlik retoriği diğerlerini ikna edecektir.
5. Farklılıklar ayırt edici olacaktır.
6. Ayrı benliklere "bölünme" teorik tedaviden önce gerçekleşmiş olacaktır” (Moline, 2013: 115).

Amerikan Psikiyatri birliği tarafından hazırlanan *DSM-5* ise Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu'nun güncel tanı ve ölçütlerini şu şekilde belirtmektedir:

“A. İki ya da ikiden çok ayrı kişilik durumu ile belirli kimlik bölünmesi. Bu durum kimi kültürlerde cin çarpması yaşantısı olarak da tanımlanır. Kimlikte bu bölünme, kendilik duygusunda ve eylemlerini yönetebilirlik algısında sürekliliğin belirgin olarak bozulmasını kapsar ve duygulanım, davranış, bilinçlilik, bellek, algı, biliş ve/veya duyuşal-devinsel işlevsellikte bununla ilişkili değişiklikler bulunur. Bu bulgu ve belirtiler başkalarınca gözlenebilir ya da kişi bunları bildirir.

B. Sıradan bir unutkanlıkla açıklanamayacak bir biçimde, günlük olayları, önemli kişisel bilgileri ve/veya travmatik olayları anımsarken yineleyici boşluklar vardır.

C. Bu belirtiler, klinik açıdan belirgin bir sıkıntıya ya da toplumsal, iş ile ilgili alanlarda ya da önemli diğer alanlarında işlevsellikte düşünmeye neden olur.

D. Bu bozukluk genel kabul gören kültürel veya dinsel bir uygulamanın bir bölümü değildir. (Not: Çocuklarda imgesel oyunlarla ve arkadaşlıklarla açıklanamaz.)

E. Bu bozukluk bir maddenin doğrudan fizyolojik etkilerine (örn. alkol esrikliği sırasında ortaya çıkan bilinç kararmaları ya da davranış kargaşaları) ya da başka bir sağlık durumunun (örn. kompleks parsiyel katılımlar) fizyolojiyle ilgili etkilerine bağlanamaz” (Öztürk, 2020: 222).

Teşhis için psikiyatristler, ilk olarak hastanın öyküsü dinlenmektedirler. Fakat bu tarz hastaların öykülerinde, yaşanılarda ve zamanda tutarsızlık görülmektedir. Alter kişilerin anlattığı farklı öyküler, ana karakterin yaşadığı net yaşam öyküsünü yakalamakta, psikiyatristleri zorlamaktadır. Aynı olayı alter kişiler farklı şekillerde anlatabilmektedir. Aynı zamanda, anılar amneziye uğrayıp, bir alter kişiden diğer alter kişiye geçtiği için, anlatılanların zamanları tutarsız olup, kronoloji sorunu da yaşanmaktadır. Örneğin, tatile çıkan bir DKB hastası, tatilde çok yalnız olduğunu kötü zaman geçirdiğini belirtirken, 1. alter kişisi her akşam ayrı bir kişi ile değişik yerlerde gezdiğini anlatabilmektedir. 2. alter kişi ise sadece ailesi ile beraber olduğunu ve çok mutlu bir zaman geçirdiğini belirtebilmektedir. Üçü de bu tatilin farklı tarihlerde olduğunu söyleyebilmektedir. Bu durumda *host* (ev sahibi kişilik, orijinal kişi ile aynı ya da farklı kişi olabilir) (Putnam, 2012: 162) kişinin anlattıkları önem taşırsa da alterlerin yaptıkları ile ilgili net hatırlamalar yaşamayabilir. Alter kişilerin zorlaması ile *host* kişilik bir sürü uyku ilacı içip kendini hastanenin yoğun bakımında bulabilir. Uyandığında neler olduğundan habersiz, şaşkın vaziyette olabilir. Bazı şeyleri, hatırlasa da beyninin içinden gelen seslerin ona “ilaçları iç” emri verdiğini söylemektedir. Bu ilaçların neden alındığını, öncesinde bir olay olup olmadığını genelde hatırlamamaktadır. DKB hastalarının psikiyatristleri “deli” teşhisi konmaması ya da durumlarının anlaşılabilmesi için alterlerin dikkatli sahte bilgeliği ile karşılaşabilmektedirler. Putnam’a göre, psikiyatristler vakanın anlattıklarını çok iyi

dinlemeli ve tutarsızlıkları yakalamaya çalışmalıdırlar. Alter kişi, hastanın açıklarını kapatacak şekilde konuşmayı başarabilmektedir. Putnam, DKB hastalarının şu cümleleri söylediğini belirtmektedir, “Bunalıma girmiş olmalıyım; onlar bana şişedeki bütün hapları almamı söylediler” (Putnam, 2012: 104-105).

DKB’nin teşhisinde *zaman* kavramı önemlidir. Çünkü bu kavram, hastalarda kayıp zaman dilimleri olduğunu gösterebilmektedir. Teşhis konulurken, hasta saat 8.00’da saate bakıp, tekrar saate baktığında 18.30 olduğunu gördüyse bu arada neler yaptığı sorulmaktadır. Hiçbir fikri yoksa, hayatında yaşadığı bu örnekleri çoğaltması istenmektedir. Putnam’ın belirttiği üzere, bir kayıp durumu varsa bunun herhangi başka bir sebeple olmadığı da incelenmelidir. Örneğin alkol ve uyuşturucu gibi maddeler de zaman yitimine sebep olabilmektedirler ve fakat bu maddeler, hasta iken de kullanılıyor olabilmektedir. Gerçekten zaman kavramını yitirip yitirmediği ayrıntılı sorular ile irdelenmelidir. Zaman yitimi, diğer dissosiyatif bozukluklarda da mevcut olduğundan dikkatli şekilde, özgün örneklerin yakalanması önemlidir. İşyerine gidip, geçen saatleri hatırlamayıp, günün sonunda tüm işleri bitirdiğini gören ve anlamlandıramayan hastalar mevcuttur. Çoğu hastanın dolabında, kendi zevkine uymayan, asla giymeyecekleri, satın aldıklarını hatırlamadıkları kıyafetlerin bulunduğu, gün içinde tercih etmeyeceği bir kıyafeti giydiğini görüp şaşırdığı, asla sürmeyeceği bir renkte ruj sürdüğü ve hiç yapmadığı saç şeklini yaptığı rutin durumlardır. Bir kafeteryaya gidip asla içmediği bir şeyi sipariş verdiğini garsonun getirmesi ile fark eden hastalar bulunmaktadır. Kişinin klasik tercihlerinden çıkıp, farklı kıyafetler giyip takılar takmak, farklı parfüm sürüp, farklı makyaj yapmak, alter kişinin kendini, host kişilikten farklılığını ortaya koyma isteği olabilmektedir. Putnam, host kişi ve alterler arasında zevk farklılıkları olduğunu ve alterlerin bedeni ele geçirdiklerinde kendi özgün mevcudiyetlerini gösterme şekillerini, host kişinin dolabında bulduğu gizemli peruklarla, farklı kirpiklerle, mücevherle, parfümler ve ayakkabılar ile gerçekleştirdiğini fark ettiklerini ve birçok kadın vakanın bu durumla karşı karşıya kaldığında şaşırtıcı bir deneyim yaşadıklarını belirtmektedir. Erkeklerde de benzeri bir durum söz konusudur. Onlarda ise farklı olarak genellikle silahlar, aletler ve arabalar bulabildiklerini belirtmektedir (Putnam, 2012: 106-109).

“DKB hastalarında kişilik durumları arasında fizyolojik değişiklikler olduğunu bildiren çeşitli çalışmalar mevcuttur. DKB, bilinçte geniş dalgalanmalarla sonuçlanabilen bir durumdur. Bu dalgalanmalar, organize bir kimlik algısı etrafında kendine has duygu, davranış ve anıların oluşumuyla karakterizedir” (Semiz, Ebrinç, Çetin, Narin, Özgüven, 2000: 177).

DKB hastaları, çeşitli ortamlara girdiklerinde, hangi alter kişi o an bedene hakimse insanlar o alter ile tanışmaktadır. O alterin ismini öğrenmektedir. Dolayısı ile teşhis için, farklı ortamda yaşayan insanların, kendisine farklı isimler ile seslendiğinin hasta tarafından belirtilmesi çok önemli olmaktadır. Bu alter kişilerin tanınması ise tedavi için önem arz etmektedir. Alter kişiler özerk davranmaktadırlar. Host kişinin hiç sevmediği bir kişi ile dost olmaya çalışabilirler. Herhangi bir alter ise host kişinin müdürü ile çok küstahça kavga edip onu işten kovdurabilir. Host, amnezik durum mevcut ise bu durumu unutacağından, işe gittiğinde büyük bir şok yaşama ihtimali bulunmaktadır (Putnam, 2012: 109).

Hasta, bazen alter kişilerin yolladığı görsel ve işitsel iletiler yüzünden halüsinasyonlar gördüğünü ya da işittiğini düşünebilmektedir. Genelde içlerinde kendinden başka biri daha var gibi hissetmektedirler. Hastalar, alterlerinin, duygu, ses ve davranışlarının, hangisinin hangi altere ait olduğunu, kesin bir dille ayırt etmekte zorlanabilmektedirler (Öztürk, 2020: 216).

Bir DKB hastası, iyi okullara gitmiş, derece ile mezun olmuş, başarı belgeleri almış, bir spor dalında derece kazanmış, bir tiyatro oyununda başrol oynamış, yazdığı bir oyundan ödül almış, evlenmiş, çocukları olmuş olabilir. Eğer bir DKB hastası ise kişi, hayatının akışında yaşanan bu olayların olduğunu bilir ama içlerinde hatırlayamadıklarının mevcut olduğu görülmektedir. Hiçbir evlilik yıldönümünü hatırlamayabilir ve sadece eşinin anlattıklarından olayları biliyor olabilir. Sahneye çıktığını ailesinin anlattıklarından biliyor olabilir ama o anı yaşadığını hatırlamıyor olabilmektedir. *Bennet Braun*, gözlemlmeleri sonucunda, bu tarz vakalarda en önemli noktanın, hastanın böylesi bir olayın olduğunu bilmesi ile gerçek deneyimi hatırlama eylemi arasında bir ayrım yapması olduğunu belirtmektedir (Putnam 2012: 110).

DKB hastaları kendilerini bir anda farklı yerlerde bulabilmektedirler. Oturma odasında olduğunu sandığı anda kendini mutfakta bulabilmektedir. Nereye gittiğini bilmeden bir otobüsün içinde olduğunu fark edebilmektedir. Türkiye’de iken bir anda Paris’te Eyfel Kulesi’nin resmini çekerken kendini fark edebilmektedir. Bu seyahatleri farkında değildirler. Bu durumu *füjden* ayırmak için, olayların daha kapsamlı araştırılması ve hastanın daha ayrıntılı bilgi vermesi gerekmektedir. “Bir hasta bu durumu özetlerken şöyle diyordu: “kendimi bir köşede ‘yürü’ ve ‘yürüme’ işaretlerine bakarken bulmaktan ve oraya nasıl gittiğimi hatırlayamamaktan usandım” (Putnam, 2012: 111).

DKB hastaları gerçeklikten kopabilmektedirler. Kendilerini dışardan takip etme durumu yaşayabilmekte, yaptıkları hareketlerin kendilerinden bağımsız gerçekleştiğini hissedebilmektedirler. Beden dışına çıkıp kendini izleme durumu sadece DKB hastalarına özgü olmadığından bu kişisizleşme durumu için özgün ve ayrıntılı incelemeler yapılması gerekmektedir. Dünyadaki her şeyin gerçek dışı olduğunu, kendinin ölü olduğunu düşünme, mekanik hareket ediyormuş gibi hissetme durumları DKB’de teşhis için önemli ayrımlardır; diğer hastalıklarda çok rastlanmadığı düşünülmektedir (Putnam, 2012: 112).

DKB hastalığının en büyük belirtilerinden biri, hastayı yalancılıkla suçlayanların bulunmasıdır. Hasta doğruyu söylemektedir ama alterlerin kime ne söz verdiğini unuttuğu için, onların insanlara söylediklerine, kendi hayatında uyum sağlama durumu yoktur. Alter kişiliklerden biri arkadaşının nikah şahidi olma teklifini kabul ederken, host kişilik arkadaşının evlendiğinden habersiz, nikaha bile gitmeyebilir. Ya da diğer alter kişiliğin sevmediği biri evleniyorsa ve o anda baskın olan kişilik o ise gitmemeyi tercih edebilir. Putnam’a göre, teşhiste bu durumun ayrıntılı incelenmesi gerekmektedir. Aynı zamanda host kişilik, alter kişiliğin davranışlarını bilmediğinden ‘onu ben yapmadım’ deme hakkına sahip olsa da çevre tarafından yaptığı görüldüğü için, yalancı olarak ilan edilmektedirler (Putnam, 2012: 113).

DKB hastalarında, *geçmişe dönüş* yaşanan bir durum olmaktadır. Geçmişteki o ana gider ve gerçekten her şeyi baştan yaşıyormuş gibi hisseder. Bu durumla

genellikle host kiři bař etmek zorundadır. Çocukken yaşanan travmaların, yetişkin dönemde herhangi bir sebepten ötürü tetiklenmesi ve o ana gelmesi de olađan bir durumdur. Örneđin, çocukken bir bardak kırdıđı için, camları yerden alıp kendi elini keserek ceza veren annesinin varlıđını ve o acıyı, günümüzde bir bardak kırdıđında yaşayabilmektedirler. Yahut sevgilisi ile cinsel ilişkiye girerken, çocukluğunda kendisine sürekli tecavüz eden dedesini bir anda karşılarında bulabilmektedirler (Putnam, 2012: 115-116). Çocukken yaşanan travmaların incelenmesi ve kiři üzerindeki etkisi, teřhis için önem taşımaktadır.

DKB'li hastalarda sık görülen bir durum ise farkında olmadıkları yeteneklerini keřfettmeleridir. Nasıl öğrendiklerini bilmedikleri bir enstrümanı çok güzel çalabilir, dersini aldıđını hatırlamadıđı farklı bir dilde şiirler yazabilirler. Yahut tersi bir şekilde, sahip olduđu her türlü yeteneđi kaybedebilir ve bunun nasıl olduđunu açıklayamaz. Bir gitar öğretmeni iken, gitarı nasıl çaldıđını, notaları nasıl okuduđunu unutabilmektedir. Putnam'a göre, Böyle durumlar teřhis için dikkat edilmesi gereken noktalar arasındadır (Putnam, 2012: 117).

DKB hastalarının kafalarının içinden sesler yükselmektedir. Bu sesler, birbirleri ile tartışabilmekte, kavga edebilmekte ve birbirlerine müdahale edebilmektedir. Bununla beraber, host kiřinin kararlarına karıřabilmekte, iyi ya da kötü yönlendirme yapabilmekte oldukları da görölmektedir. DKB hastaları, yüksek sesle onlar ile konuşabilir ve alterlerden de cevap duyabilmektedirler. DKB'li hastalar alterler ile iletişim kurabilmektedir. Bu teřhiste çok önem taşımaktadır (Putnam, 2012: 118).

#### **1.2.4. Alter Kiřiler ve Özellikleri**

DKB hastalıđı farklı kiřiliklerin aynı zihin içinde yaşaması ile karakterize edilmektedir. Bazen bu kiřiliklerin bedeni hakimiyeti altına alması ile başlayan yaşamsal süreç, orijinal kiřinin anılarında yer almamaktadır. Dolayısı ile süreklilik arz eden bir insanın zihnine göre, bu hastalarda süreklilik yakalanamamakta ve kendilerine özel, tamamlanmıř yaşam hikayeleri bulunamamaktadır. Aynı zamanda alter ve host

kişiler birbirlerini tanımayabildikleri gibi, tanısalar da birbirleri hakkında kötümser ya da yanlış düşünceleri bulunabilmektedir. (Öztürk, Şar, 2016: 1).

DKB hastalığının bölünmüş kişileri, birbirlerinden her anlamda farklılık göstermektedir. Özellikle orijinal kişi ve diğer kişiler arasında net ayrımlar vardır. Bellek, zihin, algı, motor becerileri ve düşünce yapıları farklılık gösterir. Her kişinin kendine ait sınırlı düşünce yapısı, tercihleri, kendine ait bireysel özellikleri, yeme, içme, kıyafet zevkleri, bir olayı başlatma ve çevreye uyum sağlama gücü bulunmaktadır. Yaşları, cinsiyetleri, cinsel tercihleri farklı olabilmektedir. Kendilerine ait anıları ve temsil ettikleri özellikleri mevcuttur. Hastada, ona istismarda bulunan insan da alter kişiliğe ayrılmış olabilmektedir. Alterler, agresif, kızgın, umutsuz, sevgi dolu olabilmektedirler. Her biri aynı ilaca farklı tepkiler verebilmektedir. Birinin toza alerjisi varken diğeri tepki vermeyebilir. Aynı olayı anlatırken farklı duygu ve farklı mimiklerle anlatabilirler. Kullandıkları lehçe ve sağ elini mi, sol elini mi kullandığı değişebilmektedir. Hatta aralarında doğa üstü olan ya da televizyonda izlenilerek etkilenilmiş bir süper kahraman bile bulunabilmektedir. Yani tamamen farklı biyolojik, psikolojik ve sosyolojik özellikleri olabilmektedir. Bedeni ele geçiren kişilik, kendi belleği ve bireysel özellikleri ile diğer kişinin yerini alır. Dolayısı ile diğer kişiye ait anılar geçici olarak hafıza kaybına uğrayabilmektedir. Alterler birbirlerinden haberdar olup ilişki kurabilecekleri gibi, yaşadığı günü bile bilmeyeni bulunmaktadır. Bazı alter sistemlerinde, biri diğerine söz geçirebilmekte, ana kişiliği kukla gibi yönetebilmektedir. Alter kişiler, ev sahibi kişiden bağımsız olduğunu düşünürse ev sahibi kişiliği intihar etmesi için bile zorlayabilmektedir. Ev sahibi kişi, alter kişilikleri hayali olarak görebilirken sadece kafasının içinden gelen, olmayan sesler olarak da duyabilmektedir (Şar, 2017: 1). “Hasta kendisinin içinde bir başka kişinin bulunduğu hissini duyabilir ya da bir alter kişiliği hayali arkadaş olarak algılayabilir” (Şar, 2017: 3).

DKB hastası işitsel halüsinasyon duyabilmektedir. Bu sesler dışardan içeri duyulmamakta tam tersi, sesler içinden gelmektedir. Bedene hâkim kişilik ile içerden gelen sesler, uzun cümleler ile karşılıklı diyalog şeklinde mantıklı bir düzende konuşabilmektedirler. Hatta iç sesler, terapi zamanında, terapistle cevap verebilmektedir (Yanık, 2024).

DKB hastaları aynada kendilerini gördüklerinde farklı saç rengi, farklı gözler, farklı deriye sahip ve hatta karşı cinse dönüşmüş görebilmektedirler. Artarda farklı kişiler halinde gördüğünü bildirenler de mevcuttur. Hastaların birçoğu aynaya bakmamayı tercih etmektedirler. Yaşanılan travma bağlamında, dokunma ve koku ile ilgili halüsinasyonlar gördükleri de bilinmektedir. Farklı kafaların havada uçuştüğünü söyleyen, olayları dışardan izlediğini belirten hastalar da bulunmaktadır (Putnam, 2012: 90-91). Bazı DKB hastaları, sanrılara sahip olabilmektedirler, bu sanrılar Amerikalı askerlerin ona işkence ettiği, uzaylıların üzerinde deney yaptığı, Rus Hükümetinin özel mesajlar gönderdiği gibi öyküler olabilmektedir (Putnam, 2012: 93). Hasta kişinin kendinden söz ederken “biz” ya da “o” hitabını kullandığı görülmektedir (Putnam, 2012: 147).

“Çoğul kişilik bozukluğu olan hastalar, genellikle "kişilikleri" ayrı ayrı test edildiğinde psikolojik testlerde çok farklı sonuçlar gösterirler (Jeans 1976; Ludwig et al. 1972; Miller 1984; Osgood et al. 1976; Smith et al. 1982)” (Spanos, Weeks, 2016: 299-300).

Amnezi, belli bir dönemin hafızadan yok olması durumu olarak bilinmektedir. Dissosiyatif kimlik bozukluğu yaşayan kişi, günlük hayatında yaptığı çeşitli şeyleri, düşüncelerini, davranışlarını ve duygularını unutabilmektedir ve/veya tutarsız yaşayabilmektedir. Amnezi durumu sık görülmektedir; kedisinin adını, nerede okuduğunu, kaç yaşında olduğunu unutabilmekte, kendisi ile ilgili bilgi veremeyebilmektedir. Bir gün kedileri çok severken bir gün köpekleri sevdiğini söyleyebilmektedir. Patates en sevdiği yemekken, patatesten nefret ettiğini belirtebilmektedir. Bara gidip insanlar ile dans etmeyi çok severken, evden çıkmayan, insanlar ile iletişim sevmeyen asosyal biri haline dönüşebilmektedir. Çok iyi çaldığı gitarın nasıl tutulacağını dahi unutabilmektedir (Fedai, 2016: 25-26). Ables ve Schilder (1935) durumu şu şekilde ifade etmektedirler: “İster mali isterse de ailevi olsun bazı hoş olmayan çatışmalar önemli oranda, amnezinin dolaysız nedenini oluşturur” (Putnam, 2012: 11). Bazı DKB hastalarında bir kişiden diğer kişiye geçerken amnezi durumu yaşanabildiğinden, DKB hastaları anlamlandıramadıkları durumlar ile karşı karşıya kalabilmektedir. Örneğin, birdenbire kendilerini kirli elbiseler ile bulabilmekte ama nasıl kirlendiğini bilmemektedirler. Ya da kendini

okulda, karakolda bulur ama oraya nasıl gittiğini hatırlamamaktadırlar. Arkadaşı ile gece boyunca dışardadır ama kendisi uyuduğunu sanıyordur (Sinason, 2011: 113). Bunun örneklerini, doktor notlarından yola çıkılarak çekilen film olan *Üç Yüzlü Kadın* (The Three Faces of Eve) filminde de görmekteyiz.

“DKB’nin temel belirtileri kimlik ve bellekle ilgilidir. Kendi için de sürekliliği olan ve birbirinin yerini alabilen farklı kişilik durumları aynı kişide birlikte varlığını sürdürmekte ve yineleyici amneziler tabloya eşlik etmektedir” (Şar, 2017: 2).

DKB’de ev sahibi kişi ve alterler arasında iletişiminin farklı yolları mevcuttur. DKB’de ev sahibi kişi olayları hiç hatırlamayabilir. Kontrol tamamen alter kişinin elinde olabilir. Ev sahibi kişi olayların hepsini hatırlayabilir ama müdahale edemez, kukla gibi kullanıldığını hissedebilmektedir. Ya da olayın izleyicisi gibi dışarıda hissedebilmektedir. Hastada kendinden kopuş ve çevrenin yabancılaşması görülebilmektedir (Fedai, 2016: 27).

**Tablo 3:** Bir DKB vakasındaki alter özellikleri örnek tablosu

| Kişilik                | İsim   | Yaş | Cinsiyet | Psikososyal Yapı    | Eğitim / Meslek    | Cinsel tercih | Fiziksel Engel | Ayrıştırıcı özellik     |
|------------------------|--------|-----|----------|---------------------|--------------------|---------------|----------------|-------------------------|
| Ev sahibi/<br>Orijinal | Ömrüm  | 20  | Kadın    | Asosyal             | İlkokul terk       | Heteroseksüel | Yok            | En sevdiği renk kırmızı |
| Alter-1                | Ömür   | 30  | Erkek    | Sosyal, entelektüel | Üniversite         | Heteroseksüel | Yok            | Solak ve asabi          |
| Alter-2                | Ömer   | 55  | Erkek    | Korkak              | Mühendis ve ressam | Homoseksüel   | Yok            | Kekeme, şeker hastası   |
| Alter-3                | Mert   | 15  | Erkek    | Suskun              | Lise öğr.          | Biseksüel     | Sol kol felçli | Hayattan nefret ediyor  |
| Alter-4                | Merve  | 70  | Kadın    | Girişken            | Doktor             | Lezbiyen      | Yok            | Soğuk kanlı katil       |
| Alter-5                | Merviş | 4   | Kız      | Çok zeki            | Yok                | Yok           | Yok            | Hiperaktif, çok neşeli  |

Alt kişilikler çoğalabilirken, hastalık en az ev sahibi dahil 2 kişiden oluşmaktadır. Tüm kişilikler birbirlerini farkında, Ömer hiçbirini farkında olmayabilir ve tüm karakterler Ömer’i farkında olabilir ya da Ömer bazısını farkında iken

alterlerden bazıları Ömer'i farkında olmayabilir. Her hastada, Alter tanışması, iletişim farklı seyredebilmektedir.

Bütün kişilikler kendi aralarında bir konu hakkında tartışabilir; ev sahibi kişiliği de yönetme becerilerine de sahip olmaktadırlar. Örneğin, Zeynep vanilyalı dondurma yemeye karar verdiğinde Merviş sabırsızca “çikolata ve çilekli al, vanilya iğrenç” derken, Merve “onu yeme, git fare zehri iç, sen yaşamayı hak etmiyorsun, kimse seni sevmiyor!” diye bağırıyor, Ömer şekerimi yükselteceksin yeme derken, Ömür “dondurma, salep içeriyor yemesinde fayda” var diyerek, Zeynep'i yönetme yarışına girişmiş olukları görülebilmektedir. Bu esnada Mert, hiçbir konuda fikir belirtmediği gibi bu durumda da susabilir.

Bir alter kişilik, ev sahibi kişinin yerini almak istediğinde ya da başka bir alter kişi diğer alter kişinin yerine geçeceği zaman “trans hali” görülmektedir ve karakter boş gözlerle çevreye bakakalmakta ve donuklaşmaktadır. Durum, dakikalar alabilirken birkaç saniyede de gerçekleşebildiği görülebilmektedir. Duyguların uç sınırlara çıkması bu geçişleri tetikleyebilmektedir. Ev sahibi kişi, anda yaşadığı duyguya tahammül edemediği zaman kendini savunmaya alacağı, bu durumda diğer kişiliklerden birinin devreye girip ev sahibi kişiliğin yerine geçebileceği de düşünülmektedir. Fizyolojik olarak gözlerde kayma, kalp ritim bozukluğu, ağrı gibi durumlar oluşabildiği görülmektedir. Geçişten sonra her şey yeni gelen kişiliğe ait psikolojik ve fizyolojik özellikleri göstermektedir (Işık, 1996: 356). Prince' e göre kişilerden biri yorgunluk yaşamaya başladığı zaman, diğer karakter durumu devralmaktadır. Ayrıca üzüntülü durumlarda, ağrı çektiklerinde, kötü anılar hatırladıklarında, duygusal olarak incitildiklerinde ya da aşırı mutlu ve coşku dolu bir an yaşadıklarında kişiler değişim gösterebilmektedirler (Putnam, 2012: 44).

“Dissosiyatif kimlik bozukluğu vakaları kendilerini travmatize eden kişi, toplum veya sistem karşısında kimliklerini kaybetme korkusuyla farkında olmadan kendisinin kopyalarını üretirler. Kişi bu ürettiği kopyalarla kendini tedavi etmeye çalışır. Ancak bu ürettiği kopyalar zamanla bağımsızlıklarını kazanır ve alter kişilere dönüşürler” (Öztürk, 2020: 217).

DKB'nin en net teşhisi, bireyde görülen, davranışlarına, tercihlerine, yaşamına geçici süreler ile hâkim olabilen, "alter" adı verilen kişiliklerin ortaya çıkması ile olmaktadır. Kluf alter karakterlerin ortaya çıkışını şu şekilde tanımlar: "birçok örnek olayda alter kişiler, sıkıntı veren travmatik bir deneyim olarak yaşanılanlara birey tarafından verilen savunmacı bir tepki olarak ortaya çıkarlar" (Putnam, 2020: 152). "İçteki bu varlık, kişiyi etkisi altına alarak psikolojik ve davranışsal süreçler başlatabilir, onu yöneterek kontrolü geçici olarak ele geçirebilir" (Öztürk, 2020: 216).

Alter kişiler farklı insanlar değildir. Bir insanın içinde bölünmüş kişilerdir. Çoğu alter kişi, ayrı bir insan olduğunu iddia etmektedir. DKB bir bedende ortaya çıkan çoklu kişilerdir; ortada birden fazla insan yoktur.

Her alter, kendinin var olduğu duygusundan emin ve nettir. Her biri yaşanılan olaylar karşısında kendi kişisel özelliklerine ait tepkiler vermektedir. Ev sahibi kişiliğe hâkim oldukları süreç boyunca kendiliklerine uygun bir yaşam akışı sürdürmektedirler. Kendilerine ait motor becerileri ve duygusal tepkileri bulunmaktadır (Putnam, 2012: 148). Hırpalanmış, yıpranmış, stresli yaşamlar bir *travmatik düğüm* ya da *kördüğüm* ile ayrılmaktadır. Bu tarzda sürülen yaşamlarda kişi bunalım anlarında, kendine uygun gelen davranışlarda bulunamamaktadır. Vermek istediği tepkiyi veremez, verme şansı da olamamaktadır. Bu kişinin beyinde bir kördüğüm yaratmaktadır. Bu kördüğümü çözmek için de alternatif çözümler üretmektedir. Bu tarz kişiler stres anında veremedikleri tepkileri çözmek için *zihinsel temsiller* üretmektedir. Kişi bu zihinsel temsilleri aktif hafızaya atar ve geçmişteki kördüğümünü çözmeye çabalamaktadır. Geçmiş zamandan kalma, travma durumları da örtük hafızada sürdürülmektedir. Dışlanan seçenekler alter kişilerin temelini oluşturmaktadır. Kişi yaşamında meydana gelen sorunları çözmek için dışlanan seçenekleri kullanmaktadır (Öztürk, 2020: 295).

Braun ve Kluf alter kişilerin klinik tanımını şu şekilde yapar:

"Sağlam, kalıcı ve iyi temellendirilmiş kendilik duygusu, belli bir uyarana tepki veren karakteristik, devamlı bir davranış ve duygular örüntüsü olan bütünlük. Bu bütünlüğün bir işlevler yelpazesi, bir duygusal tepkiler yelpazesi ve (varoluşunun) anlamı bir yaşam öyküsü olmalıdır" (Putnam, 2012: 149).

Dissosiyasyon ile ilgili hastalık alanında alıřmalar yapan Pierre Janet, alter kiřilere, “ardıřık varoluřlar” demektedir ve ortaya travmalar sonucunda ıktıklarını belirtmektedir. Ardıřık varoluřlarda, bölünmüş anılar ve duygulanımlar mevcuttur (Putnam, 2012: 3).

Alter kiřiler, bütün sistem içinde, sınırlı ve farklı geçmiş yaşam öyküsüne sahip olmakta, davranıřları ve duygularını kendilerine özel yaşamaktadırlar. Hepsinin kendine ait bir hayat bakıř açısı ve algısı bulunmaktadır. Alter kiřilerin hastada ortaya ıkma ve bedene hükmetme oranları, hastadan hastaya deęiřmektedir. Bazı deęiřimler ok belirgin olurken bazı deęiřimler naif řekilde gerekleřir ve terapist kiři deęiřimini algılayamaz. Bu durumda alter kiři onu tanıyamamasından ötürü terapistte sinirlenebilmektedir (Sinason, 2011: 113).

Alterleri tanımanın, anlamının ve ev sahibi kiřilikten farklarını listelemenin yolu hastayı terapi esnasında ok dikkatli gözlemlmekten gemektedir. Alterler arasındaki ayırım da bu řekilde yapılabilmektedir. Duygusal farklılıklar, fiziksel duruř farklılıkları, mimik kullanımları, ses rengi deęiřimi, konuřma tarzındaki farklar, istekler, zevkler, düşünce yapısındaki ve davranıřsal farklar gözlemlenebilmektedir. Lokum ikram edilen bir alter, řekerli řeyleri saęlıksız bulup reddederken, dięeri ocuksu bir ses ile “bayılırım lokuma” diyerek birkaç tane yiyebilmektedir. Bir alter, uzatılan kırmızı bir boya kalemını, “kırmızıyı ok severim” diye alırken, dięer alter “kırmızıdan nefret ederim, yeřil alabilir miyim?” diyerek ağız bükemektedir. Her alter kiři kendine ait psikolojik, fizyolojik ya da i hastalıęına sahip olabilmektedir. Ev sahibi kiřinin alterlerinden biri total, bařka bir tanesi sadist dięeri ise toz alerjisi ekebilmektedir. Kendi algılama sistemleri dahilinde davranıřlarında deęiřiklik gözlemlenebilmektedir. Farklı ırklarda, cinslerde ve yařlarda bulunabilir ve cinsel tercihleri farklı olabilmektedir. Alterler, İřpanyolca konuřan bir İřpanyol kadın, lezbiyen ya da kadından erkeęe trans birey olarak ayrılanlar olabilmektedirler. Biri evli ocuklu, dięeri bekar bir profesör olduęunu söyleyebilmektedir. Alterlerden bazıları bu DKB sistemin bir kiřisi olduęunu kabul eder bazıları ise asla kabul etmeyip ayrı bir insan olduęunu iddia etmektedirler (Putnam, 2012: 150, 151). Alter kiřilerin hayata bakıř açıları da farklıdır. Bir alter yařadıęı düzene karřı gelebilmekte iken dięeri halinden memnundur. Kimi uyuřturucu kullanıp hayatından bıkmıř takılırken

kimi çok hırslı, çalışkan bir yönetici olabilmektedir. Hafıza kaybı durumu da alterden altere farklılık taşımaktadır. Alterlerden bazıları amnezikken bazıları çocukluk çağında hastaya yaşatılan travmanın anılarına sahip olabilmektedirler. O anının duygu ve düşünce yapısını hatırlayabilmektedir (Öztürk, 2020: 217).

Alter kişilerin, hastanın hayatında süregiden yaşamsal işlerinin yapılması gerekli anlarda, ortaya çıkıp yapanlar olarak düşünülebilmektedir. Temizlik için bir alter kişi, sokakta gitar çalıp para toplayan bir alter kişi ya da muhasebe defterini tutan bir alter kişi görülebilmektedir. Bir barda içki içerken gergin bir ortamın oluşması ile ortaya çıkan ve ev sahibi kişiliğin oradan ayrılmasını sağlayan, denge görevi gören bir alter kişilik görülebileceği gibi, karşısındakine saldıracak öfkeli bir alterin de ortaya çıktığı görülebilmektedir (Putnam, 2012: 152). Öztürk, her biri zihnin bir parçası olarak değil, zihnin değişik bir örgütlenme biçimi olarak anlaşılması gerektiğini belirtmektedir. Sayılarının çok oluş sebebi de bu açıklama ile daha iyi kavranabilmektedir (Öztürk, 2020: 219).

#### **1.2.4.1. Alter Kişi Tipleri**

Bütün DKB hastaları özel ve tek olsalar da alter kişileri içinde genellikle görülen, ortak bölünmeler bulunmaktadır. DKB hastaları ihtiyaçlarına göre de sadece kendine ait alterler de görülebilmektedir. Aşağıda genellikle görülen alterler incelenmektedir.

*Ev sahibi (Host) kişilik:* Kluft'a göre, "belli bir zaman boyunca bedeninin kontrolünü en büyük oranda yürüten kişilik"tir (Putnam, 2012: 153). Hastalığı hisseden ve terapiye gelen kişiliktir. Genel ağrı belirtilerini gösteren, mutlu olmayan, karamsar, kuşkucu, korkan, baskı altında, çaresiz ve kontrolü kaybetmiş hisseden, genelde ev sahibi kişilik olmaktadır. Alter kişileri farkında olanlar bulunsa da terapi dönemine kadar haberleri olmayan ya da alterleri inkâr eden ev sahibi kişilik bulunmaktadır. Ev sahibi kişilik tek olmayabilir diğer alterlerden birkaçı aralarında koalisyon kurup ev sahipliği yapabilmektedirler (Putnam, 2012: 153).

*Orijinal kişilik:* Orijinal kişilik hastalarda, ev sahibi kişilik ile aynı kişi ya da farklı kişi olabilmektedirler. Ev sahibi kişi, beden kontrolünü uzun süre elinde tutan alter kişidir, birkaç alter kişinin birleşimi de olabilir. Orijinal kişilik ise DKB hastasının, tüm alterlerin ondan bölündüğü bir kişiliktir. Kluft orijinal kişilik için “Doğumdan hemen sonra gelişen ve ciddi bir strese vücudun hayatı sürdürmesine yardımcı olmak için ilk yeni kişiliğe bölünen bütünlük” tanımını yapmaktadır. Orijinal kişilik genelde travma ile baş edememiş kişidir. Pasiftir, yetersiz ve *uykuya dalmış* kişi, arkada kalan kişi olarak bilinmektedir. Orijinal kişinin, ev sahibi kişi değilse genellikle, senelerce süren terapi seanslarının sonunda, defalarca tekrarlanan, terapötik uygulamalar ile boşaltılan duyguların son aşamasında, tedaviden belki de yıllar sonra ortaya çıktığı görülmektedir. Çoğu hastada ev sahibi kişi ile orijinal kişi farklıdır (Putnam, 2012: 162). *The Crowded Room* dizisinde, ev sahibi kişilik ile orijinal kişiliğin aynı olduğu ve *Parçalanmış* (Split) filminde bu kişilerin ayrı olduğu örnekler, duruma daha somut bir bakış açısı kazandırabilmektedir.

*Çocuk kişilik:* Bu kişilikler belli bir yaşta dondurulmuşlardır. 9 yaşında ise aradan 10 yıl geçmesine karşın, gene de 9 yaşında kalmaktadırlar. Birkaç tane birlikte görülebilmektedir. En eski travmatik deneyimleri hatırlamaktadırlar. Terapi sırasında ortaya çıkan çocuk kişiler, geçmiş travmalar ile ilgili alana ait olduklarından, terapi sırasında genelde duygusal patlamalar yaşanmaktadır; ağlama, bağırma, saldırma, cenin pozisyonunda kalma görülebilmektedir. Bazı terapiler esnasında çocuk kişilerin, terapisti, geçmişinde ona tecavüz eden ya da işkence eden gerçek kişi olarak gördüğü de bilinmektedir. Travmanın iyileştirilmesi gereken alanını ellerinde tutarlar fakat çocuk olduklarından bu durumu atlayabilecek akıl yürütme becerisine sahip değildirler. Bu da hastanın terapi aşamasını zorlaştırmaktadır. Çocuk alter, sürekli sevilme isteyen, ilgi bekleyen, en ufak bir hediyeden mutlu olan, elindeki ile yetinen kişilerdir. Yeterince ilgilenildiği zaman, ev sahibini başına gelebilecek kötü durumlardan korumaktadırlar. Hasta, terapiler aracılığı ile bütünleşeceği zaman, yaş olarak büyümekte sonra bütünleşmektedir. Putnam’ın belirttiğine göre, diğer alterlerde ortadan kalkmış olan çocuk, masumiyetini kaybetmemişlerdir (Putnam, 2012: 154,155). Terapistler, çocuk alterler ile çalışmanın zorluğundan kaçmak için tedavi zamanlarında ona ilgi göstermez ya da çağırılmazsa zaten bir travmadan gelen çocuk,

kendinden geme durumu yařayabilir, zalim kiřiler ile anlařabilir, ciddi zarar verici bir hal alabilmektedir (Öztürk, 2020: 307).

*Zalim-Düşman kiřilik:* “İsel zalimler” olarak da adlandırılan bu grup, genellikle ev sahibi kiřiliğın tam tersi olarak ortaya çıkmaktadırlar. Ev sahibi kiřiliğın, kendine fiziki olarak zarar vermesine, hatta bazen intihar etmesine bile sebep olmaktadır. Diğerk alter kiřiler arasında sevmedikleri olabilir ve onlara da ciddi zarar verme girişiminde bulunabilirler. Genelde kendilerini diğerk kiřilerden biri olarak görmez ve farklı bir kiři (beden) olduklarına inandıklarından, diğerk alter kiřilere, kendine hiçbir řey olmadan, zarar verebileceklerine ve öldürebileceklerine inanırlar. Bu duruma Kluft *sözde hezeyan*, Spiegel ise *trans halinde mantık* adını vermektedir. Bazı zalim kiřiler, geçmişte kiřiyi istismar eden ve/veya işkence yapan kiřinin aynada yansımasının, bireyde alter kiřilik olmuş hali, bazılarının ise diğerk alterler gibi ortaya çıktıkları bilinmektedir. Terapi esnasında terapiyi sabote edecek her türlü girişimi yapma eylemindedirler. Bu alter kiřilik, aynı zamanda DKB hastasının yaşamaya devam etmesi için gereken enerjiyi sağlamaktadır (Putnam, 2012: 155, 156). Zalim kiřilikler, genellikle ev sahibi kiřiye, karşı koyması gereken zamanda karşı koyabilme gücünü gösteremediğı, itaatkar olduğı için onu korkak olarak görürler ve ona karşı zalimdirler. Başkaldırma, stres durumları ile baş edebilme gücü, zalimlerde bulunmaktadır. Bütünleşme aşamasını sağlayabilmek için ikisinin birbirini kabullenmesi gerekmektedir. Kiřinin bütünleşip hayatına devam edecek enerjiyi bulması, zalim alterlerden gelen güç ile oluşturulmaktadır (Öztürk, 2020: 304). Zalim kiřiler, yardımcı alter olarak ortaya çıkmış, zamanla zalimleşmiş de olabilmektedirler. DKB hastasının iç sisteminde bir tehlike arz etseler de hastaya karşı gelen tehditlere tepki veren kiři olarak önemli bir görev de üstlenmektedir. “Zulmedici kiřilik, yeni travmatik deneyimlere karşı bir kalkan görevi görür” (Öztürk, Sar, 2016: 5).

*İntihara eğilimli kiřiler:* Varoluř amacının, hayattaki görevinin intihar etmek olduğunu düşünen alter kiřidir. Diğerk alterler onu kontrol altında tutabilmektedirler (Putnam, 2012: 156). İntihara odaklı bir dürtü ile yaşadıklarından mantıklı düşünmelerini sağlamak çok zordur. Terapi zamanı ilk kontrol altına alınması gereken kiřiliklerdendir (Öztürk, 2020: 306).

*Koruyucu ve yardımcı kişilikler:* Bu kişiler, dengeleyici alter kişilerdir. İntihara meyilli olan kişiyi, zalim kişiyi yani negatif karakterleri, pozitif karakter olarak dengelemektedirler. Olaylara müdahale güçleri her olayda farklı olabilmektedir. Terapi esnasında tedavinin olumlu yönde ilerlemesini sağlamak ve terapistte yardımcı olmak için uğraşabilmektedirler. Terapiler ilerledikçe daha güçlü hale gelebilmekte ve olaylar üzerinde otorite kurma konusunda daha yetkin alter olabilmektedirler. Baskı durumuna, herhangi bir şiddet olayına, ev sahibi kişiliğe zarar gelme, kişiliğin kendine zarar vermesi ve negatif alter kişilerin zarar girişimlerine daha güçlü engel olabilmektedirler. Ev sahibinin geçmişte yaşadığı travmanın canlanması durumunda ya da sahibinin tehdit veya tehlike altında olduğunu düşündüklerinde görünür olur, bedenini kontrolünü ele alırlar. Terapi esnasında ortaya çıkan yanlış bir uyarı hastanın tehlikede olduğunu gösterirse ortaya çıkmaktadırlar. Putnam’a göre, terapide hastanın tehlikeli bir durum ile karşı karşıya olmadığı, bu alterlere nazikçe anlatılmalı ve inanmaları sağlanmalıdır. Bu alterler, ev sahibinin koruyucu kişileri olarak bölünmüş bulunmaktadır. Ev sahibi kişi, ciddi bir sorun yaşadığı zaman, koruyucu alterler devreye girip, terapistte güven duymuşlarsa ona e-posta atarak, arayarak yardım isteyebilmektedir (*Parçalanmış* [Split] filminde ve *Sybil* film ve kitabında, hastanın psikiyatristinden yardımcı olmasını istediği, koruyucu alter net şekilde görülmektedir). (Putnam, 2012: 155-156). “İntihara eğilimli ya da içsel katil olan bir kişiliğin aşırı doz ilaç alması pek görülmedik bir durum değildir. Koruyucu kişilik o anda ortaya çıkar ve kurtarma ekibine çağrı yapar” (Putnam, 2012: 157). Koruyucu kişiler, ev sahibi kişiyi ve şimdiki görebilme yeteneğine sahip alterlerdir. İlk olarak zulmeden kişiye karşı bir savunma mekanizması olarak ortaya çıkarlar. Dolayısı ile ilk bölünen sırası ile zulmeden alterdir ardından ikinci bölünme olarak yardımcı kişilik zalime karşı bölünmektedir. Yardımcı kişi alteri, orijinal kişinin gücünü geri kazanmasını istemektedir (Öztürk, Şar, 2016: 5).

*Güçlü kadın alter kişileri:* Özgürlüklerine düşkün, güçlü, karşı koyucu, inatçı kişilerdir. DKB’de istediği zaman gücü eline geçirebilmektedir. Zor durumlar ile baş etme yeteneği çok fazladır. Savaşçı ve enerjik doğası ile istismarcılara karşı durabilecek feminen bir güçtür. Otoriteye baş kaldırmaları, anlaşma kabul etmeyerek girdikleri her savaşı kazanmaları, baskın kişilikleri ile Öztürk, bu alterlere *lokomotif alter* demektedir (Öztürk, 2020: 310-311).

*İçsel kendilik yardımcısı (İKY):* Duygusal anlamda nötr oldukları, fiziksel anlamda aktif olmadıkları görülmektedir. Bu kişiler, DKB'li hastanın sisteminin rehberi gibi görev yapmaktadırlar. Terapiler esnasında psikiyatriste en önemli bilgileri vererek yol gösterdikleri bilinmektedir. Varlıkları iyileşme aşamasında hayati önem taşımaktadır (Putnam, 2012: 157).

*Hafıza takipçisi kişilik:* İlk olarak psikiyatrist Wilbur tarafından keşfedilmiştir. Aktif bir alter değildir ama çok değerlidir. Çünkü, ev sahibi kişiliğin tüm geçmiş yaşantısı ve alterler kişilerin yaptıklarını tarihe dayalı sıralayabilmektedir. Putnam'a göre, psikiyatrist, ev sahibi kişiliğin alter kişilerinin içinde hafıza takipçisi kişiliği araştırmalıdır. Kronolojik sıralamada ciddi yardımcı haline gelebilmektedir (Putnam, 2012: 158).

*Doğal alter kişiler, doğal kendilik:* İlk kez Öztürk tarafından tanımlanmıştır. Tam gelişmemiş, körelmiş bir yapıya sahip olduğu için, alter kişiler gibi düşünülmemesi gerektiğini belirtmektedir. “Bireydeki doğal kendilik gelişimsel olarak entegratif kendiliğe dönüşür. Bu entegratif kendilik; normal bir gelişim sürecinde gelişimsel olarak dönüşen ilk kendiliğe yani doğal kendiliğe yakın olmalıdır” (Öztürk, 2020: 311-312).

*Karşı cinsten kişilikler:* Çoğu DKB hastasında karşı cinsten alter bulunmaktadır. Değişik yaş aralığına sahip olabilirler. Erkekte kadın alter ortaya çıktığında kadın gibi giyinmekte, kadında erkek alterler ortaya çıktığı zaman erkek gibi giyinmektedir. Bu sebepten ev sahibi kişilikler, onların ortaya çıktıkları anda rahatsız olmayacakları şekilde, kadın ve erkeklerin ortak giyebileceği kıyafetler giymekte ve saçlarını da bu duruma uygun kestirmektedirler. Bunu ev sahibine yaptıran, karşı cins kişiliklerdir. Genelde ses rengine cinsine göre değişimler meydana gelmektedir. Seyrek olarak ortaya çıkmaktadırlar, genelde ortaya çıkmadan sistem içinden müdahale etmektedirler (Putnam, 2012: 158).

*Gözlemci kişi:* Sürekli gözlem yaparak durumları çözmeye çalışan alterdir. Terapileri uzun süre gözleyerek terapisti izler. Terapistin kendine zarar

vermeyeceğinden emin olmaya çalışır. Güven duygusu oluşmadan ortaya çıkmamaktadır (Yanık, 2017: 189).

*Gelişi güzel ilişki kuran kişiler:* Yasak dürtüleri gerçekleştiren alter karakterdir. Genelde yaşadığı cinsel istismar durumundan sonra frijit olan ev sahibi karakteri, ev sahibinin tecavüz olarak tanımlayacağı durumlarda bırakabilmektedir. Birden fazla yabancı ile ilişki kurarak bir kaosa sebep olabilmektedirler. Eski cinsel istismarı canlandırabilmektedirler. Hiç tanımadığı bir erkek ile ilişki kurup, onu otele götürüp cinsel ilişki esnasında bir anda yok olup ev sahibi kişiyi adam ile baş başa bırakır ve ev sahibi bu istemeden yaşamak zorunda olduğu cinsel ilişki durumundan kaçmak zorunda kalmaktadır (Putnam, 2012: 159).

*İdareciler ve obsessif-kompulsif kişilikler:* Ev sahibi kişiliğin geçimini sağlaması için gereken parayı kazanan, mesleğini yaparken ortaya çıkan alter karakterlerdir. İşyerinde yaptırım gücüne sahip, insanlar ile arasına duvarlar ören ve onlardan uzak duran, soğuk ama becerikli kişilerdir. İş arkadaşlarından uzak durmaları sayesinde, herhangi bir alterin ortaya çıkma durumuna çalışanlar şahit olmamaktadır. DKB sisteminde örgütlenme durumunu da sağlayabilmektedirler (Putnam, 2012: 159).

*Homoseksüel veya biseksüel alter kişiler:* DKB hastalarında travesti, transseksüel, homoseksüel, biseksüel kişiler bulunabilmektedir. Neşeli, enerjik dışa dönük kişilikleri ev sahibi kişiyi dengelemektedir. Yaşadıkları travmanın sebebi olan cinse göre, cinsel tercihleri değişiklik gösterse de bütünleşme ve entegre olma durumundan sonra kendi tercihini, sağlıklı bir düşünce ile gerçek tercihe dönüştürmektedir (Öztürk, 2020: 311-312).

*Madde kullanıcılar:* Madde ve alkol kullanımı DKB’de yaygın görülen bir durumdur. Alkol ve madde kullanımı genelde tek bir alterde görülmektedir. (Putnam, 2012: 160).

*Otizmli ve fiziksel dezavantajlı kişiler:* Genelde çocuk otistik alterler bulunmaktadır. Alter kişiler ortaya çıkmak istemediği zaman onu devreye sokabilmektedirler. DKB hastası bir sorgulama anı yaşıyorsa ya da istenmeyen bir

tedavi süreci görüyorsa ortaya otistik çocuk çıkartılmaktadır. Engelli alterler tedaviyi zorlaştırabilmektedir. Fizyolojik olarak hiçbir sorun yaşamamasına rağmen, sağır olmaya programlanmış bir alter kişilik baskın bir karakter ise psikiyatrist ile iletişim kurması zorlaşmaktadır (Putnam, 2012: 160).

*Uykucu kişiler:* Günde 16 saat uyuma isteği gösterebilmektedirler. Anlaşması çok zor olabilen alterlerdendir. Stres anında uykuya geçme eğilimi göstermektedirler. Günlerce bedeni, 16 saat uykuda tutabilmektedirler. (Yanık, 2017: 188)

*Özel yetenekleri ya da becerileri olan kişiler:* DKB hastalarında genel olarak görülmektedirler. Görevi özel yeteneklerini göstermek olduğundan genelde sanat alanında becerilere sahiptirler; gitar çalabilir, heykel yapabilir, film çekebilir, resim yapabilir; aynı zamanda iyi bir sporcu da olabilmektedirler (Putnam, 2012: 161).

*Anestezik ya da analjezik kişiler:* Genelde yaygın olan kişilerdir. Geçmişleri cinsel ve fiziksel travmalara kadar dayanmaktadır. Bu kişiler acı duygusunu reddederek, bedene zarar verici bir durum gerçekleşirken ortaya çıkmakta ve bedenin acı hissetmesine engel olmaktadır. Acıya karşı koruma görevindedirler (Putnam, 2012: 161).

*İstismarcı alter kişiler:* Klüft bu kişileri istismarcının yansıması olarak belirtmektedir. Terapist dahil herkesi küçümsemektedirler. Alter kişileri öldürmeye çalışır ve terapi başarısız olsun diye uğraşmaktadırlar (Öztürk, 2020: 313).

*Taklitçiler ve sahtekârlar:* Bazı alter kişiler, diğer alter kişileri taklit edebilmektedirler ve ayırım çok zor yapılmaktadır. Alter kişi bir başka alter kişi ile baş edemediği zamanlarda onun gibi görünerek, kontrolü ele aldığı planladığı şeyi yapabilmektedir. Mesela terapi esnasında ortaya çıkan bir alter, diğer bir alterin taklidini yaparak terapisti kandırmaya çalışabilmekte ve o alter hakkında bilgi kirliliğine sebep olabilmektedir. Böylece tedavi sürecine zarar vermektedir. (Putnam, 2012: 161).

*Dönüşebilen alterler:* Sahiplendiği bir değerden hemen vazgeçebilen, farklı yaşam felsefeleri, farklı inançlar arasında sürekli gidip gelen, tutarsız, başka alterleri de taklit ederek terapisti kandırabilen bir alter kişi olmaktadır. (Öztürk, 2020: 314).

*İblisler ve ruhlar:* Dini inanışlara çok bağlı olan ya da kırsal kesimden gelen DKB hastalarında iblis ya da ruh olarak tanımlanan alterler de görülmektedir. Şeytan ya da türevleri kötüdürler, işkence etmeyi severler, zalimlerle benzerlik göstermektedirler. İyi ruhlar genellikle rehber görevi görmektedirler. İKY'ye (içsel kendilik yardımcısı) benzerlik göstermektedirler (Putnam, 2012: 161).

**Tablo 4:** Alter kişi tipleri

| ALTER                                             | ÖZELLİK                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ev sahibi (Host) kişilik                          | Belli bir zaman boyunca bedenini kontrolünü en büyük oranda yürüten kişilik.                                                                                                                                                                                      |
| Orijinal kişilik                                  | DKB hastasının, tüm alterlerin ondan bölündüğü bir kişiliktir.                                                                                                                                                                                                    |
| Çocuk kişilik                                     | Yaşamış olduğu döneme ait travmayı taşıyan, küçük yaşta donmuş kişilik. Birden fazla olabilmektedir.                                                                                                                                                              |
| Zalim-Düşman kişilik                              | Genellikle orijinal kişinin zıddı kişilik. Orijinal kişiyi zayıf karakterli gördüğü için ona zorbaca davranabilir, kendine zarar vermesini sağlayabilir. Aynı zamanda yaşam enerjisi ve dış dünyadan gelen yeni travmalara karşı koyma gücü bu alterde mevcuttur. |
| İntihara eğilimli kişiler                         | Hayattaki görevinin intihar etmek olduğunu düşünen kişilik.                                                                                                                                                                                                       |
| Koruyucu yardımcı kişilik                         | Denetleyicidirler. İntihara meyilli ve zalim kişiler gibi negatif kişileri kontrol altında tutmaya ve tedavinin iyiye gitmesini sağlamaya çalışırlar.                                                                                                             |
| Güçlü kadın kişilik                               | Özgürlüklerine düşkün, güçlü, karşı koyucu, inatçı kişilerdir.                                                                                                                                                                                                    |
| İçsel kendilik yardımcısı kişilik                 | DKB'li hastanın sistem rehberi, terapi esnasında önemli bilgiler verebilmektedir.                                                                                                                                                                                 |
| Hafıza takipçisi kişilik                          | DKB'li bireyin yaşadıklarını kronolojik olarak sıralayabilmektedir.                                                                                                                                                                                               |
| Karşı cinsten kişilik                             | Vaka kadın ise erkek, erkek ise kadın olan kişilik.                                                                                                                                                                                                               |
| Gözlemci kişilik                                  | Sürekli gözlem yapan ve sorunları çözmeye çalışan kişilik                                                                                                                                                                                                         |
| İdareciler ve obsesif-kompulsif kişilikler        | DKB'li vakanın meslek kişiliği, soğuk ve becerikli kişilik                                                                                                                                                                                                        |
| Homoseksüel veya biseksüel alter kişiler          | Neşeli, enerjik, dışa dönük kişilerdir. Orijinal kişinin yaşadığı travmanın cinsel boyutuna ve türüne göre ortaya çıkan kişiler.                                                                                                                                  |
| Madde kullanıcı kişiler                           | Alkol ve madde kullanan kişiliktir. Genellikle tek kişidir.                                                                                                                                                                                                       |
| Otistik ve engelli kişiler                        | Genelde çocuk kişiliklerdir. İstenmeyen tedavi sürecinde ortaya çıkıp durumu zorlaştırmaktadırlar.                                                                                                                                                                |
| Uykucu kişilikler                                 | Bedeni 16 saat uykuda tutabilen kişilikler                                                                                                                                                                                                                        |
| Özel yetenekleri ya da becerileri olan kişilikler | Sanat alanında becerilere sahip kişilikler                                                                                                                                                                                                                        |
| Anestezi ya da analjezik kişiler                  | Acı veren bir durum karşısında ortaya çıkan ve bedeni acıya karşı koruyan kişilik.                                                                                                                                                                                |
| İstismarcı kişilik                                | DKB vakasının istismarcısının bir yansıması olan kişiliktir.                                                                                                                                                                                                      |
| Taklitçiler ve sahtekârlar                        | Diğer alter kişileri taklit eden kişilikler. Terapisti alter bilgileri hakkında kandırarak, terapiye zarar verebilmektedir.                                                                                                                                       |

|                           |                                                                                         |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>İblisler ve ruhlar</b> | Kötüdürler, işkence etmeyi severler. Dini inanışlara çok bağlı vakalarda görülmektedir. |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|

#### 1.2.4.2. Alterlerin Yaşam Evreni ve Özellikleri

##### Alterler arası tanışıklık

Alter kişilerin hepsi birbirlerinin varlığını bilmeyebilmektedir. Bir X alter, Y alterini tanımazken Y alteri X'i tanıyabilmektedir. Buna *yönlü farkındalık* adı verilmektedir. Alterler, karşılıklı şekilde birbirlerini farkında olabilirler ya da ortada hiçbir alterin tanımadığı ama hepsini tanıyan alter mevcut olabilmektedir. Hafıza takipçisi kişilik, her şeyi bildiğini söyleyendir. Tedavi için gelen, genelde bedene uzun zaman diliminde hâkim olan ev sahibi kişidir. Genel olarak da başka kişilerin varlığını bilmemekte ve kendine neler olduğunu çözmeye çalışmaktadır. (Putnam, 2012: 163). Psikoterapist Phill Mollon'un da belirttiği gibi, genel sistemin farkındalık derecesi kişilikler arasında değişir; bazıları çok sınırlı farkındalığa sahipken diğerleri önemli ölçüde genel bakışa sahiptir" (Sinason, 2011: 113).

##### Alterlerde bedensellik/Bedensel tutum

Çoğu alter kişi kullandıkları bedeni çok da önemsemez. Bedeni önemsemeyenlere karşı bedeni koruyanlar durumu dengelemeye çalışmaktadır. Alterler kendi içlerinde süregelen mekanizmaya bağlı olarak bedeni farklı görebilirler. Biri kendini kıvrıl saçlı diğeri mavi, diğeri siyah saçlı olarak görebilmektedir. Biri kendini yeşil, diğeri ela gözlü tarif edebilmektedir. Biri çok uzun ve şişman olduğunu söylerken diğeri kısa ve zayıf olduğunu belirtebilmektedir (Putnam, 2012: 165). Bedeni önemsemeyen alterlerin beden konusundaki düşünceleri şu şekildedir:

"1) Herkes, özellikle orijinal istismarcı bedene kötü davranıyor, dolayısı ile kişiler farklı bir biçimde kullandıklarını hissetmiyorlar. 2) Kişilikler beden dışına çıkıyorlar ve bedene fiziksel dünya ile etkileşime girecek bir yer olarak bakıyorlar; kendi süregelen yaşamlarının gereksiz olduğunu hissediyorlar. 3) Bu, onların bedeni değil, ondan fazla hoşlanmıyorlar ve yapabilirlerse onu değiştirmek istiyorlar (örneğin bir cinsiyet değiştirme ameliyatıyla)" (Putnam, 2012: 165).

### **Alterlerin isimleri**

Birçok alter kişinin genelde adı ve soyadı mevcuttur. Genelde ev sahibi kimliğin orijinal ismine benzeyen isimler almaktadırlar. Zeynep, Zeynel, Zeytin, Zeus; Melis, Mel, Melissa, Lissa, Lis-1 (çocuk), Lis-2 (ergen); Muzaffer, Zafer, Musa, Ferdi, Feride gibi.

Alter kişi bölünme sebebine bağlı olarak da isim alabilmektedir. Durumları sürekli yorumlayan ve çözüm üretene profesör, hiç okula gitmemişe cahil, okula gidene öğrenci, işe gidene mesleğe göre doktor ya da terzi denebilmektedir. Duyguları temsil edenlere, duygu isimleri verildiği de görülmektedir: Kızgın, Neşeli, Ağlak vs.

İsmi olmayan alterler de mevcuttur fakat bu alterlerin içinde, adı “Hiç Kimse” olan biri de olabilir. Diğer taraftan, genelde alter kişiler hasta ile çalışan psikiyatriste adını vermek istemez.

### **Alterler arası yer değişimleri**

Alter kişi değişimleri, etrafında meydana gelen bir olay aracılığı ile hastanın bir uyarıcı alması ile gerçekleşebilmektedir. Hasta, içsel olarak bir alter kişinin uyarması ile alter değişimi yaşayabilmektedir. Duygu durumlarının uçlarda seyretmesi alter değişimini tetikleyebilmektedir. Alter değişimi, bir alter kişinin yerini başka bir ya da eş zamanlı iki alter kişinin alması ile meydana gelen durumdur. Kontrollü ya da kontrolsüz gerçekleşebilmektedir. Genelde ev sahibi kişinin kontrolü dışında gerçekleşen değişimler, terapi seanslarının ileri aşamalarında hastanın kontrol edebileceği duruma gelebilmektedir. Ortamda yaşanan olaya uygun kişinin ortaya çıkmasını ve kontrolü ele alması durumunu Putnam, bukalemundaki değişime benzetmektedir. Fakat öfkeli anlar yaşanan bir durumda ortaya çıkan alter kişi, hastayı zor durumlar ile karşı karşıya bırakabilmektedir (Putnam, 2012: 168).

### **Değişim görüngüleri**

Alter kişilerin değişimi, psikolojik ve fizyolojik olabilmektedir. Fizyolojik değişimler daha kolay gözlemlenebilmektedirler. Değişimler açık ya da kapalı olarak gerçekleşmekte ve kapalı değişimlerde fark edebilmek çok zorlaşmaktadır. Uzun süren seanslar, kapalı değişimlerin de tanınmasını sağlamaktadır. Değişimlerde çocuktan

büyüğe, kadında erkeğe geçişlerde, fiziksel farklılıklar çabuk anlaşılabilir. Birbirlerine görece yakın alter kişi değişiminde fark etmek daha zorlayıcı olabilmektedir. (Putnam, 2012: 168).

### **Fiziksel değişimler**

Fiziksel olarak, yüzde değişim meydana gelmektedir. Alter kişiye göre dudaklarının duruş şeklinde (büzmek, sarkıtmak, sırtıtmak ya da aşağı çekmek gibi), gözlerde, kaş hareketlerinde, çene duruşunda farklılıklar oluşmakta, ifadede daha sert ya da daha yumuşak bir değişim gerçekleşebilmektedir. (Putnam, 2012: 169).

### **Beden duruşu ve Motor davranış değişiklikleri**

Alter kişilerin, beden duruşu ve motor davranışlarda farklılıklar görülmektedir. Çocuklar, cenin pozisyonu alma, emekleme girişiminde bulunmaktadır. Geçmişte yaşanan travmatik olayı hatırlayan alter kişi ortaya çıktığında, yaşanan olaya bağlı olarak fiziksel bir hareket geliştirip onu tekrarlama eğiliminde olabilir. Örneğin, bileklerinden kapıya asılarak dövülen bir hastanın, o anı yaşayan 9 yaşındaki alter karakteri ortaya çıktığı zaman, sürekli ellerini ve bileklerini ovduğu dikkat çekmekte, sebebinin ise acıyı hatırlaması olarak görülmektedir. Engelli kişiler, engeline göre hareketlerini düzenlemektedir. Fiziksel güç olarak çok güçlü ve güçsüz olan olabilmektedir. Bazısı el becerilerine sahipken bazısı el becerileri konusunda çok yeteneksiz olabilir (Putnam, 2012: 170).

“15 yıllık kortikal körlük tanısından sonra psikoterapötik tedavi sırasında kademeli olarak görme yetisini geri kazanan bir DID hastasında da bulunmuştur. Waldvogel ve arkadaşları (2007) kör kimlikte görsel uyarılmış potansiyellerin (VEP) olmadığını, gören kimlikte ise normal VEP olduğunu göstermiştir. Yazarlar, bu tür psikojenik körlüğün nöral temeli olarak, muhtemelen talamus veya birincil görsel korteks düzeyinde, birincil görsel yoldaki aktivitenin yukarıdan aşağıya modülasyonunu varsaymışlardır” (Dorahy, Brand, Şar, Krüger, Stavropoulos, Taboas, Fernández, Middleton, 2014 : 27).

### **Ses ve konuşma değişiklikleri**

Alter kişiler, ses ve konuşmada değişiklikler göstermektedirler. Seslerini ince, kalın, boğuk, tiz vb. şekillerde değiştirebilmektedirler. Konuşma şekillerini,

diksiyonlarını, tonlamalarını, lehçelerini, dili kullanma şekillerini değiştirebilir, konuşmada kusur gerçekleştirebilir, örneğin kekeleyebilmektedirler. Bebek ve çocuklar anlamsız sesler birleştirerek konuşabilmekte ve heceleme yapabilmektedirler. Birini taklit ediyorsa taklit ettikleri kişinin şeklini alarak konuşmaktadırlar (Putnam, 2012: 170-171).

### **Giyim ve Manikür**

Alter kişinin zevkine ve cinsine göre giyim tarzları, saç şekilleri farklılık göstermektedir. Hastanın alterlerinden biri metalci ise ağır ve siyah baskın makyaj yaptığı, saç şeklinin deli dolu yapılmış olduğu; alterlerinden diğeri çok yaşlı ise saçına göre derli toplu şekil verilmiş olduğu, hiç makyaj kullanmadığı görülmektedir. Orijinal kişi, alter kişinin sevmediği bir saça sahip ise bu alterin takma saç kullandığı da yaygın durumlardandır. Hasta genellikle hem kadın hem erkeklerin giyebileceği ortak kıyafet seçmektedir. Bu şekilde hiçbir alter ev dışında da rahatsız olmadan ortaya çıkabilmektedir. Putnam, çalışma yürüttüğü bazı kadın DKB vakalarında, hasta eğer bir kadın elbisesi giymişse, ortaya çıkmayı reddeden erkek alter kişilikler olduğunu belirtmektedir (Putnam, 2012: 171).

### **Değişiklik sürecinde davranış**

Kişilik değişimi, çok kısa bir sürede de gerçekleştirebilmekte, bu değişim çok uzun da sürebilmektedir. Hasta, hızla göz kırpmaya başlayabilmekte, gözleri sağa sola oynayabilmekte, yüzünde ve bedeninde seğirmeler görülebilmektedir. Eli, kolu, bacağı atabilmekte, yüzünde değişik, kontrolsüz hareketler bedenin kontrolsüz hareketine eşlik edebilmektedir. Birkaç saniyede tamamlanan değişimlerde anlamsız bakan gözler, donmuş bir beden, şokta gibi kalan bir birey gözlemlenmektedir. Her hastada değişim esnasında farklı semptomlar gözlenebilmektedir. Pek çok hasta değişimler esnasında yaşadıklarını kontrol etmeyi zamanla başarmaktadır. Örneğin kadınlar saçlarını kullanarak yüzlerini örtmektedirler. Alterler, terapi esnasında psikiyatristi iyi ya da kötü yönlendirmek için değişebilmektedirler, geçici olarak ortaya çıkmak için gelip gidebilirler. Eğer bir alterin yerini alan diğeri alter, olanlar hakkında hiçbir şey hatırlamıyorsa DKB psikiyatristlerinin *zemin* dediği tepkilerden vermektedir. Bu tepkilerin arasında huzursuzca bedenini dikleştirme, odaya hızlı hızlı

bakınma, oturduğu koltuğu yoklama, yüzünü elleriyle kontrol etme gibi hareketler bulunmaktadır (Putnam, 2012: 172).

### **Duygudurum**

Ani duygu değişimleri alter kişilerin değiştiğinin en büyük ip ucunu vermektedir. Birdenbire başlayan ağlama, ortada bir şey yokken çıldırırçasına bağırma, konuşulan konu komik değilken birdenbire katıla katıla gülmelerin başlaması ve aniden sakin haline geri dönmesi gibi durumlar gözlemlenmektedir. Bu durumlar alterlerin değiştiğine işaret etmektedir (Putnam, 2012: 173).

#### **1.2.4.3. Diğer Belirteçler**

##### **Düşünce Süreçleri**

Alter kişilerin bilişsel becerileri birbirlerinden farklıdır. Bazıları somut düşünmekte, soyut düşüncelerde zorlanmaktadır. Bilgi üretme yetenekleri farklı, bilgiyi hatırlama güçleri farklı, bilgiyi öğrenme süreçleri farklı olabilmektedir. Aynı olaya farklı tepkiler verebilmektedirler. Terapide daha önce konuşulan bir konuya bambaşka bir bakış açısı getirebilmektedirler. Bir alter değişimi bu bakış açısı ile de gözlemlenip, değişimin gerçekleşip gerçekleşmediği sonucuna ulaşılabilmektedir (Putnam, 2012: 174).

##### **Psikofizyolojik duyarlılıklar**

Klinik bilgiler alter kişiler arasında uyarıcı maddelere farklı tepkiler verdiklerini bildirmektedir. Aynı ilaca farklı tepki verebilmekte, birine iyi gelirken diğerini etkilememektedir. Alkol alımına bağlı olarak da farklı tepkiler verebilmekte, aynı miktar alkolle biri küp gibi sarhoş olurken diğeri çakır keyif olmaktadır. Uyuşturucu alımına da farklı tepkiler verdikleri görülmekte, biri çok mutlu iken diğeri alerjik reaksiyon gösterebilmektedir. Bir anda gelen böbrek ağrısı aniden geçebilmektedir. Bu durum, alter kişinin değiştiğini düşündürmektedir. (Putnam, 2012: 171-172). Psikoterapist Phil Mollon ayrıışmış kişilerin, özellikle aralarında hafıza kaybı yaşananlarda, farklı bireyler olarak görüldüğünü ama bir bütünü oluşturduklarını unutmamak gerektiğini ifade etmiştir. “Farklı parçalardan oluşan bir takımyıldızı, ancak yine de tutarlı bir bütün oluşturmaktadır” (Sinason, 2011: 117).

### **Kişilik sistemi**

Putnam, DKB hastasının “kişiliği”ni alter kişiler sisteminin toplamı ve sinerjisi olarak tanımlamaktadır. DKB hastalarının alter kişi sayısındaki artışın, hastanın yaşadığı travmanın şiddeti ve süresi ile doğru orantılı arttığı düşünülmektedir. Ayrıca ne kadar erken yaşta bu hastalığa yakalanmışsa, o kadar çok alter kişinin ortaya çıktığı olanaklı görülmektedir. Alter kişi sayısı çok olan hastalarda, az olan hastalara oranla intihar ve şiddete meyil oranındaki yatkınlığın yüksek olduğu düşünülmektedir (Putnam, 2012: 175-176). Prof. Dr. Erdiñ Öztürk, yüzlerce DKB hastasının tedavisini üstlenmiş ve ortalama alter kişi sayılarını 15 ila 17 kişi olarak belirtmiştir. Fakat en çok altere sahip olan hastasının bir erkek olduğunu ve 39 alter kişiliği olduğunu da eklemiştir (Öztürk, 2020: 217).

### **Hayvan Alterler**

Kişi, çocukluğunda hayvan gibi davranmaya zorlanma, hayvan muamelesi görme (örneğin, köpek mama kabından artık yemek yemeye ve bunu 4 ayak üzerinde yapmaya zorlanma), hayvan ile cinsel ilişkiye zorlanma, hayvanlara işkence edilirken zorla izlettirilme, ölü hayvanlar arasında yaşamaya zorlanma, çok sevdiği evcil hayvanının gözü önünde öldürülmesi gibi durumlarda, çocuğun o hayvanı içselleştirebildiği, *Vaka Örnekleri* bölümümüzde mevcuttur. Hayvanı gerçekte korumak için müdahale edemeyince, onu korumak için içselleştirerek alter yaratan, işkence edilen ortamda bulunup bir şey yapamadığından, intikamcı alter hayvanı bulunan vakalar örnekleri de görülmektedir.

“Hayvanın içselleştirilmesi, kaotik bir ortamda hayatta kalınabilir bir kişilik üretme ve zorla susturulmaya rağmen en azından tarifsiz zulmün sözel olmayan bir temsilini sürdürme işlevi görüyor gibi görünüyor. İçsel olarak, hayvan alter sessizlik uygulamasını sürdürmek için işlev görebilir. Bu alter aynı zamanda kasıtlı olarak öldürülen ya da travmatik bir şekilde kaybedilen hayvan arkadaşına dair sevgi dolu anıların korunmasına da olanak tanır” (Hendrickson, McCarty, Goodwin, 1990: 220).

Geçmiş çağlarda, hayvan gibi davranan vahşi çocukların ağır istismarlar yaşadığı, gelişim sürecinde eksik beslenmenin var olduğu ve bununla bağlantılı olarak gelişim bozukluğuna sahip olduğu için vahşi davrandığı düşünülmüştür. DKB

hastalarında hayvan alterleri, çocukluğunda istismara uğrayan kişilerde görülmüş olduğu belirtilmektedir. Durumun netleşmesi için psikiyatristlerin açıklaması şu şekildedir:

“(1) bir hayvan gibi hissetmek veya kendini bir hayvanla özdeşleştirmek, (2) kişinin kafasının içinde hayvan sesleri duyması, (3) hayvan korkusu, (4) mevcut bir evcil hayvan veya başka bir hayvanla aşırı koruyucu ilişki, (5) hayvanlara zulüm, (6) evcil hayvanlarla konuşma raporları, (7) koruyucu, rehber veya muhafız olarak hayvanlar ve (8) bir hayvan gibi tırmalama, sürünme, yalama veya yemek yeme gibi hayvan benzeri davranışlardır” (Hendrickson, McCarty, Goodwin, 1990 : 220).

Freud’un hastaları arasında hayvanları içselleştiren vakalar bulunmaktadır. Freud, bir vakasının geçici olarak bir hayvan olduğunu anlatır. Bir çocuk, çok sevdiği yavru kedisinin ölümü üzerine, kendisini kedi olarak ilan eder ve dört ayağının üzerinde hareket etmeye başlar (Freud’dan aktaran Hendrickson, McCarty, Goodwin, 1990: 220). Hayvan alterler, travmanın kökenini bulmada yararlı olabilen alterlerdir. Hayvan alter keşfedilirse hastanın kendine ve çevresine karşı tehlikesi araştırılmaktadır. Hayvan alter hastanın yaşadığı en şiddet dolu anlara götürebilir ya da şiddeti gerçekleştiren kişinin alterine geçiş yaptırabilir, bu sebepten dikkat edilmesi gerekmektedir. Hayvan alter, hastanın yaşadığı en çok şiddet içeren anın ortaya çıkmasını sağlayabilmektedir (Hendrickson, McCarty, Goodwin, 1990: 220).

“Hayvan alter ile çalışmak, mağdur için kendini affetmeye giden bir yol olabilir. Terapist ve hasta, hayvan alterini ve onun şiddet eğilimlerini sadist istismarın doğal bir sonucu olarak anlamaya başladıkça, hastanın altta yatan canavarlık duygusu tedavi için erişilebilir hale gelir” (Hendrickson, McCarty, Goodwin, 1990: 221).

### **Kişilik sistemi yapıları**

Psikiyatristin alter kişileri anlaması, sınıflandırması ve bir harita çıkartabilmesi için kullanılan bazı terimler mevcuttur.

*Katmanlama*, ilk olarak Kluft tarafından kullanılmıştır. Birbirinin tepesine binip bir yığın olmuş ya da başka alterlerin altında kalmış grup alterdir. Terapi esnasında bir alter ile çalışırken probleme bağlı olarak ortaya çıkabilmektedirler. Bir A kişisi olan olayın sebebini, B kişisi sonrasını anlatır ama olayı bulmak için C, D, E

kişisinin ortaya çıkartılması gerekir. A uyuşturucu almak için hırsızlık yapıldığını, B sonrasında yakalanıp hapse atıldığını anlatır ama hırsızlık anında olan olayları, orada bıçaklandığını dinlemek için diğer alter kişileri çağırıp dinlemek gerekmektedir. Acı ve dehşet noktaları ile çok uğraşmayan psikiyatristler bu gurupları kaçırabilmektedirler. Birleşme sonrası hastalığın tekrarlanmaması adına bu alterlerin ortaya çıkartılması çok önem taşımaktadır (Putnam, 2012: 177).

*Aile alterler*, belli bir iş ve onun yan uğraşlarını yapan, birbirlerini tanıyan guruptur. Birden fazla aile olabilmektedir aileler birbirleri hakkında bilgi sahibi olmayabilirler. Birbirlerinden nefret ediyor olabilmektedirler. Bir aile ile iletişim bazen sadece belli kişiler aracılığı ile olmaktadır; bazen sadece *kapı muhafızları* adı verilen kişi ile görüşme durumunda kalınabilmektedir (Putnam, 2012: 178).

DKB hastalığının araştırılmaya başlanma aşamasında, 1816'da *Samuell Mitchill* ilk çift kişilik tanımlaması yapmış olması ile başlayan tanımlama serüveni, kişiliklerin nasıl ortaya çıktıkları, özellikleri, tıbbi durumlar araştırılıp öğrenildikçe DKB üzerinde uzmanlaşan psikiyatristler tarafından alter kişi tanımları da farklı farklı yapılmıştır. Güncel bir tanımlama da Erdinç Öztürk tarafından aşağıdaki gibi yapılmaktadır:

“Alter kişileri kendiliğin entegratif denetim sisteminden travmatik yaşantıların ya da yanlış çocuk yetiştirme stillerinin etkisiyle koparak bağımsızlaşan kendilik parçalarının hem birbirleriyle hem de aktüel yaşamlarındaki insanlarla eş bilinçli (coconsciousness) ya da eş bilinçsiz bir şekilde birlikte etkin olarak (copresence) fonksiyonlarını sürdürmesiyle varoluşlarını kazanan eş zamanlı kendilikler yaşantılarıdır” (Öztürk, 2020: 220).

“Dissosiyatif kişilik bozukluğunda (...) Benlik duygusu, gerçek olmayan ötekenden türeyen temsilleri içerir. Bunlar benliğin bir parçası olarak deneyimlenir ancak benliğe ait değildir” (Sinason, 2011: 30)

Psikoterapist Phil Mollon'un hastalarından aldığı bilgiye göre, bedenini yönetimi alter kişilerde olmayıp orijinal kişide olduğu zaman, alterlerin arkadan yaptığı yorumları orijinal kişi duymaktadır. Alterlerin, aktif olanları ve uyku durumunda olanları da olabilmektedir. Bazı alterler uzun zaman ortaya

çıkamayabilmektedirler. Uzun zaman sonra geri gelen alter çevresini, zamanı, yeri bıraktığı gibi beklemektedir. Bıraktığı gibi olmadığını görünce şaşırılmaktadır. Örneğin, bir terapide hastanın Pilli adında genç bir alteri ortaya çıkmıştır. Kendini 1965 yılında zannetmektedir ve konuştuğu için anne ve babasının gelip ona ceza vereceğini söyleyerek korku içinde davranmaktadır. Ebeveynlerinin yıllar önce öldüğüne ikna olması için o güne ait gazete tarihi gösterilmiştir. Pencereden dışarı baktığında son teknoloji arabaları görmüştür. Yeni modern bir saat gösterilmiştir. Kişi bu duruma çok şaşırılmış ama bıraktığı tarihte olmadığına ikna edilmiştir (Sinason, 2011: 113).



## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. OYUNCULUK FENOMENİ

#### 2.1. Oyuncunun Rolü

*Demokritos*'un (M.Ö 5. yy) “Dünya bir sahnedir, hayat bir performanstır; gelirsiniz, görürsünüz, gidersiniz” dediği söylenmektedir. *Shakespeare* bu sözü “Tüm dünya bir sahnedir ve tüm erkekler ve kadınlar sadece oyuncularlardır. Çıkışları ve girişleri vardır ve bir adam kendi zamanında birçok rol oynar” şeklinde evirmiştir. *Globe Tiyatrosu* ise bu cümleyi, sloganında “Tüm dünya aktör rolünü oynar” olarak belirlemiştir (*Edwards, Easterling, Hall, 2002: 377*). Çağlar boyunca oyunculuk sanatı ve bu sanatı icra edenler üzerine düşünülmüş, tartışılmış ve bu mesleğin nasıl yapıldığına dair çeşitli yanıtlar verilmiştir. Bir karakterin sahneye çıkartılmadan önceki karanlık dönemine dair mistik ya da bilimsel açıklamalarda bulunulmuştur. Oyuncu ve oyunculuk üzerine yapılan yorumlar milattan önce başlamıştır, günümüzde sorgulanan bir konudur ve gelecekte de sorgulanacağını söylemek kehanet sayılmaz.

Her dönem için bazı oyuncuların gerçek duygular peşinde koştuğu görülmektedir. Antik Yunan’da, oyuncu *Polus*’un, *Sophokles*’in *Elektra*’sını oynarken, *Elektra*’nın *Orestes*’in küllerinin olduğu vazo ile konuşup ağlama sahnesini canlandığı sırada, kendi ölmüş oğlunun küllerinin bulunduğu vazoyu sahnede kullanmakta olduğu bilinmektedir. Gerçek duyguyu sahnede hissetmenin yollarından birinin milattan önce denenmeye başlandığı ortadadır.

“Bir zamanlar bir sahnede bir oyuncu vardı,  
Kasvetli bir tutkuyu sunmaya çalışan,  
Geçmişte gömülmüş olan oğlunun urnesini getirdi,  
Bu, onun üzerinde daha fazla etki bırakabilir ve gözyaşları çekebilirdi.”

“There was a player once upon a stage,  
Who striving to present a dreery passion,  
Brought out the urne o f his late buried sonne,  
It might the more affect him, and draw teares” (Thomas Goffe’den aktaran Hall,  
Easterling, 2002: 419).

Çağlar boyunca birçok düşünür, tiyatro ve oyunculuk üzerine kafa yormuş, bazıları yüceltmiş, bazıları tehlikeli bulduklarını açıklamışlardır. M.Ö. IV. Yüzyılda *Platon*, tiyatroyu iyi düzenlenmiş devlet sistemine karşı tehdit olarak görmekte; *Sokrates*, ideal düzenin korunması için tiyatronun yasaklanması gerektiğini düşünmektedir. Sokrates, tiyatro sahnesine koruyucuların çıkmasının tehlikesini “Koruyucularımızın rol yapabilmesini istiyor musunuz?” sorusunu düşündürterek ifade etmiştir. Bunun tehlikeli olacağına fikir birliğine varılmaktadır. Çünkü onursuz bir tavır sergilemeleri, gerçekte de bu davranışı sergileme ihtimalini doğurmaktadır ve mükemmelliklerini kaybetmemeleri gerekmektedir (Edwards, Easterling, Hall, 2002: 378). Cicero, kişinin hayatı boyunca tutarlı olması gerektiğini savunur ve bunu taklit yaparak ve kendi doğasından ayrılarak yapamayacağını belirtmiştir (Edwards, Easterling, Hall, 2002: 381). *Seneca*, insanların gerçek doğalarına aykırı davranışlarını anlatmak için oyunculuktan örnek vermiştir. Şaşalı kostümler içinde ben bir efendiyim diye repliklerini sıralayan kişinin, aslında gerçekte bir köle olduğunu belirtmektedir. Ortalıkta dolaşan kibirli züppelerin de bu durumda olduğunu, aktörün taktığı gibi maskeleri olduğunu belirtmektedir. Maskeleri düştüklerinde gerçek yüzleri açığa çıkmaktadır. Tıpkı efendi rolündeki kölenin maskesini çıkartıp köleliğe, gerçek hayatına dönmesi gibi olduğunu ifade etmektedir (Edwards, Easterling, Hall, 2002: 382). *Seneca*’nın tutarlı karakter’in önemini belirttiği ve yine tiyatrodan alıntılanarak anlattığı ifade şu şekildedir:

“Bu, her şeyden önce, aptal bir zihnin işaretidir: önce bir biçimde görünür, sonra başka bir biçimde ve bence en kötüsü, asla kendisi gibi değildir. İnanın bana, tek bir adamın rolünü oynamak harika bir şeydir. Ama bilge bir adam dışında kimse tek bir kişinin

rolünü oynayamaz: geri kalanımız bir karakterden diğerine geçeriz... Maskemizi (kişiliğimizi) sürekli değiştirir ve attığımızın tam tersini takarız” (Aktaran, Edwards, Easterling, Hall, 2002: 382).

Bu noktada bazı düşünürlerin, oyuncuların birden fazla kişinin rolüne girmelerinden rahatsız oldukları düşünülebilmektedir.

Seneca’ya göre, oyuncu, oynadığı karakteri seyirciye geçirebildiği sürece başarılıdır. Seneca, insanların kişiliklerinde net ve tutarlı olmaları gerektiğini ifade etmektedir. Tutarlı ve başarılı bir rol sergileyebilen oyuncu, nasıl yaşanması gerektiğine dair örnek bir gösteri sergileyebilmektedir (Edwards, Easterling, Hall, 2002: 382).

*Epiktetos* da oyun yazarı olarak Talih fikrini kullanır:

“Bir oyunda oyuncu olduğunu unutma, oyun yazarın istediği gibidir; kısa olmasını isterse kısa, uzun olmasını isterse uzun olur. Eğer sizden fakir bir adamı, bir sakatı, bir devlet memurunu ya da özel bir kişiyi oynamanızı istiyorsa, bunu ustalıkla yapın. Çünkü size verilen rolü iyi oynamak sizin işinizdir; ama onu seçmek başkasının işidir” (Edwards, Easterling, Hall, 2002: 388).

Seneca’nın mektuplarından biri şu şekildedir:

“Hayat bir oyun gibidir. Önemli olan aksiyonun ne kadar uzun sürdüğü değil, oyunculuğun ne kadar iyi olduğudur. Hangi noktada durduğunuz hiç fark etmez. İstedığınız zaman durun; ama sonucunuzun iyi olduğundan emin olun” (Edwards, Easterling, Hall, 2002: 388).

Günümüz uzmanları arasında da oyunculuk ve tiyatro ile ilgili çeşitli fikirler mevcuttur:

Oyunculuğun özünde şu vardır: Aktör oynadığı rol değildir. Aktör yabancı bir kişilik yaratır (Gorelik,1974: 269).

“Tiyatro, tüm dünyada hem Kilise hem de Devlet liderleri için sürekli bir endişe kaynağı olmuştur”(Wickham, 1992: 11).

Aktör ve aktristeler, çağlar boyunca farklı gözler ile görülmüştür. Platon 5. yüzyılda, oyuncularını kovmuş ve oyunculuğu dışlamıştır. M.S 5. yüzyılda Roma imparatoru Vizigot Alaric'da aynı şekilde dışlamıştır. Bazense tanrı ya da kral soyu gibi görülmüşlerdir. Bazen fiziksel ve cinsel cazibe ikonları olarak, bazen de aşağılanarak, gereksiz bir insan, bir hayat kadını, serseri olarak tanımlanmışlardır. Bazıları tapınaklarda ya da kraliyet evlerinde ağırlandırken bazıları şehrin en kötü yerlerinde barınmak zorunda kalmışlardır (Wickham,1992: 11).

Geçmiş dönemlerde, profesyonel oyuncu, amatörlerin aksine neyi nasıl yapacağını ve ne dengede yapacağını çok iyi bilir. Önceki tecrübeleri halkı tanımasını sağladığından, halkın nabzını nasıl tutacağını da bilmektedir. Sahne üzerinde yapmayı tercih ettiği her şey kariyerini etkiler. Halk onu kraliyet soyundan biri gibi görürken deneyeceği bir şekil ondan nefret edilmesine ve serseri ilan edilip oyunculuk kariyerini bitirmesine sebep olabilmektedir. Bir yazarın metninin yeniden finanse edilmesi, önceki gösterimin başarısına yani halkın beğenisine bağlı bulunmaktadır. Bu sebeple oyuncunun sahne üzerinde başarı sağlaması önem taşır (Wickham,1992: 14-15).

Günümüze doğru yolculuğa çıktığımızda 1700'lü yıllarda Denis Diderot ile başlayan oyunculuk incelemeleri 1800'lerde Stanislavski ile devam etmiş ardından Meyerhold, Vahtangov, Chekhov, Brecht, Lee Strasberg, Meisner, Grotowski, Brook, Barba gibi isimler ile günümüze kadar gelmiştir.

Görüldüğü üzere Antik çağlardan günümüze kadar oyunculuk araştırılmış ve nasıl yapıldığına dair fikirler sunulmuştur. Kimi tiyatro ve oyunculuğu tehlikeli ve hatta ahlaksızca bulurken, kimi insanın hayattaki varoluş amacının ahlakını açıklarken bu sanatı kullanmıştır.

## **2.2. Tiyatronun Kökeni ve Oyuncu**

İlk insanlar içine doğdukları dünyanın bilimsel yasalarını bilmediklerinden, doğuma, ölüme, doğa olaylarına, salgın hastalıklara, var olduğunu düşündükleri soyut

güçlere karşı kendince anlamlar çıkartıp, onları algılayabilme kapasiteleri kadar çıkan sorunlara çözümler üretip, kendilerine yaşam kurmuşlardır. Hayatın süren gerçeklerini gözlemlemektedirler; normal-anormal doğumu, ölüm çeşitliliğini, hastalıkların farklılığını, doğa olaylarının şiddetini, güneşi, ayı, yıldızları, toprağı, suyu, ekinlerin büyüyüşünü... Bu gözlemler ile insanlar, hayatlarının idame ettirilmesinde neyin zarar verip neyin fayda sağladığını da kendi içlerinde çözümlemeye ve hayatlarına anlam katmaya çalışmışlardır. Hiçbir doğa olayı insanın isteğine göre şekillenmez, istenildiği zaman gece ya da gündüz oluşturulamaz. Yaz getirilemez. Dolayısı ile hepsinin bir zamanı vardır. Bu zamanın anlamlandırılması ve bereketlenmesi için doğru zamanlarda doğru ayinlerin yapılması gerektiği kararı alınmıştır. Bu sebeple ritüeller düzgün planlanmış ve hazırlık yapılmış halde sunulmuştur.<sup>3</sup>

İnsanın doğuştan içinde bulunan müzik, ritim ve dans gücünün yardımıyla kendilerinden güçlü gördükleri ve gazabından korktukları “şey”i mutlu edip kendilerini rahat bırakması için ayinler yapmaya ve hoşlanacağını varsaydıkları hediyeler sunmaya başlamışlardır. “Şarkı ve dans ister ruhlar, ister tanrılar ya da şeytanlar olarak düşünölsün, bu müthiş varlıkları topluluğun huzuruna çağırarak, onlara şükran sunusu ya da kefarete kurbanı olarak uygun hediyeler sunmak ve sonra onları tekrar serbest bırakmak için kullanılmaya başlanmıştır” (Wickham, 1992: 16). Yağmurun ekinlere iyi geldiğini görünce yağmur için şarkılar söylemiş, sert rüzgârın ürünleri parçaladığını fark edince rüzgâr sakinleşsin diye dans etmişlerdir.

Gördükleri ve anlam veremedikleri her şeye karşı, *amigdalaları* onları uyararak korku duygusu ortaya çıkmaktadır. “Korku, tüm duygular gibi amigdalanın bilinçsiz aktivasyonu ile başlar (...) Beynin korku tepkisinin merkezi amigdaladır” (Carter, 2023: 130-131). Yaşayabilmeleri için bu korkuları karşısında güç kazanmaları, hayatlarındaki huzuru sağlayacaktır. İlk insanların, korkuları ve ihtiyaçları karşısında çaresizliklerini alt etmeye çalışmaları, bu durumda kaldıkları zamana karşı güç kazanabilme girişimleri, törenler ve törenlerde oynanan oyunlar ortaya çıkartmıştır. “İlkel toplumda her şey kutsaldır, hiçbir şey aşağılık değildir. Her eylemin -yemek,

---

<sup>3</sup> Günümüzde de varlığını sürdüren pek çok ayin ve ritüelin de bir takvimi vardır. Örneğin; Hıdırellez, Aşure Günü, Noel, Día De Los Muertos (Meksika), Holi (Hindistan), Bon Odori (Japonya), Burning Man (ABD), vs.

içmek, toprağı sürmek, dövüşmek- kendine özgü bir yolu yöntemi vardır; adı konunca kutsallaşır” (Thomson, 2021: 64).

İnsan soyu evirildiğı yaşamı adlandırmak, düzeni anlamlandırmak ve kendine anlamı olan yaşam çizebilmek, insanlar arası iletişimin dengesini kurmak, tecrübelerini aktarmak için mitler üretir. Mitlerin konuları “içerik ya kutsal konular, tanrılar ve ruhlarla ilgilidir ya da ‘kökenler’ yani ‘şey’lerin nasıl ortaya çıktıkları”dır (James, 2013: 136). Bu sebeple dünyanın çeşitli yerlerinde yazılmış mitlerde benzerlikler bulunabilmektedir. Ritüellerde mitlerinden *canlandırmalar* yer alabilmektedir. Bu şekilde dramaya yaklaşılmaya başlanmaktadır. “Mevsimsel ritüellere, ideal ve sürerli durumlar çerçevesinde tamamen işlevsel edimleri göstermek üzere tasarlanmış mitler eşlik eder. Mitin ve ritüelin iç içe girmesi dramayı yaratır” (Gaster, 2000: 17). Germenler, Japonlar ve Keltler, büyük ağaçları tanrıların evi gibi görmektedirler. Japon *Noh tiyatrosunda*, oyunda sahnedeki çam ağacına da tanrının evi olarak bakıldığından ağaca gösterilen saygı hiç kaybedilmemiştir (Wickham, 1992: 16). İlk insanlar yaptıkları işleri, öncesinde veya sonrasında gösteri olarak tekrarlamaktadır. Bu şekilde yapılacak iş, kendinden sonra gelecek olanlara öğretilmekte, o işe karşı yeteneklerini geliştirmekte ve işi daha iyi yapmasını sağlamaktadır. Bu törenlere “yansılama” veya “bilinçli öykünme” denmektedir. Bu da Thomson’a göre, ilk insana maymunumsu atalarından kalmıştır. Ortak beden hareketi, sesler, türkü ve dans ilk insanların bu törenlerinin bir parçası olmaktadır (Thomson, 1991: 56). Doğada duydukları sesleri taklit etmekte, gördükleri şeyleri bedenleri ile yansıtmaktadırlar. *Dans bedeninin dilidir* ve dans ederek birbirlerine anlatmak istedikleri şeyleri anlatabilmektedirler (Koçkar, 1990: 327-328).

“Yansılama törenindeki şarkı ve dansa, dansı yapan, şarkıyı söyleyen her kişi, ritmin hipnotik etkisi altında kendine özgü, bireysel olan gerçekliğin bilincinden herkesçe ortak, kolektif olan bilinç dışı fantazyaya dünyasına çekilir, o iç dünyadan eylem için taze güçle donanmış olarak geri dönerdi. Yansılmalı dinsel törenlerden gelişmiş olan şiir ve dans, büyü bir yoğunluk düzeyine yükseltilmiş konuşma ve harekettir” (Thomson, 2021: 64).

Binlerce yıl önce insanların bir hayvanı yiyebilmek için, önce fiziksel olarak sonra da ruhsal olarak onu alt etmesi gerekmektedir. Toplu olarak hareket

edebilecekleri planlar kurmaya başlamaları ve avlanmak için kullanabilecekleri aletler yapabilmeleri ile hayvanlar fiziksel olarak daha kolay avlanılmaya başlanmıştır. Ruhsal olarak alt etmelerinin kolaylaşması ise ruhsal olarak güçlenmekten geçmektedir. Av getirilir, bir ateş yakılır ve ateşin çevresinde hayvan postu giymiş avcılar ölümcül aletleri ellerinde dans ederek, alkışlayıp ritim tutarak, zamanla seslerin de eklendiği, hayvanın ruhunu kovma töreni gerçekleştirirler; bu şekilde hayvanın ruhunu yenip onu yiyebileceklerdir. Bu törene izleyici insanlar da katılıp dans edebilir ya da izleyici olarak kalabilmektedirler. Ne zaman isterlerse katılıp sonra izleme durumuna da geçebilmektedirler. Fakat yaşanan duygu ortak ve tektir; amaç ruhu güçlendirmek, korku ile baş etmek ve tehlikelere karşı güçlü kalmaktır. Korku duygusu en temel ve en köklü duygulardan biridir. Anlamlandırılmayan her şeye karşı korku duygusu devreye girmektedir. Bizim için sıradan olan bir doğa olayına karşın, ilk insanlarda doğa olaylarına karşı duyulan korku mevcuttur. Bizim için bilimsel bir açıklaması olan durumlar, onlar için anlamlandırılmaya çalışılan korku öğeleridir.

“İnsanların çevrelerini anlamlandırma çabaları açıklayamadıkları olayları kendilerine göre yorumlamalarına neden olmaktadır. Korkulandan kaçmak için açıklama yapmak ihtiyacı hissedilmiş ve farklı açıklama yollarına gidilmiştir. Yaratılan tüm efsaneler, öyküler, masallar hep bu korkulanı açıklama yoluna hizmet etmişlerdir” (Pöstecki, 2006: 138).

Korktukları ve huzura ihtiyaç duydukları için, bir yanardağı sakinleştirmek, gök gürültüsünün homurdanmasını susturmak, yıldırımı durdurmak ve o ihtişamlı şeylere saygılarını sunmak için törenler düzenlenmektedir. Törenlerde sergilenen oyunlar zamanla farklı sebepler ile tekrarlanmış ve dönüşüme uğramaya başlamıştır. “Oyunlar av törenlerinden doğa güçlerine olan saygıyla karışık korkuya kadar gelişti. Böylece, yağmur duaları, bolluk törenleri, ölme-dirilme oyunları ortaya çıktı” (Nutku, 1993: 17). Yaşam boyunca birçok ayin yapılmış ve bu ayinlerin içinde oyunlar oynanmıştır. Av törenleri, doğayı sakinleştirme, atalara tapma, tanrılara saygı, totemin çoğalması, bereket ayinleri, erginleme töreni, evlenme töreni, iyileştirme vb. bunlardan bazılarıdır. Mitoloji uzmanı Josef Cambell, ilk insanların dünyada yaşayabilmek için öldürmek zorunda kalmalarını kabullenmeye ve sindirmeye çalıştıklarını ifade eder. Yaşam şartlarını karşılamak için vahşice öldürdükleri hayvanların rüyalarına girip onları korkuttukları, onlardan öç alacaklarını düşünmeleri

ve öldürdükleri hayvana verdikleri acıdan dolayı vicdan azabı çekmeleri olası bir durum olarak görülmektedir. Buna bağlı olarak bir mitin ortaya çıkması ve bir ayine dönüşmesi, bu ayin sayesinde de hayvanın insana teslim olacağı düşüncesinin ortaya çıktığını ifade eder. Cambell, bu ayin aracılığı ile hayvanın ruhu ile temas kurduklarını düşünmekte, bu şekilde hayvanın düşünme şekli ile aynı düşünmeyi elde edebilmekte ve avlarına kendilerine kurban olduğu için teşekkürlerini sunabilmektedirler. Tanrılarına da haraç verir, günahlarından arınırlar. Bunun için kendilerinden geçerek hayvan şarkıları söylemekte ve danslar etmektedirler. Hayvanın ruhunu rahatsız edecek hiçbir sert davranış hayvanın ölü bedenine uygulanmamaktadır (Winston, 2016: 62).

Bir insanın hayvan taklidi yapması, kostüm olarak o hayvanın postunu giymesi, hayvanın yüzünü maske olarak takarak, kendi insan varlığının yerine hayvanı geçirmesi, farklı hayvan yüzlerini takarak aynı kişinin farklı canlılara dönüşmesi, hayvanı nasıl avladığını klanına anlatmak için bir dizi hareket planı yaparak bunu insanlar önünde canlandırması ve seyircinin dans, alkış ile ritim ve ses ile oyuna katılması noktasında bir tiyatro oyunu sergilenmektedir. Özdemir Nutku, ilkel insanların av oyunlarında tiyatronun üç temel ilkesini bulunduğunu söylemektedir; Taklit, Eylem, Topluca Katılma (Nutku, 1993: 18).

Binlerce yıl önce insan ruhunun ölümsüzlüğüne inanılmaktadır. Beden ölümü gerçekleştiğinde ruh çıkıp bir yere girmektedir. Ruhun bir insan bedeninden daha sağlam olarak bir hayvanın bedenine girdiğine inanılmaktadır. Ruhun girdiği hayvan cinsi, totem olarak ilan edilmektedir. Toteme çok iyi bakılmakta ve öldürülmesi yasaklanmaktadır. Totemin iyi yaşaması ve çoğalması için de büyü yapılması gerektiğine inanılmaktadır. Bu durumda yapılacak tören için hayvan öldürülemeyeceğinden başka maddelerden hayvanın maskeleri yapılarak tören zamanında totemi canlandıracak insanların yüzlerine takılmaya başlanmıştır (Nutku, 1993: 19).

“Törenlerde aktörler kabile atalarını çoğu kez totem biçiminde canlandırırlar. Diyelim, Hobi Kızılderililerinin Katçina kardeşlik cemiyetlerini, topluluğun hala etkin üyeleri olarak bakılan ve kendilerine dans yoluyla, yağmur gönderme ve ürünü büyüme görevleri yükletilen atalarına ait bir maskeli dans yaparlar. Böyle bir dinsel

tören, bir dinleyici topluluğu önünde yapılması ve bir eylemi temsil etmesi yönünden gelişmiş dramaya benzer” (Nutku, 1993: 95).

İlk insanlarda üç gurup mevcuttur: Çocuklar, yetişkinler ve yaşlılar. Çocuğun kadınlığa ya da erkeklığe geçmesi için *erginleme* denilen bir tören yapılır ve çocuğun öldüğü, kadın ya da erkek olarak yeniden doğduğu düşünülmektedir. Yetişkin kişi yaşlanıp üst mertebe olan totem ataya dönüşmektedir. Ölen ata kişinin ruhunun da yeni doğan bebeklerine geçtiği düşünülmektedir. Bu sebeple doğan kişiye, ölen atalarının isminin verilme geleneği görülmektedir. Döngü süreklilik göstermektedir. Ve yaşamın tüm aşamalarının sağlıklı tamamlanması için törenler düzenlenmektedir. İlk insan için ölüm doğuma, doğum ölüme dönüşmektedir. Afrika siyah insanlar araştırmacısı Cureau’u, yerlilerin her önemli olayda, fiziksel yaşantının ölüme evirildiğini ve yeniden diriliş ile devam ettiğini ifade etmektedir. Bu aşamalarda törenler çeşitlenmektedir. Bir adayın canının alınması ve bir kadından yeniden doğması, tanrı tarafından yutulup kusulması, çocuğun yatırılıp atası tarafından ruhunun ele geçirilmesi ile erkek ya da kadın olarak ayağa kalkması gibi eylemler içermektedir. Erginlemeye götürülen çocuğun annesi, çocuğun öldü diye ağlamakta ve yas tutmaktadır. Erginleme töreni adayın gücünü ve dayanıklılığını test etme üzerine kuruludur. Genelde bedenin bir parçasının kesilmesi ile gerçekleştirilir; sonunda ise çocuk eski kimliğinden kurtulup yeni kimliğini almayı tamamlamak için, yeni bir isim almaktadır (Thomson, 2021: 91,92). Erginlemeyi başaran kişiye gelenekler gizli bir tören ile öğretilir. Kabileden uzakta, önceden belirlenmiş bir alanda gerçekleştirilir. Kutsal nesneler gösterilip anlamları öğretilmektedir. Soruları yanıtlanır ve dinsel öğütler verilerek dramatik danslar yaptırılmaktadır (Thomson, 2021: 93).

“Kwakiutl Kızılderilileri arasında adaylar hem geçirdikleri fiziksel yoksunluklar hem de koruyucu ruhu artık vücutlarına girdiği ve onları ele geçirdiği inancının verdiği güçle geçici bir delilik içinde dönerler eve. Daha sonra bu ruh, yeni erginlenmiş üyenin öldüğü ve yeniden doğduğunu anlatacak şekilde hazırlanmış şarkıların ve dansların toplu olarak söylenmesi ve yapılmasıyla bedenden kovulur” (Thomson, 2021: 94).

İlkel yaşamda dinin temeli *totemcilik* tir. Her klan, kendine doğal bir nesne olan totem seçmekte ve onunla bağ kurmaktadır. Totemler genellikle, yenilebilir bitki ve

hayvanlardan oluşmaktadır. Bu noktada totemin yiyeceklerle bağlantılı olduğu düşünülebilmektedir. Klanlar, kabileleri meydana getirir ve aynı toteme sahip klanlardan evlilik gerçekleştirilmemektedir. Totemin gücünü bedenine geçirmek, büyü yapabilmek adına, başkanın zorunlu olarak yediği ve bedenine yerleştirdiği totem, öldürülmesi ve yenmesi yasaklanarak dönüştürülmüş kurallar ile korunmuştur. Çoğalması için de törenler düzenlenmektedir. Bu törenler çoğalma mevsiminin başında ve toteme sahip çıkan klanın av alanında daha önceden belirlenen bir yerde, totemin doğal üreme alanda gerçekleştirilmektedir. George Thomson, totemi için tören yapan klanın atalarının ilk olarak oraya gelmesinin sebebinin, artık totem sayılan şeyi, yemek olduğunun düşünülebileceğini belirtmiştir (Thomson, 2021: 23-24).

Totemin çoğalması için yapılan törenler, totem hayvansa hareketleri ve çıkardığı seslerin çok iyi taklidi ile hayvanın bedene geçirilmesi, avlanmasının oyun olarak gösterilmesi şeklinde, bitki ise büyümesi ve toplanılmasının oyunlaştırılması şeklinde gösterilmektedir. Bu şekilde totemin çok daha iyi tanınması sağlanmaktadır. Atalarının da o totemde yaşadığını düşündüklerinden, atalarına tapma töreni de gerçekleştirilmiş olmaktadır. Zamanla ilerleyen törenler, büyü yapma çalışmalarına yol açarak yiyecek aramaya çıkan erkekleri cesaretlendirmek ve toplu hareket gücü kazanmaları için kullanılmaktadır. Böylece gerçek hayatta kontrol altında tutamayacağınız şeyleri kontrol edebilme gücü kazanma ayini gerçekleştirilmekte ve buna inanılmaktadır. Büyü sayesinde avcılar alt edemeyecekleri avları, avlamayı başarabileceklerdir (Thomson, 2021: 25).

İlk insanlar, doğum, üreme ve ölüm süreçlerini fark etmiştir. Bu sadece insan için değil, insanın yaşamına devam edebilmesi için gereken her şeyde mevcuttur. Bir ölüm, bir doğumu getirmektedir. Kıştan sonra yaz gelir. Ekinler büyür, meyveler yetişir. Döngü sürekli. Bu döngünün sağlıklı ve bereketli ilerlemesi için de insanoğlu *ritüel* denen törenler yaparak kendinin doğaya olan görevini yerine getirdiğine inanmaktadır. Ritüeller aracılığı ile bereketin artacağına inanılmaktadır. Bu dönemlerde çeşitli oyunlar oynarlar eski yeni ile, yaz kış ile, kıtlık bereket ile, ölüm yaşam ile çatışır ve her zaman iyi olan kazanmaktadır. Bu oyunlar tiyatronun kaynağını oluşturmaktadır (Nutku, 1993: 20-21).

“Daha ileri tapınma biçimleri, bir yönetici sınıfın ortaya çıkışına bir yanıt olarak gelişir: babadan oğula büyücüler, rahipler, başkanlar ve krallar. Totem şimdi duayla ve yatıştırma ile güdülmektedir, insan şeklini almış ve tanrılaşmıştır” (Thomson, 2021: 29).

Zaman içinde “insan” çeşitli tanrılar edinmiş ve bu tanrılar bazı şeyleri simgeler hale gelmiştir. Bazı toplumlarda kralın gücü, tanrıdan gelmektedir. Anadolu’da Mezopotamya’da, Eski Mısır’da, Uzak Doğu’da, Çin’de, Hindistan’da, Japonya’da dinsel törenler, danslar, büyü ayinleri yapıldığı bilinmektedir. Her coğrafyada ismi değişen, görevi aynı kalan, hikayeleri benzeyen tanrıların ve simgeledikleri şeylerin adına ritüeller düzenlenmiş, efsaneleri oyunlaştırılmıştır. Tanrıların yer altına girmesi ile yas dönemi başlamış yeryüzüne çıkmaları ile bolluk bereket şenlikleri kutlanmıştır. Bu doğa olaylarının ölmesi ve dirilmesi durumudur. Kışın ekinin durması yazın ürünlerin bollaşması durumlarının simgeleri olmaktadır. Sümerlilerin tanrısı Tammuz, Mezopotamya’nın Adonis’i, Mısırdaki Osiris’dir. Bir efsaneye göre, Osiris buğday tanrısıdır ve dünyayı gezerek birçok şey öğrenir. Öğrendiklerini Mısırlılara öğretir. Osiris’i kıskanan kardeşi Seth onu yakalar ve bir sandığa kilitleyerek Nil nehrine atar. Sandık Biblos’a gelir ve kral sandığı saklar. İsis, sandığı bulur ve evine geri getirir. Fakat Seth sandığı bulur ve 14 parçaya ayırır, 4 farklı yere atar. İsis bulabildiği parçaları gömer bulamadıklarının heykelini yaptırır. Kanadı ile çamurları temizler ve Osiris’i canlandırır. Bunun gibi efsaneler her coğrafyanın kendi halkına ait dönüşümler ile mevcuttur. Her halk kendine ait törenler ile bu çeşit efsaneleri canlandırmaktadır. Bu efsanelerin oyunları gerçekleştirilmektedir. İyi-kötü savaşı, bolluk-kuraklık savaşı, ölme dirilme savaşı bu hikayelerde canlandırılmaktadır (Nutku, 1993: 23).

“III. Sesostris, Ikhernofret (ya da Ikhernefert) adında birini Osiris’e bir tapınak açmak için, Nil’in Batı kıyısındaki, ‘Krallar Vadisi’ne elli altmış kilometre uzaklıkta olan Abidos’a gönderdi. Ikhernofret, o zamana kadar yapılan Osiris törenini daha göz alıcı bir biçime getirdi ve kendi de oyunda rol aldı. Sonra bu oyunun nasıl oynandığını bir taş üzerine yazdı (aşağı yukarı i.ö. 1868)” (Nutku, 1993: 24).

Oyunlar saatlerce, günlerce sürebilmektedir. Seyirciler isterse oyuna katılabilmektedirler. Oyun, Osiris Tapınağı’nın önünde savaş ile başlamaktadır.

Osiris'in kayığının sembolü olarak hazırlanmış bir kayığı koruyan askerler savaşta Osiris'in kardeşi Seth'e yenilirlerken Osiris'in oğlu Horus gelir ve savaşı kazanır. Fakat Seth, bir şekilde Osiris'i parçalamayı başarır. İsis, kocasının parçalarını toplar ve onu tekrar canlandırır. Nutku, Ikhnofret'in yazdığı bu yazı ilk senaryo, Ikhnofret'in kendisi de ilk yönetmen olarak düşünülebileceğini belirtmektedir:

“Eski Mısır'daki ilk gösterilerin tarihi zamanımızdan beş bin, altı bin yıl öncesine gider. Bugüne kadar bulunan belgelerden dört esas gösteri türünün olduğu anlaşılmaktadır. Bunlar İ.Ö. 4000 ile 3200 arasındaki Piramit Metinleri, İ.Ö. 3100 yıllarında başlayan Taç Giyme -şenlik Oyunları, ilk kaydı İ.Ö.1868 tarihinde olan Acı çekme Oyunları ve Büyü-iyileştirme Oyunu” (Nutku, 1993: 25).

Antik Yunan döneminde Osiris, Adonis, Tammuz'un benzeri *Dionysos*'tur. Zeus ve Semele'nin çocuğu olan Dionysos doğmadan annesi ölünce, Zeus onu uyluğunda saklayıp tekrar canlandırdığı için “iki kere doğan” anlamına gelen *dithyrambos* özelliği almıştır. Onun için yapılan törenlerde söylenen ezgilere de *ditrambos ezgileri* denilmektedir. Dionisos şarap ve coşkunsuluk tanrısıdır. Ağaçların da tanrısıdır ve tarım işleri ile ilgilidir. O'nun için düzenlenen törenler, danslı, müzikli ve aşırılığa kaçan coşku ile kutlanır. Bizim tarihimiz ile 11 şubata denk gelen bir zamanda ürünler olgunlaşırken *Antesteria* adlı bir çiçek bayramı kutlanmaktadır. Bu bayram Dionysos'a adanmıştır. Bayram boyunca sokakta ruhların gezdiğine inanılmaktadır. Bu tarihte şaraplar, içilmek için hazır hale gelmişlerdir. Şaraplar içilerek büyük şenlikler düzenlenmektedir. Bereketin artması ve bolluk gelmesi için kızlar salıncaklara binmekte, şarap tulumları çiğnenmektedir. Sonunda Dionysos'un temsili olan öküz heykeli getirilerek seçilen kişi ile evlendirilmektedir. Şenliğin bittiği gün ise ölümlere eşlik eden Hermes için tahıl lapası yapılmakta ve ona sunulmaktadır. Ruhlar kovulmaktadır. Bereketli bir yaşamın temsili olarak Dionysos görülmektedir. Dionysos ile ilgili çeşitli tarihlerde düzenlenen şenlikler vardır. Fakat antik tiyatro, *Büyük Dionisia şenliği* sayesinde ortaya çıkmıştır. Bu şenlikte Midillili ozan Arion'un yazdığı *ditrambos* söylenmiştir. Sonrasında ozanlar arasında yarışmalar düzenlenmiştir. Bu gelişmeler ile de tiyatronun ışığının doğduğu görülmektedir (Nutku, 1993: 28-29).

Dionysos adına düzenlenen törenlerden biri de yeraltına geçiş (ölüm), yani ürünlerin toplanıp kış dönemine girilişi, bir diğeri de yer altından çıkış (yeniden doğum) ve bereketin gelişi anlamındandır. Bu dönemlerde Dionysos'un dostları kabul edilen keçi kılığına giren insanlar, ditrambos şiirleri söyleyip dans etmektedirler. Dionysos, yer altına, Hades'in yanına gitmektedir ve burada acı çektiği düşünülmektedir. Bu törende ditrambos şiirinin konusu buradan gelmektedir, keçiler şiiri okur ve dans ederler. Törene katılan halk, içtikleri şarabın da etkisi ile kendinden geçer, Dionysos'un yeraltında çektiği acıyı hissetmeye çabalar. Eğer acıyı gerçekten hissederse tanrısına ulaşacağını düşünür. Kendileri de Dionysos olurlar ve ruhen bastırdıkları, yasak olan her şeyi yapma hakkını kendilerinde görmektedirler. Şiddet ve cinsellik içerikli bir ritüel meydana gelmektedir. Tragedyanın kökeninin bu ritüellere dayandığı düşünülmektedir (Yücel, 1990).

“(...) trajik katharsis (yani, tragedya izleyicisinin duygularının acıma ve korku deneyimi yoluyla “arınma” ya da “temizlenme”si), hadım boğa tanrı Dionysos adına yapılan festival ve dinsel oyunun işlevi olan eski bir törensel katharsise (‘topluluğun, geçmiş yılın, o yaşlı günah ve ölüm hamalının pisliğinden ve zehrinden arınmasına’) karşılık gelmektedir” (Campbell, 2018: 31).

Dionysos'un yeraltından çıkışı ise şenlikler ile kutlanmaktadır. Yeraltından çıkışı yeniden doğuş olmaktadır. Ekinler ve üzümler toplanmadan hemen önce gerçekleştirilen tören, ürünlerin bereketli olması için coşku ile gerçekleştirilmektedir. Koro, bereket, iktidar ve güç simgesi, erkek cinsel organı olan büyük *fallus* (phallus) takmaktadır. Halk da kocaman fallus heykellerini ellerine alıp gezmektedirler. Buradaki ezgiler açık saçık, jambik (alaycı) şiirlerden, oluşmaktadır. İnsanların taklidi yapıp, açık saçık cinsel içerikli sözler söylenmesinin yanında, şehrin ileri gelen insanların taklidi yapıp alaya alındıkları için, bu ritüel aşağılık bulunmaktadır. Komedyanın köklerinin de bu ritüellere dayandığı düşünülmektedir (Yücel, 1990).

“Büyük Dionisia'da, Akropolis'in güney eteğine rastlayan yerdeki Dionysos tiyatrosuna önce tanrıyı simgeleyen bir heykel taşınırdı. Bu simge kutsal kişiler, rahipler tarafından getirilirdi. Geceleyin ırlar yakılır ve heykelin başında nöbet tutulurdu. Ertesi gün Dionysos adına düzenlenen danslar ve koroyla söylenen ezgiler başlardı. Bunlar yarışma içine sokulurdu. Bu yarışmada ayrı yerlerden seçilen beş

erkek ile beş çocuk korusu vardı ve her koroda elli kişi bulunurdu. Yarışmalar, en önde din adamlarının oturduğu Dionysos tiyatrosunda olurdu” (Nutku, 1993: 30).

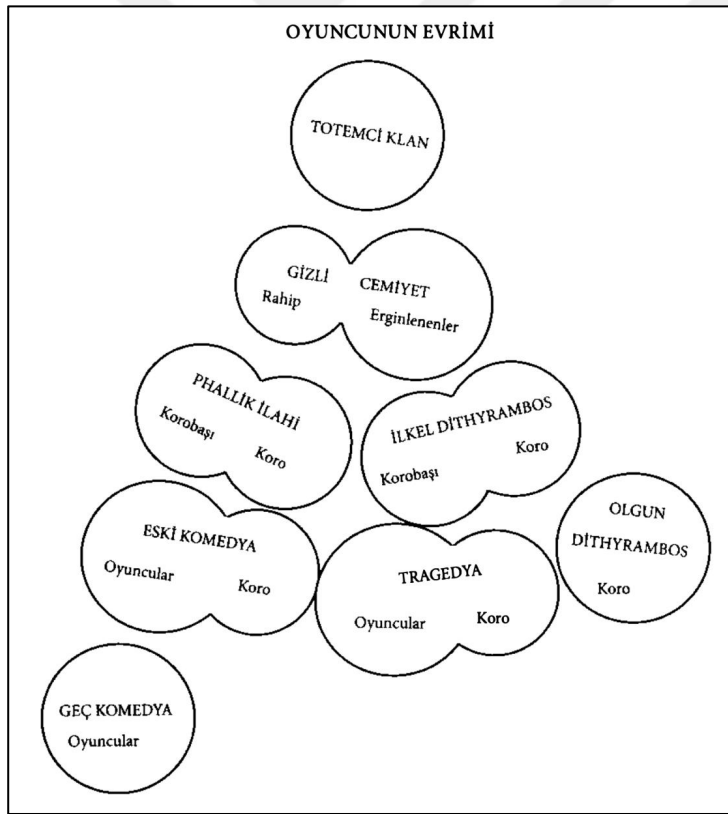
Dionysos adına yapılan şenliklerde, Dionysos’u temsil eden boğa heykelinin de bulunduğu tiyatroda, koronun sunduğu ezgiler, koro yöneticisinin koro ile uygun şekilde konuşması ile bütünleşmiştir. Bu noktada bir *acı çekme oyununun* kökleri oluşmaya başlamıştır. Dithyrambos ezgilerinden tragedyanın tohumları atılmaya başlamıştır (Thomson, 2021: 148). Yunanistan’da Dithyrambos zamanla sadece tanrı Dionysos’u anlatan hikayeleri konu etmekle kalmamış, bazı Helenlerin ve Akdenizli komşularının kurucu ataları olarak kabul edilen tanrı ve yarı tanrıları ve kahramanların masallarını da kapsayacak şekilde genişlemiştir (Turner, 1982: 103).

“Antik Yunan tragedya ve komedyasının kaynağını araştıranlar, dramın tanrı Dionysos için yapılan ritüellerden doğduğunu ileri sürmüşlerdir. Bu sav, Cambrice okulu denilen ve evrimci görüşe dayanan antropologların bulguları ile pekiştirilmiştir. Max Müller, Wilhelm Mannhardt, Andrew Tank, E.B. Taylor, William Robertson gibi ritüel konusunu işleyen bilim adamları, ilkel insanların inançları ve ritüelleri ile bugünkü halk bayramları arasında bağlantı kurmuşlardır” (Şener, 1977: 24).

Atina, Yunan tragedyasının merkezi olmaktadır. M.Ö 6. yy bir bağbozumu döneminde yaklaşık 15.000 Atina vatandaşı Dionysos Tiyatrosunda oturmaktadır. 50 kişilik bir koro, Dionysos’u öven dithyrambos ezgileri söylemekte, sanatçılar dans etmektedir. Koro’nun içinden bir kişi sunak taşına çıkar ve kahramanı anlatmak yerine taklit eder. Dans eder, şarkı söyler, jestler yapar ve halkın taktirini kazanır. Böylece ritüeli dramatik bir biçime dönüştürmüş olmaktadır. Bu tek başına koronun karşısına çıkıp taklit yapan kişi ilk aktör ve ilk tragedya yazarı olarak kabul edilen *Thespis*’tir. Aktörün Yunanca anlamı “cevap veren”dir. Koro ile etkileşimde olan ve diyalog kurup cevap veren kişi anlamındadır (Nwabueze, 2005: 5).

“Solist ve koro arasındaki değişim. Bu antiphonal değişimlerin sözlerinin efsanevi veya tarihi olaylarla ilgili olduğu ve daha sonra yeniden canlandırıldığı yerde, kendimizi nihayet dramatik sanatla -hem eğitebilen hem de eğlendirebilen bir sanatla- karşı karşıya buluruz” (Wickham, 1992: 12)

Oyun tarzı içinde komedya aşağı bulunup ilgi görmez ve gelişimi takip edilmezken, tragedya ağırbaşlı bulunup evrimi önemsenmiştir. Komedyaya zamanla koro girmesine izin verilmiş ve ilk öykü yazarların *Epikharmos* ve *Phormis* olduğu belirtilmiştir (Aristoteles, 1999: 20,21). “Aristophanes ise eski komedya’nın baş temsilcisidir” (Aristoteles, 1999: 89). Aiskhylos, Sophokles, Euripides dönemin önemli tragedya yazarlarıdır. Aiskhylos ve Sophokles’in yazdığı bilinen 250 oyun bulunmaktayken günümüze sadece 33 tanesi kalmıştır (Thomson, 2021: 150). Tiyatro yolculuğunda, koronun karşısına bilinen ikinci oyuncuyu Aiskhylos, üçüncü oyuncuyu ise Sophokles’in çıkarttığı bilinmektedir. Aiskhylos koronun rolünü azaltarak diyaloglara ağırlık vermektedir. Böylece iki oyuncu arasındaki diyalog yönetimini de ele almıştır. Sophokles de dekorasyonu işin içine sokarak tiyatroyu geliştirmişlerdir (Aristoteles, 1999: 19).



**Resim 1:** Oyuncunun Evrimi (Thomson, 2021: 148).

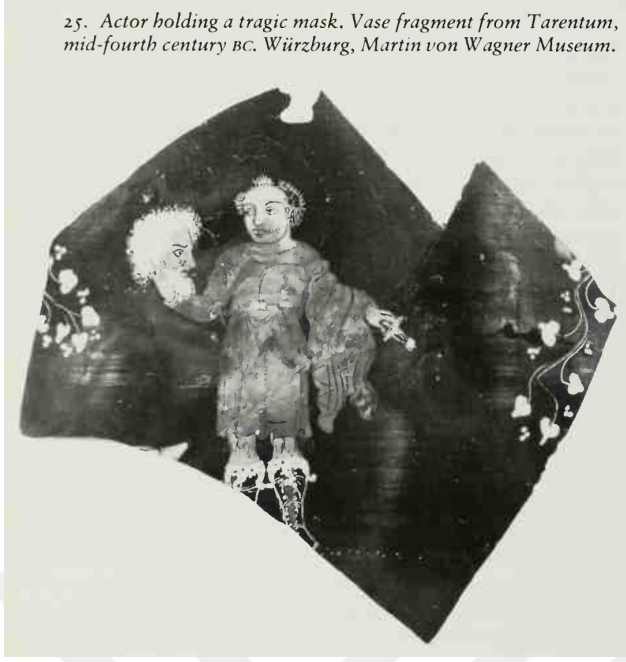
## 2.3. Oyuncunun Evrimi: Antikten XIX. Yüzyıla

### 2.3.1. Antik Yunan

Antik Yunan’da ilk oyuncunun *Thespis* olduğundan ve ritüelden evrilerek koronun karşısına çıkıp ilk diyalogu başlattığından bahsetmiştik. Antik Yunan’da sahnede diyalog sahibi kişilere “oyuncu” denip, devlet tarafından maaş ödenmektedir. Koro ise orkestraya aittir. Koro tarafından seçilip ücretleri ödenmektedir. Koro için “oyuncu” denilmemektedir. Aynı anda sahnede en fazla (önemli repliğe sahip) 3 oyuncu bulunma kuralı mevcuttur. Sadece önemli repliklere sahip olanlara “oyuncu” unvanı layık görülmüştür. Repliği olmayan ya da bir iki kelime konuşan kişi sayısında sınırlama yoktur fakat “oyuncu” unvanı alamamaktadırlar. *Sofokles*’in sesinin zayıflığı sebebi ile oyuncu unvanı alamadığı bilinmekte, arp çalma ya da top kullanma yeteneğini sergilemek için repliksiz olarak sahneye çıktığı tahmin edilmektedir. Antik Yunanda son dönem dahil oyuncu sayısı da 3’ü geçmemektedir. Antik Yunan’da oyuncular maske taktığı için de birden fazla karakter oynama şansları bulunmaktadır. Yani oyunda bir oyuncu olduğu, oyunda tek karakter olduğu anlamına gelmemektedir. Oyuncular hareketi sürdürmek ve diyalog akışını sağlamakla görevli iken, koro duraklamalarda şiir okumakta ve gerektiğinde diyaloga katılmaktadır. *Aiskhylos*, ikinci oyuncuyu sahneye sokması ile koro ve oyuncu arasındaki replik akışının ağırlığını iki oyuncu arasında oluşacak şekilde düzenleyip, koronun şiir kısmını kısaltmıştır. Eski geleneksel koro ve şair atışması düzeni, iki oyuncu arasında geçen konuşma şeklinde düzenlenerek geliştirilmiştir. *Sofokles*’in üçüncü oyuncuyu devreye sokması ile replikler ve oyunun ruhu zenginleşmiştir. Oyuncu sayısının az oluşu, sahnedeki oyuncunun üstün performans yaratmasına sebebiyet vermektedir. Kalabalıkta yok olacak vasat oyuncuya ihtiyaç bulunmamaktadır. Tüm oyuncuların güçlü rolleri vardır ve hepsini büyük bir çaba ile gerçekleştirmektedirler. Oyunların açık havada oynandığını ve o dönemin teknolojik yapısı düşünüldüğünde seslerinin de çok gür olduğu söylenebilmektedir. “Aktör” ismi “cevap veren” anlamına gelmektedir. Bu oyuncuya geçiş evresinde koronun karşısına çıkan oyuncunun koroya yanıt vermesinden geldiği düşünülebilmektedir. Dördüncü yüzyılda ise oyunculara “sanatçı” ya da “Dionysos Sanatçıları” denilmeye başlanmıştır.

Oyunculuk diğ er meslekler gibi ayrı bir meslek olarak M.Ö. 5. yüzyıl başında ortaya çıktığı düşün lmektedir. Gittik e önemli bir meslek halini almıştır. Yüzyılın ortalarına gelindiğ inde düzenlenen yarışmalarda onur ve öd l kazandıkları bilinmektedir. Kazanan yazarların, koreograflerin isminin yanına kazanan oyuncuların da isimleri eklenmektedir. M.Ö. 4. yüzyılda Atina’da oyunculuk mesleğ i üst seviyeye eriştiğ i gör lmektedir. Oyunların başarısı oyuncunun başarısı olarak gör l r hale gelmiştir. Oyuncu için oyun yazıldığı ve oyuna oyuncunun yeteneğ ini g stermek için gereksiz sahne eklendiğ i bilinmektedir. M.Ö. 5. yüzyıl başında yazarlar kendi oyuncularını seçebilir, diğ er taraftan, bazı yazarlar sadece bazı oyuncular ile çalışmaktadır. Oyunculuğ ın önemi arttık a atamalar devlet tarafından yapılır hale gelmektedir. Bir süre sonra kura çekimi yapıldığı da bilinmektedir. M.Ö. 4. yüzyılda yarışmalarda birden fazla trajedi ile katılabilmek izni verilmiş ve her oyunda farklı oyuncular oynayabilir duruma gelmiştir. Böylece bütün oyuncular ile çalışma şansı ortaya çıkmıştır. Fakat komedide, tek oyun kuralı geçerli olduğ undan oyuncu seçimi için kura sistemine devam edilmektedir. Oyuncu, oyuna çıkmaması durumunda ağır para cezasına çarptırılmaktadır.

Antik Yunan’da oyuncuların maske taktıklarından bahsetmiştik. Bu maskeler, tiyatrodaki sesin en yukarıda izleyen seyirciye de ulaşabilmesi için uygun şekilde tasarlanmışlardır. Bu şekilde bir oyuncu birden fazla karakter canlandırabilmektedir. Ayaklarına yüksek tabanlı *kothornoi* denilen ayakkabıları giymektedirler. Komedyalarda büyük falluslar kullanılmaktadır. Oyuncuyu olduğ undan daha büyük g sterme isteğ inin sebebi, tiyatroların çok büyük inşa edilmiş olduğ u olarak belirtilmektedir (Wickham, 1992: 39).



**Resim 2:** Bir vazo üzerindeki, Antik Yunan'da M.Ö. 4. Yüzyılın ortalarında, elinde maske tutan aktör tasviri (Wickham, 1992: 40)

Peter Wilson'un ifadesine göre Antik Yunan Tiyatrosu, Dionysos için olsun, bağbozumu için olsun, maskeli ritüeller olsun ya da kurban töreni olsun yani kökeni neye dayanırsa dayansın müzikal bir deneyim olmaktadır. Wilson, konuyu “dramanın ilk matrisinin temel bir bileşeni müziktir” olarak ifade etmektedir (Wilson, Easterling, Hall, 2002: 39). MÖ 5. yüzyılda Tragedyada yer alan aktörler seslerini çok iyi kullanmak ve çok iyi şarkı söyleyebilme yeteneğine sahip olmak zorundaydılar. Sözcüklerin anlamına uygun melodinin sesini çıkartmada usta olmaları, art arda çeşitli ölçülerde şarkı söyleyebilecek müzikal yetenekleri olması gerekmektedir (Easterling, Hall, 2002: 6-7).

“Tanrılar ve köleler tragedyada nadiren şarkı söylerler, ancak anapaestler okurlar. Sofoklesli başrol oyuncularının hepsi büyük duygu anlarında şarkı söyler, kadın karakterler sıklıkla şarkı söyler, ancak Aeschylus ve Euripides'teki orta yaşlı erkekler (sıkıntılı barbarlar hariç) uzun şarkı sözleri yerine sözlü retoriği tercih eder” (Hall, 2002: 7).

Yunan inancına göre, yeraltı dünyasından gelen gök gürültüsünü sahnede canlandırmak amacıyla, muhtemelen eski kültürlerde bulunan, çok büyük düzenekli

bir an sahnede kullanılmaktadır. Korkutucu ve sinir bozucu bir sese sahiptir (Eleusis, Kerenyi, 2012: 123). Antik Yunan’da, aa damgasını vuran ve ok deėerli bulunan oyuncular mevcuttur. “Tragedya alanında, Aristodemos, Athenodoros, Theodoros ve Thettalos; komedya alanında ise Kallippides, Nikostratos, Satyros, Philemon ve Lykon” (Easterling, 2002: 333) bunlardan bazılarıdır.

“Ge Helenistik dneme gelindiėinde tragedyanın icra edilme biimleri nemli lde deėiėmiė ve Dionysos festivallerindeki performanslar dıėındaki baėlamalara dair pek ok kanıt gnmze ulaėmıėtır. Aynı zamanda, gezici kumpanyalar ya da solo oyuncular tarafından sergilenen, resmi olmayan, daha doėalama tiyatro biimleri de ortaya ıkmıėtı. Bunlar arasında pandomim, pantomim, kithara alma, aoidoi ve tragoidoi’nin eėitli řarkı syleme biimleri, dans ve algıcılar, hokkabazlar ve retorikilerin performansları sayılabilir” (Puchner, 2002: 306).

### 2.3.2. Antik Roma

Roma tiyatrosuna bakıldıėında, Antik Yunan son dnem tiyatrosuna paralel bir izgi benimsediėi grlmektedir. Fakat Yunan Tiyatrosu’nun, ulu olana bakarak, kiėinin yceliėe ulaėma abasını, Roma, dnya bakıė aısına evirerek gnlk yaėamlarında insanlar arasında davranıėların olması gerektiėi duruma yneltmıėtir (Habif, 2008: 5-6). Roma tarihisi Livy (Titus Livius ...- M.S. 17), resmi tiyatro eėlencelerinin Roma’ya M.. 364’te gelmiė olduėunu ve Etrurya’dan kamıėla dans eden oyuncuların getirilmesi ile baėladıėını belirtmektedir. Fakat olay rgs olan bir oyunu ilk kez Livius Andronicus yazmıėtır ve ilk prodksiyonu M.. 240’ta gerekleėmiėtir. Livius Andronicus’un, kendisinin belirtmesi de yazdıėı oyunların Yunan tragedya ve komedyaalarının Latince oynanmak zere uyarlama oldukları kabul edilmektedir (Brown, 2002: 226).

“Grnėe gre Roma tiyatrosu en eski gnlerinden itibaren kendi kendine yeten topluluklar halinde rgtlenmiė, erken Yunan baėlamında aıka grlen merkezi ‘devlet’ desteėi ve ynetiminden hibirine sahip olmamıėtır (Wilson, 2002: 66).

Yunanlı Aristoteles’in *Poetika*’sında ve Romalı Horatius’un *Ars Poetika*’sında Yunan ve Roma tiyatrosu ile ilgili benzerlikler ve farklılıklar takip edilebilmektedir. “Aristoteles’te kristalleėen Yunan sanat dėncesi, mkemmeliliėe ynelikti. Horatius ise pratik yaėamı dzenleme kaygısını dile getirmektedir” (ėener, 1998: 66).

Yunan tiyatrosunda aktörler önemli bir yerde, saygın bir noktada bulunmasına karşın, Antik Roma döneminde *dekadan* görülmektedirler. Kaliteli sayılan insanlar asla oyunculuk yapmamaktadırlar. “Erken dönem Roma müzisyenlerinin ve diğer tiyatro çalışanlarının çoğu muhtemelen köle ve göçmendi” (Wilson, 2002: 66). Oyunculuk yapan kişilerin vatandaşlık hakları ellerinden alınmakta, statüsü düşürülmekte ve aşağılanmaktadır (Brown, 2002: 225). Pagan rahiplerin katı bir kural ışığında tiyatroya gitmeleri yasaktır. Oyuncuların senatör ya da şövalyeler ile iletişim kurması da ayrıca yasaklanmıştır. Din değiştiren aktrislerin hareketlerini düzenlemek için zalimce kurallar getirilmektedir. Hristiyan kilisesi oyuncuları her zaman kınamakta ve müstehcen görmektedir. Yasal olarak konumları değişmese de Aesopus ve Roscius gibi bazı yetenekli oyuncuların diğer oyuncularından daha iyi muamele gördüğü, üst mevkiden dostları olduğu bilinmektedir. İmparator Neron’un cariyelerinden birinin oyuncu olması sebebi ile öldükten sonra ona düzgün bir cenaze töreni yapmak istese de kilise bunu istememiştir. Neron, oyuncuları yani “acımasız şehvetin mutsuz köleleri”ni kurtarmak, onları özgür bırakmak için yasa çıkartmaya uğraşsa da kilise için oyuncular, hep rezil insanlar olarak görülmekte ve aşağılık bulmaktadır (Bellinger, 1927: 91-92).

Nepos’un M.Ö 1. yüzyılda yazdığı “Yaşamlar” adlı eserinin ön sözünde, Antik Yunan ile Antik Roma’nın oyuncululuğa bakış açısındaki fark ortaya konmaktadır:

“Yunanistan’ın hemen her yerinde, Olympia’da galip ilan edilmek büyük bir onur olarak kabul edilirdi. Sahneye çıkmak (scaenamprodire) ve kendini halka sergilemek bile o uluslar tarafından asla utanılacak bir şey olarak görülmemiştir. Ancak bizim aramızda, tüm bu eylemler ya utanç verici ya da aşağılık ve saygınlıkla bağdaşmaz olarak görülür (Nepos’tan aktaran Edwards, 2002: 381).

Roma’da kadınlar sahneye çıkmadan önce, kadın rollerini genç erkekler oynamaktadır. Oyuncu sayısında sınırlama mevcut değildir. Oyuncular boya ve peruk kullanmaktadırlar. Yaşlı insan için gri, genç erkek için siyah, köle için kırmızı peruk kullanılmaktadır. Koro, Antik Yunan tiyatrosundaki kadar değerli olmamakla beraber zamanla yok olmuştur. Bunun yanında, Roma’da tiyatro hiçbir zaman Antik Yunandaki gibi kutsal bir yer, bir ibadet yeri olmamıştır. Eğer oyuncu, bir sonraki sahne için

hazırlanmaya gitme gereksinimi duymaktaysa o arada perde kapatılmakta ve flüt çalan biri tarafından seyirci eğlendirilmektedir. Seyir yerleri salaş ve bakımsızdır. Seyircilerin seyir adabı bulunmayan gürültücü oldukları belirtilmektedir. Roma yazarı Terence, oyununun önsözünde belirttiğine göre, oyunu duyana kadar seyircinin sessiz olmalarını rica etmiştir. İki ya da üç aktörün sözlü oyunlarının yanında yaptıkları pantomimler insanların izlemeyi sevdikleri gösteriler olmaktadır. Bu gösteriler genellikle edepsiz konular işlemekte ve açık saçık konuşmalar içermektedir. Konuşmaları şiir şeklinde gerçekleşmektedir. Genellikle terbiyeli ve sıkıcı tiplerin, kendini beğenmiş devlet çalışanlarının, rahiplerin, köylülerin ve taşrada yaşayanların taklitleri yapılmaktadır. Tek kişinin canlandırdığı üç tür pantomim mevcuttur. Bunlar, müziksiz ve sözsüz sadece dansa dayalı taklit, sadece çalgılarla yapılan yani müzik ile yapılan taklit ve hem müzik hem de sözün bulunduğu taklit olmaktadır. Genellikle ahlaksız içerikli hikayeler bulunmakta, kaba saba davranışların ve uygun olmayan komedilerin yer aldığı ve oyuncuların abartılı jestler kullandıkları bilinmektedir. Gösteride ses ve müzik için ziller, davullar, kastanyetler, gonglar kullanılmaktadır. Gittikçe daha da “iğrençleşen içerikler”e sahip olması ile en sakın insanın bile tepkisini çeker hale gelmişlerdir. Bir Roma tarihçisi, incelemeleri sonucunda, “tiyatro ve sirkin beş yüzyıl boyunca Roma dünyasının en büyük yozlaştırıcıları” olduğunu belirtmiştir. Cumhuriyet dönemine geçildiğinde büyük kalıcı bir tiyatro binası inşa ettirilmiş ve senatörler ve şövalyeler için ayrı bir bölüm belirlenmiştir. Burada sahne sanatları yerine vahşi gösteriler ve yarışmalar düzenlenmektedir. Panter, tilki, aslan gibi hayvanların kuyruklarına ateş yanan sopalar bağlanıp birbirlerini parçalamaları izlenmektedir. Savaş arabaları yarışdırılmaktadır. Asker tatbikatları, suçlu, köle ve gladyatör dövüşleri sergilenmektedir. Bu gösterilere talep çoktur ve gösteriler iyi para kazandırmaktadır. Bu sebeple gösteri ve yarışmaların çoğalması için devasa mimarili binalar yapılmaya başlanmıştır. Tiyatroya ayrılacak para, bu vahşi gösteri ve yarışlara aktararak kazanç kapısı haline dönüştürülmüştür. Bu vahşi gösterilerden hoşlanan halkın daha incelikli oyunları tercih etmeyeceği de ortadadır. Roma insanları, çarmıha gerilen ya da hayvanlara parçalatılan insanları, savaşta esir alınan insanların zincirle sokaklarda sergilenmesini izlemekte ve bu durumlara alışdırılmaktadır. Dolayısıyla, gösteri olarak da kanlı gösteriler tercih edilmektedir (Bellinger, 1927: 92-96).

Roma tiyatrosunda seyirciye hazırlanan oyunların standardı düştükçe, oynayan oyuncuların da seviyesi düşmektedir. Üst sınıf, oyuncuları düşük statüde görmektedirler. Hristiyanlık yayıldıkça ahlak kavramı üzerinde durulmasına karşın, oyuncular, bu durumla daha çok alay eden gösteriler sergilemektedirler. Kutsal sayılan şeyler ile de dalga geçmektedirler. Bu da toplum içinde ikiye bölünme olarak sonuçlanmıştır (Wickham, 1992: 54).

M.Ö 205-184 ve 166-160 yılları arasında, Platus ve Terence tarafından yazılan, 26 oyun metni günümüze ulaşmıştır. Bunlar büyük ihtimalle oynanmak için yazılan en eski Latin tiyatrosu metinleri olmaktadır (Brown, 2002: 225).

“Bir aktörün sözleri zorunlu olarak sahteydi, arketipik olarak güvenilirmezdi, bilgiden yoksundu, hukuk sisteminin sözlü söze özel bir ağırlık verdiği Roma'da özellikle bir suçtu. Aktörler çok çeşitli yasal engellere tabiydi; kamu görevine aday olmalarına ya da Roma ordusunda hizmet etmelerine izin verilmezdi. Livy'ye göre oy kullanmalarına da izin verilmiyordu” (Edwards, 2002: 380).

Güney İtalya'nın bir sanat çeşidi olan *pantomim*, Augustus döneminde Roma'da bir sanat çeşidi olarak kabul edilmektedir. Yüz ifadeleri reddedilmiş ve maske kullanılmaktadır. Performanslara müzik ve uyumlu hareketler eşlik etmektedir. Sanatın özünde oyunculuktan çok dans ve jestler barındırmakta olduğu görülmektedir. Efsaneler, mitler ve tarih gibi ciddi konular işlendiği ve çoğunun Yunan tragedyalarından geldiği düşünülmektedir. Oyuncu tonlamaları, jest ve mimikleri ile bir olayı anlatırken, pantomim sanatçısı sessiz bir şekilde, maske takmış, sembolik jestler ve müziğe eşlik eden dansı ile olayı anlattığı hayal edilebilmektedir (Wickham, 1992: 49). Roma, İmparatorluk döneminde, yıldız sanatçı olarak görülenler, pantomim sanatçılarıdır. Bu sanatçıların ciddi bir takipçi kitlesi bulunur ve birbirleriyle yarış halindedirler. Bu rekabet düzeyi şiddete dönüştüğü zaman ceza almakta ve gösterileri yasaklanmaktadır. Bu sanatçıların önemli halk figürleri olduğu düşünülmektedir. Sadece halkın değil, imparatorluğun da ilgisini çekmektedirler (Fory, 2002: 238-239).

“Pantomim, bu formda, tüm toplum kesimleri arasında, özellikle de imparatorluk ailesinin üyeleri ve yakın arkadaşları arasında, Augustus döneminde Roma'da ezici bir popülerlik kazandı ve bu popülerlik uzun yıllar boyunca sürdü” (Fory, 2002: 241).

Roma İmparatorluğu'nda kadınların sahneye çıkması ile koroda, oyunculukta, pantomimde ve gladyatör dövüşleri gibi özel eğlencelerde yer aldıkları görülmektedir. Dördüncü yüzyıldan altıncı yüzyıla kadar sahnede yer aldıklarına dair kanıtlar mevcuttur. Yunan ve Latin kaynaklarına bakıldığında eğlendirici kadınlar için kullanılan sahne kadını, dansçı gibi birçok ifade mevcuttur. Uzmanlaştıkları kategoriden türetilen ifadelere rastlanılmaktadır. Bu ifadelerin tam olarak neyi kapsadığı kesin bir dille söylenememektedir. Bunun yanında Jüstinyen dönemine kadar Latin hukuk sözlüğünde yer alan “kamusal performans yeri” anlamına gelen *scaenica* kelimesinin kadını ifadede kullanılması, onun statüsünün düşürüldüğünün ve hayat kadınları ile aynı seviyede olduğunu ifade etmektedir. Başka bir bağlamda *scaenica* “sahne” anlamına da gelebilmekte ve komedi yapan kadın anlamına da kullanılıyor olabilmektedir. Kilise papazı Chrysostom'un, kadın oyuncuların hepsinden “pormi” yani *fahişeler* diye bahsettiği bilinmektedir (Webb, 2002: 282-285).

“Dördüncü yüzyıl gramercisi Donatus, Terence üzerine yazdığı yorumda, yazarın dönemindeki uygulamanın aksine, kendi zamanında sahnede kadın rollerinin kadınlar tarafından oynandığını görmenin mümkün olduğunu belirtmiştir (...). Procopius'un oyuncu Theodora tasviri, “tiyatro ortamında büyümüş, erken yaşlardan itibaren fahişelik yapmış, Konstantinopolis tiyatrosunda neredeyse çıplak dolaşması ve kazlara kalçalarının arasından tohum gagalatmasıyla tanınmıştır. Procopius'un skandal yaratan Theodora portresi onu antik dünyanın en iyi bilinen kadın sanatçısı yapmıştır. Pelagia "Antakya'daki kadın pandomimcilerin en önde geleni ve pandomim koro kızlarının en önde geleni" olarak tanımlanırken, Bassilla'nın sahnede pandomim (skène) ve orkestradaki korolarda (thymele) çeşitli becerileriyle ün kazandığı söylenir (...). Roma'daki yazıtlarda kaydedilen Licinia Eucharis ve archimima Fabia Arete'nin her ikisi de azat edilmiş kadınlardı ve sonuncusu kendini diurna olarak tanımlıyordu, bu da muhtemelen performans başına ücret aldığı ve çeşitli topluluklarda misafir sanatçı olarak çalışmakta özgür olduğu anlamına geliyordu” (...). “Roma Mısır'ında kadın şovmenlerin ekonomik ve mesleki bağımsızlıklarına dair iyi bilinen bir örnek, Krotalistna Isidora ile Artemisia adlı bir kadın arasında yapılan erken üçüncü yüzyıl sözleşmesidir. Isidora'dan yanında iki dansçı daha getirmesi istenir, bu da onun diğer dansçılar için bir tür menajer ya da aracı olarak hareket ettiğini düşündürür. Şartlar Aurelius Theon tarafından sağlanan dansçılarla aynıdır (günlük otuz altı drahmi artı yemek)” (Webb, 2002: 282-291).

Antik dünyada yaşam sürelerinin kısa olduğu göze çarpmaktadır. Kaydedilen oyuncuların yirmili yaşların başında vefat ettikleri görülmektedir. Bu sebeple sahipleri ya da annelerine teşvik sunularak kadın oyuncuların kariyerlerine erken yaşta başlatıldıkları görülmektedir. Kadın oyuncuların yetenekli olmaları, becerilerinin bahsinin geçmesinin yanında Latin yazılarda Lisinia Eukaris gibi “yüksek eğitilmiş” olanı da belirtilmiştir. Fakat ne kadar vazgeçilmez olurlarsa olsunlar, Roma hukukuna göre, kadın oyuncular da erkek oyuncular gibi *infamia* olarak damgalanmaktadırlar ve statü kaybetmektedirler (Webb, 2002: 292,293).

“Dördüncü yüzyılın sonlarında, bir thymelica'yı kamusal görevlerinden uzaklaştıran herhangi bir erkeğe beş pound altın para cezası verilmesi, bu kadınlara verilen değeri göstermekte ve kolayca değiştirilemeyeceklerini düşündürmektedir” (Webb, 2002: 292).

Bazı bölgelerde *infamia* damgası, kadınları tacize, istismara karşı korumasız hale getirebilmektedir. Sanatçılar bu gerçekle yaşamak zorunda kalmışlardır. Korunmasız kadınların sahnede bedenlerini sergilemek zorunda kalmalarının yanında *Heliogabalus*'un “canlı cinsel sahne” istekleri kadın oyuncuların maruz bırakıldıkları acımasız durumu ortaya sermektedir. Gerçekten fahişelik yaparak para kazananların tiyatro mekanlarının çevresinde sıkça bulunmaları, erkek veya kadın oyuncuların, genel bakış acısına göre fahişelik yaptıklarını düşündürmüştür. Bazı oyuncuların ise her ikisini birden yaptığı düşünülmektedir (Webb, 2002: 293).

“Cicero'nun Plancius'u savunurken, bir mimulaya (aşağılayıcı küçültmeye dikkat edin) tecavüz edildiği iddiasının, gerçekleşmiş olsa bile, bir suç olmadığı, ancak küçük kasabalarda yaygın bir uygulama olarak kabul edildiği yönündeki kötü şöhretli sözleri, düşük sosyal statüdeki kişilerin haklarının yokluğuna dair tüyler ürpertici bir hatırlatmadır” (Webb, 2002: 293).

Eski bir oyuncu kadın ne kadar erdemli davransa da “sahne lekesi” üzerinden asla silinmemektedir. İmparator Justin 520'lerde yeni bir yasa çıkarmıştır. Bu yasa ile artık hayatlarını doğru yola sokan, sahne geçmişlerini düzelten eski kadın oyuncular sahne lekesinden kurtulacaklardır. Böylece, üst statüden biri ile lekesiz kalan

oyuncunun evlenmesine izin veren yeni yasa düzenlenmiştir. İmparatorun yeğeni Justinianus'un da oyuncu Theodora ile evlenmesine karşı olan yasalar da ortadan kalkmıştır (Webb, 2002: 298).

Roma Dönemine ait adı günümüze kadar ulaşan önemli oyuncular arasında, Roscius, Pylades ve Bathyllus bulunmaktadır (Easterling, 2002: 334).

### **2.3.3. Bizans İmparatorluğu ve Orta Çağ**

Roma imparatorluğu ikiye ayrıldıktan bir süre sonra, Batı Roma İmparatorluğu yıkılmış, Doğu Roma imparatorluğu da Bizans İmparatorluğu olarak varlığını sürdürmüştür (Uçar, 2023: 5). Geç antik dönem ve sonrasında Bizans İmparatorluğu'nun devamında tiyatroya dair bilgiler çok kısıtlıdır. Erken Bizans dönemi, tiyatro gösterileri yasaklandığı ve Hristiyanlığın yayılması için çaba harcanan bir dönem olduğu görülmektedir. Genel olarak Bizans tiyatrosuna dair argümanlar, erken Bizans dönemine dayanmaktadır. Bu argümanlar üzerine çalışanların farklı disiplinlerden gelmesi sebebi ile tiyatro ve drama gerçek anlamı ve mecazi anlamı barındıracak şekilde geniş bir yelpazede kullanılmakta ve karışıklığa sebep olabilmektedir (Puchner, 2002: 304-305). M.S. 6.YY'da sürekli güç kazanan kilisenin, sonunda otorite haline geldiği görülmektedir. Batı Avrupa'da tiyatroyu fiilen yasaklar. Artık tiyatro, ayin biçimini almıştır. İsa'nın trajik kahraman, cemaat ve koronun izleyici olduğu görülmektedir. İsa'nın ve Hristiyanlığın konu olduğu bu ayinlerden, tiyatronun yok edilmeye çalışılan unsurlarının, zamanı geldiğinde, yeniden keşfedileceği günümüzde bilinmektedir (Watson, Braunmuller, Hattaway, 2003: 301). Bizans döneminde sahne sanatlarında yaşanan gerileme, araştırmalar ile ortaya çıkmış ve oyuncular üzerindeki etkisi de ortaya konmuştur. "MS üçüncü yüzyılda kaynaklarımız hâlâ 200 kadar 'Dionysos sanatçısının' adını verirken, bu sayı dördüncü yüzyıldan altıncı yüzyıla kadar yirmi üçe düşer" (Puchner, 2002: 306).

"Şehit olan pandomim oyuncular, hristiyanlara zulmün sona erdiği dördüncü yüzyılın başlarına kadar görülmektedir: Doğu'da Maximianus döneminde Aziz Ardalion, Kilikya'da Aziz Babylas, Fenike'de Heliopolis'te Aziz Gaianos ve Aziz Gelasinos (üçüncü yüzyılın sonu), Antakya'da Aziz Pelagia, Konstantinopolis'te Aziz Porphyrios (362, Stephanis no. 2122), Caesarea'da Efesli Aziz Porphyrios (yaklaşık

275) ve Diocletianus döneminde Mısır'ın Antinoöpolis şehrinde Aulete Philemon. Aziz Gelasinos'un durumu tipiktir. Kendisi, memleketi Heliopolis'te sergilenen Hristiyan vaftizinin parodistik bir gösterisi vesilesiyle Hristiyanlığı kabul eden bir pandomim oyuncusuydu. Seyirciler tarafından taşlanarak öldürülmüştür” (Puchner, 2002: 307).

Bizans döneminin kilise liderleri, tragedya ve komedyaya metinlerini *putperest* bulmaktadırlar. İlk kilise drama gösterilerini şehvet düşkünü, sığ eğlenceler olarak nitelendirip dini sebepler ile reddederler (Puchner, Easterling, Hall, 2002: 307).

“Düşmanlığının etkileri tiyatro terminolojisinin anlamsal gelişiminde izlenebilir. Antik aktör, Hypokrites, kelimenin modern anlamında bir 'ikiyüzlü' haline gelir; hypokrinomai ('hareket etmek') fiili artık 'rol yapmak' veya 'yanıltmak' anlamına gelir; dramatopoiia ('dramaturji') 'entrika' ile eşdeğerdir ve theatrikös ('teatral olarak') 'halk içinde' anlamına gelir”. İlahi vahiy karşısında tiyatro bir yalandır ve oyuncu, Tanrı'nın bir sureti olarak insan fikrini kirleten biri olarak görülmeye başlar (Puchner, 2002: 307,308).

Bu dönemde drama reddedilse de hipodromda ve sinodlarda yapılan *actalar* dramatik özellikler barındırmaktadır. Actalar, diyalog şeklinde gerçekleşmektedir. Bunlar Demes ve Hizipler tarafından ritmik bir şekilde söylenen çoğu zaman kalıplaşmış, ilahi şeklinde de söylenebilen ve imparator'un habercisi (Emperor's Herald) tarafından da aynı şekilde karşılık verilen konuşmalardır. İlahilerde, vaazlarda diyalog unsurları bulunabilmektedir. Bazı halka açık gösterilerde, oyuncuların da bu diyaloglara katılmış olma ihtimali olduğu düşünülmektedir (Puchner, 2002: 310).

Erken dönem Bizans'ta Antik Çağ'ın komedyası büyük oranda pandomime dönüşmüştür. Tragoidos adlı oyuncular ise maske takıp ve kothornoi giyerek tragedyalardan sahneler sergilemektedirler. Yanlarında sessiz yardımcı oyuncular mevcuttur. Gösterişli kıyafetler giymektedirler. Fakat bu bir tiyatro, görsel sahne sanatı gösterisi olarak değil daha çok sesli ve retorik gösteriler olarak görülmektedir. Görsel sanat yerine *işitsel sanata* ağırlık verilmiş, *konusma sanatı* değer kazanmış, ses ve sözcük kullanımının ön plana çıktığı belirtilmektedir. Pantomim sanatçısı, o dönemin bilinen şarkılarını koro ile söylemekte ve tragedyadan alınan bölümleri dans ederek göstermektedir. Bu danslar erotik bir akışa sahip olduğundan dolayı Kilise

tarafından aşağılanmakta ve reddedilmektedir. Kilise için, pantomim, mim, dans ya da süslü kıyafetler gibi gösteriye ait herhangi bir şeyin, onu kınamak için yeterli olduğu görülmektedir (Puchner, 2002: 312-313).

“Mimoi, skenikoi, thymelikoi, mousikoi ve orchestai gibi terimler, geniş bir kişi ve meslek yelpazesini kapsamakla birlikte, bir arada şarkı söyleyen, dans eden, süslü kıyafetler giyen ve kendilerinden farklı olanları taklit eden kadınsı, erkeksi olmayan, sapkın, müstehcen ve yüzeysel bir grup insana atıfta bulunuyor gibi görünmektedir... Yozlaşmış ahlakları nedeniyle fahişeler ve pezevenklerle aynı seviyededirler” (Puchner, 2002: 313).

546 yılında, vaftiz etmenin parodisi gibi Hristiyan ritüellerine dayanan pantomimler yasaklanmıştır. *Hükümdar Justinianus* döneminde, gösterilerin kamu tarafından finansmanı yasaklanmıştır. Bundan dolayı dramatik gösterilerin hızla azaldığı görülmektedir. Beşinci yüzyılda Konstantinopolis’te 4 farklı tiyatro mevcut iken altıncı yüzyılda hiç bulunmamaktadır. *Trullo Konseyi*, tiyatro, dans etkinlikleri ve av gösterilerini yasaklamıştır. Pantomim gösterilerinin durumu ise kesin olarak bilinmemektedir (Puchner, 2002: 316).

“Sinodal [kilise meclisi] kararların dili, on sekizinci yüzyılda hâlâ etkiliydi: 1765 yılında, Bükreş’ten bir Yunan hukuk kitabı, 'Paparuda' adlı bir ritüel yağmur dansının bir parçası olarak gerçekleşen, kadınlar arasındaki bir halk dansını durdurmak için, Trullo Konseyi’nin 62. kanununu alıntılanmaktadır” (Puchner, 2002: 317).

Orta Çağın Hristiyan sanatında, dini öğretmek, inancı pekiştirmek çok önemli görülmektedir. Bu sebeple tutku oyunları hazırlanmaktadır. Kiliselerde, Hristiyan toplantılarında ve toplum etkinliklerinde sergilenmektedirler. Günümüze kalan en uzun eserin *Acı Çeken Mesih* (Christus Patiens) adlı diyalog şeklinde bir şiir olduğu bilinmektedir. 2.531 mısradan oluşan bu eser, farklı farklı kaynakların bir araya getirilmesi ile oluşan bir *centodur*. İçinde Antik Yunan’dan, Yeni Ahit’ten ve dini ve tarihi bilgiler içeren *apogrif* kitaplardan alıntılarının mevcut olduğu belirtilmektedir. Tiyatro araştırmalarına dair bir incelemede, şiirin eski tiyatro yapısını taklit etmeye çalışsa da sahneleme için çok karmaşık bir yapıya sahip olduğunu belirtilmektedir. Uyumlu bir kurgu oluşturulması yerine, gerekli olduğu düşünülen tüm ilgili pasaj alıntılarının birleştirilmesi ile oluşturulmuştur. Bu eserin orta Bizans dönemine

ait olduğu düşünülmektedir (Puchner, 2002: 317-318). “İsa'nın çilesi ve dirilişinin hikayesi en kutsal 'olay örgüsü' olarak zamanın standartlarına göre dünyanın en güzel dili olan tragedya diliyle giydirilmiştir” (Puchner, 2002: 319). 1320'lerden önce yazılmış, ele geçen Meryem'i ve İsa'yı konu alan centolardan biri de *Kıbrıs Tutku Döngüsü*'dür (Cyprus Passion Cycle). Oyun yönetmen için bir önsöz içermekte ve on bölümden oluşmaktadır. Önsözde oyuncu seçimleri, dekor içeriği, oyuncuların birbirlerinin repliklerini kesmeden, seyirciye gülmeleri için sebep vermeden konuşmaları gerektiği gibi bilgiler vermektedir. Sahne talimatlarının hepsinin emir kipi ile yazıldığı bilinmektedir. Norman kültüründe 12 yüzyılda doğduğu bilinen orta çağ dini oyunu *Jeu d'Adam* (Adem'in Oyunu), Âdem ve Havva'nın hikayesini anlatmaktadır. Ve buradaki oyuncuların profesyonel olmadığı bilinmektedir (Puchner, 2002: 319-320).

Altıncı yüzyılda kilise binalarını kutsamak için yapılan ritüellerden “Cehenneme İnme”nin (Descent Into Hell) tiyatroya daha yakın bir yapıda olduğu göze çarpmaktadır. Bu noktada cemaatin izleyiciye dönüştüğü, rahibin Mesih, kilise hizmetlisinin (diakon) kilise kapısının dışında şeytan olarak rol aldıkları görülmektedir. Puchner, Orta Bizans dönemini değerlendirdiğinde temsil unsurları içeren gösterimler olsa da organize bir tiyatro olmadığını net bir şekilde ifade eder (Puchner, 2002: 323).

Paskalya sabahı kilise ayininde kullanıldığı bilinen Latince metnin, İngilizce ve Türkçe girişi aşağıdaki gibidir:

1 st Voice: Whom seek ye in the sepulchre

2 st Voice: Jesus of Nazareth.

1 st Voice: He is not here ; he is risen as predic- ted when it was prophesied that he would rise from the dead.

2 st Voice: Alleluia ! The Lord is risen

All Voices: Come and see the place.

1.Ses: Mezarda kimi arıyorsun?

2. Ses: Nasıralı İsa.

1. Ses: O burada değildir; ölümden dirileceği önceden bildirildiği gibi dirilmiştir.

2. Ses: Şükürler olsun! Tanrı dirildi.

Hepsi: Gelin ve burayı görün (Wickham, 1992: 66).

Bu metinden de anlaşılacağı üzere kiliselerde karşılıklı konuşma şeklinde kutlanacak, anılacak ya da yası tutulacak olayların, İncil efsaneleri ve hikayelerin bilgisi Hristiyan üyelere (seyircilere) verilmektedir. Bunlar söylenirken olayın aynı anda rahipler (“oyuncular”) tarafından canlandırılması, tiyatro sanatının kilise öğretilerini aktarmada ne denli önemli olduğunu göstermektedir. Tiyatronun insan duygularını harekete geçirme gücü fark edildikçe din adamları kendi çıkarları doğrultusunda kullanılmıştır. Dini duyguların yoğunluğu tiyatro aracılığı ile verilerek istenmeyen duyguların bastırılması ve bütün hayatların, istenen aralıkta sıkıştırılarak yaşanması başarılmıştır.

Tiyatronun yasaklanması *ikonoklast*ların resime getirdikleri yasaktan önceye dayanmaktadır. Resme gelen yasak ile tiyatro iki kere yasaklanmış olmaktadır. Kilise otoritesine göre “oyuncu, kutsala saygısızlık yapan ikiyüzlüler” (Puchner, 2002: 324) olarak belirlenmiş kişiler olarak görülmektedir; “Amacı, yaratıcının insan için belirlediği 'Tanrı imgesini' kirletmek olan” olarak tanımlanmaktadır. Üçüncü ve dördüncü yüzyılda drama sanatı, “ahlak dışı ve kutsal olana saygısızlık” olarak belirlenmektedir (Puchner, 2002: 323-324).

Kilise babaları, okuma yazması olmayan halka Hristiyan öğretilerini öğretebilmek için kutsal kitaplarının içinde yer alan öyküleri oyunlaştırarak göstermektedirler. Bu oyunlar, önceleri sadece kilisede oynanırken zamanla kilise avlusuna oradan da kentin çeşitli meydanlarına götürülmektedir. Oyunların içine zamanla yeni bölümler eklenilmeye başlanır, tiyatronun yeniden bağımsızlığını ilan etmenin yollarını aramakta olduğu görülmektedir. Komik bölümler, halk efsanelerinin de eklenmesi ile -din adamları rahatsız olsa da- zamanla tiyatronun kendi yolunu bulduğu Rönesans'ta yaşanan gelişmeler ile daha net algılanmaktadır (Şener, 2006: 74).

#### 2.3.4. Rönesans Dönemi

Orta çağda din baskısı altında kalan insan, yaşam koşullarını ve şartlarını dinin dayatmaları altında gerçekleştirmektedir. İnsanın yaşamı, giyimi, ilişkileri, davranışları, yeme-içmesi, sanatsal gelişmeler, dinin izin verdiği şekilde ve insanın cinsiyetine özel belirlenmiş koşul aralığında gerçekleştirilmektedir; başka türlüysü yasaklanmıştır. Rönesans'ta bu şart ve koşullar sorgulanmaya açılmıştır. Aklın ve bedenin isteklerini reddeden orta çağ, Rönesans'ta aklın ve bedenin isteklerini dinleme ve dengelemeye çabalama üzerine kurulmuş bir durum için gelişim göstermektedir. “Rönesans felsefesi ve teolojisi, Tanrı'nın babacan iyiliği altında bir akıl ve sanat yarattığı olan meleksi insan ile Tanrı'nın korkunç öfkesine maruz kalan bir iştah canavarı olan insanın kafa karıştırıcı yan yana gelişini vurgulamıştır” (Watson, Braunmuller, Hattaway, 2003: 299). Tiyatro yazarları Rönesans'ta, Orta Çağ itibariyle din adamlarının tiyatroyu suçladıkları her suçu düşürmek için çaba sarf etmişlerdir. Bu dönemde özellikle tiyatronun eğitici gücünü ön plana çıkarttıkları görülmektedir (Şener, 2006: 73). Rönesans yeniden doğuş anlamını taşımaktadır. Orta Çağ öğretisi zincirlerinde öbür dünya için yaşayan insanlar, bu dünyanın anlamını bulup onunla bütünleşmeye çalışmaktadır. İsviçreli bilgin Jakob Burkhardt, Rönesans'ın antik kültürün canlanması olduğunu ifade etmektedir (Nutku, 1985: 131).

“Ortaçağ Batı kültürü- kabaca söylemek gerekirse- farklı zaman, ulus ve konularda otoriteye duyulan güvenle birleşmiştir; hem bilimde hem de dinde, kabul edilmiş bilgeliğin deneysel gözlemlere göre önceliği vardır. Rönesans'ta hem doğa hem de Tanrı bireylerin dolaysız deneyimleri için daha erişilebilir hale geldiğinden, bilim ve din aktif olarak dönüşüme uğrar (Watson, Braunmuller, Hattaway, 2003: 297).

Rönesans, İtalya'da başlamış ve tüm Avrupa'ya yayılmıştır. Bu dönem bütün baskılara karşı zincirlerin kırılmaya çalışıldığı bir dönemdir. Tragedya, komedy ve opera olmak üzere, sanatın birçok alanında çalışmalar yapılmıştır. *Commedia Dell'arte*, İtalya'da bir halk tiyatrosu olarak doğmuş, İngiltere ise tiyatronun gelişimine çok büyük katkılar sağlamış, eserleri günümüze kadar gelen *Marlowe*, *Shakespeare* gibi yazarlar İngiltere'den çıkmışlardır. Rönesans'ta Antik Yunan ve Antik Roma'ya yüzünü dönerek tiyatrolarından esinlenmiş ve oyun yazımına o

dönemlere paralel kurallar getirilmiştir. Antik Yunan ve Roma yazarlarının eserlerinin İtalya'da çevrilerek yayımlandığı bilinmektedir.<sup>4</sup>

İtalya'da 1560'larda metnin merkeze alındığı tiyatro yerine oyuncunun merkeze alındığı bir tiyatro, *Commedia Dell'arte* oluşumunun ilgi görmeye başladığı görülmektedir. Halk kültürüne dayanan eğlenceli bir tiyatro olmaktadır. Günlük olanı ve yerel olanı konu edindiği görülmektedir. Prensi alaya almış fakat devlete bir tehdit oluşturmamıştır. Dini oyunların yerini aldığı görülmektedir. Lüks bir gösteri yerine ya da prodüksiyon için zengin babalara ihtiyaç duymadan, herhangi bir yerde, insanların görebilmesi için yüksek bir platform üzerinde, kalabalığın önünde gösterisini gerçekleştirebilmektedir. Dekor ihtiyaçları bulunmamaktadır. Sadece aksesuar ve kostümlerini koyacakları ufak bir kulübe yeterli olmaktadır. Bu tiyatro çeşitli tipler ile gerçekleştirilmektedir. Bazı tiplerin maske taktığı da bilinmektedir. Her oyuncu bir tip üzerinde uzmanlaşmıştır. "Hikayeler, belirli karakterlerin etrafında inşa edildi ve aynı zamanda *lazzi* olarak bilinen dikkatlice prova edilmiş bazı komik olayların fiziksel rutinleri etrafında da oluşturulurdu. Ardından bu yapı üzerine uydurulmuş doğaçlama diyaloglar eklenirdi" (Wickham, 1992: 111-112).

İngiltere'nin Rönesans'ta tiyatronun gelişmesi için başrolü üstlendiği söylenebilmektedir. Tiyatro alanında birçok çalışma yapılmış olduğu, oyun yazıldığı ve eski çalışmalar üzerinde incelemeler yapıldığı görülmektedir. Sarayda Henry döneminde Latince Roma oyunlarının oynandığı bilinmektedir. Akademilerde tiyatro üzerine yapılan tartışmalar ve incelemeler o dönemi çok değerli olarak göstermektedir.

"1509'da Henry'nin saltanatının sonuna gelindiğinde Roma, Floransa ya da Amsterdam'da olduğu gibi sarayda ve akademik çevrelerde Romalı ve Yunan yazarların oyunlarını ve Aristoteles ile Vitruvius'un yazılarını tartışmak moda haline gelmişti. Eton'da öğretmenlik yapan ve Ford Şansölyesi Kardinal Morton'un papazı olan Henry Medwall, 1497'de bize kadar ulaşan ilk seküler İngilizce oyun olan *Fulgens and Lucre's* yazdı" (Wickham, 1992: 113).

---

<sup>4</sup> "Terence'in oyunlarının ilk basılı edisyonları 1471'de satışa sunuldu... 1480 ve 1490 yılları arasında Seneca'nın trajedileri yayımlandı... Sophokles, Euripides ve Aeschylus'un oyunları sırasıyla 1502, 1503 ve 1518'de yayımlandı; Aristophanes'in oyunlarından bazıları 1498'de, diğerleri (hepsi değil) 1516'da Venedik'te çıktı" (Wickham, 1992: 99).

Orta Çağ'da, tiyatronun kilisenin elinde olduğundan ve oyuncuların da amatör olduğundan bahsedilmişti. Rönesans ile tiyatronun akademide yer almaya başladığı görülmektedir. Orta Çağ'da amatör olan oyuncular ve pederin sahneye koyduğu oyunlar görülürken Rönesans ile eğitilmiş entelektüel akademik kesimden yetkin isimler oyun sahnelemeye başlamakta ve oyunculuk üzerine çalışmalar yapılmaktadır. Rönesans'ta amatör oyuncular ve dini oyunların, profesyonel oyunculara karşı ciddi bir kan kaybına uğramakta olduğu görülmektedir. 1548'de *Corpus Cristi* bayramının kaldırılması ile başlayan dini şöenlerin kısıtlanması ile burada gerçekleştirilen amatör dini tiyatro gösterileri de iyice silinmiştir. Halkın tiyatro izleme arzusunda oluşan eksikliği doldurmak için ise bu gösterilerin yerini, entelektüel kesimin profesyonelce sahnelediği tiyatro oyunları almış ve gittikçe gelişen yol kat etmişlerdir. Bu ekiplerin sayıları gittikçe çoğalmış, turnelere çıkmış ve insanlara din dışı oyunları izlemeyi öğretmişlerdir. Oyuncunun ekonomik ve sosyal statüsünün de hızla yükseldiği görülmektedir. "Orta çağ oyunlarının 'yapımcısı' her zaman bir rahipti; ancak on altıncı yüzyılda genellikle bir akademi müdürü olabiliyordu, bu eğilim I. Elizabeth döneminde şair olarak tanınmak isteyen üniversite mezunlarına ya da 'akıllılar'a kadar uzandı" (Wickham, 1992: 116).

İngiltere'de 1558'den I. Charles'ın saltanatının (1625- 1649) sonuna kadar tiyatro parlayarak dönüşüme uğramıştır. Dramalar çeşitlenmiş, genişletilmiş ve geliştirilmiştir. Fakat toplumsal normlara uygun görülmediği için, kadınların sahneye çıkması yasağı kaldırılmamış, kadın rollerini de erkekler oynamaya devam etmiştir. Kadın özgürlüğünün bir tehdit olarak görüldüğü bir dönem olduğu düşünüldüğünden, dramalarda erkeklerin yapabildikleri gibi kadınların üretebileceği işler konu edilmemektedir. Kadınlara ait göstergeler, iffetli, namuslu, eşine tüm benliği ile sadık olarak çizilmektedir (Hattaway, Braunmuller, Hattaway, 2003: 109). Kadın oyuncu, 1661 yılında II. Charles'ın tahta çıkmasından ancak 2 yıl sonra Desdemona rolü ile sahneye çıkabilecektir. *Nell Gwyn* ve *Barry* adlı kadın oyuncular ün kazanarak önemli roller alacaktır. O dönemde erkek karakterlerdeki gibi kadın oyuncuların da hep birbiriyle aynı tarzda oyunculuk sergilediği görülmektedir (Nutku, 1985: 222). Erkeklerin kadın rolü oynamasından kadınların kadın rollerini oynamasına geçilen dönemde, kadın oynaması için eğitilen erkek oyuncuların düştüğü durumun

korkunçluğu da kaçınılmazdır. Sahnede sadece kadın olmayı bildiklerinden problem yaşamaktadırlar.<sup>5</sup>

Kraliçe Elizabeth'in (1558-1603) taç giyme töreninde oyunculara davranışlarından ve ilgisinden, tiyatroya vereceği önem sezilmektedir. Törende hazırlanan her türlü gösteriyi saygı ile izlemiş olduğu ve *dördüncü duvar* olmadan gerçekleştirilen performanslara naiflikle karşılık verdiği ifade edilmektedir. Geçitte yer alan ve ünlü olmayan çocuk oyunculara da kibar bir ev sahibi gibi davrandığı bilinmektedir. Tüm performansları dikkatlice izlemiş, önemsemiş ve çevresinde yer alanların da bu gösterilere saygı göstermesi için gerekli uyarılarda bulunmuş olduğu ifade edilmektedir (Jorgensen, Hüsken 2007: 86,87).

“O zarif bir ev sahibi, oyuncuların söyledikleri her kelimeyi dikkatlice dinler ve etrafındakilerden sessizlik isteyerek duyabilmek için tekrar tekrar rica eder. Bir şöenin anlamı görsel temsilinden açıkça belli olduğunda bile, oyunculara şöenin anlamını açıklamalarını veya mesajını netleştirmelerini ister, böylece dikkatlice hazırlanan metinlerini söylemelerine izin verir. Oyuncular, dolayısıyla, günün eğlencesinin değerli birer parçası olarak kabul edilir. Kraliçe, katkılarının göz ardı edilmemesi ve performans çabalarının görmezden gelinmemesi gerektiğini açıkça belirterek onları onurlandırır” (Jorgensen, Hüsken, 2007: 86).

Kraliçe Elizabeth döneminde, erkek çocuk gurubundan oluşan ve yetişkin erkeklerden meydana gelen tiyatro gurupları kurulmuştur. İngiltere'nin çeşitli yerlerine turneler düzenleyerek oyunlar sergilemektedirler. Henry döneminde, bayramlarda sarayda tiyatro oyunu oynanma ritüeli Elizabeth döneminde de gerçekleştirilmiştir. Elizabeth'in tahta geçmesinden 1576 yılına kadar, sarayda oynanan yetişkin oyunlarından çok, sarayda erkek çocukların oynadığı oyunlar görülmektedir. Bu tarihten sonra ise yetişkin oyunlarının ön plana çıktığı ve profesyonel oyuncuların oluşan gurupların önemsendiği bilinmektedir. Bu gurupların fırsat buldukları her alanda oyunlarını sergiledikleri görülmektedir; halka açık olarak hanların kare ya da dikdörtgen alanlarında, büyük evlerde ya da sarayda oynadıkları bilinmektedir. Oyuncuların turneye çıkmaları için bir Lordun himayesinde

---

<sup>5</sup> Bu durumu daha iyi anlayabilmek için, 2004 yapımı Richard Eyre'nin yönetip Billy Crudup'un oynadığı “Sahne Güzeli” (Stage Beauty) filmi izlenebilir.

olmaları gerekmektedir. Bu şekilde seyahat etme ve oyun oynama ruhsatına sahip olmaktadır. Bu ruhsata sahip olunmadığı takdirde “Serseriler ve Dilenciler” (Rogues Vagabonds and Sturdy Beggars) olarak nitelendirilmektedirler.<sup>6</sup> En eski yerleşik tiyatro binasının 1567 yılında Londra- Stepney’de inşa edilen Red Lion olduğu düşünülmektedir. Yapımında bulunan James Burbage’nin oğlu *Richard Burbage*’in, *Shakespeare*’in birçok oyununda baş rol aldığı bilinmektedir. Yerleşik tiyatrolar kısa zamanda artış göstermiş, pek çok tiyatro binası inşa edilmiştir. Bu binaların, oynamak zorunda kaldıkları hanlardan daha lüks oldukları ortadadır. İnsanların tiyatroya karşı ilgileri gittikçe büyümüş; günlük oyunlar icra edilmeye başlanmıştır. Kiliselere giden insanların oyunlara akın ettiği ve tanrının evi yerine tiyatro salonlarının doldurulduğu görülmektedir. Bu durum kutsal otoritelerin şikayetlerine yol açmıştır. Tiyatrolar, her kesimden insanın bir arada görüldüğü yer haline gelmiştir (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 1-3). 1593 yılında Sir John Davies’in tiyatronun seyircisini şu şekilde belirtmiştir; “Bütün tiyatro kapılarında gördüğümüz gibi, oyun, dans ve şarkı bittiğinde, binlerce şehirli, beyefendi ve fahişe, hamallar ve hizmetçiler bir araya gelir” (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 34).

1583 yılına bakıldığında *Kraliçe’nin Adamları*’ndan meydana gelen özel bir tiyatro topluluğu oluşturulmuştur. Bu sayede profesyonel ve yetişkin oyuncuların ortaya çıkması sağlanmaktadır. Bu topluluk, tamamen kraliyetin himayesi altında bulunmaktadır (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 24). 1608 yılına gelindiğinde ise tiyatro toplulukları yeni bir şartname ile kraliyet koruması altına alınmış olduğu ve birtakım özgürlüklerin de tanındığı görülmektedir (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 25).

“1583’te Kraliçe’nin Sekreteri Sir Francis Walsingham, Eğlence Üstadı Edmond Tylney’e, o zamanlar çoğunlukla taşrada faaliyet gösteren bir düzine ya da daha fazla kumpanyadan oyuncu seçmesi talimatını verdi: Edmond Howes, John Stow’s Annals (1615) adlı eserinin devamında olanları şu şekilde aktarmaktadır: ‘Eski zamanların komedyenleri ve sahne oyuncularını bu zamanınakilere göre çok fakir ve cahildiler; ama şimdi her konuda çok yetenekli ve seçkin oyuncular olarak yetiştirildiler ve çeşitli büyük lordların hizmetine alındılar: bu topluluklardan en iyilerinden on iki kişi seçildi ve Sir Francis Walsingham’ın isteği üzerine kraliçenin hizmetkârları olarak yemin

---

<sup>6</sup> 1598 tarihli yasa maddesi (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 34).

ettiler ve kraliyet meclisinin seyisleri olarak maaş ve binek verildi. 1583 yılına kadar kraliçenin hiç oyuncusu yoktu' Howes, aktörler arasında iki 'nadir adam' olduğunu, Robert Wilson ve Richard Tarlton'ın her ikisinin de 'seçici zekâlarıyla' dikkat çektiğini belirtti” (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 38).



9 John Scottowe, drawing of the actor Richard Tarlton (?1588); see p. 38

### Resim 3: Oyuncu Richard Tarlton'un çizimi, 1588 (Hattaway, 2003:39)

Bu dönemde büyük bir sorun olan veba salgını yüzünden tiyatrolar, günlerce hatta aylarca kapalı kalabilmektedir. James döneminde otuz, Elizabeth döneminde ise değişken olarak ölü sayısı sınırı haftalık olarak açıklanmakta ve bu sınırın üzerinde ölüm görüldüğünde gösteri otomatik olarak iptal edilmektedir. 1593 yılındaki veba salgınında turneye giden *Kraliçe'nin Adamları* gurubundan kimse geriye sağ dönememiştir. Tiyatroların yanması, meşhur aktörlerin ölmesi, veba salgını gibi sebepler ile kumpanyalar para kazanmayabilmekte ve sonları gelebilmektedir (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 40).

1600 yıllarında yetişkin tiyatro oyuncuları, sahnede abartılı, mimetik bir illüzyon yaratım tarzında oyunlar sergilemektedirler. Shakespeare'in *Hamlet* oyununa

baktığımızda, bu dönemde oyuncuların abartılı oyun tarzları hakkında bilgi sahibi olabilmekteyiz. Hamlet, bir tiradında oyunculara öğüt verir:

“Kuzum, bu sözleri ben size nasıl öğrettimse öyle söyleyin, kelimeler su gibi aksın. Çoğu oyuncuların yaptığı gibi var kuvvetinizle bağırarsanız, mısralarımı şehrin tellalı okusun, daha iyi. Bir de elinizi ikide bir, böyle, savurmayın. Bütün hareketlerinizde bir sükûnet olsun... Kafasına peruka takmış, ağzı kalabalık bir herifin, çoğu, anlaşılmaz dilsiz oyunlarırla gürültüden başka bir şeyden zevk duymayan ayak takımının kulak zarlarını patlatacağım diye nasıl yırtılarak heyecanlı bir sahneyi berbat ettiğini görmek âdeta içime dokunur... Hareketlerinizi sözlerinize, sözlerinizi hareketlerinize uydurun... İçlerinde öyleleri var ki, tam oyunun can alacak bir noktasına dikkat edileceği sırada, ahmak birkaç seyirciyi güldüreceğiz diye, gülmeye kalkıyorlar...”(Shakespeare, 1995: 88-90)

Bu noktada Hamlet’in aracılığı ile Shakespeare’in de oyununu oynayacak olan oyuncuların abartılı hareket ve davranışlardan kaçınmasını istediği net bir şekilde anlaşılmaktadır. Dönemin seyircilerinin ise izlediği gösterinin, o gösterinin kendisine ait bir dünyada gerçekleştiğini farkında olarak, kabul ederek bu illüzyonun içine dahil oldukları bilinmektedir. Ayrıca dönemin tiyatro amacını da yine Hamlet’in oyuncular ile konuşmasından çıkartabilmekteyiz, “Mübalağaya düşmek, sizi oyunun gayesinden uzaklaştırır; bu gaye ise, evvel ahır, tabiata aynalık etmektir; iyiliğe kendi yüzünü, kibre kendi suretini, her devre de kendi şekil ve heyetini göstermektir” (Shakespeare, 1995: 89).

Oğlan çocuklarının tiyatro toplulukları ise satirik komedilerde ustalaşır ve “antimimetik” tarzı benimseyerek büyük oyuncuların oyun şekilleri ve geleneksel tiyatro ile de dalga geçen oyunculuk tarzı sergiledikleri belirtilmektedir (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 27). 1590 yılında basılmış, *Richard Jones*’un, Marlowe’un Tamburlaine’ine yazdığı önsözde oyun ve oyuncular için o döneme ait ipucu bulunmaktadır. Richard, bu ön sözde, konu ile uyuşmayan, bir anlam bütünlüğü sağlamayan jestlerden bazılarını isteyerek atladığını belirtir. Boş kafaları eğlendirmek için yapılan abartılı hareketlerin ve şakaların bilge kişiler için sıkıcı olabildiğini düşündüğünü ifade etmektedir. “Rönesans’ın halka açık tiyatro gösterileri ve birçok özel gösteri, genellikle oldukça resmi bir kamusal açıklama, abartılı jest (sessiz film

türünde) ve vodvil ya da stand-up komedinin bir karışımı olmalıdır” (Braunmuller, Braunmuller, Hattaway, 2003: 58).

“Elizabeth döneminin en ünlü aktörleri iki türdendi. Bunlardan biri Tarlton, Wilson ve Will Kemp gibi palyaçolardı. Tarlton ve Wilson doğaçlama yetenekleriyle tanınırlardı; Tarlton ve Kemp ise halk tiyatrolarında popüler olan şarkılar ve danslarla dolu gülünç oyunlar olan jiglerde uzmandılar... Diğer tür, aralarında orijinal Tamburlaine, Barabas ve Faustus'un da bulunduğu görkemli başroller yaratmasıyla ünlü Alleyn ve Richard III gibi rollerle ün yapan Richard Burbage gibi kahraman aktörlerdi” (Foakes, Braunmuller, Hattaway, 2003: 42).

Geç Elizabeth dönemi sayılan 1580 ile 1600 yılları arasında Londra, önemli bir şehir haline gelmiştir; nüfusu hemen hemen iki katına çıkan şehirde tiyatro ayrı bir önem kazanmış, popüler hale gelmiş oyunlar oynanmıştır. Oyunlar, yerel simgeleri içermektedir; yoksulluk ile boğuşan, kedisi sayesinde farelerin istila ettiği köyü kurtaran *Dick Whittington* gibi halk efsanelerine ve kahramanlarına göndermeler yapmaktadır. Yerel değerler romantizm ile kaynaştırılmakta, vatan sever duygular ön plana çıkartılarak tiyatro için kraliyet desteği de alınmaktadır. “Romantizmin özü, kahramanın sınırlarını zorlayacak kadar tuhaf olaylarla karşılaşması ve bir dönüşüm yaratacak kadar radikal bir deneyim yaşamasıdır” (Gibbons, Braunmuller, Hattaway, 2003: 224). Seyirciler, kahraman kralla, coşku dolu, enerjik duygular hissetmeye yönlendirilmektedir. “The Shoemaker's Holiday'de kısmen Fransa'daki savaşla ilgilidir ve son sahnelerde muzaffer bir İngiliz kralı görünür, ancak bu oyun tamamen Londra'da geçer ve şehrin seküler ve sivil kurumsal alanına odaklanır” (Gibbons, Braunmuller, Hattaway, 2003: 221).

17. YY İngiliz tiyatrosuna bakıldığında, ticari oluşumlu tiyatrolar varlıklarını devam ettirebilmeleri için, halkın değişen zevkine uygun olarak evrilmek zorunda kalmaktadırlar. Bu noktada yeniliklerin baş göstermeye başladığı görülmektedir. Yazarlar, tek tür üzerinden giderken, trajik ya da komik yerine *trajikomik* gibi karışan türler olarak yeni oyunlar yazmaya başlamışlardır. Böylelikle keskin çizgileri silmeye cesaret etmiş ve yeni seyirci kitlesi kazanmışlardır. “Aristokrasinin (kahramanlık geleneklerinin ve yüksek retorik üslubun doğal bir ifade olarak kabul edildiği) mutlak otoritesinin çöküşünü dolaylı olarak inceleyen oyunlarda, sosyal olduğu kadar sanatsal

kategorileri de destekleyen dünyanın geleneksel sembolik düzenini sorguladılar” (Bliss, Braunmuller, Hattaway, 2003: 251). *Shakespeare* ve *Marlow* gibi yazarların trajik oyunlarının içinde komedinin de olay örgüsünde sürece eşlik etmesi, on yedinci yüzyılda trajikomik tür gelişimine ciddi bir katkı sağlamakta olduğu görülmektedir (Levenson, Braunmuller, Hattaway, 2003: 289) “G. K. Hunter, on altıncı ve on yedinci yüzyıl İngiliz komedisini "bir uçtaki dinamikten diğer uçtaki durağanlığa, farstan romantizme uzanan bir komik biçimler yelpazesi" olarak görmektedir” (Levenson, Braunmuller, Hattaway, 2003: 254).

İngiliz Rönesans’ında, romantik komedilerin, şehir komedilerinin yer aldığı görülmektedir. Saraya dışardan bir gözle bakılarak yazılan oyunlar romantik komedilerin ve kentin içinden elde edilen deneyimler ile yazılan oyunlar ise şehir komedilerinin konusunu oluşturmaktadır. Bu iki tür sonrasında birbirlerine destek olmuş, ekonomiden, sosyal yaşama kadar geniş bir yelpazeyi konu alan, dönemin çeşitliliğini içeren oyun konularını kapsayan metinler oluşturulduğu görülmektedir (Levenson, Braunmuller, Hattaway, 2003: 290).

“On altıncı yüzyılın sonları ve on yedinci yüzyılın başlarındaki en parlak döneminde, romantizm ve hicivden sone ve epigrama kadar tüm türleri aldı; alt türleri veya modları ödünç aldı; saray maskesi gibi teatral gelenekleri bünyesine kattı ve karnaval veya popüler kültür geleneklerini kabul etmeye devam etti. Shakespeare ya da Jonson gibi oyun yazarları onu kullandığında, Rönesans komedisi yerli ve çağdaş dramatik türlere bile yer açmıştır” (Levenson, Braunmuller, Hattaway, 2003:256).

Rönesans, dönemin kurallarını sorgulamak ve gelenekleri tartışmak için sanatın da aracı olarak kullanıldığı bir dönemdir. Yazılan oyunlardan görüldüğü üzere o güne kadar gelen dayatılmış ve alışılmış durumları, akli ön plana çıkartarak sorgulamayı sağlayacak oyunlar ortaya çıktığı görülmektedir. O güne kadar yapılanın aksine yapılması gereken davranışlar ile seyirciyi buluşturmaktadır. “Rönesans, baskı ve saptırma mekanizmalarını sınırlarına kadar zorladı ve bunun bir sonucu da çeşitli büyük dramlar oldu” (Watson, Braunmuller, Hattaway, 2003: 340).

*Rönesans*’ın, Orta Çağ baskısından kurtuluşu yazıldığı kadar kolay olmamıştır. Katolik-Protestan karşıtlığı gibi birçok savaş sebebi ve katliam olmuş ve gücün zaman

zaman taraf deęiřtirdięi bunun da ok fazla can kaybını beraberinde getirdięi grlmektedir. Din adamlarının, din dıřı tiyatroya karřı geldięi ve oyunlar iin sorunlar ıkarttıęı grlmektedir. Sansr konmuř, buna karřı oynama hakları kazanılmaya alıřılmıř, kısıtlamalar getirilmiř, tiyatro zgrlę iin mcadele verilmiřtir. Halkın tiyatroya olan sevgisi grldk, tiyatrodan korkan din adamları oyunları engellemek iin abalamıřtır. Ruhsatsız salonlarda oyun sergilediklerinde oyuncular hapse atılmıř, srlmřlerdir. Oyuncuların haklarını kolay kazanmadıkları net řekilde grlmektedir. Rnesans boyunca tiyatro ve oyuncular kontrol altında tutulmaya abalananak, kısıtlanma durumuna maruz bırakılmaktadır.

“On altı ve on yedinci yzyılda “Tiyatroda, sahne sansr ve oyun evlerinin ve oyuncuların sıkı kontrol, Roma Katolik lkelerinde byk lde Kilise, Protestan lkelerinde ise tamamen Devlet tarafından yrtlmekteydi... Bununla birlikte, aynı iki yzyıl boyunca Rnesans'ın insanın bireysellięi ve eylem zgrlęyle meřguliyeti trajedi, komedi ve yeni opera ve bale sanatlarını ylesine etkilemiřti ki, Tanrı'yı Orta aę'ın tm Avrupa tiyatrolarında iřgal ettięi merkez sahne konumundan, sahnenin arkasında daha az gze arpan bir konuma getirmiřti” (Wickham, 1992: 158).

18 ve 19.yzyıla bakıldığında ise İngilizlerin yzlerini Antik Yunan tiyatrosuna da dndę grlmektedir. aędař oyuncular yeniden antik aktr tiplerini canlandırmaya bařlamaktadırlar. “rneęin W. S. Gilbert ve Arthur Sullivan'ın birlikte alıřtıkları ilk eser, geleneksel olarak bilinen ilk aktr olan Thespis'in hayatından uydurulmuř bir sekansı sahneliyordu” (Hall, 2002: 426) (Resim 4). Sarayda, Roma ve Yunan mitolojisinden tanrı ve tanrıaların yer aldıęı oyunlar grlmektedir. *Her řeyin hkimi*, Hristiyan bakıř aısına gre İsa'nın tanrı olarak ifade ettięi *Pantokratorun*, oyunların dıřında kalmakta olduęu grlmektedir. Halkın, halka aık oyun evlerinde ktnn cezalandırılıp, erdemin ve iyilięin dllendirildięi oyunlar izledięi grlmektedir (Wickham, 1992: 158).



Fig. 61 First performance of *Thespis* (Drawing courtesy of the Archive of Performances of Greek and Roman Drama, University of Oxford)

**Resim 4:** Thespis'in hayatından bir sahne (Hall, 2002: 427).

### 2.3.5. Aydınlanma Dönemi

Rönesans, Orta çağdan *Aydınlanma*'ya bir geçiş aşamasıdır. Orta çağın dinsel baskısına karşı verilen savaşın zamanı olarak tanımlanabilmektedir. Kafalar karışıktır; doğru ve güzelin, bu dünya ve öbür dünyanın, yaratıcı ve insanın, sınıf kavramının ne olduğunun sorulduğu ve gerçek anlamlarının sorgulandığı bir dönemdir. Soru sormanın, sorgulamanın yasak olduğu bir dönemden, din kavramına soru sorabilme gücünün doğmaya başladığı bir dönemdir. Bunun bir sonucu olarak *Aydınlanma Dönemi*'nin bir ışık olduğu düşünülebilmektedir. Sorulan sorulara akılla cevap vermek gerektiğinin düşünölmeye başlandığı Rönesans Dönemi, Aydınlanma için cesaret devreder ve akılla ulaşılabilircek birçok sorunun cevabı bulunur hale gelecektir. Batı ölkelerinde birçok yazar ortaya çıkarak, tiyatroyu, akılla kavramak gereken şeyleri halka göstermek için kullanacaktır.

Oyuncular, daha gerçekçi oynamak için çabalama dönemine girmiştir. Seyirciye oynanan oyunun vermek istediğı mesajı, oyundaki duyguları aktarmaları, önemli hale gelmektedir. Seyirciyi uyandırmak için yapılan oyunlar, daha çok seyirci çekebilmek için estetik açıdan da kendini geliştirmeye çabalamış olduğundan, tiyatronun her alanında gelişim gösterdiği söylenebilmektedir.

Bu dönemde yaşamak için çalışmak zorunda olan *burjuvazinin* ön plana çıktığı, gittikçe ekonomik güçlerinin arttığı ve tiyatrolara gittiği görülmektedir. Aristokratların yaşam mücadelesi, para kazanmak gibi dertleri olmadığından sadece izleyip gülmek için geldiği tiyatro, artık burjuvazi sorunlarını da dile getirmektedir. Oyuncular da bu mücadeleyi daha iyi yansıtabilmek adına gerçekçi oyunculuğu aramaya başlamaktadırlar. Yoğun çalışmalar sonucunda kazandıkları paranın değerini bilen burjuvazinin tiyatroya gelmesini sağlamak, çocukları için bir eğitim alanı olarak kabul etmesinden geçmektedir. Dolayısı ile oyunlarda bu yönde sahnelenmektedir. Emek harcayarak kazandığı paranın boşa gitmesini kabul etmeyen bir burjuva sınıfının talebi, bu dönemde tiyatro sahnelenirken baskın olmaktadır. “Burjuva seyirci ahlaksal duyguları kapsayan, gerçek yaşamı gösteren oyunlar istiyordu; ama bu "gerçek yaşam", burjuvanın anladığı biçimde, paranın büyük bir rol oynadığı ve küçük duyguların bunu süslediği bir yaşamdı” (Nutku, 1985: 233).

On yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda bilime verilen değer artmış ve son hızla çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Deney ve gözlemin önem kazandığı görülmektedir. Bilim okulları kurulmaktadır ve birçok bilim insanı yetiştirilmiştir. Bunlardan bazıları *Galilei, Toricelli, Paskal, Newton, Keppler, Descartes, Bacon* gibi büyük bilim ve düşünce insanlarıdır. Bu sebeple bu döneme, aklın merkezde olması sebebi ile *Akıl Çağı* da denmektedir (Şener, 2006: 92).<sup>7</sup>

Dolayısı ile bu dönemde sanat için de aklı merkeze alarak gidilen yol ile güzele ve doğruya ulaşılabilmesine inanılmaktadır. Sanat esinlenmek değil, akılla görülebilen olarak evrilmektedir. Erdeme, doğruya, ahlaka, evrensel estetiğe ulaşmayı sağlayacak kaynak, *akıl* olacaktır. “Tragedyalarda düzenle çatışan üstün kişinin eylemi değil, düzeni korumak için çevresi ve kendi tutkuları ile savaşılan erdemli kişinin dramı sergilenir” (Şener, 2006: 94).

18. yüzyılda tragedya ve komedyanın dışında, gözü yaşlı komedyanın duygusal dram gibi türler de ortaya çıkmıştır. Akılcılıktan vazgeçmeden duygulandırabilecek yazılar

---

<sup>7</sup> Aklın bu merkezi konumu, bütün bir modernite dönemi boyunca da varlığını sürdürecektir (Ulusoy, 2024: 2).

keşfedilmeye çabalanmaktadır. Batı ülkelerinde tiyatro üzerine yoğun çalışmalar yapılmıştır. Almanya’da *Lessing* ve Fransa’da *Diderot*’un tiyatro için önemli eserler kaleme aldığı görülmektedir. Tiyatronun kötülük yerine erdemli davranışları içermesi, kötü durumdakilere acıma hissettirmesi, güçsüzlere yardım isteği doğurmasının insanları geliştireceğine ve yetiştireceğine inanılmaktadır. Bu sebeple duyguları hedef alan oyunların daha önemli hale geldiği görülmektedir. Duygular aracılığı ile etkilenen insanın eğitiminin, tiyatro çerçevesi içinde başarılı olacağına inanılmaktadır. Bunu yaparken de akıldan temelli kopmamak gerektiğine karar verdikleri görülmektedir. Türk yazar ve dramaturg Sevda Şener (1928-2014) bu yüzyıl için, insanın duygularına da dikkat edilmeye başlandığını ve doğruların yalnızca akılla bulunamayacağı, gerçeği görmek için duyguların da gerekli olduğu görüşünün baskınlaştığını ifade etmektedir (Şener, 2006:116-117).

*Denis Diderot* (1713-1784), Aydınlanma Çağı’nın en önemli Fransız filozoflarından. Oyunculuk için kuram geliştiren ilk değerli düşünürlerden biridir. *Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler* (Le Paradoxe sur le Comédien) adlı, diyalog şeklinde ilerleyen bir kitap yazarak, o güne kadar yapılan oyunculuk tarzlarını sorgulamakta ve oyunculuk sanatı üzerine sorulabilecek sorulara kendi tarzı ile cevap vermektedir. Oyunculuk için *somut* bir model olması gerektiğine inanmaktadır. Diderot, oyuncunun yazarın yazdığı karakterin duygularını yaşamasını beklemez. Onun beklediği, her temsilde o karakteri tekrarlayabileceği bir *sistem* oluşturmastır. Hiçbir şey hissetmeyen oyuncunun, hissediyormuş *gibi yaparak* seyirciye bu duyguları geçirmeyi başarması gerektiğini ifade etmektedir. Oyuncunun, kendi kişiliği ile ilgisi olmayan oyun kişisini, ayna gibi seyirciye göstermesi gerekmektedir. Bunu yaparken de kendi duygularının tamamen kilitli ve kontrol altında olması gerektiğini belirtmektedir (Karaboğa, 2005: 25,26).

“Duyarlı insan yaradılışının dürtülerine boyun eğer ve ancak yüreğinin çılgınlığını dile getirir; bu çılgınlığı hafiflettiği ya da şiddetlendirdiği an, o artık kendisi değil rol yapan komedyendir. Büyük komedyen olayları gözlemler, duyarlı insan ona modellik eder. Büyük komedyen olaylar üzerinde uzun uzun düşünür ve daha mükemmele varmak için ona neyi eklemek ondan neyi çıkartmak gerektiğini kafasında bulur (Diderot, 1996: 52).

Diderot, oyunculuk için öne sürdüğü kuramsal çalışma ile oyunculuğun kendine ait bir sanat olarak görülmesine ciddi bir bakış açısı kazandırmaktadır. Oyuncuya, yazardan bağımsız sadece kendine ait bir çalışma alanı işaret ettiği görülmektedir. Oyunculuğu bir sisteme bağlaması ile ayrı bir disiplin olarak nitelendirmektedir. Bu açıdan oyunculuğun sanat olarak görülmeye başlanmasına ciddi bir katkıda bulunduğu söylenebilmektedir “Yaşadığı güne değin, oyuncuyu yazarın adeta bir kuklası olarak gören hâkim anlayışın sorgulanmasında çok etkili olmuştur” (Dinçel, 2012: 59).

Diderot, Burjuva kültürü için yazılan trajedi ve komedi yerine, ortada kalan yeni bir tür yazarların ilkleri arasında yer almaktadır. XIX. yüzyılda görülen gerçekçi ve sorunları vurgulayan tarzda eserlere yöneldiği görülmektedir. Düz yazı ile yazılmış metinler kaleme almıştır. Tiyatroyu bir bütün olarak ele almış ve yenilik olarak metnine ayrıntılı yönelimler eklemiştir. Oyunun bütünü tutarlı bir şekilde kaleme alarak, her gece oynanan oyunların birbirinden farklı şekillerde ortaya çıkmasını engellemeyi hedeflemektedir. Bu noktada, oyuncunun da oyun içinde daha disiplinli hareket etmesini sağlamaya çalıştığı bilinmektedir (Benedetti, 2007: 79-80).

1727 yılında Almanya oyunculuk açısından gelişme göstermiş, Alman dili konuşan oyuncuların bir topluluk kurularak Leipzig’de ilk tiyatro merkezi oluşturulmuştur. Schonemann’ın başa geçmesi ile oyunculuğa ait ilk kuralların konulduğu görülmektedir. Ağdalı konuşmalar ve yapmacık hareketler yerine gerçeğe en yakın oyunculuk şekli benimsenmektedir. 1767 yılına gelindiğinde ünlü ve iyi oyuncular olan *Ekholm* ve *Sophie Schroder*’in *Hamburg Ulusal Tiyatrosu*’nu kurduğu bilinmektedir. İngiltere bu dönemde oyuncuları çok önemsemektedir. Kadınlardan *Sarah Siddons*, erkeklerden ise *David Garrick* (1717-1779) ön plandadır. David Garrick duygular üzerinde çalışmalar yaparak doğal oyunculuk üzerinde durmakta; oyunculuk sanatının gelişmesine çabalamış olduğu görülmektedir (Nutku, 1985: 243) Garrick, uzun bir turneye çıkmış ve bu turne sonrasında gittiği her yeri, oyunculuk anlayışı ile etkilemiştir. Turin, Floransa, Roma, Napoli, Venedik, Innsbruck ve Münih gezdiği şehirlerdir. Performansı ona dünyaca ün getirmiş ve birçok haberde ondan övgü ile söz edilmiştir. Diderot ile çağdaş sayılabilecek Garric, Diderot’un *Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler* kitabını yazarken, oyunculuğun ne olduğu arayışına

kaynak sayılabilecek bir isim olmaktadır; Diderot'un kitabını yazarken, aktörler içinde, oyunculuğunu incelediklerinden olduğu bilinmektedir (Wickham, 1992: 172). "Diderot'nun model aldığı üç büyük sanatçı vardı: Mile Clairon, Mile Dumesnil ve Garrick Garric" (Benedetti, 2007: 81).

Diderot ve Garrick oyunculuğun etkisi ve tiyatronun gelişmesi üzerine çalışmış önemli kişilerdendir. Tiyatronun daha etkili ve gerçekçi olabilmesi üzerine düşünmüşler ve hedefleri doğrultusunda değişimlere önayak olmuşlardır. İlk olarak, oyunculuğun daha etkili olabilmesi için sahnenin de düzenlenmesi gerektiğine karar verirler. Kutuların çevrelediği, seyircilere uzanan *sivri sahne* ya da ileri sahnenin (thrust stage) ortadan kaldırılıp, resim çerçevesi sahnesine geçilmesine öncü olmuşlardır. Bu dönemde ayrıcalıklı kişiler sahnede oturabilmektedir. Ayrıcalıklı kişilerin de sahnede oturabilme hakkının kaldırılmasında da etkili oldukları bilinmektedir. Bu sayede oyuncunun konsantrasyonuna katkı sağlayıp, seyirciyi de oyunun içinden çıkartıp, tiyatroyu, gerçekçi oyun ve oyunculuğa bir adım daha yaklaştırdıkları görülmektedir (Benedetti, 2005: 109-110).

Amerika'nın Özgürlük Savaşı'nı kazanması ile New York, Baltimore ve Annapolis gibi kentlerinde *Amerikan Topluluğu* adında bir grup, oyunlar sergilemektedir. Gittikçe gelişen tiyatro, 18. yüzyılın sonlarında çeşitli topluluklara sahip olmaktadır. Bu dönemde Amerika'da *yıldız oyuncular* ortaya çıkmaktadır; en ünlülerinden biri de *Frederick Cooke*'dir (Nutku, 1985: 247).

XVIII. yüzyıl sonunda *romantik akımın* egemen olması ile değişen oyun yazarlığı, beraberinde oyunculuk tekniklerinde de farklılaşma getirmiştir. Klasik oyunculuk tarzını sürdürenlerin yanında, gerçeğe yakın oynama durumunu bırakıp romantik akımın arzuladığı, coşku dolu, abartılı oyuncuk sergilemeye başlayan oyuncuların ortaya çıktığı görülmektedir. O dönemin tanınan Amerikan şairi *Walt Whitman*, bu akımın oyuncuları, ciğerlerinin bütün gücünü gösterebilmek için hiçbir fırsatı kaçırmadıklarını, eğer coşkun bir sahneyi canlandırmak istiyorlarsa ne kadar doğal olmayan hareket ve mimik varsa onları yaptıklarını belirtmektedir (Nutku, 1985: 282).

“Karl Mantzius, Romantik oyuncuyu ‘garip bir yaratık’ olarak tanımlarken onu, ‘uzun, dalgalı, mümkünse kara kıvrık saçlı, soluk bir yüz ve büyük melankolik gözler. İnce dudaklarında titrek bir gülüş... Gövdesini bir Romalı gibi sarmış, ağlamaklı bir ifadeyle sahnede dolaşiyor’ diye tanımlar” (Nutku, 1985: 282-283).

Bu dönem *Rus oyunculuğu*, Fransa ve Almaya’nın oyunculuk tarzından etkilenmektedir. Dilin doğru tonlama ile güzel ve etkili konuşma tarzının oyunculara önemli olduğu görülmektedir. *Katerina Semyonova* o dönemin en sevilen oyuncularındandır ve çok abartılı hareket ve mimiklere sahip oyunculuk tarzı sergilemektedir. Acı sahnelerinde saçlarını çekip, göğsünü döverken, aşk sahnesinde gözlerini devirip titretmektedir ve bu şekilde ün kazandığı bilinmektedir. Erkek olan meşhur oyuncu *Aleksey Yakovlev* da coşkulu ve gerilimli oyunculuğu ile tanınmaktadır. Rusya, modern oyunculuğa *Mikael Sepkin* ile adım atmıştır. Abartılı oyunculuğun doğaya aykırı ve yapmacık olduğunu, kişinin oyun kişisini kendi gibi oynamaması, *yaratması gerektiğini* belirtmektedir. Abartılı konuşmaların bırakılıp, oyuncunun kendi doğal sesini kullanması gerektiğini belirtmektedir. Zamanla Sepkin, ilk doğru diksiyonu getirirken, *Stanislavski* tüm dünyayı etkileyecek oyunculuk çalışmaları getirecektir (Nutku, 1985: 283).

Almanya’da ise mesleği oyuncu olmamasına karşın, 90 maddelik oyuncu olma kuralı yazan *Geothe* bulunmaktadır. Önce güzelliğin, sonra oyunculuğun önemini vurgulayan Geothe abartılı oyunculuğu önermektedir. Onun düşüncesine göre, oyuncu doğayı taklit etmemeli, mükemmelliğe ulaştırmalıdır. Oyuncunun seyirciye arkasını dönmemesi gerektiğini önemle vurgulamaktadır. Oyuncunun duruşu için “Gövdenin duruşu, göğüs dışarı çıkık, kolun üst kısmı dirseğe kadar gövdeye yapıştırılmış, baş ve yüzün dörtte üçü sürekli seyircilere dönük olmak üzere, biraz da konuşulan kimseye çevrilmiş olmalıdır” (Nutku, 1985: 283) şeklinde kural getirmiştir. Bunun yanında Almanya’nın birçok şehrinde, farklı tarzda oyunculuk benimseyen oyunculuk okulları mevcuttur. *Schröder*, daha doğaya yakın, gerçekçi bir tarzda oyuncuk savunurken, o dönemin sevilen oyuncusu *Ludwig Devrient* iki tarza da katılmadan kendi düşüncesine göre oyunculuk sergilemekte olduğu belirtilmektedir (Nutku, 1985: 283).

Oyunculuk sanatının bu dönemden sonra da İngiltere’de, Fransa’da, Almanya’da, Amerika’da iyiden iyiye önem kazandığı, oyunculuk çalışmalarına devam edilmiş olduğu ve gelişim gösterdiği bilinmektedir.

Konservatuvar eğitimi görmüş Fransız oyuncu *Constant Coquelin* (1841–1909), çağının en ünlü ve önemli aktörlerinden biridir. *Edmond Rostand*, özellikle onun için *Cyrano de Bergerac* adlı oyunu yazmıştır. Coquelin, oyunculüğün nasıl gerçekleştirilmesi gerektiğine ve oyunculuk sanatının işleyişine dair iki kitap yazmıştır. Bunlar *Sanat ve Aktör* (1880) ile *Aktörün Sanatı* (1894) olmaktadır. Oyunculuk sanatının nasıl gerçekleştiği teorisine uygun *Aktörün İkili Kişiliği* adlı bir makalesini (1887) yayımladığı da bilinmektedir (Benedetti, 2007: 93).

“Aktörün iki yönü bulunmaktadır. Birinci, karakterin görüntüsünü ve doğasını yaratan zihin ve hayal gücüdür. İkinci, ses ve bedenin ifade araçları, yani tekniğidir. Birinci her zaman kontrolde olmalı ve ikinci onun yönergelerini takip etmelidir. Aktör önce karakterin bir görüntüsünü tasarlar, bu da onun dışında bir şey olarak, düşünebileceği bir şey olarak ortaya çıkar. Sonra, bir portre resmi çizer gibi kendini bu görüntüye uyarlamalıdır, ancak aynı zamanda portreye girmeli ve onu kontrol etmelidir. O portreye ait değildir. Oyunculuk, özdeşleşme değil temsil etmedir. Prova sırasında aktör duyguları deneyimleyebilir, ancak performansta sadece Birinci’nin soğukkanlı yönergelerini takip etmekten başka bir şey hissetmemelidir. Bu şekilde komutada olduğu için istediği zaman karakteri temsil edebilir. Fiziksel nedenlerle, tüm karakterleri canlandıramayan aktörler bulunmamaktadır. Karakterin psikolojisi ön plandadır. Fiziksel karakterizasyon bu durumdan kaynaklanacaktır. Makyajsız bile içlerinden dönüşen aktörler vardır. İfade aracı, yönergeleri, numarası, sadece kendi uğruna görsel etkiler üretmek veya yaratıcılık yapmak amacıyla ele geçirilmemelidir. Tehlike, sadece ikinci Numara tarafından yönetilen aktörün yalnızca bir karakteri oynaması ve farklı oyunlara uyum sağlamamasıdır. Doğal, günlük konuşma çabası gösterilmemelidir” (Benedetti, 2007: 93,94).

*Sir Henry Irving* (1838-1905), *Constant Coquelin* ile kendi aralarında, yazdıkları makaleler aracılığı ile tartışmaktadırlar; birbirlerinin oyunculuklarını eleştirmişlerdir. Fakat 1888 yılında, bir akşam yemeği davetinde karşılaşırlar, tanıştıktan sonra birbirlerine saygı duymaya ve iyi anlaşmaya başlarlar. *Sir Henry Irving*, *Cyrano*’nun haklarını sadece kendisi oynamak üzere satın almıştır. Tanışma sonrasında bu isteğinden vazgeçer ve rolü *Coquelin*’e verilir. *Coquelin*, *Crano* ile ciddi

bir başarı kazanmıştır. Irving, Coquelin'in oyunculuk tarzı için, Coquelin'inki kadar belirgin bir bireyselliğe sahip bir aktörün kimliğinin tamamen kaybolabileceğini kabul etmesinin garip olduğunu ifade eder (Stoker, 2014: 157-160).

### 2.3.6. XIX. Yüzyıl Tiyatrosu

Bu dönemde tiyatro için önemli gelişme, mum ve yağ lambalarından, gaz ve elektrikli aydınlanmaya geçiş olarak görülebilmektedir. *Sanayi Devrimi* ile beraber gelişen aydınlanma sistemleri, artık tüm salonun aydınlanmasını sağlayacak buluşlar içermektedir. Dolayısı ile görünmek için sahnede öne çıkarak oyunlarını sergileyen oyuncuların artık olması gereken yerde kalabileceği ya da gereken yere gidebileceği bir düzen göz kırpmaya başlamaktadır. Seyircilerin karartılıp oyuncuların aydınlatılması ile oyuncular da oyunculuklarını atmosferin içine uygun hale getirme aşamasına gelmiş bulunmaktadır. Bu durum ile beraber, oyunculukta *gerçekçi oyunculuk* ihtiyacı hissedilmektedir. Dolayısı ile gerçekçi akımın hazırlıkları başlamaktadır (Wickham, 1992: 181,182).

“Çeşitli halk kitleleri arasında, hayal güçleri yalnızca sözel betimlemelerle harekete geçirilemeyecek ve en çok gözün duyulara tercüman olmasından hoşnut olacak pek çok kişi vardır. Halkın çocuksu kısmı olarak adlandırılabilir bu kesim, ki oldukça büyük bir kesimdir, büyük ölçekte bir başarı elde edilecekse uzlaştırılmalıdır” (Wickham, 1992: 182).

XIX. yüzyılın ortalarına gelindiğinde romantizmin abartılı yapay oyuncululuğuna ve popüler tiyatronun seyirciyi mutlu etmek için “kalitesiz” girişimlerine karşı, gerçekçiliğin üst seviyelerde güçlendiği görülmektedir. Gerçekçiler, günlük yaşamı bilim açısından inceleyerek, sansürsüzce sahneye koyarak seyirciye göstermeyi hedeflemektedir. Bunun tiyatronun topluma karşı görevi olduğunu düşünmektedirler. Bu sebeple oyunculuk da gerçekliğe yüzünü dönerek artık biçimden çok öz ile uğraşmaya başlamaktadır (Şener, 2006: 163).

XIX. yüzyılda, makineleşme sonucunda ufak tezgahlar kapanmıştır ve işsiz kalan insanlar, fabrika kurulan yerlere iş bulma umudu ile göç etmektedirler. Fakat yaşam koşulları çok ağır, kaldıkları yerler insani koşullardan uzak ve uzun çalışmalar

sonucunda kazandıkları ücret de çok azdır. Zengin kitle daha zengin olmak için savaşıırken emekçi kitleyi iliğine kadar sömürmektedir. Bu durumda da tiyatro sanatçılarının sahnelemelerinde, romantizm döneminin aşk acıları, yerini emekçi insanların acılarını, sağlıksız ortamlarını gerçekçi bakış açısı ile göstermek almıştır. XIX. yüzyılda tiyatro ve oyunculuğu etkileyen en önemli faktörlerden biri, bilim alanında gelişmelerin yaşanmasıdır. *Darwin*'in *Türlerin Kökeni*'ni yayınlaması, doğa olaylarının arkasında yatan sebeplerin açıklanması, birçok boşluğun fizik kuralları ile doldurulması, tiyatro sanatçılarını etkileyerek, sahneye konan oyunların konularını değiştirmeye başlamaktadır. *Sigmund Freud*'un psikoloji araştırma sonuçları ise oyuncuyu etkileyerek, oyunculuk çalışmalarında, oyun kişinin fizyolojik ve psikolojik yapısına daha bilimsel açıdan yaklaşmasını sağlamakta olduğu görülmektedir (Şener, 2006: 166,167).

XX. yüzyıla damgasını vuracak oyunculuk için sistem ve metotlarının geliştirildiği Rusya'nın önceki dönemine göz atmak gerekirse Rusya XIX. yüzyılda belirgin bir kimlik altında ve *ulusal tiyatro* olarak tiyatrosunu yeniden inşa etmek zorunda olan ülkelerden olmaktadır. Kendi imparatorluk tiyatrosu olan *Maly*'i 1823'te kurabilmiştir. Bu tiyatronun kendi oyunculuk ekollerini kurmak için, iyi bir eğitim merkezi haline geldiği görülmektedir. Soylu zenginler yetenekli olan kölelerini eğittirerek, kendi bölgelerinde tiyatro sergilemiş oldukları görülmektedir. Bu tiyatrolara ise "Kullar Tiyatrosu" denmektedir. Mikhail Shchepkin (1788–1863) otuz yıl boyunca *Maly*'i yönetmiş ünlü bir oyuncudur ve aynı zamanda köledir. Burada yeni öğrenciler de yetiştirilmektedir.<sup>8</sup> Soylular ve eğitimli sınıf, bu dönemde Fransızca konuşmaktadır dolayısı ile imparatorluk tiyatroları da Fransız modeli oyunlar sahnelemektedir. Bu durumda ortaya bir Rus ekolü oyuncunun çıkmaması çok doğal görülmektedir. Tiyatro, sanat için gerçekleştirilmekte ve ahlaki tartışmaların yapıldığı elit bir bölge gibi görülmekte; dolayısı ile sanatçıya saygı duyulmaktadır.

*Gogol* (1809–1852) Rus tiyatrosunun abartılı oyunculuk şeklinin yanlışlığını ve karakterin içsel yaşamının önemi üzerine yazılar yazmıştır. Oyunculuğun *içten dışa* sunulması gerektiğini söylemektedir. *Gogol*'e göre oyuncu, komik olmaya

---

<sup>8</sup> *Maly*, Stanislavski'nin de üniversitesidir.

çalışmamalıdır, sadece oyun kişisini sunmalıdır. 1846'da *Müfettiş* oyununun nasıl oynanması gerektiğine dair bir makale yayınlamıştır. Bu makalede oyuncuya abartılı oynamamasını, kişileri karikatürize etmemesini özellikle belirtmiştir. Makalede belirttiği, komik olmaya çalışmamanın komediyi ortaya çıkarttığıdır. Rolün kıyafetinin değil kalbinin yakalanması gerektiğini belirtmiştir (Benedetti, 2007: 99-102).

*Shchepkin*, 19. yüzyılın başında oyunculuk ile ilgili şu şekilde bilgi vermektedir. Dilini günlük konuşma şeklinde tutan ve bağırmayan bir oyuncu yetersiz bulunmaktadır, özellikle aşk ve nefret kelimeleri için ciddi bir “bağırma” beklenmektedir. Aktör sağ elini kaldırdıktan sonra, sahneden çıkış yapmak ve seyirciye arkasını dönmeden geri yürümek zorundadır. Shchepkin, bu durumun saçmalığının kimsenin farkında olmadığını belirtmiştir. Shchepkin, Prens Meshcherski'nin performansını izledikten sonra durumu fark etmiştir. Son derece içten ve sadece oyunculuk yapan Prens, Shchepkin'de derin duygular bırakmıştır. Prens'in oyunculuğu için şu sözleri dile getirmektedir: “Prens, kötü konuşuyor diye düşündüm, 'çünkü basitçe konuşuyor.' Ve sonra fark ettim ki güzel olanın, basitçe konuşmak olduğuydu. Oyunculuk yapmıyordu, yaşıyordu” Shchepkin karakterin derinleşmesi adına düşünmeye başlamış ve oyunculuk sanatının nasıl yapılacağına dair prensipler benimsemiştir. Bakış açısı gittikçe realizme yaklaşmaktadır (Benedetti, 2007: 102-104).

“Bir aktör, karakterin derisine girmeli, onun gibi düşünmeli, onun gibi hissetmeli, yürümeli, konuşmalı ve onun gibi davranmalıdır. Kendi kişiliğini silmelidir ki oynadığı kişinin özelliklerini üzerine alabilsin” (Benedetti, 2007: 105).

Gerçekçi oyunculuk arayışının arttığı XIX. Yüzyıl sonu XX. Yüzyıl başlarında tiyatro için özellikle üç önemli insan bulunmaktadır: İlki, *Sir Henry Irving* (1838-1905), gerçekçilik anlayışını geliştirmeye çabalamakla birlikte, tiyatrodaki arkeolojik doğruluğu titizlikle çalışmış olduğu bilinmektedir. İkincisi, *David Belasco* (1853-1931), gerçekçilik üzerinde çalışanlar arasında bulunmaktadır. Elektrikli ışıklandırmayı ilk deneyenler arasında yer almaktadır. Oyuncuların arkasına yerleştirilen panoramik, hareketli dekorlar kullanarak doğa ışıklarını, gün doğumu ve

batımını gerçekçi halde taklit etmektedir. Sahne sanatlarında uzmanlaşmaya çabalayarak şimdinin “sanat yönetmeni” unvanı verilen kişi şekline geldiği görülmektedir. Üçüncüsü ise *Saxe-Meiningen Dükü II. George* (1826-1914), yıldız oyuncu kavramı yerine, sahnede dengeli bir oyuncu dağılımına önem vermekte, grup çalışmaları yaparak daha profesyonel ve disiplinli bir ortam oluşturmaktadır. Sahneye çıkan her oyuncunun rolünün eşit derecede önemli olduğunu düşünmektedir. Sahneye çıkan her oyuncunun rolüne çalışmış olması ve seyirciyi inandırabilecek gerçeklikte oynaması gerektiğini düşünmektedir. Oyunculuk eğitime önem vermekte, oyuncularla rollerini ayrı ayrı çalışmaktadır. Gerçekçi dekorlar kullanmakta, sahnenin ve atmosferin seyirciyi gerçeğin içine çekecek şekilde düzenlenmesine önem vermektedir. Gurubu, Avrupa turnelerine çıkararak realizm anlayışını başarı ile yaymayı başarmaktadır. Gerçekçi akımın genel anlamda 19. yüzyılın ortasında varlığını başlatıp, yüzyılın sonlarında ciddi bir güce sahip olduğu görülmektedir (Wickham, 1992: 204-206). Tanrısal gerçeğin yerini yaşam gerçeği almakta ve duyu organları ile algılanan sahneler yaratılmaktadır. Sahnede görünen, gerçeğe benzer oluşturulmaktadır. Tiyatronun, dönemin ahlak anlayışının ve değer yargılarının dayatmasından, soyluluk ve kural sayılan dini tabulardan kurtulduğu görülmektedir. Dolayısı ile oyuncu da avaz avaz bağırarak, abartılı konuşan, büyük hareketler sergileyen kalıplaşmış oyun kişileri yerine, günlük konuşma dili kullanan, insan boyutunda hareket eden gerçekçiliğe doğru gelişim göstermektedir. Sahnede illüzyon yaratmak ve olayların gerçek olduğuna seyirciyi inandırmak çok önemlidir (Şener, 2006: 175). “Oyuncu rolünü, seyircinin kendini oyun kişisinin yerine koyabileceği ve duygularını paylaşabileceği doğrallıkta oynar. Amaç, seyirciyi kendi dünyasından çıkarıp onun sahne ile özdeşleşmesini sağlamaktır” (Şener, 2006: 192).

1900'lere gelindiğinde anti-doğalcıların ortaya çıkmaya başladıkları ve doğalcılara karşı yeni akım olarak Karşı Gerçekçilerin ortaya çıktığı görülmektedir. Simgecilik (Sembolizm), Yeni Romantizm, Estetikçilik (Estetisizm) akımları, çağı etkilemektedir. Artık gerçekçilerdeki gibi metnin sözcükleri değil, ruhun sesi önem taşımaktadır. “Tiyatroda karşı gerçekçi eğilim, 1850'lerde Baudelaire'in ve Edgar Allan Poe'nun etkisi ile başlatılmıştır. Bu eğilim Wagner'in ve Nietzsche'nin etkisi ile 1870- 1880'lerde güçlenir, yaygınlaşır” (Şener, 2006: 221). Gerçekliğin detaylarını atlayarak, küçülterek ya da abartarak, özü ya da temel öğeleri algılatmayı amaçlarlar.

Bilinçaltının psikoanalitik keşfinin önemli hale geldiği görülmektedir. Somut nesnelerin arkasında yatan soyut anlamı araştırmak ve bu anlamı ifade etme şeklini bulmayı amaçlamaktadırlar. Dolaylı anlatımı ve soyutluğu tercih etmektedirler. Sahne dekorlarını birebir aynı şekilde kurgulamak yerine simgesel kullanmaktadırlar. Atmosferi önemsemekte ve seyirciye hissetmesini istedikleri şeye göre sahne ambiyansı hazırlanmaktadır. Metinlerin, şiirsel ve görsel yönlerinin ortaya konma şeklini keşfetmeye çalışmış oldukları görülmektedir. Hayal gücü ve göstermek yerine hissettirmek önemsenmektedir (Wickham, 1992: 221).

“Doğalcı tiyatronun kaybetmekle tehdit ettiği, yaşamın gizemli ve şiirsel yönlerini yeniden keşfetmek istiyorlardı. Yazarlar, bu arayışta özellikle Adolphe Appia (İsviçre) (1862-1928), Edward Gordon Craig (İngiltere) (1872-1966) ve Rusya’da Vsevolod Meyerhold (1874’te doğdu ve 1940-1943 arasında gizemli bir şekilde kayboldu) gibi belirli tasarımcılar ve yönetmenler tarafından güçlü bir şekilde desteklendiler” (Wickham, 1992: 221).

Karşı gerçekçiler içinde Richard Wagner (1813-1883), önemli bir yer tutmaktadır. “Birleşik Sanat Yapıtı” (Gesamtkunstwerk) düşüncesini ortaya koymaktadır. Bu anlayışta, sahne sanatları birleşerek geleceğin sanatını yaratacak, anlayışı yatmaktadır. Müzik, drama, şiir, sahne tasarımı, resim, mimari ve diğer sanat disiplinlerinin oluşturacağı bir bütünlük arayışına girmiş ve Opera’da toplayarak, müzik ile duyguları coşturmuş, dram ile gerçek dünyaya atıfta bulunmuş olduğu görülmektedir. Sahnede hepsinin düzenini ve uyumunu yönetmen sağlar bu sebeple yönetmen çok önemli görülmektedir (Şener, 2006: 222). Dolayısı ile oyuncuların çok iyi şarkı söyleme becerileri, yatay ve dikey hareket ve dans etme yetenekleri önemsenmektedir. Adolphe Appia (1862-1928), İsviçreli bir sahne tasarımcısı ve koreograf olarak karşı gerçekçilerin arasında yer almaktadır. Oyuncu için hareket kısıtlaması yaşamayacağı dikey ve yatay merdivenler, rampalar kullanarak tasarım yapmakta ve ışıklandırma ile atmosferi desteklemektedir. Böylece oyuncunun sahnede daha özgür hareket edebilme şansı bulmuş olduğu görülmektedir. Seyirci sahnede düşsel gerçeğe oyuncu ile eşlik etmektedir. (Şener, 2006: 233) Karşı Gerçekçilerin güçlü yönetmenlerinden biri Edward Gordon Graig’dir (1872-1966). Graig, yazarın sözcüklerini birebir sahneye aktarmak yerine, yönetmen olarak oyunun ruhunun aktarmasını önemsemektedir. Yönetmen yazarın yerini alabilmektedir. Bunun yanında

yönetmen oyuncularını istediği gibi kullanabilmektedir. Oyuncu yönetimi, yönetmenin elinde olmaktadır (Şener, 2006: 234).

#### **2.4. Oyuncunun Evrimi: XX. Yüzyıldan Günümüze**

XX. Yüzyıl oyunculuk sanatı için araştırma, irdeleme, anlamlandırma çalışmalarının net şekilde başladığı yıllardır. Bilimin ilerlemesinin sahneye de yansması ile oyunculuk için artık bir eğitim yolu bulunmaya çalışılmaktadır. Oyunculuk anlayışı en doğru ifadeyi nasıl bulur sorunsalı ortaya konulmuştur. Oyunculuk konusu, laboratuvarında nesne incelenir gibi incelenmiş ve formülü nedir, sistemi nasıl kurulur, nasıl bir yöntem takip edilirse seyircide istenen etki bırakılır gibi konular üzerinde çalışılmıştır. Logosun ön plana çıkması, yaşanan siyasi olaylar, inanılan ve güvenilen her şeye karşı yaşanan hayal kırıklığı, oyunculuk anlayışında da etkili olmuş, birbirlerine 180 derece farklı yöntemler üzerine çalışmalar başlatılmıştır. Sanat anlayışının altında yatan fikirler değişime uğramıştır. Bu noktada, Stanislavski, Meyerhold, Vakhtangov, Grotowski, Barba gibi isimlerin etkisinin büyük olduğu görülmektedir. Bu yönetmenlerin her birinin hayat üzerinde bir “derdi” vardır ve bu derdi sahnede kendi bakış açıları ile göstermeyi istemektedirler. İnsanların bir şeyleri idrak etmelerini kendi bakış açıları ile sağlamak istemeleri, farklı oyun tarzlarına ayrılmasını sağlamış, böylece kendi tarzlarında sahneleyecekleri oyunlara uygun oyuncular yetiştirmelerine aracı olmuştur. Mesela, Stanislavski gerçekçilik akımının üzerinden gerçek oyunculuğu araştırırken, Meyerhold tam tersi yolda yürümüş ve yarattıkları her akım kendi içinde dahiyane oyunculuk sistemleri geliştirmiştir. Bu yönetmenler, oyuncu merkezli oyunlar sergiledikleri için oyuncuların kendi tarzlarına hizmet etmesi çok önemlidir. Bu sebepten oyuncuların disiplinle eğitilmeleri, oyunculuk egzersizleri önem kazanmıştır. Her yönetmenin, kendi amacına hizmet edecek teoriler geliştirmiş olduğu görülmektedir. Dolayısı ile hangi yönetmenin oyununa dahil olunacaksa o teknikte uzmanlaşabilecek yeteneğe sahip ve o yöntemle eğitilebilecek oyuncular gerekli görülmektedir. Sahne üzerinde, oyuncu kendini o güne kadar eğittiği egzersizler sayesinde geliştirdiği formüller ile ortaya koyacaktır.

#### 2.4.1. Konstantin Sergeyevic Alekseyev Stanislavski

1863 yılında Rusya’da dünyaya gözlerini açan Stanislavski’nin 4 kız 4 erkek sekiz kardeşi bulunmaktadır. Kendisi 2 numara olmakta ve ailesi ülkenin en zenginleri arasında yer almaktadır. Ailesi için sanatın yemek içmek gibi çok önemli olduğu görülmektedir; zira hayatı opera, bale, sirk ve tiyatrodan geçmiştir. Ailesi çocuklarına 1877’de bir oda tahsis etmiştir. Burada tiyatro yapan çocuklar, gelen misafirlerine çalıştıkları oyunları sunmaktadır. Dolayısı ile Stanislavski’nin 14 yaşında kendi deneysel tiyatrosu olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Çok sayıda kardeşi olması, bir ekip üzerinde çalışmasında da işe yaramaktadır. Disiplinle günlük notlar tutmakta ve tiyatro üzerine denemeler yapmaktadır. Sürekli analiz ve incelemeler gerçekleştir; oyunculuğun, tiyatronun ne olduğunu sorgular. 14 yaşında başladığı bu süreç, tüm dünyayı etkileyecek bir oyunculuk sistemi geliştirmesine yol açtığı, günümüzde konservatuvarlarda okutulmasından belli olmaktadır (Merlin, 2003: 2).

Stanislavski’nin hayatı boyunca iki önemli oyunculuk yöntemi üzerinde çalıştığı görülmektedir. Birincisi 1906-1917 yılları arasında çalıştığı psikolojik analizler üzerine oluşturduğu içten dışa bir oyunculuk yöntemi olan *Sistem*, ikincisi ise 1917’den sonra çalıştığı fiziksel eylem sonucunda refleks olarak duygu oluşturabilmek üzerine, dıştan içe oluşturulan, *Fiziksel Eylemler Yöntemidir* (Özüaydın, 2016: 307).

Stanislavski, kendi dönemine kadar uzanan klişe, yapay, abartılı, göstermecî, ağdalı, deklamasyona dayalı yapmacık oyunculuğu reddederek, gerçekçilik akımının ağır basan döneminde yaşamasının da getirisiyle, gerçekçi oyunculuğun tarafını tutmuş ve bu yolda bütün birikimini kullanarak bir “sistem” oluşturmuştur. Oyuncular için ortak bir formül oluşturarak sahnede birliği sağlamaya önem vermiştir. “Sistemde rol yapma problemi üzerine oyuncu ve yönetmen beraber çözüm üretir. Üstün amaç, eylemler birliği, belirlenmiş durumlar, grup çalışması, alt metin, imgelem, tempo-ritim gibi alt başlıkları olan çalışmalar oyuncular için ortak bir dil oluşmasına yardımcı olur” (Göldere, 2010: 58).

Stanislavski ve arkadaşları, gerçekçi akımı takip eden yazar, yönetmen ve oyuncularından etkilenecek, tiyatronun ve oyunculuğun gerçeği nasıl yansıtacağını

araştıran bir ekip haline gelmişlerdir. Böylece tiyatroda somut olarak ortaya konan ve seyirciye bir illüzyon yaşatarak dolaysız bir anlatımla gerçek yaşamdan gerçek bir parça sunmaktadırlar. Stanislavski'nin inancına göre, oyuncunun yetenekli olması yeterli değildir. Oyunculuk için eğitilmesi gerektiğine inanmaktadır. Oyunculuk sanatının gelişmesinde günümüze bıraktığı eserleri vardır. *Bir Aktör Hazırlanıyor, Bir Karakter Yaratmak, Bir Rol Yaratmak* oyuncunun kendini eğitmesi için önemli çalışmalar içermektedir.

“Moskova Sanat Tiyatrosu’nda sıradan insanlar üzerine gerçekçi oyunlar yazan, eserlerinde insanın iç güzelliğini, bayağılıklarını ve günahlarını sergileyen oyun yazarı A. Çehov, ve oyun yönetmeni N. Danchenko, K.Stanislavski’yi gerçek bir yaşam imajı yaratmak konusunda etkiler. 19. yy ünlü Rus oyuncusu Mikhail Semyonovich Shchepkin (1778-1863) ve 19. yy ünlü tiyatro oyuncusu, Shchepkin’in öğrencisi Glikeriya Fedotova’nın doğru ve gerçekçi rol yapma üzerine girişimleri, Stanislavski’nin bir oyuncunun sahne üzerinde canlı bir insanı yaratması fikri üzerine çalışmasına sebep olur” (Göldere, 2010: 57).

Stanislavski, ilk basamak olarak, oyuncunun kendini çok iyi tanımasını, geçmişte yaşadığı ve şu ana ait duygularını iyi bilmesini istemektedir. Oyuncu sürekli bilgi edinmeli, gözlem yapmalı incelemeli, okumalı, izlemeli, çeşitli yerleri gezmeli, dini, sosyal, politik yaşam ile ilgilenmeli; bu şekilde bellek deposunu doldurmalı ve sürekli kendini geliştirmeli; farklı duygular biriktirmelidir. İkinci olarak oyun kişinin duygularını bilmesini ister. Bunun içinse oyundan önce uzun süren disiplinli bir çalışma tercih etmekte, verili koşullar incelenmekte ve çeşitli alıştırmalar ile hem kendi hem karakter üzerinde oyuncunun hakimiyetini sağlattırmaktadır. Sonunda ikisi arasında bir köprü kurdurarak gerçekçi oyunculuğu elde ettirmektedir. Bu gerçekçi oyuncu, her oyunda seyirciyi aynı derecede etkileme gücüne sahip olan bir duygu seline sahip olacaktır. Oyuncu, seyirciye doğru oynamayı bırakır ve oyun kişisine dönük, oyunda yaşayan bir insan halini almaktadır.

“Bir oyuncu, üst bilinci ve esini daha aklından bile geçirmeden önce uygun bir içsel durumu oluşturmakla öyle ilgilenmelidir ki, başka herhangi bir duruma taviz veremesin, bu durum onun ikinci doğası olsun. Bunun da ötesinde rolün verili koşullarını kendisininmiş gibi kabul etmeyi öğrenmelidir” (Stanislavski, 1999: 86).

Stanislavski, 1906 yılında *Oyunculunun Grameri* adlı çalışmasına başlar. Oyunculunun nasıl yapılabileceğinin, bilimsel, felsefi formüllerini araştırarak oyunculuk yöntemini oluşturduğu görülmektedir (Özüaydın, 2013: 24). Stanislavski, oluşturduğu sistem ile gerçekçi oyunculunun uygulanma aşamasında oyunculara ciddi bir yol gösterici olmuştur. Çok kapsamlı araştırmaları, 14 yaşından beri tuttuğu günlüklerindeki kendi başarı ve başarısızlıklarını incelenmesi, yerli yabancı oyuncularla çalışarak aldığı notlar, disiplinlerarası çalışması, bilimsel yönünün araştırılması ile en kapsamlı gerçekçi oyunculuk sistemlerinden birini oluşturduğu görülmektedir. Gerçekçilik açısından en önemli buluşlarından biri de *dördüncü duvardır*. Oyuncuların oynadıkları oyuna konsantre olmaları gerektiğini, seyirci ile ilgilenmemelerini ve yokmuşlar gibi düşünmelerini, gerekirse seyirciye sırtlarını dönmelerini isteyerek geleneksel oyunculuk sistemine karşı tamamen gerçekçi bir oyunculuk sistemi oluşturmaktadır. Sahnede yaşamdan bir parça sunulacak oyuncular da bu parçanın içindeki gerçek insanlar olarak yaşayacak düşüncesinde olmaktadır (Benedetti, 2005: 110).

Stanislavski, ilk döneminde, *gerçekçi oyunculuk* için içten dışa bir sistem oluşturmaktadır. Bu oyunculuk yaklaşımı, oyuncunun “oynadığı karakteri kendi kişiliğinin bir varyasyonu olarak kabul etmesi ve karakteri kendi kişiliği içinde yaratmasına dayalı yaklaşım” olmaktadır (Özüaydın, 2017: 584). Gerçekçi bir oyunculuk için, kişinin kendi duygularına ulaşması ve verili koşullar altında bu duyguları sahnede kullanması gerekmektedir. Oyuncu, sahnede her zaman kendi olmaktadır, kullandığı duygular kendi duygularıdır. Ayrıca oyuncu, karaktere kendi ruhunu vermektedir. Bu şekilde oyuncunun canlandırdığı oyun kişisi yaşar hale gelmektedir. “Kendi yaşamımızdan doğan ve rolümüze aktarılan duygular ancak piyese can verir” (Stanislavski, 1996: 222).

Tolstoy’un, “bir insanın yaşadığı acıya şahit olan biri, bu acıyı hissedebilir” (Benedetti, 1998: 2) düşüncesinden yola çıkan Stanislavski, oyuncunun rolünü hissetmesini ve bunun için oyun kişisi ile empati kurmasını istemektedir. Bu şekilde verili koşullara uygun olarak hissettiği her şeyi seyirciye gösterir. Gerçek duygulara şahit olan seyircinin, oyuncuların duygularını hissetmesi sağlanır. Eğer oyuncu yaşadığı duyguyu hissetmezse seyirci de bunu hissetmemektedir. Tolstoy, sanatın

bilgiyi değil duyguları aktardığına inanır ve Stanislavski, bu anlayıştan da yola çıkarak, gerçekçi oyunculuğu bulmak için, oyuncunun “rolü yaşaması” gerektiğini, bunun için de rol kişisi gibi hissetmeyi öğrenmesi gerekliliğini vurgulamaktadır (Özüaydın, 2013: 110).

Stanislavski, *-mış gibi* oynamayı, taklit yapmayı oyunculuk olarak görmez. Oyuncu, kendi tecrübe ettiği gerçek duygularına ulaşır, oyun kişinin duygularını bulmayı ve bunları seyirciye aktararak gerçekçi oyunculuğu yaratmayı hedeflemektedir. “Ben ...’yım”a ulaşmak hedeflenmektedir. Dolayısı ile role *birinci tekil şahıs* olan “ben” ile bakılması gerektiğini belirtmiştir. “Ben ...’yım, benim mesleğim ..., ben ... yaşıyordum” gibi oyun kişisine ait verileri, ben ile birleştirmektedir. Oyun kişinin bulunduğu şartlara kendini yerleştirmektedir. “Eğer ben ... yerinde olsam ne yapardım” sorusunun cevabı ile oyun kişinin duygularını kendi ruhunda araştırmaktadır. ‘Ben... yım’ haline ulaştığınızda organik doğaya ve onun bilinç dışına da ulaşmış olacaksınız” (Stanislavski, 1999: 276).

“Stanislavski, yaratıcı sürecin gerçekleştiği alana bilinçaltı adını vermiştir ve yaratıcı ruh durumunu yakalamanın ancak bilinçaltına ulaşmak sayesinde mümkün olabileceğini savunmuştur. Yaratıcı bilinçaltına dair en değerli şey, birden parlayıp sönen esin anlarıdır; fakat esin yeterli değildir, oyuncu bu parlamaları kontrol altına almak zorundadır” (Özüaydın, 2013: 26).

Stanislavski’ye göre insan, ruhunu çıkartıp yerine bir başka ruh koyamayacağı için, gerçekçi oyunculuk ancak verilen koşullar altında, kişinin oyun kişisi yerine kendini koyması ile ortaya çıkacak duygular sayesinde gerçekçi oyunculuk elde edilebilmektedir. “Kendi kişiliğiniz içinde rolü yaşarsınız bir başkasının kişiliği içinde ise onunla sadece oyalanırsınız, oynuyormuş gibi görünürsünüz” (Stanislavski, 1999: 242).

Oyuncu, gerçekçi oyunculuk gerçekleştirmek için kendi duygularını açığa çıkartmalıdır. Duygularını harekete geçirmek için de kendine *psikolojik oyunlar* oynamalıdır. Yaratması gereken duyguyu sahnede ortaya çıkartacak tetikleyici hileler kullanması gerekmektedir. Puşkin, oyuncunun işinin duygu yaratmak değil, yalnızca, gerçek duyguların kendiliğinden doğmasını sağlayacak belirli koşulları yaratmak

olduğunu söylemiştir. Bu noktadan yola çıkan Stanislavski, oyun kişisinden duyguların ortaya çıkması için gereken durumları bulup, çalışıp, kontrol altına almasını ve her istediğinde tekrar edebilir hale gelmesini beklemektedir. Oyuncunun kendi duygularını uyuracak tetikleyiciler bulması ve bunları sahnede kullanması gerektiğini belirtmektedir. Oyuncu tarafından hayali şartlar yaratılır, duygular tetiklenir. Bu, bilinçle gerçekleştirilen bir durumdur. Tetiklenen duygular, oyuncunun bedenini harekete geçirir. Bu ise tamamen bilinçsiz bir hareketlenmedir. Stanislavski ve Pavlov mektuplaşarak birbirlerinin çalışmalarını takip etmişlerdir. Pavlov (1849-1936) *şartlı refleks* kuramını geliştirmiş, Stanislavski bunu oyuncunun duyguları üzerinde uygulamıştır (Özüaydın, 2013: 29-30).

“Pavlov ‘bir ortamda aynı şartlar yaratılarak aynı sonuçlara ulaşılır’ düşüncesini gerçekleştirirken, Stanislavski ise ‘karakterin oyunun içindeki -belirli durumlar- adı altında toplanmış özellikleri oyuncu (insan) üzerinde tekrar kurularak içsel olarak yaşayan bir karaktere (ötekine, insana) ulaşılabilirliğini’ söyler. Pavlov’un sonuç olarak ortaya çıkan reaksiyonları Stanislavski oyuncusunun iç yaşantısı sonucu ortaya çıkan oyuncunun (insanın) duygusal reaksiyonlarıdır. Pavlov bunu fiziksel şartları aynı kılmak şartıyla gerçekleştirir, Stanislavski ise eylemlerden yola çıkarak gerçekleştirir” (Göldere, 2010: 68).

Oyuncu kişinin yaptığı en büyük hatalardan birini sadece kendi rolü ile ilgilenmek olarak belirten Stanislavski, bu durumda oyunun dünyanın yaşayan bir parçası olmayacağını savunmaktadır. Oyuncuların kendi olmadıkları sahneler ile ilgilenmemesi yanlışının üzerinde dikkatle durarak, oyunun bir dünya, oyuncunun da ona ait bir parça olarak gerçekleşmesi için tüm oyunun oyuncular tarafından disiplinle ve dikkatle incelenmesi gerektiğini belirtmektedir. Ayrıca her oyuncu tüm sahnelerde yönetmeni dinlemeli ve yaşayacağı dünyayı ayrıntılı tanımalı olarak görmektedir. “Oyuncunun kendi rolüyle değil tüm oyuna ilgilenmek zorunda olduğunu aklınızdan çıkartmayın” (Stanislavski, 2012: 231).

Stanislavski’ye göre, bir oyuncunun gerçekçi oyunculuk yapabilmesi için, kendini fiziksel ve ruhsal olarak iyi tanımalı, çevresinde olan biten her şeyi anlamak adına iyi gözlem yapmalıdır ve daha iyi hale gelmek için de alıştırmalarını sürekli hale getirmelidir. *Yaratıcı Psikoteknik Üzerine Alıştırmalar* kitabında içsel ve dışsal olarak

bir oyuncunun gelişmesi için kolaydan zora giden birçok alıştırma tekniđi geliştirmiş olduđu görölmektedir. Gözlemle ilgili ve içsel yolculukla ilgili ve kendini tanımakla ilgili pek çok alıştırma mevcuttur. Örneđin; *Kendi Parmaklarınız* alıştırmasında herkesin parmaklarını çok iyi tanıdığını zannettiğini belirtmektedir. “Peki gerçekten biliyor muyuz?” sorusunu sorup eđer dikkatlice parmaklarımızı incelersek daha önce hiç fark etmediğimiz ayrıntılar göreceğimizi belirtmektedir. Sonra arkadaşınızın parmaklarıyla karşılaştırarak kimin daha ayrıntılı anlatabildiğini gözlemlememizi söylemektedir (Stanislavski, 2021: 40). Sahnede bir bavul taşınacaksa o bavulun ağırlığı olduđu unutulmamalıdır. Bavulun içinde bir şey olmadan kaldırılması ve dolu iken kaldırılması arasında bedensel farklılık olacaktır. Bu sebeple bavul boşken de dolu gibi göstermek için bedensel alıştırmalar yapılmalıdır. “Hayali şeftaliyi ağaçtan kopartmadan önce, elinizde bunun için gereken gerginliği bulmak gerekir ve tam kopartma işlemini bitirir bitirmez gerginlikten kurtulun” (Stanislavski, 2021: 85).

Stanislavski’nin hayatının çalışmasının sonuncusu olarak adlandırdığı Fiziksel Eylemler Metodu ise oyunculuđu içsel bir teknikten çıkartmakta, içsel olarak samimi olan ve fiziksel kurgunun sonucu oyunculuğun refleks olarak yerine getirdiğı dıştan içe bir yaklaşım öne sürmektedir. İkinci bir sistem oluşturma ihtiyacını, içsel yaklaşımdan oyuncuların psikolojik sorunlar yaşaması ve kendi içine fazla dönmesi, her oyunda tekrar tekrar duygu belleğinden geçmiş duyguları çağırması sebebi ile duyguların aşınarak eski gücünün kalmaması gibi sorunlar yüzünden duymaktadır. “Stanislavski’nin duygusal bellekle yaptığı erken dönem deneyler, oyuncuları histeri noktasına getirmiş ve sinir sistemlerini zedelemiştir.” (Evangelatou, 2020: 25).

Stanislavski, bir provada oyuncu ile çalışırken, oyuncuya sahneye ait metinde olmayan yığınla soru sormuş ve hiçbirinin cevabını alamamıştır. Çünkü oyuncu sadece metne ve orada yazanlara odaklanmış, oynayacağı kişinin ne sebeple o hareketleri yaptığını bilmemektedir. Bunun üzerine Stanislavski, metindeki replikleri ezberlemiş ve repliklerin nasıl söyleneceğine çalışmış bir oyuncuya şunları söyler:

“Kulaklarını sonradan kurtulmakta zorluk çekeceğın yanlış replik okumalarıyla doldurmanın hiçbir faydası yok. Replikleri düşünme, nasıl söyleyeceğini düşünme, işte o zaman olacak. Ne yaptığını düşün. Böylece sen, belli bir karakter ya da diğeri

değil sen, büronda toplanan muhasebecilere birkaç bin rubleyi dağıtmak zorunda kalacaksın” (Toporkov, 2017: 45).

*Fiziksel eylemler metodunda* oyuncu, ilk “sistem”in oluşturulduğu yıllardaki gibi oyun kişinin yaşadığı duyguları kendine yaşatma zorundallığına sahip değildir. Duyguların bulunup eyleme dökülmesi, eylemin yarattığı duygu serisine dönüşmektedir. Yazar tarafından yazılmış, oyunun içindeki kişinin fiziksel eylemlerinin tümü “birleşik fiziksel eylemler”, oyuncunun oyun kişisine giden aracıdır. Bu eylemleri gerçekleştiren oyuncu “ne yaptığını” düşünür. Bu şekilde oyuncu, Pavlov’un araştırmasındaki gibi psikolojik samimiyeti refleks olarak ortaya koyacaktır. Oyuncu yani ben, bu şekilde sahnede oyun kişisi yani öteki, “ben- ötekine erişmiş olacaktır. Stanislavski’nin gerçekçi oyuncusu bu şekilde doğmaktadır. Bu yöntemle, fiziksel aksiyon ile alt bilinç kendinden çalışmaya geçirilmektedir. Bu şekilde her oyunda istenen duygular aynı etki ile sahnede ortaya çıkmayı başarabilecektir (Göldere, 2010: 69).

*Fiziksel eylemler metodu*, oyuncunun sahnede hareketlerinin doğru olması gerektiğini belirtir. Doğru hareket içsel mekanizmayı tetikler. Bu şekilde oyuncu, sahnede oynaması gereken duyguya ulaşacaktır.

Stanislavski eski ve yeni kuşak oyuncular için, sanatsal yaratım sürecinin, geçmiş kuşakların aktörü için olduğu gibi, yeni kuşağın aktörü için de temel doğa yasaları bakımından aynı kalacağını söylemiştir. Oyuncunun bir ana noktası vardır ve bu noktadan zaman zaman ayrılabilir. Deneyler yapılmalıdır, araştırılmalıdır, noktanın dışında gezmelidir. Fakat gene ana noktaya geri dönmeli, gittiği denemelerde kendini kaybetmemelidir. Temel yasalara geri dönmelidir (Benetti, 2005: 74).

#### **2.4.2. Vsevolod Emilyeviç Meyerhold**

Tiyatro tarihine ismini yazdıran önemli insanlardan biri de Stanislavski’nin öğrencisi *Vsevolod Emilyeviç Meyerhold*’dur. Stanislavski’nin oyunculuk sisteminden ayrılarak, tamamen kendine özgü bir oyunculuk yöntemi geliştirmiştir. Stanislavski için insanın kendi içinde saklı olanı dışa çıkartmayı, günlük hayatın dilinde var olan

doğal gerçeği ve bilinçli şekilde bilinç altına ulaşmak, psikolojik gerçeklik kavramlarını kenara iten Meyerhold, tiyatronun kendine ait oluşturacağı sanat dilindeki gizliliği ortaya çıkartmayı hedeflemiştir. Bunun için, fiziksel aksiyonun oluşturacağı, her anında bilinçli oyunculığa karar vermiştir. Oyuncu, fiziksel becerilerini, teatral yeteneklerini geliştirerek bu sisteme hizmet edebilmektedir. Seyirciye empati kurdurmayı reddetmiştir. Oyuncuların toplu olarak sağladığı hareket ve ritim düzeninde ortaya çıkan duyguyu sorgulatmaktadır.

Meyerhold'un tiyatro yöntemi *stilizasyon* üzerine kuruludur. Sahnede var ettiği dünyayı baştan başa stilize edilmiş olarak ortaya koymuştur. Teatral gerçekliğe önem vermiştir ve *biyomekanik* oyunculğu keşfetmiştir. Günlük gerçekliğin duruşundan uzaklaşarak tamamen yeni bir sahne dili yaratılmaktadır. Stanislavski'nin psikolojik-gerçeklik yönteminin peşinden gitmeyen Meyerhold, stilizasyonun içsel duyguları ifade edebileceğini düşünmektedir. Duyguları anlatmak için semboller oluşturmakta ve sözler yerine hareket bileşkesini ön plana çıkartmaktadır. Bunun için oyuncu bedenini çok iyi tanımalı, bütün sınırlarını zorlayarak bedenine olağanüstü hakimiyet kazanmalıdır, günlük hareketleri bırakmalıdır. Bu şekilde bedeni ile ifade gücü üst seviyeye taşınacaktır. Bunun için de çeşitli *biyomekanik teknikler* bulunmaktadır. Oyuncu sahnede gerçekleştirmesi gereken hareket dizgesini yapabilmek için uzun süre çalışmaktadır. Çeşitli çalışmalar yapılarak tüm oyuncular disiplin içinde, bütüne hizmet eden, fiziksel davranış gücü kazanmaktadır (Tokuş, 2020: 32-33).

Stanislavski'nin oyuncuyu dört duvar arasına sokup yarattığı dünyaya, illüzyon yaratıp, seyirciyi o dünyanın içinde var olmaya davet etmesinin aksine, Meyerhold illüzyona karşı çıkmaktadır. Stilize tiyatrodaki oyuncunun oyuncu olduğunu, seyircinin seyirci olduğunu sürekli farkında olmasını ister. Ve seyircinin oyun boyunca gösterileni anlamlandırmasını beklemektedir. Seyirci, sürekli tetikte ve aklı ile hayal gücü çalışır vaziyette izleme gerçekleştirmek durumunda kalmaktadır (Meyerhold, 2022: 56).

Oyuncu; akrobasi, jimnastik, koşu, yüzme, ritim çalışması, tırmanma, dans etme, eskrim, boks gibi her türlü çalışmayı biyomekanik çalışmalara destek olarak

kullanabilmektedir. Sporun tiyatro sahnesinde oyuncular için çok yararlı olduğunu düşünmektedir. Hareket birincil seviyede önemlidir. Dolayısı ile harekette sınırsız kabiliyetine ihtiyaç duyulmaktadır. Meyerhold her hareketi bir hiyeroglif benzetir ve tiyatroda hemen çözümlenebilecek olanların kullanılması gerektiğini söyler. Gerisinin de gereksiz olduğunu belirtir (Meyerhold, 2022: 183-184).

“Bir oyuncu, Tepkisel Uyarılma yeteneğine sahip olmalıdır. Uyarılma; hislerde, hareketlerde ve sözcüklerde dışardan belirlenen bir yükümlülük fark edebilme yeteneğidir” (Meyerhold, 2022: 184).

Meyerhold ezilen halkın, işçinin yanında yer alan bir kimliktir. Fabrikaları gezmiş ve sabahtan akşama kadar uzun çalışma saatleri boyunca, fabrikada çalışan insanları gözlemlemiştir. İşçiler hep aynı hareketi yapmaktadır. Örneğin sürekli aynı ritimle etiket yapıştırmaktadırlar. Gün boyunca tekrarlanan bu otomatik hareketi alır ve üzerinde çalışıp geliştirdikten sonra oyuncunun bedenine geçirme çalışmaları gerçekleştirir. Böylece bedenini makine gibi hareket ettiren *biyomekanik oyuncu* ortaya çıkmaktadır (Candan, 1997:63-65). “Meyerhold, oyunculuk tekniğini belirlerken, Sovyetler birliğinin sinema yönetmeni, sinemanın kurgu olduğunu savunan *Eisenstein*’den etkilenmiştir. Oyuncuların deviniminde sinemada *Eisenstein*’in kurgu tekniğini kullanmıştır” (Pavis, 2000:70). Biomekanik oyuncu, hareket kurgusunu tam ve eksiksiz, tereddütsüz gerçekleştirmektedir. Oyun yerinde beden hareketlerini tam denetim içinde tutmak durumundadır. Dengeli ve oyuncu arkadaşları ile uyumlu olmaktadır. Belirlenmiş güçlü jestleri elde etmek için biomekanik çalışmaları gerçekleştirilmektedir. Bu durum, duyguları ve sözcükleri merkeze alan oyunculuk anlayışının tam tersini oluşturmaktadır. Oyuncu, bedenini bir işçi gibi, fiziksel olarak mükemmel seviyede, her an her şeyi uygulayabilir güce sahip olarak hazırlayacaktır. Beden denetimi oyun boyunca ön planda olacaktır. Oyuncu kesin ve kararlı hareketlere sahip olmaktadır. Meyerhold oyuncuyu *makine*, bedenini de *makine* olarak görmektedir (Karaboğa, 2005: 153-155).

### 2.4.3. Yevgeny Bagrationovich Vakhtangov (1883-1922)

*Vakhtangov* da Stanislavski'nin yetiştirdiği öğrencilerinden biridir. Stanislavski'nin "sahne gerçek yaşamın tam olarak var edilmesi" fikrinin, sanat anlatışı için yetersiz kalması düşüncesi ile yeni teknikler arayan Meyerhold'a yaklaştığı görülmektedir. Vakhtangov, yaşamı "birebir yansıtmaya" fikrine sıcak bakmamaktadır. Doğalcılığa karşı olan gurubun içinde yer almayı tercih ettiği görülmektedir. Sanatın bundan öte bir duruşu olması gerektiğini düşünmektedir. Vakhtangov kendi oyunculuk yöntemini oluştururken hiçbir teoriyi dışlamamıştır. Tüm teorileri incelemiş ve ılımlı bir bakış açısı ile yaklaşarak kendine sentez bir oyunculuk sistemi geliştirmiştir. Rusya'da *biçimselcilerin* temsilcilerinden olmaktadır (Candan, 1997: 61). Örneğin, Vakhtangov'un yönetiminde gerçekleşen oyunda, oyuncu, seyirciyi duygulara boğacak şekilde monoloğunu gerçekleştirmektedir. Monoloğu bittiği zaman sahne önüne oturarak, oyunla alakası olmayan bir şekilde meyve yiyip seyirci ile oyunu izlemeye başlamaktadır. "Psikolojik gerçeklik ile teatrallliği bağdaştıran bir yönetmendi. Yaklaşımına 'Fantastik Gerçeklik' adını vermişti" (Candan, 1997: 60).

Vakhtangov; Stanislavski ve Meyerhold ile aynı dönemde yaşamış olmanın şansını yakalayarak iki yöntemin, kendince, en iyi sentezlenebilecek yönlerini bir araya getirmektedir. Stanislavski'nin, "oyuncunun kendi duygularına bağlı olma" ilkesini benimsemiş ve oyuncu kişisini hayalen oluşturmak yerine, kendi var olan duyguları ile psikolojik gerçekliği yakalamayı kabul etmiştir. Öbür yandan Stanislavski'nin aksine Meyerhold gibi düşünerek, seyircinin tiyatrodaki olduğunun farkında olması gerektiğini düşünmektedir. Bu şekilde oyuncu da oynadığını sürekli farkında olarak oyunculuğunu gerçekleştirmektedir. Meyerhold'un bedeni bir makine gibi kullandığı, duyguları geriye atan *biyomekanik* oyunculuğunu da Stanislavski'nin psikolojik gerçekliği ile sentezleyerek, dışta ve içte farklı yöntem izleyen oyunculuk tarzı keşfettiği görülmektedir. Meyerhold'un hareket sistemine, Stanislavski'nin psikolojik gerçekçiliğini ekleyerek oyuncular yetiştirmektedir. Özdemir Nutku, *Meyerhold ve Vakhtangov Üzerine Notlar* metninde, Vakhtangov'un oyunculuk çalışmasının aşamalarını şu şekilde belirtmektedir: İlk olarak, dikkatin toplanması, konsantrasyonun sağlam olması gerekmektedir. İkinci olarak, sahnede yapılan her şeyin bilinmesi gerektiği belirtilmiştir. Üçüncü olarak, yazarın yazdığı

oyunda, replikler arası boşluklardaki anlamlar dahil tüm anlamların ayrıntılı olarak bulunması ve yorumunun yapılması gerekmektedir. Dördüncü olarak, her karakterin yaşam öyküsü geliştirilmesi gerekmektedir. Beşinci ve son aşama, her türlü kalıptan kaçınılması gerektiği olarak belirtilmektedir. Sadece gerçeklik göstermenin estetik olmadığını düşündüğünden bu beş maddelik akışa teatrallığı ekleyerek yabancılaşmanın da içinde yer aldığı bir yöntem oluşturmaktadır (Erdenek 1997: 75-77).

#### 2.4.4. Metot Oyunculuğu

Stanislavski, *Moskova Sanat Tiyatrosu* ekibi ile 1922-1924 yılları arası turneye çıkmıştır. Richard Boleslavski, Maria Ouspenskaya, Maria Germanova, Vera Soloviova, Andrius Jilinsky, Leo Bulgakov, Barbara Bulgakov ve Tamara Daykarhanova Rusya'ya dönmek yerine Amerika'da kalmış ve "Sistem" yöntemi oyunculuğunu, Amerikan okullarında oyunculuk dersleri vererek öğretmeye başlamışlardır. Stella Adler, Ruth Nelson, Eunice Stoddard, Harold Clurman ve Lee Strasberg, Group Theatre'ı kurmadan önce *American Laboratory Theatre*'de Stanislavski sistemi eğitimi almışlardır. "Metot" oyunculuğunun çalışmaları bu okulda başlamıştır (Özüaydın, 2013: 24).

"Metot'un oluşum ve gelişiminde rol oynayan başlıca isimler, Lee Strasberg, Stella Adler, Sanford Meisner, Uta Hagen, Robert Lewis ve Elia Kazan'dır. Metot Oyunculuğu'nun tüm dünyada popülerlik kazanmasında etkili olan başlıca isimler ise, Marlon Brando, James Dean, Anthony Quinn, Al Pacino, Robert De Niro, Robert Duvall, Paul Newman, Dustin Hoffman gibi oyuncular" (Özüaydın, 2013: 25).

*Metot oyunculuğu*, sistem oyunculuğundan yola çıkmış, bazı alanlarda değişiklik göstermiştir. Metot için de oyuncu sahne üzerinde yaşadığı her duyguyu hissetmelidir. Sistem için de metot için de oyuncu duyguyu göstermez; yaşar.

Sistem, oyuncunun duygularını uyarma anında, yazarın verdiği koşullara bağlı kalması gerektiğini öne sürmektedir. Metot oyunculuğunda bu süreç daha özgürleşmiştir. Yazarın koşullarına bağlı kalma zorunluluğunu ortadan kaldırmıştır. Sistem'de hayal gücü yazarın karakter için belirlediği şartlar altında çalışmalıdır.

Metot için, yazarın öne sürdüğü durum, oyuncunun iç bakışında eşleşmiyorsa, eşleşecek başka bir anın varlığı ile yer değiştirilebileceğini öne sürmektedir. Oynaması gereken durum, yazarın şartlarında, oyuncunun duygularını kışkırtmada eksik kalıyorsa, oyuncu kendine ait farklı bir anın içinden kendi duygularını tetikleyip, yazarın sahnesine duygu aktarabilmektedir. Bu şekilde çok daha gerçek sahneler canlandırılabilirliği öne sürülmektedir (Özüaydın, 2013: 30-31). Oyuncunun sahnede oynadığı duygunun kökenini seyirci anlayamamaktadır. Yazar babasının ölümü için cenaze ortamı hazırlamış olabilir. Fakat oyuncu, bu koşullarda istenen duyguları ortaya çıkartamıyorsa, buna paralel bir anısını bulup, yazarın verdiği koşullar ile o koşullara yer değiştirir. Köpeğinin ölümünü, babasının cenazesine aktarabilir. Bu şekilde duygusal gerçekliğini daha kolay yakalayacaktır. Tetiklenen duygu gerçekleşecek ve seyirci nedenini bilmeyecektir. Sadece tetiklenen duyguyu görecektir. Oyuncu köpeğinin ölümüne ağlar. Fakat seyirci babasının cenazesi başında ağladığı için, ona ağladığını düşünecektir. Seyirci oyuncunun zihnini okuyamamaktadır.

Lee Strasberg, Metot oyunculuğu yöntemini çalışırken öğrencilerine, “karakterin yerinde sen olsan ne yapardın” yerine Vakhtangov’un “seni karakter gibi davranmaya iten neydi” sorusunu sordurmaktadır (Strasberg’den aktaran Güngör, 2015: 240).

Metot oyuncusu, sistem oyuncusunun aksine oyun kişisi gibi düşünmek zorunda değildir. Ve fakat Sistem’de de Metot’ta da duygular ve hareketler karakter ile aynı olmak durumundadır. Sistem, duygulanımı tetikleyen etkenleri yazarın çizdiği sınırların içinde kalarak aratırken, Metot, bu sınırlamayı kırıp, oyuncunun duygularını tetiklemesi için gereken arayışı özgür bırakır. “Sistem, oyuncunun, imgesel, kurgusal olandan yola çıkmasını önerirken; Metot, oyuncunun, tanıdığı, bildiği, kişisel ve somut olgulardan yola çıkmasını önerir” (Özüaydın, 2013: 35).

#### **2.4.5. Michael Chekhov (1891-1955)**

*Michael Chekhov* da Stanislavski’nin öğrencisidir. Uzun süre çalıştıktan sonra, kendi tekniğini geliştirmiş ve pek çok ünlü oyuncuyu bu teknikle çalıştırarak başarı

kazanmıştır. Chekhov için psikolojik jest, hayal gücü, atmosfer, tetiklenme ve içsel-dışsal teknikler önem kazanmaktadır. *Psikolojik jest* karakterin oyundaki ana motivasyonundaki psikolojik özünü yansıtacak fiziksel bir hareket ya da jesti işaret etmektedir. Örneğin, *Macbeth* oyununda Lady Macbeth'in amacı, Macbeth'i motive edip tüm engelleri ne pahasına olursa olsun aşmasını ve Duncan'ı öldürüp kral olmasını sağlamaktır. Bu karakterin oyundaki temel motivasyon duygusudur. Chekhov oyuncuya, Lady Macbeth'e ait bu temel duyguyu simgeleyecek bir fiziksel hareket bulunması gerekliliğini belirtmektedir. Örneğin Lady Macbeth için bu jest, oyunda elini yumruk yapıp savurmak olabilir. *Hayal Gücü*; oyuncunun bulunduğu durumu hayal gücü ile desteklemesini işaret eder. Örneğin Lady Macbeth, "Glamis Beyi dediler oldun, Cawdor Beyi dediler oldun" tiradında kendini karanlık bir ormanda, şimşek ve gök gürültüsü eşliğinde konuşuyor gibi hayal edebilir. Bu durum onun içsel hırsını daha güçlü çıkartabilir. *Atmosfer*; oyuncu, karakterin bulunduğu ortamın atmosferini hissetmeli ve duygusal durumu bu ortamdan etkilenmeli şeklinde belirtilmektedir. Örneğin Macbeth, Kader Biliciler ile ilk karşılaştığında atmosferin duygu durumunu hissederse kendi konuşmalarındaki duyguyu daha iyi yansıtacaktır. Gergin olarak ifade edilebilen bu sahnede, Macbeth de konuşmalarını gerginlik içinde sürdürecektir. *Dışsal ve İçsel Tekniklerin Birleşimi* sahnede yapılan fiziksel hareketler ile psikolojik durumun dengeli gitmesini ifade etmektedir. Mesela Lady Macbeth, Macbeth'in Duncan'ı öldürmesinden sonra ellerini kanla kaplı olduğunu görür (psikolojik-vicdan azabı) sürekli ellerini yıkar (fizyolojik). Ya da sesi suçluluk duygusundan (psikolojik) titrer (fizyolojik). Bu durumlar iç ve dışın dengeli bir şekilde performans sergilemesini sağlamaktadır.

Chekhov'a göre oyuncu, doğal görünebilmek için, gündelik düzeye inip kendinden yola çıkacak psikolojik gerçekliği yakalamak yerine, imgeler dünyası ile oluşturacağı sanatsal duruş içinde oyun karakterini bulmalıdır. Gündelik hayatta var olan bir şeyi sahneye yerleştirdiğimizde, eklektik durur. Çünkü sahneye ait değildir. Sahneye ait olabilmesi oraya uygun hale getirilmesi ile gerçekleştirilmelidir. Dolayısı ile oyuncu da oyunculuk yaparken, hocası Stanislavski'nin öne sürdüğünün aksine, kendi yaşanmışlıklarına bağlı çalışmamalı, oyun karakterini çıkartmak için imgelem dünyasına başvurmalıdır. Bu oyuncunun yaratıcılığını tetikleyecek ve yaratıcı oyuncu haline getirecektir.

Bir gün Stanislavski, öğrencilerine duygu belleği için bir çalışma verir. Chekhov, babasının cenazesinde olduğu anı canlandırır. Stanislavski, Chekhov'un oyunculuğun gerçekçiliği karşısında o kadar üzüldü ki gidip Chekhov'a sarılır. Fakat Chekhov çalışmada gerçek olmuş bir olayı kullanmamıştır. Babası bir hastalıkla boğuşmaktadır fakat yaşıyordur. Chekhov, sahnede gerçekleştirdiği çalışmada, duygu belleğinden olmuş bir olayı çekmek yerine, olması olasılıklı olan bir durumun imgelemesinden yararlanmıştır. Chekhov, duyguları ortaya çıkartmak için, duygu belleğine başvurmak yerine, dışardan gelen uyarıcılar keşfetmesi ve bu doğrultuda hayal gücünün serbest kalması gerektiğine inanmaktadır. Stanislavski'nin içten dışa oyunculuk Sistem'inin, kendi oluşturduğu imgelem sistemi içinde daha başarılı olacağına inanmıştır. Oyuncu daha özgür ve daha rahat tetiklenebilecek bir dünya yaratabilecektir. Stanislavski, kişinin kendi içindeki duygulara yönelirken, Chekhov, oyun kişinin içindeki duyguları imgelememize yönlendirir. Ortaya çıkan tetiklenme ile de fiziksel hareket kendiliğinden gerçekleşecektir (Özüaydın, 2014: 54-55).

“İşin püf noktası burada yatıyor: duygu, dolaylı olarak bizim "işimiz", eylemimiz tarafından ortaya çıkarıldı, kıskırtıldı, çekildi. Eğer harekete geçmeyip sadece duyguların ortaya çıkmasını bekleseydik, belki de ortaya çıkmayacaklardı” (Chekhov, 1991: 37).

Chekhov'a göre, teatral yaratım için en önemli şeylerden biri *atmosfer*dir. Oyuncunun atmosferi tam olarak imgelemesini ve kendini bu atmosferin içine yerleştirmesini ister. Seyirci atmosferi göremese bile hissedecektir. Dış dünyada doğalında oluşan atmosfer, sahnede oyuncu tarafından oluşturulmalıdır. Oyuncu da kendi yarattığı atmosferin büyüüne kapılacaktır, bu büyü duygularının tetiklenmesini, zorlanmadan, kendiliğinden ortaya çıkmasını ve sürmesini sağlayacaktır. Duygular hiçbir zorlama ya da bekleme olmadan akıp gidecektir. Oyun için uygun ve tam oluşturulmuş atmosfer, oyuncunun duygularını uyandırarak harekete geçirecektir. Oyuncunun bireysel duygusu ne olursa olsun, Chekhov'un oluşturduğu antrenmanlar ile kendi duygusunu geride bırakıp oyun kişisi için oluşturduğu atmosfere uyum sağlamalıdır (Chekhov, 1991: 30). “1. Etrafınızdaki havanın belirli bir maddeyle dolu olduğunu hayal edin. 2. İçinizdeki tepkinin farkında olun. 3. Atmosfer ile uyum içinde hareket edin ve konuşun. 4. Etrafınızdaki boşluğa geri yayın” (Chekhov, 1991: 34).

“Kalabalık bir caddede yaşanan bir felaket. Kaç farklı kişisel ruh hali vardır? Bir kişi korkar, bir diğeri şefkatle doludur, üçüncüsü yardım etme arzusuyla yanıp tutuşur, dördüncüsü kayıtsızdır, ancak felaketin dehşetinin nesnel atmosferi, kişisel ruh halleri ne olursa olsun, ilgili tüm insanlar üzerinde hakimdir.” (Chekhov, 1991: 30)

Chekhov, oyuncudan fiziksel hareketlerine, nitelik yüklemesini ister. “Bir çocuğu okşayabilir, ona şu veya bu kelimeyi söyleyebilir ve hareketlerimize ve sesimize sıcaklık, şefkat ve merhamet niteliklerini verebiliriz” (Chekhov, 1991: 37). Böylece içsel olarak o duyguyu zorlama ile çıkartmak yerine, hareketine katacağı niteliğin paralelindeki duygu zorlamaksızın ortaya çıkacaktır. Bu noktada Stanislavski’nin *fiziksel eylemler* teorisi ile benzerlik göstermektedir. Chekhov, Stanislavski’nin, yalnızca eylemlerin doğru uygulanmasının oyuncunun içsel mekanizmasını etkinleştireceği ve duygularını tetikleyerek açığa çıkacağı tezini kabul etmemektedir. Hareketlere nitelikler verilmeli ve bu doğrultuda akış sağlanmalıdır. (Özüaydın, 2014: 56). “Eylemimizi *niteliklerle* renklendirmeden sadece hareket etseydik ve eyleme geçseydik duygular pasif kalabilirdi” (Chekhov, 1991: 37).

Chekhov, Stanislavski’nin aksine oyun karakterini kendi kişiliğinin dışında kurgulaması gerektiğini belirtmiştir. Oyun kişisi, kendisi değil, dönüşmesi gereken kişidir. Oyuncu, oyun karakterinin özelliklerini, (hareket etme, konuşma şekli... vb.) belirleyecek ve ona dönüşecektir. Eğer dönüşmeyi başaramıyorsa oyuncu olmanın anlamsız olduğunu belirtmektedir. Oyuncunun ve oyun karakterinin birbirlerinden farklı olduğunu vurgulamaktadır. Chekhov, "Oyuncunun canlandırması gereken farklılıklardır, performansı sanatsal ve ilginç kılan da budur" inancındadır. (Chekhov, 1991: 162) "Karakterin tam olarak sana benzediğini düşünsen bile, en azından ona çarpık bir küçük parmak ver!" (Chekhov, 1991: 162).

“Chekhov, bir karakterin çocuğunun hasta olduğu bir sahnede, Stanislavski ekolü oyuncusunun çocuğa odaklanacağını ve sadece kendi kişiliği içinde görebileceği şeyleri göreceğini ileri sürmüştür. Oysa oyuncunun oynadığı karaktere odaklanması ve karakterin çocuğa nasıl tepki verdiğini incelemesi gerekir” (Chamberlain’dan aktaran Özüaydın, 2014: 57).

Chekhov, karaktere dönüşümün yavaş ve adım adım gidilmesi gerektiğini düşünmektedir. İçten dışa bir teknikle atmosfer yaratmak, oyuncu kişinin kendi dışında bir karaktere dönüşmesi, karakterin kendine ait psikolojik jestlerini bulma ve eylem sırasında hareketlerine nitelik katma ile dikkatli çalışılması gerektiğini düşünmektedir. Öğretmenler için dersler de bilinçli olarak kurgulanıp çalışılan her şeyin zamanla “süper bilinçli” hale geleceğini belirtmiştir. Zaten tüm amacının da süper bilinçli olarak yaratmak olduğunu ifade eder (Petit: 2009:6).

#### 2.4.6. Eugen Berthold Friedrich Brecht (1898- 1956)

*Brecht*, Alman şair, tiyatro yazarı ve yönetmenidir. Mesleğinin ilk yıllarında oyunculuk da yaptığı bilinmektedir. *Karl Marks*’ın yaşam mantığından, bakış açısından çok etkilenmiştir. Dünya üzerinde, ortak siyasi bakış açılarına sahiptirler. Tiyatro, onun için sadece eğlence aracı ya da sanat yapmış olmak için bir araç değildir, *politik* bir bakış sunmaktadır. Brecht, oyunlarını bir dert doğrultusunda sahnelemektedir. Amacı, seyircilere bu derdi göstermek ve izleyenleri düşündürmek, sorgulatmak ve değiştirmektir. Oyunlar aracılığı ile dünya düzeninde kapital gücü sayesinde söz sahibi olmuş zorbalara yarattığı sözde “gerçek” örtüsünü kaldırarak, hakikati seyirciye göstererek, dünyayı daha dürüst ve yaşanılır bir yer yapmayı amaçlamaktadır. Zenginlerin fakiri ezemediği, güçlünün güçsüzün üzerinden hak etmediği karı sağladığı bir dünyayı düzeltecektir. Seyirci halktır, halkın uyanışı için tiyatroyu kullanmaktadır. Brecht için oyunculuk ise doğanın ve insan karakterinin "değişmez kurallarını" anlatmaya çalışmaz; doğayı ve insan karakterini değiştirmeye yardımcı olan bir araçtır. Yani, iyi oyunculuk toplumu etkileyerek ve şekillendirerek bireylerin ve toplulukların davranışlarını, düşüncelerini ve tutumlarını *değiştirme gücüne* sahip bir araçtır. Brecht’in bakışı, sanatın ve özellikle tiyatronun, toplumda bilinç yaratma, farkındalık sağlama ve toplumsal değişim için bir katalizör olma rolünü vurgulamaktadır. “Brecht, Karl Marx’ın ‘Filozoflar dünyayı çeşitli şekillerde yorumlamışlardır; ancak asıl mesele onu değiştirmektir’ diyen mantığını sahneye taşımıştır” (Gorelik, 1974: 265).

Brecht ismi tiyatroya katkıları açısından dev bir markadır. Yarattığı *epik tiyatro* ile katarsis tiyatrosuna karşı çıkmış, seyircinin oyun saati boyunca, oyunun içinde

kayboluşunu, sorgulamadan, düşünmeden bir oyunu izlemesini gereksiz bulmuş, boşuna zaman kaybı olarak görmüştür. Oyun zamanı, kişiyi aydınlatıyorsa düşündürüp sorgulatıyorsa değerli görülmektedir.

“Antik Yunan tiyatrosu... kendi içlerinde acı veren, yoksunluk ve yenilgi karşısında ahlaki zafer buldular. Katarsis. Ancak çok farklı türden bir zevk de vardır: bir felaketin nedenleri, koşulları ve sonuçları gerçekçi bir şekilde ortaya konulup canlı bir şekilde açıklandığında zihni dolduran sessiz aydınlanma” (Gorelik,1974: 267).

Dünya tiyatrosuna en büyük katkılarından biri ise orijinali “verfremdungseffekt” olan *yabancılaştırma*dır. *Diyalektik tiyatro* anlayışının da tiyatro camiasına yepyeni bir bakış açısı kazandırmış olduğu görülmektedir. Gorelik, 1935 yılında Brecht ile ilk karşılaşmalarında Brecht’in kendine, “sahne biçiminin Einstein'ıyım” (Gorelik,1974: 266) dediğini belirtmiştir. Einstein bilimi, Brecht tiyatroyu değiştirmiştir. “Ona göre insanlık durumu, insanlar tarafından yaratılmış ve insanlar tarafından değiştirilebilecek bir şeydir. Ve değişim süreci diyalektiktir: tez, antitez, sentez” (Gorelik,1974: 266).

Brecht tiyatrosu, Amerikan kapitalist tiyatrosunun karşısına dimdik dikilen, zorbaya karşı ezilenin yanında duran, işçinin yanında, halkı uyandırmayı ve bilinçlendirmeyi görev edinmiş yeni bir tiyatro anlayışı yaratmaktadır. Brecht, tiyatro hakkında sadece teorik bilgiye sahip olan ve sahnede pratik deneyimi olmayan biri değildir. Aksine, Brecht, tüm kariyerini sahnede geçirmekte ve tiyatro teorileri, sahnedeki profesyonel deneyimlerinden ve uygulamalarından kaynaklanmaktadır. Başka bir deyişle, Brecht'in teorileri, sahnedeki gerçek çalışmalarından ve uygulamalarından doğmaktadır. Gorelik, Brecht'in tiyatro konusunda koltuk filozofu olmadığını, tüm çalışma hayatını sahnede geçirmiş olduğunu ve teorilerinin doğrudan profesyonel pratiğinin sonucu olduğunu belirtmektedir (Gorelik, 1974: 266).

Brecht, sahne sanatlarının farklı dallarının bir araya getirilirken (oyuncu, dekor, kostüm, müzik, vb.) hepsinin kendi kimliklerini koruması gerektiğini ve birbirlerini tamamlamaları gerektiğini düşünmektedir. Birbirleri ile kesiştikleri yerlerde ise birbirlerini *yabancılaştırmaları* gerekmektedir. Bu şekilde hepsi çok güçlü olacaktır. Seyirci de olanları izlerken sorgulamaya başlayacak, pasif izleyiciden *aktif izleyiciye*

geçiş yapacaktır. Sahne dekoru ve kostümler genellikle gerçekçilikten uzak, sembolik veya abartılı olabilir. Örneğin, bir oyun sahnelenirken oyun sahnesi yapay bir şekilde tasarlanabilir, soyut tasarlanabilir, dekorları abartılı yapılmış olabilir ya da sahne çok sadeleştirilmiş, dekorlar da üzerine temsili olarak, sembolik şekilde tasarlanmış olabilir. Oyunculuk ve dekorun birbirinden ayrılması, seyirciyi sahnedeki gerçeklikten uzaklaştırıp yabancılaştıracaktır. Oyunda kullanılan müzik ise dramatik etkiyi arttırmak yerine, oyundaki mesajı sorgulatmak üzere kullanılmaktadır. Brecht'in oyunları, seyircinin konvansiyonel tiyatronun yaptığı gibi içine alıp kaybolmasını sağlamak değil, aksine, dışında tutup sorgulamasına yol açmaktadır. Böylece sahnedeki karakterler, oyundaki mesajlar, sosyal ve politik olarak seyirci tarafından eleştirilmeye başlanmaktadır. Brecht, kendi tiyatrosunu şimdiye kadar seyirciyi uyutan klasik tiyatronun tersine, uyandırma görevi olarak görmektedir. "Brecht, "Tiyatronun kafası kesildi" diyor, "Başını tekrar yerine koymalıyız" (Gorelik,1974: 267).

Brecht, oyunculüğün amacının tamamen yeniden düşünülmesini istemekte; oyuncusundan da sorgulayıcı bakış açısını beklemektedir. Toplumsal farkındalığı yüksek olarak sahnede bulunmasını ister. Psikolojik gerçeklik içinde tam olarak "o" kişi olmasını beklemek yerine, karakterlerini bilinçli bir şekilde mesafeli tutarak eleştirel bir şekilde sunmalarını beklemektedir. Karakter ile özdeşleşerek izleyicilere karakterin duygusal durumunu göstermek yerine, karakterin toplumsal ve politik duruşunu anlamalarını sağlayacak şekilde oyunculuk gerçekleştirmesini beklemektedir. "Artaud, Gordon Craig, Reinhardt, Meyerhold veya Grotowski gibi yönetmenlerin diktatörlüğüne karşı olarak, Brecht'in sahne yönetimi, aktörün toplumsal açıdan bilinçli bir şekilde katılımını teşvik eder" (Gorelik,1974: 267). Brecht, Oyuncunun dönüştürme gücünü istememektedir. Büyücülük yapmasını istemez ve mükemmel olmasını da beklememektedir. Seyircinin dikkati oyuncunun dönüşme gücüne çekilmek yerine oynadığı kişiyi çok iyi tasvir ettiği durumuna çekmeyi tercih etmektedir. Eğer seyirci, oyuncuya hayran olup tüm dikkatini onda toplarsa oyun amacından sapar ve oyunun mesajını, sorgulaması gereken durumları kaçırabilmektedir. Bu, Brecht'in tiyatro oyunu sergilemesindeki mantığını, zihinlerin aydınlanması amacının da yitirilmesine sebep olmaktadır. Bu sebepten klasik oyunlardaki gerçekçi oyunculluğu reddeder. "Yani dikkatimiz gösterilen şeyden

uzaklaşır ve oyuncuya hayranlığa dönüşürse, tanıklığının amacını kaybetmiş oluruz” (Gorelik,1974: 268).

“Brecht bir ‘Sokak Sahnesi’nde epik tiyatro için ‘temel bir model’ olarak, herhangi bir sokak köşesinde görülebilecek tamamen basit ve ‘doğal’ bir olayı sunar: Bir gözlemcinin bir grup insana bir trafik kazasının nasıl gerçekleştiğini anlatması. Gözlemci, sürücü ya da kurban ya da her ikisinin davranışlarını öyle bir şekilde sergiler ki, çevredeki insanlar kazayla ilgili bir görüş geliştirebilirler...” (Gorelik,1974: 267).

Kazada, sürücü kendi hakkındaki düşüncesini belirtir bu *tez*dir. Gözlemci onun hakkındaki düşüncesini belirtir bu *antitez*dir. Seyirci iki görüşü de dinledikten sonra otomatik olarak kafasında durumu sorgulamaya ve yorumlamaya başlar ve görüş bildirir, bu *sentez*dir. Dolayısı ile Brecht’in tekniği, çok değerli bir farkındalık sağlama tekniğidir.

1932 yılında çekilen ve Brecht’in senaryosunu yazdığı, Slatan Dudov’un yönettiği, *Kuhle Wampe Oder: Wem gehört die Welt?* (Kuhle Wampe ya da: Dünya Kimin?) filmi, ekonomik buhran döneminde Berlin’de işçi sınıfının yaşam mücadelelerini ele almaktadır. Bu filmde iş arayan bir insanın kolundaki saati masaya bırakıp intihar ettiği bir sahne vardır. Brecht’in diyalekt yöntemi ile bu sahneyi çözümleyecek olursak;

*Tez:* İşçinin iş bulamaması – seyirci, işçinin yaşadığı olumsuzlukları ve geleceğe dair umutsuzluğunu görmektedir.

*Antitez:* İşçinin intiharı – işçinin toplumsal şartlar karşısındaki çaresizliği gösterilmektedir.

*Sentez:* İşsizliğin ve ekonomik buhranın toplumsal etkileri gözler önüne serilir – seyircinin toplumun yaşadığı koşulları sorgulamasını sağlanmaktadır. İşçinin bireysel çaresizliği ile yaşadığı koşullar arasındaki bağlantının seyirciye buldurulması böylece aydınlanma yaşaması sağlanmaktadır.

Bu noktada oyuncunun intihar etmeden eski saatini çıkartıp masanın üzerine koyması, maddi değeri olan ufacık bir şeyin bile, insan hayatından daha değerli olduğunu göstermektedir. Zira saat ile intihar etseydi saat kırılır, maddi değeri düşerdi. Böylece ailesi karnını doyurmak için satmak zorunda kalacağı o saatten daha az para elde ederlerdi. Saati çıkarttı ki, maddi değeri düşmesin.

Oyunculuk açısından bakacak olursak da burada bir kişinin işsizlik yüzünden yaşadığı trajedi anlatılmamaktadır. Hatta seyircinin buna kapılmaması için gerçekçi oyunculuktan uzak durup, oyun kişiliği belli bir mesafe ile oynanmaktadır. Eğer seyirci, oyuncu ile özdeşleşmeye giderse bu noktada “zavallı insan neler yaşamış”a dönüşecek bir durum oluşmaktadır. Brecht ise bunu istemez amaç bireyin yaşadığı trajedi değil, toplumun yaşadığı ve buna sebep olanların sorgulandığı üst bakışı elde etmektir. Bu sebeple oyuncu tüm bu düzeni bozmamak için gerçekçi oyunculuktan uzak, seyirciyi yabancılaştırarak, rolü sırtına taktığı bir ceket gibi gerçekleştirmektedir. İşçi intiharını uzun uzadıya, yaşadığı duygusal durumu aktararak ve bulunduğu trajik çaresizliği anlatarak intihar etmez. Ağlamaz, sızlamaz, duygusal çöküntüye girip kendini kaptırmaz. Oyuncu duruma mesafe koyar, cama gelir, saati çıkartır ve atlar. Bu da seyirciye durumun, bireyin duygusal krizi olarak değil, toplumsal sorununu sorgulatmaktadır.

Bu durum, Brecht’in duygusuz oyunculuk istediği anlamına gelmemektedir. Oyuncunun, karakter ile arasına mesafe koymasını beklemektedir. Seyircinin karakter ile özdeşleşeceği ipi kopartması istenmektedir. Bu sebepten yabancılaştırma çok önem taşımaktadır. Yani duygular ikinci plana atılmakta, seyircinin duygulara kapılıp gitmesi engellenecek şekilde oyunculuk sergilenmesini beklemektedir. “Brechtien oyuncu, canlandırdığı rolü ‘soğutmak’ için rolünden uzak durur ve rolünü oynarken kendi sözsüz yorumunu katar” (Gorelik, 1974: 268).

Friedrich Wolf, epik tiyatrunun duygulardan vazgeçmediğini belirtmektedir. Ona göre, özellikle seyircinin hissetmesi gereken adalet duygusu, özgürlük duygusu ve haklı öfke duygusudur (Gorelik, 1974: 267).

#### 2.4.7. Jerzy Grotowski

1955'te Kraków Ulusal Tiyatro Akademisi'nde eğitimini tamamlamış, 1956-57 yılları arasında Moskova Lunacharsky Tiyatro Sanat Enstitüsü'nde yönetmenlik eğitimi almıştır. 1959 yılında dünyaya adını duyuracak *yoksul tiyatrosu* kuramını geliştirmiş ve adı bu kuramla anılır hale gelmiştir. Tüm yaşamına bakıldığında, tiyatro yaşamı beş evrede incelenmektedir. “Yoksul Tiyatro’nun kavramsallaştırıldığı 1957-1969 yılları arasındaki Üretim (Performans) Tiyatrosu, 1970-1976 yılları arasında Paratiyatro olarak da tanımlayacağı Katılım Tiyatrosu, 1976-1982 yılları arasında Kaynaklar Tiyatrosu, 1983-1989 tarihleri arasında Objektif Drama ve son dönem projesi Bir Araç Olarak Tiyatro’dur (Ritüel Sanatlar)” (Aygan, 2023: 143). Oluşturduğu yoksul tiyatro kavramının içinde kurduğu oyunculuk yöntemi ile oyun sergileyen oyunculara ise *kutsal oyuncu* demektedir.

*Performans tiyatrosu*; Grotowski’nin Polonya’da 13 Sıralı Tiyatro’nun yönetmenliğini alarak birçok deneysel oyun gerçekleştirdiği evredir. Grotowski, metne sadık kalmamakta ve kendi istediği doğrultuda değiştirmektedir. Oyunda yer alan oyuncu sayısına da sadık kalmamaktadır. Uygun gördüğü taktirde oyunun ortasına *kathakalli* dansı bile eklemektedir. Seyirci ve oyuncuyu iç içe geçiren çalışmalar yapılır, seyirciler sahnede gerçekleştirilen eylemlere dahil edilmektedir. Müziği bir cihazdan verilmek yerine, *body perküsyon* olarak gerçekleştirilir. İlerleyen zamanda, tiyatronun sinema kadar zengin olamayacağını ve bu sebepten yoksul kalması gerektiğini söylediği *yoksul tiyatro* teorisini kurar ve tiyatroyu, “olamasa olur” diyebileceği tüm eklentilerden arındırır. *Kutsal oyunculuk* adını verdiği oyunculuk sistemi üzerine çalışmalar yapar. Dekor, kostüm, makyaj, aksesuarlar ve tüm elektronik araçlar yerine, oyuncu ve seyircinin olduğu, sıradan ve az nesnelerin kullanıldığı sade bir oyun işaretlemektedir. Tiyatronun ışıklandırılmasında kullanılan büyük ışıklar yerine ışık kaynakları, maske yerine ise oyuncunun yüz ifadelerini kullanmayı tercih etmektedir. Oyuncu bedenini ve jestlerini olağan üstü bir disiplin içinde kullanmayı öğrenmektedir. Oyuncular sahnede dekor olmadan, nesneleri farklı nesneler şeklinde kullanarak anlatı sağlamayı başarabilmektedirler. 1962’de 13 Sıralı Tiyatro, tiyatro ve oyunculuk çalışma metotları için resmi olarak Tiyatro Laboratuvarına dönüşür (Aygan, 2023: 143-145).

Grotowski oyunculuk eğitiminde (kutsal oyuncu) bir oyuncunun, oyun kişisini çıkartabilmesi için gereken tüm engelleri kaldırması ve bu yolda oyuncunun önündeki dirençleri kırması gerekmektedir. Bu noktada amaç, oyuncunun önüne çıkan zorlukları belirlemesi ve bu zorlukları ortadan kaldırması için çalışmalar yapmasıdır. Grotowski oyuncuya ne yapması gerektiği üzerine çalışmalar yaptırmaz. Oyuncu, oyunculuk sürecinde “neyi yapmamalıyım?” sorusunu sormalıdır. Bu ekleme yerine, engelleri ortadan kaldırma üzerine kurulu *via negativa* tekniğidir. Oyuncu, oyunculuk yolunda kendine engel olan her şeyden arınacaktır. Grotowski, negatif bir yol derken, “bir eleme sürecinden” söz ettiğini belirtmektedir (Grotowski, 2002: 107).

Oyuncuya sorulan sorular, genellikle üzerinde çalışacağı duyguyu nasıl daha iyi çıkartacağı üzerine iken Grotowski oyuncuları, “En içgüdüsel nitelikli olanından, en akla uygun olanına kadar, senin bütün ruhsal-bedensel kaynaklarını harekete geçirmesi gereken bütünsel edime ulaşmanı önleyen engeller nelerdir?” sorusuna maruz bırakmaktadır (Grotowski, 2002: 191).

*Laboratuvar*da, oyuncular alıştırma yapmakla çok uzun süre geçirir, yoğun çalışırlar. Prova günleri bile provadan sonra saatlerce fiziksel egzersiz gerçekleştirmektedirler. Grotowski, alıştırma yapılırken oyuncunun zihnen ve bedenlen tamamen orada olması, tam konsantrasyonla çalışması gerektiğini belirtmektedir. Bu alışırmalar, oyuncunun bedenlerine gelen dirençleri ve bu alışırmaları yaparken oluşan imgelemlerde zihinlerine gelen engelleri yakalar. Alışırmalar, zihin ve bedenlerine engel olanların üstesinden gelmek, onları temizlemek için bir araç halinde görülebilmektedir. Alışırmaların tekrarında daha iyi yapılması beklenmektedir. Bir alıştırma mükemmelleşene karar tekrarlanmaktadır. Hata üzerine gitmek yerine, hatanın nerden kaynaklandığı bulunup temizlenmek üzerine kurulu bir sistem oluşturulduğu görülmektedir. Bedenleri ve zihinleri üzerine olağanüstü kontrol gücü geliştirmektedirler. *Bedensel tepki* her şeyden önce gelir. Oyuncu, vücudunu kullanarak bir ayin yaratacaktır. Bu sebeple yapılan uzun alışırmalar, bedenin vereceği tepkinin içeriğinde olmaması gerekenleri temizleyecektir. Grotowski, alışırmaların araştırmaya hizmet ettiğini belirtmektedir (Grotowski, 2002: 110):

“Temel olan şudur ki her şey vücuttan ve vücut aracılığı ile gelmelidir. Her şeyden önemlisi bizi etkileyen şeylere karşı bedensel bir tepkimiz olmalıdır. Sesle tepki vermeden önce vücutla tepki vermeliyiz. Düşünüyorsanız vücudunuzla düşünmelisiniz (...) Eylemler aracılığı ile bütün vücudunuzla düşünmelisiniz” (Grotowski, 2002: 186).

Grotowski, *kutsal oyuncunun* psişik bir disiplinle çalışması gerektiğini ve belirlenmiş sınırların ötesine geçmekten korkmaması gerektiğini belirtir. Kendi bedenini sanat aracılığı ile yok edecektir. Batı tiyatrosunun içine yerleştirdiği modern ritüeller sayesinde tabuları yıkarak seyircileri de dahil ettiği bir ayin gerçekleştirmektedir.

“Grotowski, dramanın ilk halinin ilkel ritüeller olduğunu bilerek, modern bir ritüel yaratmayı arzulamıştır. [...] Ritüeller sıklıkla bir tabuyu yıkmamanın tek yolu olmuştur. Şaman yönetiminde devam eden ritüelde her kabile üyesinin oynayacak bir rolü vardır. Bu ayinlerde kullanılan etkileyici, fiziksel hareketler, büyü, sihirli sözcükler, işaretler ve akrobasi bedeninin fiziksel ve biyolojik sınırlarını aşmasını sağlamıştır (Barba’dan aktaran Gül Varlı, 2010: 28).

Sonuç olarak, Grotowski, tiyatro için uygarlığın derinlerine işlenen mitleri, oyunları, ritüelleri, arketipleri, sembolleri kullanmaktadır. Bunların aracılığı ile seyircinin bilinçaltına inmeyi hedefler. Oyunculuk olarak, Grotowski’nin *kutsal oyuncusu*, *yoksul tiyatrosunda*, oyuncunun ruhsal ve fiziksel olarak kendini tamamen sahneye adadığı, derin ve yoğun bir performans sürecini ifade eden bir kavramdır. Seyirci de oyuna katarak, eğitilir, farkındalığı artırılır.

#### 2.4.8. Eugenio Barba

Barba, Grotowski’nin çalışmalarından çok etkilenmiş, asistanı olarak onun ekibinde yer almıştır. Çalışmalarının kökeninde Grotowski’nin izleri görülebilmektedir. Grotowski’nin Hindistan’da yürüttüğü *kathakalli tekniğinin* oyunculuga uygulama çalışmasında yer alan Barba, kendi çalışmalarında bu çalışmanın içsel yolculuğuna konsantre olmayı tercih eder. Grotowski’den çok etkilense de kendi yolunu bulur ve kültürlerarası tiyatro yolculuğunu inşa etmeye girişir. Farklı kültürlerin ortak noktalarını araştırmaya başlar. 1964’te *Odin*

*Tiyatrosu*'nu kurar. Ardından 1979'da *ISTA* (Uluslararası Tiyatro Antropolojisi Okulu) kendini gösterir. Doğu ve batı tiyatrosunun ortak temelleri araştırılarak, bilinçli ya da bilinç dışı olarak gerçekleştirilen temel hareketleri yakalamayı amaçlamaktadır. Doğu tiyatrosu oyuncularının çalışmalarının Batılı oyunculara ışık göstereceğine inanmaktadır ve Hindistan, Japonya, Çin gibi Uzakdoğu tiyatrosunun çalışmalarını inceler. Sonuç olarak Barba'nın altını çizdiği üç nokta bulunmaktadır: 1. Bütün Asyalılar, gösterilerinde bir lüks-denge oluşturarak, bedenlerini gündelik olmayan bir biçimde kullanırlar. 2. Hareket akışı bir çeşit, karışıklıklar dansı yansıtır. 3. Gösteri, bağlantılı bağlantısızlık ilkesinden hareket ederler (Kocabay, 2011: 109).

Batı ve Doğu'da düşünce tarzı ve bakış açısı olarak kendi içinde belirgin farklılıklar mevcuttur. Batı'da soyut analitik düşünce tarzının egemenliği mevcutken Doğu, deneyime dayalı bilgiye odaklanmaktadır. Bu durum *yin* ve *yangı* temsil etmektedir. Biri olmadan diğeri olamaz ve bütünü oluşturmaktadırlar (Köklü, 2023: 98). Dolayısı ile oyuncular bulundukları kültürün kodları ile var olmayı öğrenmişlerdir. Doğu ve Batı'nın kodsız farklılıkları, oyuncular arasındaki farklı eylemsel tabloyu ortaya koymaktadır. Beden kullanımı, bedendeki enerji akışını sağlamaları birbirlerinden farklıdır. Barba, evrensel bir oyunculuk anlayışı olup olmadığını keşfetmek üzerine çalışmalar yapmaktadır. Kültürel koşullanmalardan temizlenmiş farklı bir duruş içeren oyunculuğu araştırmaktadır. Günlük davranışlar doğasında kültürel kodlar içerir. Sahne için geliştirilecek teknik, bunu yıkmaya yol gösterir. İnsanlığın ortak noktalarının keşfini hedefler. *Antropolojik tiyatroya* önem vermiştir. Barba, oyuncularını farklı bölgelerden gelen oyuncular ile bir araya getirmekte, birbirlerinden beslenmelerini sağlamaya çalışmaktadır. Oyunculuğu olağanüstü bir tatmin duygusuna ulaştırma çabasıdadır. Oyuncuların birbirlerini izleyerek, bir oyuncunun oyunculuk çalışmalarını diğer oyuncuların kendilerine uyarlamalarını talep eder. "...öyle bir durum ki oyuncular, birbirlerinden farklı oldukları halde aralarında bir iletişim kurulabilsin ve aralarını ayıran o farklar sayesinde olağanüstü etkileyici bir iletişim ortamı oluşsun" (Kocabay, 2011: 109).

1976-1977 yıllarında Belgrad ve Bergamo'da UNESCO, Odin Tiyatrosu ve Uluslararası Tiyatro Enstitüsü'nün bulunduğu ve *Üçüncü Tiyatro* kavramını ortaya çıkartıldığı bir toplantı gerçekleştirilmiştir. Burada farklı gruplar birbirleri ile

çalışmıştır. Barba, Asyalı öğretmenler getirtip oyuncularına farklı oyunculuk yöntemleri tecrübe etmelerini sağlamıştır. Bu çalışmalar sayesinde daha geniş kitlelere hitap edebilecek gösteriler sergilenmiştir. “Üçüncü Tiyatro kavramı, tiyatro yapmanın varoluşsal bir anlam taşıdığı tüm tiyatro gruplarını kapsamaktadır” (Kocabay, 2011: 108).

“Uluslararası tiyatro okulunun işlevi, Barba’ya göre Üçüncü Tiyatro mensubu tiyatrocuların, doğa ve dil bilimcilerin, sosyolog ve antropologların bir arada tiyatroya farklı yerlerden bakarak oyuncunun gösterim sırasındaki temel ilkeleri bulgulasını sağlayan bir çalışma ortamıdır” (Kocabay, 2011: 109).

Oyuncular çeşitli yerlere seyahat eder, farklı oyunculuk anlayışlarını deneyimlerler. Fakat bu noktada karıştırılmaması gereken amacın kültürel kodları edinmek ve bunları oyunculuğuna taşımak değil, oyuncunun deneyimlediklerinin, oyunculuğuna dokunmasıdır. Barba, oyuncular için Batı’nın *Logosu* ile Doğu’nun *Biosunun* dengesine inanmaktadır. “Odin Tiyatrosu’nun amacı, Peter Brook’un aksine yabancıyla iletişim kurabilecek evrensel nitelikte bir teatral kod bulgulamak değil, oyuncuları besleyecek olağanüstü durumlar yaratmaktır” (Kocabay, 2011 : 109).

Barba, oyuncuların günlük vücut hareketlerini terk etmelerini istemektedir. Oyuncu, sahnede kendini temsil etmemektedir. Dolayısı ile kendi günlük otomatik tepkilerinden arınmalıdır. Bunun için oyuncu kendini, günlük hareketlerini çok iyi çözümlemeli ve bu kendiliğinden oluşan tepkileri minimuma indirmelidir. “Oyunculuk sanatının farklı kodlamaları her şeyin ötesinde gündelik yaşamın otomatik tepkilerini kırmaya yönelik yöntemlerdir” (Barba, 1994: 62). Barba, *fiziksel tiyatroya* önem vermiştir. Oyuncuların bedenlerini tanımalarını, hareket sınırlarını keşfetmelerini ve hareket ve jestleri ile yeni anlamlar keşfetmelerini beklemektedir. Oyuncuların bedenlerini yaratıcı anlam yaratan bir araç haline getirmelerini beklemektedir. Sahnedeki oyuncu, bedeninde günlük yaşantısındaki denge merkezi ile var olmamaktadır.

“Aktörün sahne yaşamı, günlük yaşamdan farklıdır; bu, sahnede hareket ederken günlük davranış kurallarından farklı kurallara uyduğu anlamına gelir. Bu kural, aktörün sahnede olup ifade seviyesinde olmadığı duruma bile uygulanır” (Okuş, 2020: 37).

Odin Tiyatrosu için önemli bir teknik kelime, *Sats* 'tır. *Sats* "eyleme, tepkiye hazırlık" anlamına gelmektedir. Eyleme hazırlık anında zihinsel olarak karar verme içermektedir. Hareket edilmese bile, içeriğinde enerji barındırmaktadır. Eyleme geçmeden önceki gizli güçtür. Örneğin, evinizdesiniz ve gece yarısı bir hırsızın içeri girdiğini anladınız, hırsız sizin kapınızdan içeri girecek ve siz kapı arkasından çıkıp tava ile kafasına vuracaksınız. İşte tava ile kafasına vurmada önce hırsız "doğru ritim"de beklemeniz gerekmektedir. Bu duruş *Sats*'dır. "Odin tiyatrosu deyimi *sats*, yani eylem itkisi, ki bu da zaman içinde enerjidir, Stanislavski'nin "doğru ritimde durmak" anlamına özdeşir" (Barba, Savarese, 2014: 186).

"Aksiyondan hemen önce, gerekli tüm gücün uzaya salınmaya hazır olduğu an, sanki bir yumrukta askıya alınmış ve hala tutuluyormuş gibi, aktör enerjisini 'sats' olarak adlandırılan dinamik hazırda hisseder. *Sats*, eylemin tüm organizma tarafından düşünülerek yapıldığı anı ifade eder, ki bu organizma hareketsizlikte bile gerilimlerle tepki verir. *Sats*, hareketsizlik içinde de gerilimlerle tepki veren organizmanın bütünlüğünden eylemin düşünüldüğü-eyleme geçirildiği andır. Harekete geçme kararının verildiği andır. Halihazırda bir hedefe yönelmiş kaslı, sinirsel ve zihinsel bir bağlılık vardır" (Barba, 1994: 92-93).

Barba'nın önemseddiği bir diğer teknik kelime ise *Kraft*'tır. *Kraft*, "güç, kuvvet anlamına gelir". Barba, oyuncular ile çalışırken, oyuncuların *Kraft*'ının olmadığını, *Kraft*'ını çok ön plana çıkarttığını ya da oyuncunun yaptığı eylemdeki *Kraft*'ın daha önceki eylemin *Kraft*'ına benzediğini belirten eleştiriler yapmaktadır. Eylemlerin *Kraft*'ı farklıdır ve oyuncu *Kraft*'ını dengeli şekilde kullanmalıdır (Barba, 1995: 39). Barba oyuncu eğitiminin iki temel noktası bulunduğunu öne sürmektedir. Birincisi, performansçının günlük tepkilerini kırmak için tasarlanmış öğrenilmiş beden tekniklerinin kullanımı ve ikinci olarak da performans sırasında enerjinin kullanımını belirleyen ilkelerin kodlanması olarak belirtmektedir. Bunları gerçekleştirebilmek için oyuncu uzun disiplinli çalışmalar yapmaktadır. Tekrarlanan çalışmalar oyuncuyu amacına ulaştırmaya yarayacaktır. Oyuncu, çalışmalarını ihtiyacı doğrultusunda yenileyerek tekrarlama hakkına sahiptir (Okuş, 2020: 40).

Barba oyuncudaki enerjiyi görünmez bir durumdan görünür bir duruma getirmeyi amaçlamaktadır. Oyuncunun iç dünyası, duyguları, ruhani değişiklikleri kendi bilincinde ve görünmez zihin enerjisine aittir. Oyuncunun duruşu, jestleri, mimikleri görünür enerjiye sahip, somatiktir. Seyirci bunu algılayabilmektedir. Oyuncu karakteri hazırlarken bir hazırlık sürecinde zihinsel enerjisini oluşturur ve bunu somatik enerjiye aktarır. Yani Hamlet babasının hayaletini ilk gördüğünde içsel enerjisi korku, somatik enerjisi, sesinin titremesi ve hızlı nefes alıp vermedir. “Bu süreçte, zihinsel enerjinin (görünmez) somatik enerjiye (görünür) dönüştüğünü araştırıyorum” (Barba ve Zarrilli’den aktaran Köklü, 2023: 110).

Barba, aynı zamanda oyuncunun diğer performans dalları ile iç içe olmasını savunur. Müzik ve dans oyuncunun esnekliğini ve yaratıcı gücünü tetikleyeceğine inanır. Oyuncular sürekli uzun çalışmalar yapmaktadırlar. Sürekli çalışan oyuncuların sanatlarında gelişim göstereceğine inanmaktadır.

#### **2.4.9. Sanford Meisner (1905-1997)**

*Sanford Meisner*; oyuncu, yönetmen ve eğitimcidir. Stanislavski’den yola çıkarak kendi oyunculuk tekniği olan Meisner Tekniğini oluşturmuştur. Çalışmalarını 1936-1989 yıllarında *The Neighborhood Playhouse*’da gerçekleştirmiştir. Meisner Tekniği, bu yıllar arasında ortaya çıkmıştır (Kocabıyık, Erdenk, 2018: 3).

Meisner Tekniği, oynanacak metnin sunduğu şartlar doğrultusunda, sahnede samimiyetle var olma sürecini içermektedir. Verili koşullar önemlidir, bu şartlarda oyuncu otantikliğini sağlamakta, en doğal tepkileri gerçekleştirmesi beklenmektedir. Oyun yazarı, oyuncuya tüm bilgileri metin aracılığı ile verir. Oyuncu bu metni yeterince incelerse tüm bilgilere ulaşacaktır, oyuncunun görevi oyun metnine hayat vermek olmaktadır. İnsan yaşarken çevresindeki uyarıcılara, insanlara tepki vermektedir. Oyun sahnesinde de bunu gerçekleştirmesi gerekir, dolayısı ile dürüst bir oyun sergilenecektir. Meisner, oyuncunun duygusal ve fiziksel tepkilerinin farkındalıklarını arttırmasını hedeflemektedir. Oyuncunun oyunda anın içinde olmasını ve doğru anda samimiyetle tepki vermesi üzerine çalışmalar yapmaktadır.

Oyuncunun, oyun karakterinin gerek duygularını anlamasını ve sahnede gerek duyguları yařamasını beklemektedir.

“Tekniğın bütününü yönlendiren dört ilke řunlardır:

1. Oyuncu, dürüst bir şekilde davranır.
  - A. Odak noktasında kendine yer vermeden, yaptığı işe odaklanarak.
  - B. Partnere ve çevreye tepki veren davranışlarla.
2. Karakter, hayali koşullara uyarak kendisi gibi davranan oyuncudur.
3. Metnin performansı, yapılan eylemler ve tepkilerin sonucudur.
4. Performans seyirci için değıl, yalnızca seyirci önünde yapılır” (Stinespring,’den aktaran Kocabıyık, 2020: 38)

Meisner tekniğinde oyuncular, kendi duygusal yaşanmışlıklarından yola çıkar ve karakterin duygularını ve tepkilerini bulmaya çalışırlar. Meisner, oyuncunun sahnede içgüdüsel davranmasını istemektedir. Aklını ve düşüncelerini bir tarafa bırakan oyuncu doğal bir duygu yakalamakta, dolayısı ile doğal bir eyleme akış sağlanmaktadır. Meisner tekniğinin alıştırımları oyuncunun içgüdülerini ortaya çıkartmak ve bunu kullanmak üzerine tasarlanmıştır (Kocabıyık, 2020:38).

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. DISSOSİYATİF OYUNCULUK

#### 3.1. DKB – Oyunculuk İlişkilendirmesi

Dissosiyatif kimlik bozukluğu fenomeni ve oyunculuk, varoluş biçimleri gereği pek çok yönden ilişkilendirilebilir durumdadır. Bunların başında ise elbette, karakter üretme yönü gelmektedir. Zira DKB’de yaşanan travmanın büyüklüğü ve çeşitliliğine göre farklı sayıda, farklı yaşta, farklı cinsiyette, farklı türde, farklı ırklarda kişilikler üretilirlerken, bir oyuncu da oynayacağı oyun sayısına ve çeşidine göre aynı çeşitlilikte farklı kişilikler üretebilmektedir. Psikolojik gerçeklik parantezinde bakıldığında ikisinin de beynine oynadığı bir oyun mevcuttur. Oyuncu beynini bilinçli olarak “o” olduğuna inandırırken DKB fenomeninde kişi, bilinç dışı olarak “o” olduğuna inanır. Oyuncunun “o”su oyuncunun farkında değilken ve hayatına müdahale şansı yokken, DKB’nin “o”su durumun farkında olabilir ve kişinin hayatına müdahale edebilmektedir.

Karakter üretme yönü haricinde, ontolojik ve epistemolojik ilişki alanları da bulgulanabilir. Bunlardan ilk göze çarpanlar, aşağıda listelenmiştir:

### ***Kişilik – Rol Benzeşmesi***

- DKB’de de oyunculukta da kendi dışında kişilikler üretilmektedir. DKB’de orijinal kişiden bölünen, ev sahibi, zalim alter, koruyucu alter, ismi özelliğine göre verilmiş (titiz, aşçı, güçlü) alterler, direkt isim almış (Zeynep, Hasan, Mine, Lucy, Sybil 1, Sybil 2) gibi alterler mevcuttur. Oyuncu oynayacağı oyuna göre tek kişiyi (Hamlet) ya da aynı oyunda birden fazla kişiyi (Orestes, Haberci, Sarhoş) canlandırabilmektedir. DKB vakaları, orijinal kişiliğin biyopsikososyal yapısından bağımsız olarak, çok sayıda alter karaktere sahip olabilir. Aynı orijinal kişilik; birbirleriyle hiçbir benzerlik bulunmayan çocuk-yaşlı, kadın-erkek, gay-lezbiyen, zengin-fakir, eğitilmiş-eğitimsiz gibi farklı özellikleri barındıran çok geniş bir alter karakter skalasına sahip olabilir. Hatta bu karakterler içinde; cin, peri, uzaylı veya mitolojik kahraman gibi insan-dışı varlıklar da bulunabilir. Aynı şekilde bir oyuncudan da beklenen, farklı biyopsikososyal özelliklerdeki karakterleri canlandırabilecek çeşitliliğe sahip bir altyapısının bulunmasıdır. Nitekim aynı oyuncudan, bir *Hamlet* prodüksiyonunda; 17 yaşındaki narin sevgilisi Ophelia’yı, 50 yaşındaki annesi Gertrude’u, ölmüş olan babasının korkunç hayaletini ve hatta bizzat Hamlet’in kendisini canlandırması istenebilir. Dahası kimi postmodern tiyatro yönelimleri, tüm oyunu tek bir oyuncu üzerinden de yürütebilmekte ve oyuncudan tüm oyun kişilerini içinde barındırması beklenebilmektedir.
- DKB vakası, baş edemediği her durum için yeni bir bölünme gerçekleştirerek alter kişi yaratabilir. Oyuncu da oynayacağı her oyun için kendi tercih ettiği oyunculuk sistemi ile yeni bir kişi yaratmaktadır.
- DKB vakası, her alter değişiminde, altere ait özellikler ile hareket eder; örneğin alter erkek ise sesi kalınlaşır, gözleri bozursa gözlük takar, alterin zevkine göre saçını keser ve pantolon, gömlek giyer. Oyuncu da oynayacağı kişinin özellikleri dahilinde hareket eder. Kendine ait tüm özellikleri, metnin/yönetmenin sundukları doğrultusunda, oyun kişisine uygun olarak değiştirir. Kendi parlak elbiseleri, makyaj yapmayı sevmiyor olabilir fakat oynayacağı karakter bunları tercih ediyorsa oyuna bu doğrultuda hazırlanır.

- DKB'nin alterlerinin ve oyuncuların oynayacağı kişilerin birer hikayesi vardır. Genelde baskın alterlerin kendilerine ait bir geçmişi mevcuttur. Doğdukları yer, annesi-babası, eğitim gördüğü yer, evli- bekar oluşu, cinsel tercihi gibi neredeyse bir insana ait tüm kişisel geçmişe sahiptirler ve bu orijinal kişiden genelde tamamen farklıdır. Oyuncunun da oynayacağı kişilerin kendilerine ait doğumundan, metnin sonlandığı yere kadar bir hayat hikayesi mevcuttur.
- DKB vakası bölünürken ve oyuncu oynayacağı kişiye dönüşürken “transa girme” gözlemlenebilmektedir.
- Putnam'a göre DKB'li kişiler hipnoza yatkın ve hayal güçleri yüksektir. Oyuncular, seçtikleri oyunculuk sistemi içinde çalışırken, yüksek konsantrasyon ve derin hayal güçlerini ortaya çıkartmaktadırlar.

### ***Hafıza ve Hayal Gücü Benzeşmesi***

- DKB'de genelde, bir bireyin alterlerinde, o alterin görevine göre, kendi hafıza parçaları mevcuttur. Orijinal kişi, bu parçaların bazılarında amnezi durumunda olsa da bütünleşme sağlandığında, tüm hafızası tamamlanmış ve en derin travmalarına kadar inen geniş bir hafıza ortaya dökülmektedir. Oyuncu, saatlerce konsantrasyonunu kaybetmeden odaklanabilen, gerekirse yüzlerce sayfalık bir metnin her harfini, saatler süren bir performansın en küçük aksiyonunu dahi hatırlayabilecek kadar sağlam bir belleğe sahip olan, duygudurum frekansları arasında en yüksek aralıkta gezinen ve engin bir hayal gücüne sahip olan kişilerdir.
- DKB sendromu bulunan orijinal kişiliğin taşıdığı her bir karakter ise farklı bir bellek sistemine sahip olabilmekte ve dolayısıyla her birinin geçmişinde yaşadığı mutluluklar, üzüntüler, aşklar, nefretler birbirinden farklı anılarla ve farklı bellekler içinde depolanabilmektedir. Oyuncunun hayat vereceği oyun metnindeki kişiler de doğal olarak farklı geçmişlere, farklı varoluş şartlarına sahip olacaktır. Dolayısıyla her bir karakter, farklı bir bellek sistemini gerektirebilecektir.

### ***Sosyal Etkileşim Benzeşmesi***

- Vedat Şar'ın belirttiği üzere, dissosiyatif bozukluklar tüm psikiyatrik bozukluklar içerisinde etiyolojik olarak çevre etkenleri ile en fazla ilişkisi olanıdır (Şar, 2017: 1). DKB vakaları (çok ileri seviye değilse) genelde ayakta tedavi alan hastalardır. Kapatılmazlar; psikiyatri görüşmelerine gelir seansları gerçekleşir ve evlerine dönerler. Toplum ile etkileşim halinde vakalardır. Oyunculuk da pek çok meslek dalına oranla çevre etkenleri ile yoğun ilişki içindedir. Oyunculuk tüm sanatlar içinde, toplumsal etkileşimi en fazla olan sanattır. Teatral anlamda oyunculuk eyleminin gerçekleşebilmesi için, oyuncu ve seyircinin bir araya gelmesi gereklidir. Tiyatro, yazarsız ve yönetmensiz gerçekleşebilir ama oyuncu ve seyircisiz gerçekleşemez.

### ***Kozmolojik Benzeşme***

#### ***Zaman***

- DKB'de zaman duygusu kaybolmuş ve hem ölçülebilirliğini hem de sorgulanabilirliğini yitirmiştir. 40 yaşındaki orijinal kişilik, 6 yaşındaki bir çocuk altere sahip olabilmekte ve o alter kendi “zamansal gerçekliği” içinde hayatını sürdürebilmektedir. Yahut orijinal kişi, alterleri tarafından yıllarca uyutulabilmekte ve uyandığında kendini uyuduğu zamanda ve hala o zamanki süreçte zannedebilmektedir. Bu anlamda, zaman kavramı, genel görünümde, yaşamsal gerçekliğini yitirmiş, dirençsizleşmiş ve gerçeküstü bir yapıya dönüşmüştür. Zaman, tıpkı Dali'nin meşhur tablosu “Belleğin Azmi”ndeki saatler gibi erimiştir. Oyunculukta da aynı durum söz konusudur. Oyuncu, oyun dünyasına, oyuncu kişilik olarak girer ve metne göre tüm bir günü yaşaması beklenebilmektedir. Kendi 40 yaşında olmasına rağmen, 16 yaşında Jan Dark'ı oynaması istenebilir. Oyuncu, oyun kişinin yaşında ve onun sürecinde zamana ayak uydurur ve fakat bu zaman alter kişiliğin yaşamına ait bir zamandır, oyuncunun değil.

- Alter kişinin hangi zaman diliminde yaşadığı da kaotik bir durum almıştır. Günümüzde yaşayan orijinal kişilik, 1900’lerde yaşayan bir alter kişiliğe sahip olabilir. Ya da 2100 yılından gelmiş veya bu yıllarda yaşayan biri de olabilir. Oyuncu da oyunun geçtiği döneme göre, geçmişten geleceğe her tarih içerisinde yer alabilir; zamanda yolculuk yapabilir. Oyuncu, Oidipus’la da Estragon’la da aynı zaman dilimini paylaşmak zorundadır.
- Zaman Akışı: Zamanın ölçülebilirlik kriteri kaybolduğu için, geçen süre de göreceli bir durum almıştır. Bazen bir dakika bir saate, bazen de bir saat bir güne dönüşebilir. Tıpkı bir oyuncunun, bir sahneyi ağır çekim, hızlı tempo veya gerçek zamanlı olarak performe edebilmesi ve dolayısıyla zaman akışını farklı şekillerde yansıtabilmesi gibi. Zaman kullanımı, doğrudan metin ve/veya rejiiye bağlıdır. Tiyatroda Robert Wilson ve sinemada Andrei Tarkovsky gibi yönetmenler, “an”ın genişliğine, büyüklüğüne vurgu yapmak için, oyuncu aracılığıyla zaman akışını yavaşlatabilmekte ve böylece seyirciyi gerçek zamanlı yaşamdan uzaklaştırma yoluna girebilmektedir.

### *Uzam/Mekan*

- Uzam ve Mekân kavramı, DKB’li bireylerde, bölündüğü kişiliğe göre değişken olabilmektedir. Örneğin 1986 yılında bölündüğü çocuk alteri, günümüzde (2025) kendini hala 1986 yılında zannettiğinden, hala o yıla ait, ev, okul, hastane, alışveriş merkezi, duraklar, parklar, komşu evleri gibi, bildiği mekanların var olduğuna inanmaktadır. Bölünen kişinin, o yaşında yaşadığı yere göre, var olduğunu düşündüğü mekân sayısı ve türü değişebilmektedir. Bölünen kişi, ait olduğu dünya zamanının ve ona bağlı mekânın ve mekânda bulunan kişilerin varlığına inanmaktadır.

Örneğin, bir terapide hastanın Pilli adında bir genç bir alteri ortaya çıkmıştır. Kendini 1965 yılında zannetmektedir ve konuştuğu için anne ve babasının gelip ona ceza vereceğini söyleyerek korku içinde davranmaktadır. Ebeveynlerinin yıllar önce öldüğüne ikna olması için o güne ait gazete tarihi gösterilmiştir. Pencereden dışarı baktığında son teknoloji arabaları görmüştür. Yeni modern bir saat gösterilmiştir. Kişi

bu duruma çok şaşırmış ama bıraktığı tarihte olmadığına ikna edilmiştir (Sinason, 2011: 113).

Bir oyuncunun da aynı şekilde, oynadığı oyunun mekanının gerçekliği içinde oyunculuğunu sürdürdüğü görülmektedir. Ali Ömür Ulusoy'un "Kurbanlar Tanrı İstiyor" adlı oyununda oynayan bir oyuncu, kendini bir "hiçliğin" ortasında bulurken aynı yazarın "Amfibiler" oyununda oturma odası, yatak odası, yemek odası gibi normal bir evin içinde bulunan mekânda varlığını sürdürmektedir. Oyuncu oynarken, yazarın yazdığı yahut yönetmenin kurguladığı tüm mekânlara uyum sağlar.

Oyuncu için oyun mekânının içinde mekân yaratılmışken, DKB'li birey için mekân bölündüğü kişinin zihninde canlanır. Fakat ikisi için de ortak nokta gerçek mekânın varlığı değil, yarattıkları mekânın gerçeği ve atmosferinin varlığına inanarak var oldukları süreyi tamamlamalarıdır. Farklı olarak seyirci oyuncuyu yaratılan o mekânda kabullenirken, DKB'li birey bu durumu çevresindekilere kabullendiremez, kendisinin durumun yanlışlığını idrak etmesi beklenir.

### *Hareket*

- Her alterin kendi hareket dizgesini oluşturması, oturması, kalkması, yürümesi farklıdır. Oyuncunun da her oyun kişisi için farklı bir hareket dizgesi yaratması, her oyun kişisi farklı bir "gestus" bulması gereklidir. Hamlet'in gestusu ile Üçüncü Richard'ın gestusunun aynı olması mümkün değildir.
- Her alterin tepkisel beden dili farklıdır. Aynı olay karşısında farklı tepkiler, farklı dışavurumlar gerçekleştirirler. Oyuncu da oyun kişisinin gestusuna göre bir beden dili oluşturur. Örneğin, İki alterden biri güçsüz ve kavga anında dayak yerken ve ortamı sakinleştirmeye çalışarak pısırik davranırken diğeri ortaya çıkıp bir saniye önce dayak yediği insanı feci bir şekilde dövebilir. Diğerrinin tam tersi olarak ortamı daha da kışkırtacak cümleler kurabilmektedir. Oyunculukta da aynı şekilde, aynı duruma farklı tepkiler veren karakterler bulunmaktadır. Örneğin; Sartre'ın Gizli Oturum oyununda, Estelle, burjuva bir

kadındır ve toplumsal imajına büyük önem verir. Kocasıyla olan evliliğinde mutsuzdur ve genç bir adamla yasak bir ilişki yaşar. Bu ilişkiden bir çocuk dünyaya getirir ancak bebeğin varlığı, onun sosyal statüsünü ve rahat yaşamını tehdit eder. Bunun üzerine bebeği bir göle atarak öldürür. Bundan hiç pişmanlık duymaz. Buna karşın Aiskhylos'un Agamemnon oyununda, Agamemnon kızı Iphigeneia'yı tanrılara kurban eder. Annesi Klytaimestra bu kayıptan sonra derin bir öfkeye kapılır ve kocasını öldürerek intikam alır. İki oyunda da anne karakteri vardır ve ikisi de çocuklarını kaybederler fakat tepkileri farklıdır.

### ***Kişilik Katmanları***

- *Orijinal Kişilik-Oyuncu ilişkisi:* DKB terminolojisinde “orijinal kişilik” kavramı hastalığa yakalanmış olan kişinin, biyolojik olarak içinde bulunduğu organizmayı tanımlar: Sahip olduğu beden, beyin ve nöro-bilişsel özelliklerin toplamıdır. Yani hastanın kendisidir. Kavram, oyunculuk açısından ele alındığında, oyuncunun kendi öz varlığı olarak düşünülebilir. Yani oyuncunun, gerçek hayattaki, gerçek kişiliği ve kimliğidir. Yaşı, cinsiyeti, ekonomik durumu eğitimi vs.
- *Ev sahibi kişi-Oyunculuk ilişkisi:* Ev sahibi kişi, orijinal kişiliği yöneten kişidir. Geçici de olsa bu kişiliği sahiplenen, kendi varlığının aktif hale gelmesini sağlayan, kendi taleplerini gerçekleştiren kişidir. Oyunculuk açınsından oyuncunun sahne üzerindeki “oyuncu” kişiliği olarak düşünülebilir. Oyuncunun orijinal kişiliğini, teatral anlamda ele geçiren ve yönetecek olan kişiliktir. Bu; onun eğitimi, tecrübesi, yeteneği, sistemi gibi özelliklerinin bütünüdür. Bu durum, “teknik kişilik” veya “mesleki kişilik” olarak tanımlanabilir. (DKB’de ev sahibi kişilik aynı kişi ya da farklı kişi olabilmektedir, oyunculuk açısından baktığımızda, farklı olarak düşünerek şekillendirilmiştir.)
- *Alter kişilik-Rol (oyun kişisi) ilişkisi:* DKB açısından “alter kişilikler” hem orijinal kişiden hem de ev sahibi kişilikten bağımsız olarak var olan ve “yaşayan” kişilerdir. Bu anlamda, “oyun kişisi”, alter kişilik olarak

tanımlanabilir. Nitekim, oyun kişilerinin (yani oyun metninde yer alan karakterler) de oyuncunun orijinal kişiliğinden bağımsız olarak metnin/oyunun kozmolojisinde yer alan ve bu atmosferde yaşayan kişilikleridir. Ve aslında, o kozmolojide yaşamaya devam etmek için, bir oyuncuya ihtiyacı yoktur. Oyun kişinin oyuncuyla ilişkisi, oyuncunun, onu sahneye taşımaya karar vermesi ile başlar.

- Bu noktada, oyun kişinin, kendi kozmolojisinden çıkıp, gerçek dünyada (sahne gerçekliğinde), herkes için (tüm seyirciler için), nesnel, bedensel, somut ve biçimsel olarak var olma şansı, oyuncunun varlığına bağlıdır. Zira onun bu yeni kozmolojide varolabilmesi için artık oyuncuya ihtiyacı vardır. Çünkü oyuncu; soyut bir varlığı, somut bir kişiye dönüştürecek büyüü bilen tek kişidir. Ve o, metakozmosu, oyun karakterlerinin yaşadığı kurgular üstü evreni iyi tanıyan usta bir şamandır. Bunun için transa geçip, karakterlerin varlığının ait olduğu metakosmostan ruhları çağırır. Dünyaya (sahne gerçeğine) döndüğü zaman, artık o bir oyuncu değil, oyun kişisidir. Bu anlamda oyuncu, “öbür dünya” (metakozmos) ile bu dünya (oyun mekanı) arasındaki bağlantı noktasıdır. Öbür dünyadan gelen kişinin, bu dünyadaki insanlarla konuşabilmesi (veya bu dünyadakilerin ona bir şeyler gösterebilmesi) için bir aracı ve o ruhun taşıyıcısıdır.

Oyun kişinin biyografisi, artık oyuncu için bir otobiyografidir.

Not: Alter kişilikler özerktir. Oyuncu kişilikler oyuncuya bağ(ım)lıdır.

### ***Antropolojik Benzeşme***

- DKB de oyuncu da geçmiş dönemlerde bazen yanlış anlaşılmış; DKB vakaları şeytan tarafından “ele geçirilmiş” olarak görülüp insanların arasına çıkartılmazken, oyuncu “fahişe” olarak görülüp dekadadan bulunmuş ve üst statüdeki insanlar ile iletişimleri yasaklanmıştır.

### 3.2.Yeni Bir Giriřim Olarak Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi

Psikoloji ile oyunculuk arasında hep bir iliřki olagelmıřtir. Özellikle psikolojik gereklik arayan oyunculuk, oyuncunun zihnine oyunlar oynamasından, gemektedir. Zihnine oyun oynamak iin ise onun nasıl alıřtıęının bilinmesi, bu doęrultuda bilinli mdahalelerde bulunulması gerekmektedir. Tıpta yapılan buluşlar sayesinde, beynin alıřma sistemlerinin keřfi, oyunculara da yol gsterici olmaktadır. Oyunculuk alanında Stanislavski, bu keřifleri kullanan ilk oyunculuk teorisyenlerindendir. rneęin, “Duygusal Hafıza” terimine ilk kez Fransız psikolog Théodule Ribot'nun, 1900 yılında, Rusa olarak yayınlanan Les Maladies de la Mémoire ve Les Maladies de la Volonté bařlıklı alıřmalarında karřılařmıřtır (Merlin, 2007: 133).

“Ribot, gemiř deneyimlerin anılarının bilinli zihin tarafından anında eriřilebilir olmayabileceęini, ancak duyulardan birini- tat, koku, dokunma, ses veya grme- uyarırsanız, hafızanızı beklenmedik řekillerde tetikleyebileceęinizi keřfetti” (Merlin, 2007: 133).

Oyuncu, duygusal bellek teknięi ile kendinin oyun kiřisi ile yařadıęı benzer duygusal anıları hatırlayarak, sahnedeki karakterin duygularını isel olarak, psikolojik gereklik iinde canlandırır.

Stanislavski, aynı zamanda bir Rus fizyoloęu olan Ivan Pavlov’un řartlı refleks kuramını da oyunculuk zerinde alıřmıř olduęu bilinmektedir ve oyuncuyu “kořullandırarak” sahnedeki duyguyu bulması fikrini geliřtirmiřtir. rneęin, bir oyuncu sahnede len ocuęunun acısını yařayacaktır. Gerek hayatta da kendi ocuęunu kaybetmiř bir oyuncudur. Sahneye kendi len ocuęuna ait bir nesne koyarak, o duygusunu uyarır. Tıpkı Pavlov’un kpeęine yaptıęı an sesi ile uyarılması gibi, oyuncu da len oęlunun eřyası ile oyunda kendi duygularını uyarır.

Grotowski, insan bedeninin fizyolojik dinamiklerine ynelik kapsamlı bir arařtırma yrtmüş; kas sisteminin duyguların ifadesindeki roln, merkezi sinir sistemi aracılıęıyla iletilen nrolojik komutların bedendeki somatik karřılıklarını ve bu srelerin duygusal deneyimlerle kurduęu baęlantıyı irdelemiřtir. rneęin bir nesneye dokunulduęunda, duyu reseptrleri bu uyarıyı algılar; sinir hcreleri aracılıęıyla omurilięe ve oradan da beyne iletilen bilgi, merkezi sinir sisteminde

işlenir. Beyin, gelen uyarının niteliğine göre bir tepki kararı alır ve bu komut motor nöronlar aracılığıyla kaslara iletilir. Zarar verici bir uyaranda –örneğin bir ateşe dokunulduğunda– beyin hızla 'elin geri çekilmesi' yönünde bir tepki üretir ve böylece beden, refleksif bir hareketle yanıt verir. Grotowski'nin yaklaşımı, bu tür nörofizyolojik süreçlerin oyuncunun sahnede duygusal ve fiziksel tepkilerini nasıl biçimlendirdiğini anlamaya yönelmiştir.

Bu, oyuncunun fiziksel hareketlerin duyguları nasıl yaratabileceği ve bedenin organik ritmini nasıl kullanabileceğiyle ilgilidir. Duygusal durumun bedene tam olarak yansımaları görülmektedir. Beden, oyuncunun duygularını, düşüncelerini ve ruh halini dışa vurduğu araçtır. Sahnede oyuncunun gerçekleştirdiği her hareket içsel dünyasının yansıması olacaktır. Dolayısıyla ile Grotowski'nin dünyada yapılan sinir sistemi, psikofizyoloji araştırmalarını yakından takip ettiği düşünülebilmektedir. Biyoloji ve fizyoloji bilgilerini temel alarak, insan bedeninin nasıl çalıştığını ve duyguların nasıl ifade bulunduğunu keşfetmeyi amaçladığı söylenebilmektedir. Duygusal süreç bedene yansır.

Örneğin, Hamlet'in Babası Hamlet'in ruhu ile ilk karşılaştığı sahneyi ele alalım, korku ve şaşkınlık içindedir. Hamlet'in elleri titrer, vücudu kasılır. Bedenindeki kassal kasılmalar, duygusal durumu ile eşitlik gösterir. Oyuncu bedeninin kontrolünü tam sağlayarak, duyguların bedendeki yansımalarını seyircisine gösterir.

Özetle pek çok kuramcı ve uygulayıcı, farklı bilimlerden ve özellikle de psikolojiden yararlandığı bilinmektedir. Bu doğrultuda, önceki bölümde görüldüğü üzere, DKB fenomeni ve oyunculuk arasında pek çok ortak nokta olduğu için, “dissosiyatif tabanlı bir oyunculuk” sistemi geliştirilebileceği öngörülmüştür.

XX. yüzyıl itibari ile çeşitli oyunculuk sistemleri üzerinde çalışılmış ve farklı yönelimler oluşmuştur. Özellikle psikolojik gerçekliğe bağlı kalan oyunculuk sistemlerinin (Stanislavski, Lee Strasberg, Grotowski, vb.) oyuncuların zihin ve ruhsal yapılarında sarsıcı bir etki yarattıkları görülebilmektedir. Bu noktadan yola çıkılarak bakıldığında, gerçekçi oyunculığa bağlı kalarak, oyuncunun zihnini ve ruhunu daha az sarsacak yeni bir oyunculuk sistemine ihtiyaç duyulduğu düşünülebilir. Dissosiyatif

oyunculuk, sahnede yaşanan travmayı (tecavüz, işkence, vb.) oyuncuya, her oyunda baştan yaşatmama üzerine kurulmuştur. Oyuncu, kendi sistemi ile oyunculuk çalışır fakat rol kişisi çıkartılmaya geçildiğinde, bölünerek meta-reel insan kişisi, yani alter oyuncu yaratır. Dissosiyatif oyunculuk sistemi, oyuncunun oyun sürecinde kullanmak üzere, oyun çalışma aşamasında edindiği tüm verileri yaşama görevini alter oyuncusuna devretmesi üzerine kurulu bir sistemdir. Dolayısı ile oyuncu, metinde geçen travmalar ile her oyunda tekrar yüzleşmeyecek, akli ve ruhu korumada kalacaktır. Oyuncu oyun kişisini çalışacak, alter oyuncuya oyun süresince kullanması için devredecektir. Yaşanan travmaları her oyun baştan yaşama görevi alter oyuncuya ait kalacaktır.

Amacımız, dissosiyatif oyunculuk aracılığıyla gerçekçi oyunculuk sergilemek isteyen oyuncunun, psikolojisinin zarar görmemesi, bu isteğinden vazgeçmek zorunda kalmaması ya da psikolojik gerçekliği yaratmak adına travmatik bir sarsılma riski almadan oyunculuk yapabilmesine yardımcı olmaktır. Örneğin, Stanislavski'nin Sistem'inde oyuncular, psikolojik gerçekliğe bağlı kalmak için duygu belleği tekniği ile kendilerini duygusal olarak aşırı derecede zorlayabilir, travmatik anıları yeniden yaşama riskiyle karşılaşabilirler. Üstelik bu "Sistem", "Metot"un da temelini oluşturmakta ve günümüzde kullanılmaktadır.

"Duygu bellek, 'duygusal bellek', 'duygu hatırlama' ve 'duyu belleği' olarak da bilinir. Stanislavsky'nin en tartışmalı araçlarından biridir, çünkü 1930'lardan itibaren Amerika'da Lee Strasberg'in Grup Tiyatrosu'nda ve daha sonra New York'taki Actors Studio'da yönettiği 'Metot'un çekirdeği haline gelmiştir. Her ne kadar metot ekolünden pek çok dahi ve ünlü yıldız çıkmış olsa da duygu hafızası, görünüşte psikozlu ve nevrozlu bir dizi oyuncu ortaya çıkardığı için kötü bir ün kazanmıştır" (Merlin, 2007:133).

Dissosiyatif Oyunculuk sisteminin amacı, oyuncunun, psikolojik gerçekçi oyuncululuğa, oyun kişinin psikolojisi ile en yakın noktada durabilmesidir. Aynı zamanda oyuncunun, geldiğimiz 2025 yılı ve sonrasında gerçekçi oyunculuk istemeyen çeşitli tiyatroalarda da bu sistemi kullanabilmesidir.

Bu teknik oluşturulurken, Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu bir fenomen olarak değerlendirildi ve çalışıldı. Vakalar üzerindeki etkisi, teşhisi tedavisi, alter kişilerle olan iletişimler incelendikten sonra oyunculuk ile olan kesişim noktaları ve farklılıkları belirlendi. DKB fenomeninde birden fazla kişiliğin ortaya çıkıp bedeni sahiplenmesi ve tam inançla kendinin o bedene ait insan olduğunu iddia etmesi baz alınarak, oyuncunun da oyun kişine geçişte bu durumun gerçekliğinin kullanabilirliği sorgulandı. En önemli ayırım DKB’de bilinçsiz oluşan bu süreç, oyunculukta yüksek bilinç ile gerçekleştirilmeli noktasında sabitlendi.

Dissosiyatif oyunculuk, her aşamasında bilinçli olmak üzere, oyuncunun zihninde gerçekleştirdiği kontrollü bir ayrılma yoluyla oluşturduğu alter oyuncuya, oyun metninin sunduğu doğrultuda çalıştığı tüm biopsikososyal bilgiyi aktarmasıyla rol kişisini ortaya çıkarma yöntemi olarak tanımlanabilir. Oyun süresi boyunca, sahnede karakterin yaşayacağı her şeyi seyirciye sunmak, alter oyuncunun görevidir. Oyun bittiğinde, alter oyuncu yok edilir, oyuncu (orijinal kişi) günlük hayatına devam eder. Alter oyuncu gerektiğinde, tekrar bölünerek süreç tekrarlanır.

Dissosiyatif oyunculuk, yeni başlayan oyuncu adayları için bir eğitim sistemi değildir. Oyuncu adayının iyi bir eğitimden geçip, “oyuncu hamuru” kazandıktan sonra (ki bu kişiden kişiye de değişmektedir, bu sebeple iyi tartılması gerekmektedir), kullanabileceği “rol çıkartma” aşamasıdır. Oyuncu, oyunculuk eğitimini tamamlayıp rol çıkartma aşamalarına gelince, Sistem, Metot, Kutsal Oyuncu, Biyomekanik Oyuncu gibi seçeneklerin içinde yer alacak bir oyun kişisine geçiş aşamasıdır. Her oyuncu farklı rol çıkartma seçeneğini tercih edebilmektedir. Her yöntem her oyuncuya hitap etmeyeceği gibi, dissosiyatif oyunculuk da her oyuncu adayına uygun olamayabilecektir. Bu sebepten oyuncular kendilerini yönetime uzak hissederlerse çalışmaması gerektiği düşünülmekte ve böylece zaman kaybına sebep olunmayacağı öngörülmektedir.

Dissosiyatif oyunculuk sistemi, var olan diğer oyunculuk sistemlerini dışlamamaktadır. Bu sistemi uygulamak isteyen oyuncu, Stanislavski, Grotowski, Meyerhold, Chekhov vb. ustaların eğitim sistemleri gibi güçlü sistemler ile eğiterek,

bedensel ve zihinsel anlamda kendini güçlendirmelidir. Hamuru yatkınsa ve zihnen hazırsa rol çıkartma aşamasında dissosiyatif sistemi kullanabilecektir.

Dissosiyatif oyunculuk, “ileri seviye”de uygulanabilecek bir modeldir. Oyuncu, çeşitli oyunculuk eğitimleri ile eğittikten ve kendini en iyi hissettiği oyunculuk yönteminde uzmanlaştıktan sonra, oyunculuk için bedeni ve zihnini yeterince güçlenince, karakter çıkartmak için bu yöntemi kullanabilir hale gelecektir. Bu yönüyle dissosiyatif oyunculuk, oyun kişisini çıkartma aşamasıdır; bu nedenle oyunculuk eğitimine yeni başlayan adaylar için değil, oyunculuk eğitimi tamamlamış, tecrübe kazanmış oyuncuların, farklı yöntemler kazanması ve deneyimlemesi için uygun olduğu düşünülmektedir. Birkaç ay kursa gitmiş olmak, oyunculuk eğitimi vermeye yetkisi/yeterliği olmadığı halde, ders veren insanlarla oyunculuk çalışmış olmak (konservatuvara gitmemiş ama konservatuvar hazırlık dersleri veren insanlar gibi) bu yöntemi uygulamak için yeterli değildir. Dissosiyatif oyunculuk, tıpkı Grotowski ve Stanislavski’nin yöntemleri gibi, ciddi bir disiplin ve çok sağlam zihin ve beden gücüne ihtiyaç hissettiren bir yöntemdir; kendini hazır hissettiğinden emin olmayan oyuncu denememelidir. Ve fakat başarılı olduğu zaman, gerçekçi oyunculığa en yakın noktanın yakalanmasının kaçınılmaz olacağı öngörülmektedir. Yaptığı işe inanmayanlar içinse gündelik hayal kurmanın ötesine geçilemeyecek; zaman kaybı olarak kalacaktır. Akademide oyunculuk eğitimi almış olsa bile, gerçek bir oyuncu olma derdi olmayıp sadece meşhur olmaya çalışanlar, oyuncukta taklitten öteye geçemeyenler, oyunculugu “çok da ciddiye” almayanlar, mesleki disiplin sorunu yaşayanlar ya da bu disiplinsizliği tercih edenler, yarattığı karakterin varlığına inançla bağlanmayanlar veya inancına kapılıp kontrolü kaybedebilecekler için uzak durulması gereken bir oyunculuk yöntemidir. Bu durumda işe yararlılığı bulunmayacağı gibi yapılan şey, “oyunculuk” da olmayacaktır. Bu yöntem, her şeyden önce, varlığını mesleği olan oyunculığa adayan, güçlü bir zihin ve bedene sahip, farkındalığı ve kontrol gücü yüksek, kendini sürekli, dünya çapında teorik ve pratik eğitimlerle geliştirmeye çalışan, disiplinli oyuncular için geliştirilmiştir. Diğer tarzdaki adaylar denememelidir.

### ***Temel kavramlar***

*Orijinal Kişi:* Dünyaya doğan kişiliktir.

*Ev Sahibi Kişi:* Bedene en uzun süre hâkim olan kişiliktir. (Orijinal kişi ile aynı ya da farklı kişilik olabilmektedirler)

*Alter:* Dissosiyatif kişilik bozukluğu yaşayan hastaların alt kişiliklerine verilen isimdir.

*Oyuncu / Oyuncu Kişi:* Dünyaya doğan ve oyunculuk mesleğini seçen kişi. Orijinal kişiye denk gelen kişi.

*Oyun Karakteri / Oyun Kişisi:* Bir yazarın oyun metninde ya da senaryosunda yazdığı kurgusal kişilikler.

*Meta-reel insan kişi / Alter oyuncu kişi:* Oyuncunun oyun için, zihninden bölmek/ayırmak ve metindeki verileri yüklemek sureti ile oluşturduğu kişilik. Bu oluşan meta-reel kişilik hipergerçektir.

*Ev Sahibi Oyuncu:* Oyuncunun, psikolojik gerçekliğe ihtiyaç olmayan oyunlarda kullanacağı alter oyuncusudur; oyunculuğa ait tüm bilgi ve yeteneklerine sahip, bunun dışında da oyuncunun dünyadaki sosyal rollerine sahip olmayan kişiliktir. Orijinal kişi ve alter oyuncuyu iyi tanıyan ikisini de temsil edebilen ama “o” olmayan kişiliktir.

*Dissosiyasyon:* Zihnin birleşenlerinin bütünleşmiş bir şekilde çalışmadığı süreçtir. Kimlikler, hafızalar, duygular, algılar arasında kopukluk yaşanmasıdır.

*Dissosiyatif:* Dissosiyasyon süreç içindeki bir *nokta*yı, bir *durumu* işaret eder. Örneğin Dissosiyatif Kişilik Bozukluğu, zihnin bölünerek farklı kişilikler oluşmasıdır.

*Gerçek ve hakikat:* TDK, gerçeklik ve hakikat kavramlarını eş anlamlı kabul eder (TDK, 2017). Oysa terminolojik olarak, gerçeklik ve hakikat kavramları farklı felsefi sorunları dile getirmektedir. Felsefe kaynaklı metinlerde de farklı anlamlarda kullanılır. Gerçeklik görülür, algılanır ya da düşünülür. Hakikat ise yargıda kendini gösterir ve gerçekliğin düşünsel düzeyde ya da zihinde onaylanmasıyla ilgilidir (Ulutaş'tan aktaran Sanioğlu, 2022: 29).

*Simüle etmek ve -miş gibi yapmak:* Simüle etmek, -miş gibi yapmak değildir. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir. Hasta semptomlar gösteriyorsa sağlıklı değildir. Hastalığa ait semptomlar, doğal olma özelliğini yitirmişse simüle edildiği düşünülebilir. Bunu belirlemek imkansızdır. Hekimler çaresizdir (Baudrillard, 2021: 15-17).

*Simülasyon:* Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir (Baudrillard, 2021: 13-14).

#### *Ritüel Kavramının Bu Çalışmadaki Anlamı ve Kuramsal Temelleri:*

Bu çalışmada kullanılan "ritüel" kavramı, geleneksel anlamda dinsel veya spiritüel bir pratik olarak değil; oyuncunun bilinç durumunu dönüştürmeye yönelik, tekrar eden, yapılandırılmış ve simgesel eylemler dizisi olarak ele alınmaktadır. Ritüel burada, oyuncunun performans öncesi bilinçli biçimde başlattığı ve kendisini farklı bir bilişsel varoluş hâline dönüştürdüğü süreçtir. Bu süreç, zihinsel simülasyon, bedensel duyum ve imgesel temsiller aracılığıyla oyuncunun mevcut benliğinden çıkmasını, yerine kurmaca, meta-reel bir benliğe -bu çalışmada "alter oyuncu" olarak adlandırılan- geçici olarak yerleşmesini mümkün kılar.

Stanislavski'nin "eğer", "içsel eylem", "duygusal bellek" gibi teknikleri, oyuncunun sahneye çıkmadan önce kendisine ait olmayan bir benlik hâline geçebilmesi için, içsel bir ritüel zemini oluşturur. Stanislavski için ritüel, oyuncunun sahneye çıkmadan önce benliğinden sıyrılıp karakterin dünyasına adım atmasını sağlayan tekrarlanan ve anlam yüklü bir hazırlık sürecidir. Örneğin, bir oyuncunun

sahneye çıkmadan önce gözlerini kapatıp karakterin o anki ruh hâlini ve sahneye gelmeden önce yaşadıklarını zihninde canlandırması, Stanislavski'nin sisteminde bir ritüel olarak değerlendirilebilir. Bu hayali prova, oyuncunun dikkatini toplamasını, fiziksel ve duygusal olarak karakterle özdeşleşmesini sağlar. Böylece oyuncu, sahneye yalnızca ezberlenmiş repliklerle değil, karakterin yaşamsal gerçekliğiyle çıkar.

Benzer şekilde, Jerzy Grotowski'nin “yoksul tiyatro” anlayışı, oyuncunun gündelik benliğini aşarak daha özsel, daha ham bir benlik hâline ulaşmasını amaçlar. Grotowski'ye göre, oyuncu sahneye çıkmadan önce, bedeni aracılığıyla ruhsal bir yoğunluğa ulaşmalı, yani bir “arınma ritüeli” gerçekleştirmelidir. Oyuncunun sahne öncesi gerçekleştirdiği fiziksel tekrarlar, nefes çalışmaları, ses titreşimleri ve beden hafızasını aktive eden eylemler, bir nevi bedensel ritüel pratiği olarak işler. Bu süreç, oyuncunun yalnızca teknik bir hazırlık değil, aynı zamanda psikofiziksel bir dönüşüm geçirmesini sağlar.

Bu bağlamda “ritüel” kavramı, çağdaş bilişsel bilimle de örtüşmektedir. Özellikle “zihinsel simülasyon” (mental simulation) kuramı, bireyin gerçek bir deneyimi yaşamaksızın, zihinsel olarak bu deneyimin içinde bulunabileceğini ve buna uygun fizyolojik tepkiler geliştirebileceğini savunur (Steinmetz, Tausen, Risen, 2018: 406-407). Oyuncunun ritüel aracılığıyla yarattığı içsel uzam, bedenlenmiş biliş (embodied cognition) çerçevesinde hem zihinsel hem bedensel düzeyde bir “benlik inşası” alanı oluşturur. Bu noktada ritüel, bir geçiş eylemi olmanın ötesinde, sahnedeki varoluş hâlinin temellerini atan bir “zihinsel modelleme pratiği” olarak değerlendirilebilir. Benlik inşası kuramına göre, düşünce yalnızca beyinde değil, bedenin duyuları, hareketleri ve çevreyle ilişkisi aracılığıyla da şekillenir (Wilson, 2002: 626). Oyuncunun karakter yaratımı süreci de sadece “düşünerek” değil; nefes, duruş, jest, mimik, hatta içsel ritim gibi bedensel unsurların tümüyle gerçekleşir. Bu nedenle, ritüel yoluyla yaratılan içsel uzam, yalnızca bir hayal ya da zihinsel temsil değil, oyuncunun bedeni aracılığıyla da yaşanan, hissedilen, kurulan bir dünyadır.

Bu çalışmada "ritüel", oyuncunun gözleri kapalıyken gerçekleştirdiği içsel bir senaryoya karşılık gelir. Bu senaryo, alter oyuncunun zihinsel olarak çağrıldığı, onun beş duyuyla hissedilmeye başlandığı, içsel gözlemle fiziksel varlığa yaklaştığı ve

sonunda oyuncunun alter oyuncu ile birleştigi bir tür “fenomenolojik eşik mekân” (oyuncunun altere dönüşmeden önce bulunduğu, bedensel ve zihinsel olarak yaşanan içsel geçiş/dönüşüm alanı) oluşturur. Oyuncu hem alteri hem kendisini bedensel algı yoluyla deneyimler ve geçici olarak kendi benlik sınırlarını genişletir. Bu yönüyle ritüel, bir içsel yapılandırma alanıdır; yani performatif öznenin bedeni, belleği, hayal gücü ve zihinsel simülasyon kapasitesiyle oluşturduğu geçici bir bilinç hâlidir. Sonuç olarak bu çalışmada "ritüel", mistik ya da metafizik bir süreç olarak değil; oyuncunun sahne öncesi sırasındaki bilişsel hazırlığını ve benlik dönüşümünü mümkün kılan hem bedensel hem zihinsel düzeyde tekrar eden ve simgesel anlamlar taşıyan bilinçli bir geçiş süreci olarak tanımlanmaktadır.

### **3.3. Dissosiyatif Oyunculukun Teknik Çerçevesi**

#### **3.3.1. Dissosiyatif Oyunculukta Aşamalar**

Dissosiyatif oyunculuk, 7 aşamalı bir yapı olarak tasarlanmıştır. Yedi aşamaya başlamadan önce hazırlık aşaması tamamlanmalıdır. Hem beden hem zihin çalışmaya hazırlanır. Beden, çok güzel ısıtılmalı ve esneme çalışmaları yapılmalıdır. Zihin için sağlıklı bir dissosiyasyona girilerek, çalışma süreci boyunca oyuncunun yaşamına ait problemler kapı dışında bırakılmalıdır. Kişi bunu kendine uygun konsantrasyon çalışmaları ile başarabilir. Beden ve zihin rahatlatılarak tam konsantrasyon ile yapılan işe odaklanılmalıdır. Bu hazırlık aşaması aceleye getirilmemeli bedenin her bir parçası rahatlatılacak şekilde, oyuncunun bedenini gevşeteceği çalışmalar ile gerçekleştirilmelidir. Beden ön çalışma ile hamurlaştırılarak, her türlü şekli almasında kolaylık sağlanmalı ve bedenin, herhangi bir sebepten, oyuncunun bedenine ait refleks olarak vereceği tepkilerin mümkün olduğunca önüne geçilmelidir. Örneğin, kasılmış bir kastan kaynaklı istenmeyen hareket, kasın gevşetilip rahatlatılması ile engellenebilir. Bu ön gevşeme-rahatlama çalışması sadece bedeni hazırlamak için değil, zihni hazırlamak için de gerçekleştirilmektedir. Zihin boşaltılmalı ve rahatlatılmalıdır. Hazırlık aşaması sonunda saç tellerinden ayak parmaklarına kadar her bir ayrıntıya karşı farkındalık artmalıdır; Oyuncu bedenini iyi tanımalıdır. Yedi aşamaya geçilmeye hazır olduğunda başlanmalıdır. Aşamaların hiçbirisi aceleye getirilmeden sindire sindire ve dikkatlice çalışılmalıdır. Bir aşama tamamlanmadan

diğerine geçilmemelidir. Aşamalar farklı süreçler alabilir ve uzun süre çalışma gerektirebilmektedir. Sabırlı olmalı ve konsantrasyon süreci bozulmadan devam edilmelidir. Aşamalar tamamlandığında oyuncu, oyun kişiliğini (alter oyuncuyu), kendi bedeninde (ortak beden-zihin kullanımı), “ona” ait oyun sürecinde (oyunun zamanında), dünya üzerinde (oyun mekanında) var eder.

### ***Başlangıç aşaması***

Bir oyuncunun ilk aşaması, oynayacağı kişiliğin var olduğuna inanması ve ona dünya üzerinde can vermeye istek duymasıdır. “Oyun kişisi”, metinde yaşayan bir canlıdır. Nefes alır, yemek yer, su içer, arkadaşlarıyla buluşur, sever, nefret eder, kavga eder, evlenir, boşanır, çocuk doğurur, çocuk aldırır, tecavüze uğrar, işkence görür, hapsedilir... Dünya üzerinde bir insan ne yaşayabilirse, oyun kişisi de yazarın hayal gücü doğrultusunda, paralel şeyleri yaşayabilmektedir. Oyuncu, metin aracılığı ile karşılaştığı kişiliğin, ana rahmine düştüğü andan (düşme şeklinden) oyunun geldiği son ana kadar olan tüm yaşamını adım adım sorgular. Rol kişinin, tüm biyopsikososyal yapısını çözümler, hafızasını netleştirir, ezberini yapar ve yaşamsal çalışmalarını tamamlar. Rolünü, kendi kadar iyi tanıdığı bir kişi haline getirir ve onunla bedenini paylaşmaya hazır hale gelerek bunu kabullenir. Oyuncunun karşısında tüm fiziksel ve ruhsal özelliklerini, tüm hafızasını çok iyi bildiği bir oyun kişisi durmaktadır. Bedenini onunla paylaşarak onu kitap dünyasından geçici bir süre reel dünyaya (oyun mekanı) geçirmeye isteklidir.



**Şekil 1:** Aşama -1

### ***Ritüel aşaması***

Oyuncu, bu tekniğin teori kısmını sindirdikten sonra uygulamaya geçmeli ve ayrışma için kendine uygun, yardımcı olacağını düşündüğü zihinsel bir ritüel

tasarlamalıdır. Okyanus ortası ya da orman gibi sevdiği mekanlar, ayrışma yeri olarak işe yarayabilmektedir. Bu tarz zihinsel bir mekân ihtiyacı yoksa zihnen de bedeni ile bulunduğu yerde de ayrılmayı gerçekleştirebilir. Her yerin bembeyaz olduğu ya da siyah olduğu bir ortam da tercih edilebilir. Bu ritüel anı oyuncunun yaratıcılığının en önemli anıdır. Varlığına inandığı ve çok iyi tanıdığı kişiyi zihninden ayıracağı, oyuncu ve oyun kişisi arasındaki en özel süreçtir. Konsantrasyon bu aşamanın en önemli parçasıdır. Süreç için yeterli konsantrasyon sağlayamayan oyuncu sistemde ilerleyemeyeceğinden günlük konsantrasyon çalışmaları gerçekleştirebilir. Sonrasında, uzun süreli konsantrasyon sağladığında, bu sistemi deneyebilecek duruma gelecektir. Konsantrasyonu yeterli oyuncular için ilk çalışmalarda, bu sistem üzerinde tecrübe kazanıp daha rahat uygulamaya geçmeden önceki süreçlerde, konsantrasyonunun bozulmayacağı ortamlarda çalışılması tavsiye edilmektedir. Oyuncu, gözleri kapalı, yoğun bir konsantrasyon durumunda, kendine özel oluşturduğu zihinsel bir ritüel aracılığıyla, varlığına inandığı rol kişisini zihninden ayırır. Her oyuncu farklı bir zihinsel ayin uygulayabileceğinden oyuncu sayısı kadar ritüel gerçekleştirilebilir.

Ritüel, alter oyuncuyu zihninden güvenli, bilinçli biçimde ayırmak ve zihinsel olarak ayrı bir alana yerleştirmek, sonrasında da oyuncunun kendi bedenini alter oyuncuya ödünç vermesi amacıyla tasarlanmıştır. Ritüel, oyuncunun zihnen gerçekleştirdiği tekrara dayalı, yoğunlaşma sağlayan, belirli bir amaca hizmet eden eylemler dizisi olarak kodlanmaktadır.

Ritüel, oyuncunun gözleri kapalıyken başlar. Zihninde belirgin ve detaylandırılmış bir oda oluşturur; bu oda, alterin konumlanacağı zihinsel simülasyon alanını temsil eder. Odanın kapısı aralıktır ve alterin bu alana girişini simgelemektedir. Oyuncu kendi zihninden, bu kapıya doğru akan bir su imgesi hayal eder. Su, alterin biyopsikososyal özelliklerine göre karakterize edilir; örneğin, alterin doğasına uygun olarak suyun rengi, akış hızı ve yapısı farklılık gösterir. Suyun karakteristik nitelikleri siyah, şeffaf, sakın veya hırçın olabilir. Bu nitelik, alterin sahne performansında taşıdığı enerjiyi ve kimliği sembolize eder. Alter oyuncu, zihinsel akan su aracılığıyla kapıya doğru çağrılır. Zihinsel düzlemde, suyun akışı alter oyuncunun hareketiyle uyumlu olarak kapıda belirir. Alter oyuncu, kapıdan içeri girer ve kapı kapandığında,

oyuncu ile alter oyuncu arasında net bir zihinsel sınır oluşur. Bu sınır, her iki varlığın da ayrı bir şekilde var olmasını sağlar. Böylece, oyuncu ve alter baş başa kalmış olur ve oyuncu, bu ayrışmanın sağladığı konsantrasyon ve psikolojik güvenle tezde tanımlanan sonraki aşamalara geçer. Bu ritüel, oyuncunun zihinsel simülasyon sürecine bilinçli ve kontrollü bir giriş yapmasına olanak tanır; alter ile oyuncu arasında sağlıklı bir ayırım kurulmasını sağlar ve sahne performansında dissosiyatif yapının sürdürülebilirliğini destekler.

Ayrılma ritüeli ile de eş zamanlı olarak oyuncu, kendi belleğinde depoladığı oyun kişinin (örneğin, Sema Göktaş'ın Duvar adlı oyunundaki Şefika) tüm biyopsikososyal özelliklerini, hafızasını yani metinden elde ettiği tüm bilgileri ayırdığı kişinin kendisine yükler ve meta-reel kişi zihinde yaşar hale getirilir.

Hıza ihtiyaç yoktur, her şey kontrol altında, tam bilinçle, tek tek, yavaşça ve tüm ayrıntıları ile oluşturulur.



**Şekil 2:** Aşama -2

### ***Tanı(ş)ma aşaması***

Artık, alter oyuncu ve oyuncu karşı karşıya durmaktadır. Alter oyuncu normal bir insan gibi hareket etmektedir. Akış, zihne bırakılmalıdır. Oyuncunun beş duyu organı devreye girmelidir.

Oyuncunun gözleri kapalıdır ama alter oyuncu kişinin tüm bedenini görür; saçlarını, yüzünü, vücudunu inceler. Herhangi bir yerinde sorun olup olmadığına bakar; varsa gözlemler ve varsa sorunun nasıl bir etkisi olduğunu inceler. Örneğin, *Notre Dame'ın Kamburu* romanında Qasimodo karakteri kambur ve topaldır. Bu

arazların onun fizyolojisini nasıl etkilediği incelenir. Tek beden olduklarında, bedeni onun gibi hareket edecektir.

Sesini duyar; ince, kalın, kısık, gür, nasıl bir ses rengi olduğunu ve nasıl konuştuğunu dinler; çünkü kendi sesinin yerini alter oyuncunun sesi alacaktır. Örneğin, 5 yaşında bir çocuğun ses rengi ve konuşma şekli ile 40 yaşındakinin aynı olmayacaktır. Peter Pan ile Othello aynı ses rengine ve tonlamalara sahip değildir.

Kokusu burnuna gelir; genel olarak, güzel bir kokuya mı sahip yoksa kötü kokan bir kişi mi anlamaya çalışılır (Özellikle belli bir sahnede koku durumu ortaya çıkarsa örneğin, kişi, çöp yığına düşüyorsa o zaman geldiğinde, sahne doğalında yaşanacaktır. Bu, karakterin genel kokusundan farklıdır.). Yaşadığı ortam, bulunduğu mekanlar, titizlik seviyesi gibi araştırmalar oyuncuya bu ipucunu vermiştir. Oyuncu da alter oyuncunun kokusunu koklayarak sabitler. Tennessee Williams'ın *Arzu Tramvayı* oyunundan Blanche ile Sam Shepard'ın *Buried Child* adlı oyununda, Tilden karakterinin aynı kokması imkansızdır.

Oyuncu, alter oyuncunun ağızındaki tadı algılamaya çalışır; dişinde çürük olan, dişlerini fırçalamayan birinin ağız tadı ile dişlerini düzenli fırçalayan ağzına bakım yapan birinin, reflüsü olan ve olmayan birinin genel ağız tadı aynı değildir. Eugene O'Neill'in *The Iceman Cometh* oyunundaki alkolik Hickey karakteri ile Shakespeare'in *Romeo ve Juliet* oyunundaki naif ve temiz bir kız olan Juliet karakterinin ağzının tadı aynı olmaz.

Oyuncu, alter oyuncuya dokunmadan onu hissetmeye çalışır. Derisi sert mi yumuşak mı, anlamaya hissetmeye çalışır. Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümü* oyunundaki, ağır fiziksel şartlarda çalışan Willy Loman ile Shakespeare'in *Hamlet* oyunundaki Ophelia karakterinin deri yumuşaklığı aynı olmamaktadır.

Oyuncu, alter oyuncu kişisini ihtiyacı olduğu kadar izler ve dikkatlice gözlemler. Hıza değil ayrıntılı çalışmaya ihtiyaç olan bir aşamadır. Metin araştırma sonucunda bulunan tüm veriler ile bilinenler bu aşamada üç boyutlu olarak “görünür”

hale gelmektedir. Tüm bu “görünenlerin” psikolojik sonuçları ise alt metin olarak çıkartıldığı için oyuncu tarafından ayrılma aşamasında karaktere yüklenmiştir.

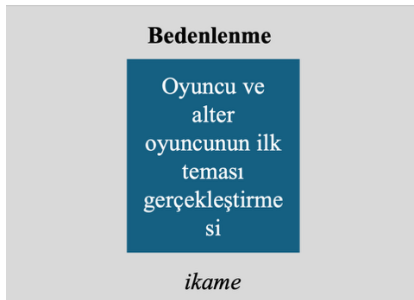


**Şekil 3: Aşama -3**

### ***Somutlama Aşaması***

Önceki aşamalar başarı ile tamamlandıktan sonra, oyuncu, alter oyuncuyu yeterince incelediğine inanınca, kendini ne zaman hazır hissederse, alter oyuncu ile karşı karşıya gelir, birbirlerine dokunurlar ve tek beden haline gelirler. Bu dokunma ellerinin birbirine kenetlenmesi ya da sarılma ile gerçekleştirilebilir, oyuncunun tercihi doğrultusunda hareket edilecektir. Bedenler iç içe geçer ve tek beden halini alır. Tek beden alter oyuncuya ait özellikler ile donatılmış hale gelir. Oyuncu, bu aşamada gözlerini açacaktır. Alter oyuncu sahneleme için (kendi dünyasında reel olarak yaşamak için) hazırdır.

Oyuncu, oyun kişisini yaşatmak üzere görevlendirdiği meta-reel kişi olan alter oyuncuyu zihninden ayırarak yaratmış ve tek beden olmuşlardır. Birinci aşama tamamlandıktan sonra, bu aşamaya kadar olan süreç, oyuncudan oyuncuya değişen bir süreç içermektedir. İlk çalışmalar uzun bir süre alırken, bu yöntemde tecrübe kazanmış bir oyuncu için hızlı gerçekleşebilir.



#### Şekil 4: Aşama -4

##### *Yaşa(t)ma Aşaması*

Oyuncu, oyun metninin sunduğu bilgiler doğrultusunda karaktere ait topladığı ve öğrendiği bilgileri, ayrılma esnasında karaktere yüklemiş ve ayrılma sonrasında bu bilgilerin üç boyutlu halini alter oyuncuda gözlemlemiştir. Sonrasında tek beden haline geldiklerinde, kendi zihninde, rol kişisine dair gözlemlediği her şey artık onun bedeninde gerçekleşmektedir. Çünkü bedenini alter oyuncuya ödünç vermiştir. Oyuncunun kendi dünya bakışı yok olur. Onun yerini alter oyuncunun dünya (oyun karakteri) bakışı alır. Oyuncunun günlük rutin düşünceleri yerini alter oyuncunun düşüncelerine bırakır. Oyuncunun klasik beden dili yerini alter oyuncunun beden diline terk eder. Oyuncunun iç sesi alter oyuncunun iç sesi ile yer değiştirir. Oyuncunun zevkleri artık alter oyuncunun zevkleridir. Hafızası artık alter oyuncunun hafızasıdır. Yani oyuncu, kendini askıya almış yerini alter oyuncuya bırakmıştır. Oyuncu, oyun süresi boyunca, gerekmediği takdirde (dekorun oyuncunun üzerine düşmesi gibi), hakimiyeti rol kişisinden almayacaktır. Alter oyuncu, oyun sürecine (kendi hayatını yaşamaya) hazırdır.



#### Şekil 5: Aşama -5

##### *Sunum Aşaması*

Bu aşamada, Alter oyuncu, sahneye çıkar ve seyirci karşısında oyun sürecini (kendi yaşam sürecini) tamamlar. Kendine ait sanatsal bir sürece sahiptir. Metinde yaşayan “o”, artık sahnede yaşayan “o” halini almış, meta-reel insan olarak, hipergerçek bir yapıda tanımlanmıştır. Oyun başlar; alter oyuncu kanlı-canlı ayaktadır (alter oyuncu hayatını yaşamaya başlar), oyun sürer; seyirci alter oyuncunun hayatının

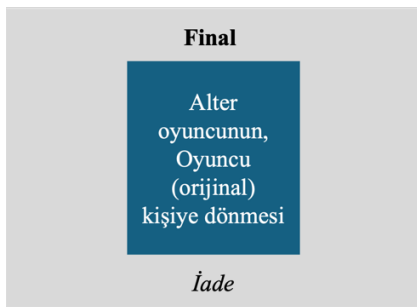
ayrıntılarını izlemektedir. Oyun biter; seyirci, alter oyuncunun son durumuna şahitlik eder.



**Şekil 6:** Aşama -6

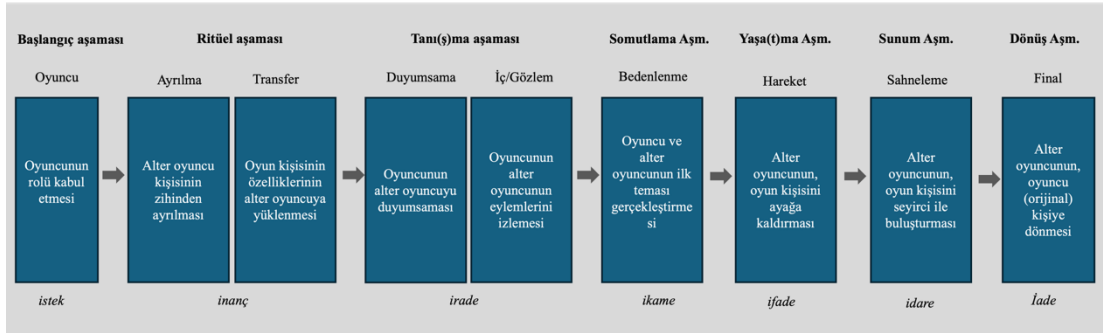
### ***Dönüş Aşaması***

Oyun süresi tamamlandığında, oyuncu (orijinal kişi) devreye girer ve alter oyuncuyu gerektiğinde yeniden çağırmak üzere, kendi tercih edeceği zihinsel bir ritüel ile alter oyuncuyu toza dönüştürerek yok eder ya da şalterini kapatır. Yok etme ayini de oyuncudan oyuncuya değişebilir; oyuncu sayısı kadar yok etme ritüeli çeşidi oluşturulabilmektedir. Ayrılma esnasında kullandığı ritüeli tersine çevirerek de kullanabilir. Bulut ile ayrılık yaşayan bir oyuncu, bulut ile birleşip onu bedeninde eritebilir. Ve oyuncu sahnede yaşanan oyun zamanını noktlayıp, dünya saatinde yaşamı eline alarak hayatına devam eder. Alter oyuncu sadece oyun saatlerine aittir.



**Şekil 7:** Aşama -7

Sonuç olarak, aşamalar, kronolojik olarak bir araya geldiğinde, uyumlu bir bütün oluşturacaktır. Oyuncu, ritüel ile alter oyuncuyu zihninden ayırır, çalışmalar yüklenir, "o" olunur, oyun başlar, "o" hayatını yaşar (oyun oynanır), oyun biter, alter kişi yok edilerek oyuncu tarafından beden geri alınır.

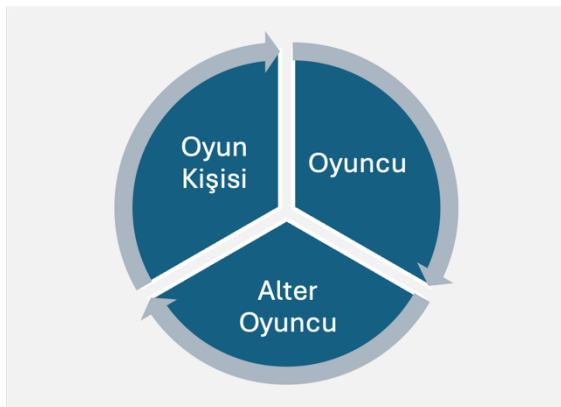


**Şekil 8:** Aşamalar genel görünüm

### 3.3.2. Dissosiyatif Oyunculukta Döngüler

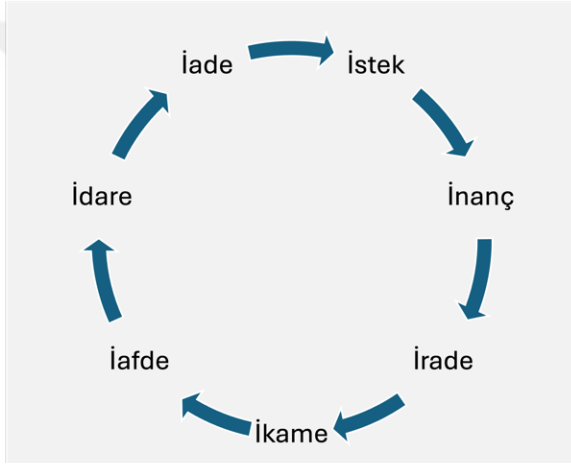
Dissosiyatif oyunculukta, üç ayrı döngüden bahsedilebilir: 1. Kişilik döngüsü, 2. Zihin döngüsü, 3. Simülasyon döngüsü.

İlk döngü, *kişilik katmanları* ile ilgilidir; kişiliğin bedendeki mevcudiyetinin değişmesidir. Oyuncu (orijinal kişilik), mesleğini icra etme aşamasına geçmek için alter oyuncu yaratır. Var edilen alter oyuncu, tüm bilişselliği ile metindeki kişi olarak ortaya çıkar ve oyunun yaşam sürecine, oyun kişisi olarak dahil olur. Oyunun sona ermesiyle birlikte, orijinal kişiliği olan oyuncuya dönüşür. Ta ki, bir sonraki oyuna ve role kadar. Bu 360 derecelik döngü, oyuncunun mesleğini yapmaya devam ettiği sürece varlığını korur.



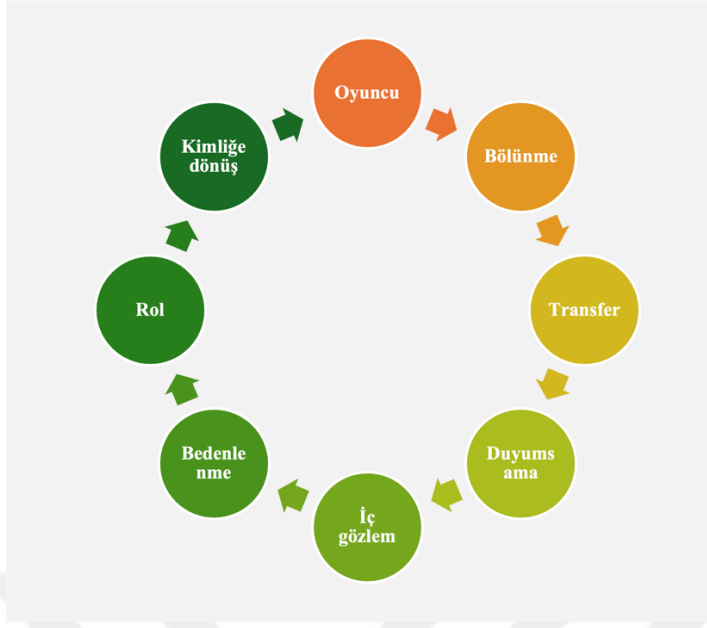
**Şekil 9:** Kişilik döngüsü

İkinci döngü, oyuncunun süreç boyunca yaşayacağı *zihinsel seyahat*le ilgilidir. Oyuncu, rol kişisini oynamayı istemelidir. Metinde yaşayan “onun” var oluşuna tüm kalbiyle inanmalıdır. Rolü “o” olarak çıkartmak için bilinçli olarak eyleme geçmelidir. Kendi davranış ve eylemlerini kontrol ve disipline etmelidir. Hedefine ulaşmak için yoğun konsantrasyon sağlamalı ve simüle ettiği zihinsel ritüel ile bölünmeyi gerçekleştirmelidir. Zihninden böldüğü alter oyuncu ile tek beden haline gelmeli ve zihnen ve bedenen “o” olmalıdır. Oyun için yaratılan alter oyuncu, tüm oyun süreci boyunca orada yaşamalıdır. Oyun bittiğinde beden sahibine, oyuncuya (orijinal kişi) teslim edilmelidir.



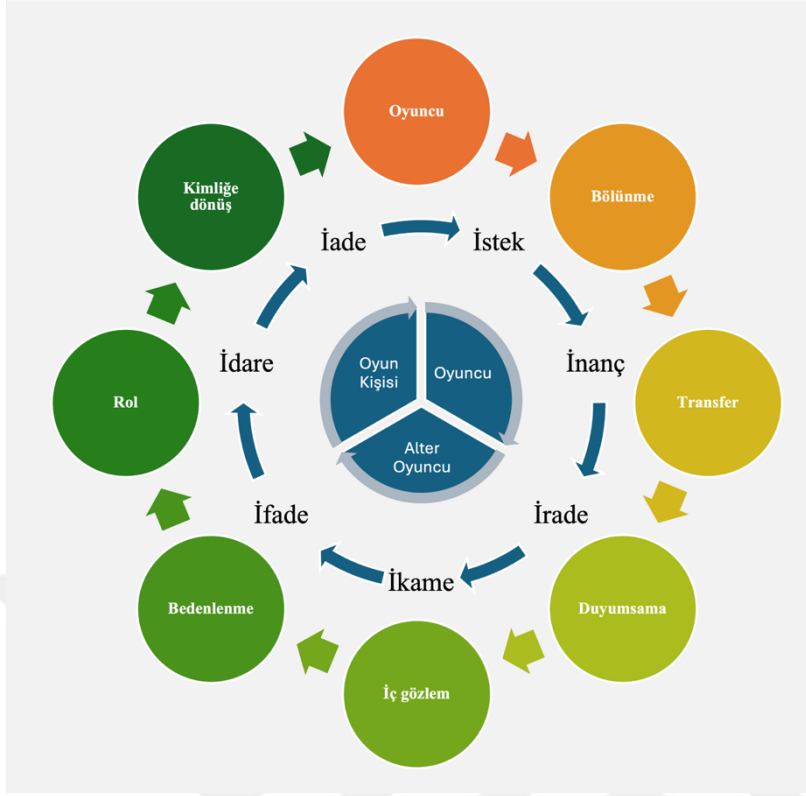
**Şekil 10:** Zihin Döngüsü

Üçüncü döngü, *simülasyon* ile ilgilidir. Bu da zihinsel bir simülasyondur. Oyuncu zihinsel bir simülasyon gerçekleştirir. Oyuncu gözleri kapalı, alter oyuncu yaratmak için ritüel aracılığı ile zihnini böler. Metin üzerinde çalıştığı tüm bulguları, alter oyuncuya yükler. Oluşturduğu alter oyuncuyu 5 duyu organı dahilinde hisseder. Oluşturduğu alter oyuncuyu bir müddet gözlemler. İç ve dış gözlem süreci tamamlandığında temasa geçtiği alter oyuncu ile yek vücut haline gelinir ve gözler açılır. Oyuncunun bedeninde, alter oyuncu yer alır. Alter oyuncu, meta-reel bir insan olarak oyun sürecine dahil edilir. Tamamlanan oyun süreci sonrası alter oyuncu toza dönüştürülerek (yok etme), oyuncu (orijinal kişi) bedeni iade edilir.



**Şekil 11:** Simülasyon döngüsü

Bu üç döngü, ayrılmaz şekilde bir arada çalışır. Oyuncu, tüm süreçleri tam bilinçli bir şekilde tamamlar. Tüm mekanizmaların çalışmasını yüksek konsantrasyon ile kontrolü altında tutar. Tam bilinç ve konsantrasyon, döngülerin sağlıklı bir şekilde iç içe tamamlanmasını sağlamaktadır.



**Şekil 12:** Dissosiyatif Oyunculuk döngüsü

Oyuncu, alter oyuncuyu tam anlamıyla yaratıp ayağa kaldırdığı zaman; zihnindeki simülasyonda oyuncunun bedeninde bir oldukları ve artık bedeni alter oyuncuya ait olarak gözlerini açtığı zaman, oyuncunun “o” olduğu zamandır. Replikleri ezberleyen oyuncu bölünme esnasında tüm cümlelerini de alter oyuncuya devreder. Replikler, oyuncunun belleğinden alter oyuncunun belleğine yerleştirilmiş ve alter oyuncunun belleğinde hazır hale gelmiştir. Alter oyuncu için replikler ne zaman gerekliyse o zaman konuşmaya başlayacaktır.

### 3.3.3. Bir Fenomen Olarak Dissosiyatif Oyunculuk

Prof. Dr. Medaim Yanık, DKB eğitiminde, tedavi esnasında, orijinal kişinin alterleri ile tanışması ve varlıklarını kabul etmesi, anlaşması gibi durumların aylar bazen yıllar sürdüğünü belirtirken, bu aşamalardan sonra en kolay şeyin, orijinal kişi ile alterin birleşme anı olduğunu belirtmiştir. Çünkü orijinal kişi ve alterler yapacakları birleşmeyi kabul edip, inanırlar. Aynı paralellikte oyuncu, alter oyuncu kişiyi

oluşturmak için gerekirse haftalarca-aylarca masa başında, onun biyopsikososyal yapısını oluşturmak için teorik-pratik çalışma yapmalı ve onu kâğıt üzerine kelimeler ile çizmelidir. Oyuncu, oyun kişisi alterini oluşturup, varlığını kabul ettiğinde, zihninden onu ayırmak ve bu kâğıt üzerindeki eş zamanlı ona yüklemek, görece kolay olacaktır.

Oyuncu tarafından oluşturulacak alter oyuncu kişiliğın zihinden ayrılması için yoğun bir konsantrasyon gerekmektedir ve sonrasında da zihnen bir simölasyon içinde ritüel gerçekleştirilecektir. Bu ritüel, oyuncu kişinin inancı doğrultusunda oluşturulacak bir “ayın” içeriğı ile gerçekleştirilebilir. Böylece ortaya meta-reel bir insan kişi çıkacaktır ve bu bizim oyun alanında kullanacağımız “alter oyuncu kişi” olacaktır. Prof. Dr. Medaim Yanık’ın belirttiğine göre, DKB hastaları için kendine ait birleştirme metotları bulunmaktadır. Kucaklaşarak iç içe geçme, yan yana durup iç içe geçme, dönerek zihinde birleşme, bulut metodu (bedenden çık, yüksel, başın tepesinden beyne gir ve dağıl) bunlardan bazılarıdır. Bu paralellikte oyuncu, zihninde başarılı olabileceğı bir “ayın” kurgulamalıdır. Transa geçmeli ve ayinini zihninde gerçekleştirmelidir. Farklı ritüeller sıralanabilir. Masmavi bir gökyüzü ve masmavi bir denizin ortasında sandalla gidildiğı düşünölürken, arkadan öne esen bir rüzgâr ile alter oyuncu, oyuncunun zihinden ayrılabilir. Kişilik özelliğine göre, sert esen poyraz rüzgâr ile Lady Macbeth, hafif esen bir meltem ile Ophelia ayrıldığına inanılabilir. Ya da oyuncu oturulduğı yerden/ayakta hiçbir eklentiye ihtiyaç duymadan da bir anda alter oyuncu kişiliğı zihninden ayırmayı tercih edebilir. Bu oyuncunun ayin gücü, tecrübesi ve inancı ile doğrudan ilgilidir.

Çalışmaya rahatlamış bir beden ile gözler kapalı başlanmaktadır, alter oyuncu kişi zihinden ayrılmalı eş zamanlı kişilik özellikleri yüklenmelidir. Zihinden bölünen her alter oyuncunun, hafızası da kendine ait veriler ile yüklü halde olacaktır. Gözler açıldığında artık alter oyuncu kişi (örn. Jan Dark), orijinal kişinin (oyuncu) kullanımına, aynı bedenin içinde sunulmuş hale gelmektedir. Her oyuncunun ritüeli farklı olabileceğinden oyuncu kadar ritüel gerçekleştirilebilir.

Prof. Dr. Medaim Yanık’ın belirttiğı üzere bilinçsizce ayrılan alter kişilerin birleşme seansı, bazı vakaların bilinçli bir şekilde gerçekleştirdiğı bir ritüelle, tek başlarına gerçekleşebilmektedir. Fakat bu durum, vakanın psikiyatrist ile uzun süreçler

alan seanslarının sonunda gerçekleşmektedir. Dissosiyatif oyunculukta da teori kısmının okunarak tek başına gerçekleştirilebilecek bir yöntem değildir. Bu yöntemi denemek isteyen oyuncu işin ustası olan bir kişi ile uzun süreli çalışmalar yaptıktan sonra, kendi de bu yöntem üzerinde hakimiyetini kurmayı başarinca, yöntemi tek başına gerçekleştirebilir hale gelecektir. Yanık'ın belirttiği üzere, alter ve orijinal kişi birleşmesi ritüeli esnasında yapılan şey, tamamen bir metafordur. Oyuncunun zihninden, alter oyuncunun ayrılması ise mental simülasyon/düşünsel simülasyon olarak gerçekleşecektir. Oyuncunun 5 duyu organı, alter oyuncu algılayacak ve kabul edecektir. Ayrıştırılan alter oyuncu kişi, bir meta-reel kişiliktir.

DKB tanısı alan kişi, alterlerin varlığına kabullenmediği, onlar ile anlaşmadığı sürece, birleşme gerçekleşmez. Oyunculukta da oyun kişinin varlığına, onun yaşadığına inanılmadığı sürece, zihinden bir alter oyuncu bölünemez, ayrılamaz. Alter oyuncu kişinin varlığına inanmak en önemli noktadır. İçten dışa, gerçekçi oyunculuk sistemlerinin ortak noktası, yaratılan karakterlere, yaşadıkları ana, var oldukları atmosfere inanmalarıdır; bu sistemlerin bakış açısı gibi, inanç yoksa dissosiyatif oyunculuk da gerçekleşemez.

İnanç, ortaya koymaya çalıştığımız sistem için çok önemli bir noktadır. İnanabilmenin anahtarının da var olan inançlar üzerinden yakalanabileceği düşünülmektedir. İnsanlarda inanç ve kabullenmenin iki şekilde gerçekleştiği görülmektedir; biri manevi diğeri ise dünyevidir. İnsanlar evrimin belirli aşamasından bu yana her zaman kendi varoluşunu sorgulamıştır ve sorularına cevap aramıştır. Kimi bu soruların cevabının kökenini “tanrıya” dayandırmış kimi “doğaya” bağlamıştır. İlk insandan bu yana, çeşitli yaratıcılara inanıldığı ve bazı din kurallarının farklı, bazılarının benzer olduğu görülmektedir. Bir dine inanan, genelde, diğerlerini inkâr etmiştir. Bu bağlamda bakarsak, örneğin ilk insandan günümüze 2000 tanrının var olduğu düşünüldüğünde, birkaç tanrının varlığına inanan, 3 diyelim, 1997; tek tanrılı dine inananların, 1999; ateist olanların ise 2000 tanrıyı da inkâr ettiği görülmektedir.

İnanca sahip kişilerin, inandığı tanrının dinine, tüm yaşamını adadığı görülmektedir. Onu kabullenmiş ve tüm benliği ile inanmıştır. Örneğin Maniheizm’de,

ıřık-nus ve karanlık (heyula)’nın savařı dinin merkezini oluřturmaktadır (Rudolph, 2002: 387-388).

Bu dine inananlar ruhlarını hep ıřıklı tutmak ve karanlıęı gclendirmemek iin, hibir canlının canını almama, hibir řeye zarar vermeme kuralı ile yařamaktadırlar. Dolayısı ile hibir hayvana ve ruhuna zarar vermeden, inek, tavuk, balık, kpek, vb. canlıları yemek amacı ile katletmeden, vejetaryen bir yařam benimsemiřlerdir. Bylece, bu inanca sahip insanların ruhları da kirlenmemekte, kararmamaktadır.

“Trklerin kabul ettięi dinler arasındaki Budizm ve Manihaizm’de, et iin hayvanların ldrlmesi, řiddet ieren eylem olarak kabul edildięinden et yemek yasaktır” (Glten, 2019: 31).

Dnyevi inanca rnek olarak ise futbol maları verilebilmektedir. Ayan’ın aktardığı zere en ok taraftar, dolayısı ile de fanatik, futbol sporunun iinde mevcuttur (Ayan, 2006: 202).

Dnya apına bakıldıęında yksek bir oran olarak grlebilecek “takım tutan” insan sayısının, takımına tm varlığı ile inandığı, bazılarının ise fanatikleřtięi grlmektedir. İstisna olanlar hari, takımının kaybetmesi karřısında futbolun bir oyun olduęu unutulur, taraftar ciddi anlamda, bir yakının kaybetmiřesine acı ekebilmektedir. Ma esnasında stadın neredeyse bir ibadet yerine dnřtę, aynı takımın taraftarlarının bir araya gelerek bir btn oldukları ve oyun esnasında takımına bu g ile destek oldukları grlmektedir. Bunun yanında bu inan, grece, yksek oranda bazı taraftarlarda o kadar ileri gitmiřtir ki, takımına laf eden karřı taraftarın yeleri ile ciddi kavgalar ıkabildięi ve pek ok řiddet grntsnn aıęa ıktığı bir gerektir. Ve hatta bazı inanlı insanların inandıkları din adına, inansızları ya da bařka dine inananları cezalandırılmak iin ldrlmesi gibi (BBC News, 2013), takımına laf ettięi iin karřı taraftarlardan birinin ldrldę de grlmřtr (Hrriyet, 2017 ). Bazı fanatiklerin kendi takımına, kaybettikleri iin szl saldırıda bulunduęu da bilinmektedir. Bazı insanlar, kendini takımına ait hisseder onu kabullenmiř ve ona inanmıřtır. Tıpkı bazı din kurallarının emri ile ne giyileceęinin belirlenmesi gibi takım tutan kiři, takımın zel kıyafetlerini giyer, konuřmalarında yer verir ve hayatının

büyük bölümünde takımına bağlı ve X taraftarı gibi davranmayı önemser. X takımını tutan bir taraftarın Y takımının renginde bir mum bile evine koydurmadığı görülebilen bir davranıştır. Tıpkı Müslümanların haç takmaması gibi kişi inancına, takım tutan kişi de taraftarına ve onların kurallarının gerekliliklerine inanarak yaşamaktadır.

“Merçil ve Akyol'un çalışmasına göre; 'futbol hayatımda önemli bir yer tutuyor diyenlerin oranı %62.3'tir. Bu rakam ultra-fanatiklerde %93.1'e çıkmaktadır. Takım kazandığında kendimi iyi hissedirim diyenlerin oranı %89.6, kaybettiğinde üzüldüğüm, kızarım diyenlerin oranı ise %68.5'tir. Taraftarların %25.1'i takımına olan sevgilerini vatan sevgisi ile özdeşleştirmekte. Takım sevgisini aile sevgisine benzetenlerin oranı ise %11.3'tür” (Talmiciler, 2006: 93).

İnancın genel anlamda ne kadar önemli ve etkili olduğunu yukarıda anlatılanlardan görmekteyiz. Birçok oyuncu teorisyeninin belirttiği üzere de oyuncu, oynayacağı kişiye inanmalıdır. Bu noktada, dissosiyatif oyunculuğun gerçekleşmesi için, oyuncunun oluşturacağı “alter oyuncu kişi”ye %100 inanması şarttır. Tıpkı bir dini (örn. paganizm) ya da futbolu (Örn. Beşiktaş) kabullenip, inanmak ve ona sadakatini sunmak için kuralları çiğnememek gibi, oyuncu da alter oyuncu kişi oluşturmada, onun varlığını kabullenmeli, ona inanmalı, onu oluştururken yüklediklerinde, onun hayatının gestusu ve kuralları dışına çıkılmamalıdır. Yaratılacak alter oyuncu, oyun karakteri ile %100 tutarlı yaratılmalıdır. Oyun bittikten sonra ise yok etme gerçekleşmeli, DKB'li bir bireyin birleşmede alterine yaptığı gibi, oyuncu da işi biten alter oyuncuyu, beyinde toza dönüştürülmeli ve orijinal kişi (oyuncu) günlük hayatına devam etmelidir. Alter oyuncu, oyun zamanına aittir ve sanatsaldır. Orijinal kişi günlük hayata ait bir insandır.

Dissosiyatif oyunculuk sistemi içten dışa ya da dıştan içe olarak ayrılamaz. İlk aldım bölünme içten dışıdır. Eşzamanlı yapılan bilgileri yükleme ve onu oyun kişinin tüm özellikleri ile donatma dıştan içedir; çünkü tüm bilgiyi bize oyun metni verir. Bu şekilde, alter oyuncu (örn. Faustus) tamamlanır. Oyuncu, oyun kişinin iç-dış, biyopsikososyal, tüm araştırmaları bittiğinde, oyun kişinin tüm gerçeklerini ve hakikatini bir kâğıda döker ve bu kâğıtta oluşturduğu bulgular ışığında, oyuncu kişi, alter oyuncuyu zihninden/kendinden ayırır ve yaşamsal bilgilerini yükler.

Tekrarlamakta fayda olabilir; alter oyuncunun, oyuncunun kendi zihninden ayrılması DKB'deki gibi, kişinin kendine ait duyguların bölünmesi değil, aksine, zihinden bölünen kişiliğin, çalışma kağıdındaki bulgular ışığında yüklenmesi anlamındadır. Bu noktada DKB ve *dissosiyatif oyunculuk* arasında net farklılık görülmektedir. DKB bireylerinin bölünen zihinlerindeki duygular, kişinin özünde kendine aittir, vakalar durumu anlayana kadar kabul etmeyebilirler, DKB çok kişilik gösterse de tüm uzmanların ortak söylemi, tek insan olduklarıdır. Buna karşın oyuncu, alter oyuncunun zihninden, oyuncunun kendine ait duyguları olmadan ayrılır ve metnin verdiği bulgular ile kodlanarak yaratılır; orijinal kişinin özünden farklıdır. Oyuncu, oyun kişisi alterini, kendi zihninden bölmekte ve/fakat böldüğü alterin içini haftalarca-aylarca bulmaya uğraştığı, çalışma kağıdına yazdığı bilgiler/duygular doğrultusunda doldurmakla yükümlü olacaktır.

Oyuncunun kendi olmama samimiyetsizliği; başka kişi olabilme yeteneği ve alter oyuncunun kendi samimiyetini (Örn. Cassandra karakterinin samimiyeti) elde etme gücü ile eksiksiz olarak dengelenmektedir. Böylece oyuncu, alter oyuncunun gerçeği ve hakikati ile dolmuş bir samimiyet içindedir. Bu da tam olarak oyuncunun günlük hayattaki halinden sahneye çıkana dönüşmesi sırasında, yaptığı işin sanat ile kaplanması durumudur. Hem doğru hem yaratıcı oyunculuk ortaya çıkmaktadır.

Dissosiyatif oyunculuk hem rasyonel, yani akla uygun hem de yaratıcı oyunculuk sistemini beraberinde getirmektedir. Kişi, bölündüğü ve alter oyuncuyu yarattığı zaman, alter oyuncu sadece yazarın ya da yönetmenin istediği koşullarda şekillendirilir. Sahnede durum şuna dönüşecektir; oyuncu “o” olduğu için otomatik olarak doğru duyguları samimiyetle hissedecek ve yansıtacaktır, dolayısı ile alter oyuncunun duygularını seyirci de hissedecek ve hem rasyonel hem yaratıcı oyunculuk ortaya çıkacaktır. Metne bağlı oyunculuk sergileniyor ise Lady Macbeth kişiliği itibariyle, hobi olarak pembe tütü giyip bale yapmayı tercih edecek bir kadın değildir. Dolayısı ile Lady Macbeth'i bu hobiyi edinebileceği düşündürülecek şekilde oynamak doğru olmayacaktır. Yahut Hamlet, annesi ile evlenen amcasına sevgi dolu bakmaz, Medea kocasını affedecek naiflikte sergilenemez... Alter oyuncu, oyun kişinin tüm özelliklerini giyer ve onun tavır ve davranışları ile kısıtlanmıştır. Sahnede herhangi bir aksilik yaşasa dahi, alter oyuncunun özellikleri doğrultusunda bu aksilik ile baş

edilebilecektir. Yaratıcılık kısmı ise tam olarak alter oyuncunun verili tüm özelliklerini içleştirip, verilmeyen ve alt metinde yatan özelliklerini de sergilemesi ile ortaya çıkacaktır. Alter oyuncu, sahneye ait gerçeklik içinde yaratıldığı için, ait olduğu yer belli olacaktır. Alter oyuncu “o anda” “orada” “o kişilikle” “o tarihte” yani oraya ait gerçeklik içinde ve tüm hakikati ile var olacaktır. Dolayısı ile seyirci yaratım gücü yüksek, rasyonel bir oyunculuk sürecine eşlik edecektir.

Doğal olmak, genellikle geniş bir çevrede yanlış anlaşılmaktadır. Özellikle, eğitimin önem seviyesinin düşük olduğu ülkelerde, *ben yaptım oldu* anlayışıyla yapılan oyunculukların, günlük meşhurların parlayıp söndüğü ülkelerde daha çok görülmektedir. Halbuki, tıpkı beyin ameliyatınıza girecek doktoru sorgulamanız gibi (ki diploması olmadığı anlaşılan doktorun yaptığı ameliyat haberlerini hatırlayınız, onu bile sorgulamadan yaşayan kişiler mevcuttur. [Cumhuriyet, 2022]) size dayatılan oyuncuların eğitimleri de sorgulanmalıdır. Çünkü bu tarz cahil oyunculuklar, sanatın ruhuna saygısızlık yapıp onu çürütmekte dolayısı ile sosyal çürümeye sebep olmaktadır. Beyin ameliyatı ile hayatını yitirebilecek kişi, sosyal çürüme ile de ruhunun aydınlığını kaybedecektir. Oyunculuk doğal bir şey değildir, oyuncu sokakta Lady Macbeth, Hamlet, Jan Dark, Apollon vb. kişiler, tanrılar ya da hayvanlar olarak gezmez. Gezen varsa da acil yakalanıp ruh ve sinir hastanesine tedaviye alınması muhtemeldir. Bu noktada doğal olan, kendi sosyal rollerini gerçekleştiren ama kişiliği değişmeyen, ismi kimliğinde yazan orijinal kişiliktir. İsim değişimi, sadece ve sadece oynanması gereken oyun esnasında, sahnede gerçekleştirilen bir durumdur. Dolayısı ile doğal olmak, oyun alanının, sahnenin, filmin, dizinin ya da fotoğrafın içinde karakteri oynarken, “karakterin doğalını” yakalamaktan geçmektedir. Dissosiyatif oyuncu, oyuncunun kendi doğalını taşıyacaktır. Fransız oyuncu *Constant Coquelin*’in söylediği gibi:

“Siz bir oyuncu olarak tiyatrodaki bulunmaktasınız, sokakta ya da evde değil. Eğer sahneye, sokağa ya da eve ait bir davranış yerleştirirseniz, bu bir sütunun tepesine doğal boyutlarında bir heykel koymaya benzer: O heykel orada asla doğal boyutlarında görünmez” (Özüaydın, 2014: 54).

Oyuncu (orijinal kişi), alter oyuncu kişiden (örn. Hamlet) farklıdır ve alter oyuncu, orijinal kişinin yüklediği bilgiler dahilinde yaratılmış bir insandır. Bu meta-

reel insanın iç monoloğuna kadar kendine ve özelliklerine hakimiyeti mevcuttur ve fakat özerk değildir. Orijinal kişi istediği an alter oyuncunun şalterini kapatıp durdurabilir.

DKB hastası hafıza sorunu yaşadığı zamanlarda, alterini kontrol edemez. Oyunculukta, orijinal kişi (oyuncu) ve ayırdığı alter oyuncu arasında hafıza kaybı söz konusu olmadığından, bölünen alter oyuncu sürekli kontrol altında tutulabilmektedir. Oyuncu, çeşitli oyunlar çalışarak, oyun kişilerini alter olarak böldükçe, birden fazla kişiliği ortaya çıkartabilirken, DKB’de amnezi yaşayan hasta, kişilik olarak azalmaktadır. Prof. David Spiegel, DKB ile ilgili röportajında, dissosiyatif kimlik bozukluğunun, kişinin kimlik duygusu, hafızası ve bilinci arasındaki bağlantı eksikliğini içerdiğini belirtmiş, bu bozukluğa sahip kişilerin birden fazla kişiliğe değil, birden az kişiliğe sahip olduğunu ifade etmiştir (Spiegel, 2025).

#### *Oyuncu ve Travma*

Tiyatroda oyuncu olmazsa olmaz. Bu oyuncu, “insan” olduğu sürece ve psikolojik gerçeklik içinde sistem kurulması durumunda, çeşitli travmalara maruz kalma durumları meydana gelmektedir. Oyuncunun bu travmayı hayatına taşıma riski bulunmaktadır. Sahnedeki duygu durumunu çıkartmak için geçmişinden duygu çağırarak ve bunu tekrar tekrar her oyunda yapmak, zorlayıcı ve acıtıcı bir durumdur -ki Stanislavski de bunu anlayarak fiziksel aksiyon sistemini oluşturmaya geçmiştir. Fakat günümüzde hala oyunculuk okullarında Sistem’in, Hollywood yıldızlarında Metot’un çalışıldığı da bir gerçektir. Şu asla unutulmamalıdır ki, dissosiyatif oyunculukta yaratılan alter oyuncu kişi, oyuncunun kendi değildir. O bir “alter oyuncu kişi”dir. Oyuncu, sahnede bu alter kişiyi kullanır ve oyun sonrası onu beyinde toz eder, dağıtır. Oyuncu, sahnede yaşanan hiçbir acıtıcı duruma maruz kalmaz, alter oyuncu kişi bu görevi üstlenmektedir.

David Greig’in "Europe" (Avrupa) oyununda tecavüze uğrayan karakter Adele, Euripides’in yazdığı “Troyalı Kadınlar” oyununda 8 çocuğu ve torunu gözünün önünde öldürülen ve tek kalan kızı Cassandra’nın hizmetçi ve fahişe olarak kullanılmak üzere düşmanı Agamemnon’un götürdüğünü gören Hecabe, Sartre’ın “Gizli Oturum” oyununda cehennemi kendi aralarında yaratan ve yaşayan Garcin,

Ines, Estelle, Sophogles'in "Oidipus" oyununda annesi ile cinsel ilişkiye giren Oidipus, Ali Ömür Ulusoy'un "Kurbanlar Tanrı İstiyor" oyununda yüzü yanan güzellik kraliçesi Anastasya... daha sayabileceğimiz binlerce travmalı kişi, oyuncular tarafından oynanmakta ve bunu psikolojik gerçeklik kullanılarak gerçekleştirmek istemektedirler. Dissosiyatif oyunculuk, bu noktada oyuncunun zarar görmesini engellemek üzerine tasarlanmıştır. Oyuncu, ben o değilim, o yarattığım alter oyuncu kişi, oyun esnasında kullanacağım ve sonra yok edeceğim, gerektiğinde bu işlemi tekrarlayacağım kabulü ile bu çalışmaya başladığından, oyuncunun zihni/ruhu tecavüzlerden, işkencelerden veya ölümlerden etkilenmeyecektir. Oyunda, yaşananlar için yarattığı alter oyuncusunu kullanacaktır. Dolayısı ile psikolojik gerçekliği elden bırakmadan oyunculuğunu yapmak isteyen oyuncular, her oyunda, kendi bedenlerine acı çektirmeden bunu başarmış olacaklardır. Tıpkı DKB'de tecavüze uğramış, işkence görmüş vakanın, bu yaşananları kendi değil, alter kişilerinden birinin yaşadığına inanması gibi. Ortak bakış açısı, bunları ben yaşamadım "o" yaşadı, olacaktır.

Ve/fakat unutulmamalıdır ki, her sistem her oyuncuya iyi gelmeyeabilmektedir. Oyunculuğunu taklit üzerinden gerçekleştiren oyuncularda bu sistem gerekli değildir. Ayrıca diğer psikolojik gerçekliğe bağlı sistemler yani; geçmişinde yaşadığı duyguyu sahneye taşıyan "kutsal oyuncu" olsun, bilinçli olarak bilinç altına inen "sistem oyuncusu" olsun, geçmişinde yaşadığı duyguyu, benzer duygu olarak sahnedeki ana aktaran "metot oyuncusu" olsun, bu çalışmalar gerçekleştirilirken ne kadar dikkatli olunması gerekiyorsa dissosiyatif oyunculuk sisteminde de onlar kadar dikkatli olunması gerekmektedir. Bu sebepten bu sistemleri çalışacak oyuncunun beden ve zihnen çok güçlü olması beklenmektedir. Çalışma esnasında oyuncu tam bilinçli olmalıdır ve her şeyin kendi kontrolü altında olduğundan emin olarak ilerlemeli, durum akışına bırakılmamalıdır. Dissosiyatif oyunculuk, oyuncuda travma önleyici bir sistem olarak çalışarak, oyuncunun güvenli alanda yüzmesini sağlamayı amaçlamaktadır. Ve şu da belirtilmelidir ki bu sistem tüm psikolojik gerçekliğe bağlı oyuncularda çalışacak diye bir kural da yoktur. Sistem'i, Metot'u ya da Kutsal Oyunculuğu herkesin başaramayacağı gibi bunu da başaramayacak oyuncular olacaktır. Her oyuncu kendine uygun yöntemi tercih etmelidir. Her oyuncu, her oyunculuk sistemini uygulamak zorunda değildir. Kendi oyunculuğunu en iyi şekilde icra ettirecek formül üzerinden ilerlemelidir.

Unutulmamalıdır ki, DKB tanısı alan kişilerde, çoğu alter kişiler özerk bireylerdir. Dissosiyatif oyunculukta oluşturulacak alter kişi ise özerkliğe sahip değildir. Orijinal kişinin (oyuncu) kontrolü dışında hareket edemez. Böyle bir durum söz konusu değildir. Alter oyuncu kişi, orijinal kişinin (oyuncu) oyun merkezi için yarattığı, donattığı ve oyun için onu kullanıp sonrasında yok ettiği bir kişidir. Alter oyuncu kişi, oyun içinde var olan kişiliği ile düşünüp hareket etme gücüne sahiptir, oyun bittiğinde, oyuncunun zihninde toz bulutuna dönüşerek yok olacaktır. Oyun içinde özgür olsa da bedende tam bağımsızlığı söz konusu değildir; bağımsızlığı, kendi kişiliğinin içinde ve oyun mekânında elde etmektedir. Alter oyuncu, o anda, orada yaşayan kişidir. Oyun bitince yaşama devam eden oyuncunun kendisidir.

Tezimizde uzmanlardan edindiğimiz bilgiler ışığında ve gerçek vakalar kısmında da gördüğümüz üzere, DKB alterleri, cinsiyet olarak, kadın, erkek, trans, yaş olarak, bebeklikten ileri yaşlara, her türlü ırk, dil, dinden insan ve çeşitli doğa üstü güç ve hayvan alterlerine sahip olabilmektedirler. Bu geniş skala, dissosiyatif oyunculuk sistemi için çok işe yarar görünmektedir. Çünkü bir oyuncunun, aynı DKB alterlerindeki gibi yaş sınırı, cinsiyet sınırı bulunmadığı gibi insan olmayan canlıları da canlandığı görülebilen bir durumdur. Pek çok metinde hayvan oynayan insan görülmektedir. Örneğin; Sibylle Berg'in yazdığı *Köpek, Kadın, Erkek* oyununda bu durum mevcuttur. Dolayısı ile dissosiyatif oyunculuk sistemi her ne oynanmak istenirse istensin, çalışır bir sistem olacağı öngörülmektedir.

“Bu 'değiştirilmiş' kişilikler, her şeyin mümkün olduğu rüya veya trans 'mantığı' üzerine inşa edilmiş gibi göründükleri için neredeyse her kimliğe bürünebilirler. Dolayısıyla, alterler erkek ya da kadın, yetişkin ya da çocuk, insan ya da insan olmayan olabilir. Yarı ruhani varlıklar nadir değildir” (Sinason, 2011: 112).

Tiyatronun ritüellerden doğmuş olduğunun düşünüldüğünü ikinci bölümde görmüştük. Grotowski, Barba gibi pek çok araştırmacının oyunlarının içine ritüelleri yerleştirmiş olduğu da görülmektedir. Dissosiyatif oyunculuk, ritüelleri gerçekleştiren ve ilk oyuncular diyebileceğimiz insanların da, kendi translarını yaratabilmek için zihnen uyguladıkları ritüellerin var olduğuna inanmaktadır. Dissosiyatif oyunculuk yolculuğunda, oyuncu da tiyatronun içinde yaşayan haline gelebilmek için, ilk önce

kendi ritüelini gerçekleştirecek, gözlerini kapatıp ritüelini uygulayacak, zihninden ayırarak alter oyuncusunu yaratacaktır.

DKB’de, orijinal kişinin öz benliği travma sebebi ile parçalanınca kendinden bağımsız, kendi özüne ait olmayan “benlikler” ortaya çıktığı bilinmektedir. Her birinin, motor davranışlardan, duygusal davranışlara kadar bağımsız, özerk durumdadırlar. Nöro-tipik bireyler, sosyal rollerine de bürünseler, farklı duygular da yaşasalar, kökenlerinde kendilerine ait değişmeyen bir öz benliğe bağımlı hareket etmektedirler. DKB vakaları bu durumdan yoksundur. Alterlerin, öz benlikle ilişkilerinin kesilmiş olduğu görülmektedir. Bu durumda orijinal kişinin (alterler kendi zihninden bölündüğü için) tüm alterleri kapsadığı ama aynı zamanda onların, orijinal kişiden tam bağımsız ve farklı kişiler olduğu görülmektedir. Bir DKB hastası, hırsız bir altere sahipse, orijinal kişiliğin onun çaldıklarından haberi olmayabilir. Bu, hırsız alter kişiliğin, orijinal kişilikten tam bağımsız hareket edebildiğinin göstergelerindendir.

Dissosiyatif oyunculuk için de kısmen aynı şeyler geçerli olmaktadır. Oyuncu, zihninden bölerek yeni bir alter oyuncu yaratacağı için, alter oyuncuyu kapsayacak fakat ona benzemeyen farklı bir kişilik olarak kalacaktır. Oluşturulan alter oyuncu, oyuncunun tam kontrolünde kalacaktır. Alter oyuncu, oyuncunun zihninden ayrılıp, öz benliğinden ayrılmadan, ancak ona geçici bir süre, yaratıcı bir şekilde hizmet eden bir varlık olarak kalacaktır. Alter oyuncu varlığı, oyuncunun öz benliğine bağlılığı devam edecek fakat kişilik özellikleri farklı olacaktır. Bu durum, oyuncunun, rol yapma esnasında kendi varlığını tamamen kaybetmeden, askıya alarak, yaratıcı ve kontrol edilebilir bir şekilde başka bir kişiliğe bürünmesini ifade etmektedir. Yaratılan alter oyuncu, ne kadar derin olursa olsun, oyuncu kendi kimliğinin farkında olacaktır. DKB’nin alterlerindeki tam bağımsızlık durumu, dissosiyatif oyunculukta tam bağımlı olarak sürdürülecektir. DKB’de alterlerin orijinal kişiyi “parmağında oynatması” durumu gibi, dissosiyatif oyunculukta, orijinal kişi (oyuncu), alter oyuncuyu “parmağında oynatacak”tır. Bu yönden tam zıtlardır. Aynı zamanda, dissosiyatif oyunculuk sisteminde oyuncu DKB fenomenindeki gibi alterleri kapsasa da bu alterlerin biyopsikososyal davranışları, orijinal kişinin (oyuncunun) kendi

yaşantısından yola çıkılarak (Stanislavski gibi) formüle edilmediği için, DKB'nin aksine orijinal kişiden (oyuncudan) tamamen farklı bir kişilik olacaktır.

Sonuç olarak alter oyuncu, DKB'deki gibi orijinal kişinin (oyuncunun) kendi zihninden bölünür. DKB'deki gibi benliğin bir parçası olarak deneyimlenir. DKB'nin aksine, alter oyuncu öz benliğe bağlıdır; fakat bu deneyim zihinsel ve algısal bir süreçtir, duygusal temelli değildir. Yani, oyuncu en derin ve gerçek benliğiyle uyumlu kalmaktadır, kendisi olma halini kaybetmez, geri çeker; alter oyuncu kendi alanında, kendilerine ait duyguları ile özgür kalır. Oyuncu dilediği zaman bu özgürlüğü geri alır. Alter oyuncu, oyuncunun varlığı kendinden bölmesi, varlığın içini verili koşullar altında dışardan edindiği bilgiler ve bu doğrultudaki duygular ile doldurması ile oluşur. DKB'nin zıddına alter oyuncu, orijinal kişiye (oyuncu) tam bağımlıdır; kendi kişiliğinde tutarlı, oyuncudan başka bir kişiliktir; oynanacak oyun karakteridir.

“Dissosiyatif kimlik bozukluğunda yüz, postür, motor, konuşma, duygusal ve bilişsel değişikliklerin eşlik ettiği bir bilinç durumundan diğerine geçiş, dış ve iç deneyimlerin değişmez bir şekilde atıfta bulunduğu çekirdek bir kimlik duygusu olmadığı için mümkün olmaktadır. Benlik duygusu, gerçek olmayan ötekenden türeyen temsilleri içerir. Bunlar benliğin bir parçası olarak deneyimlenir ancak benliğe ait değildir” (Sinason, 2011: 31).

### **3.4. DKB ve Dissosiyatif Oyunculuk Ayırıştırması**

*Dissosiyatif oyunculuk*, her ne kadar DKB'den yola çıkılarak tasarlandıysa da tamamen farklı ve bağımsız bir fenomendir. Aşağıda her iki alanın temel ayrışma noktaları ve gerekçeleri listelenmiştir.

- DKB'de vakalar bilinçsizce bölünür, bilinçli birleşir. Dissosiyatif oyunculukta oyuncu, her aşamada yüksek bilince sahiptir.
- DKB, sağlıklı dissosiyasyon süreci içerirken, Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi sağlıklı dissosiyasyon süreci içermektedir.

- DKB’de birleşmede, dissosiyatif oyunculukta hem bölünmede hem birleşmede (yok etme) zihnen bir ritüel gerçekleştirmektedir.
- DKB’de bölünen zihin, orijinal kişinin kendi öz duygu ve hafıza parçaları ile yüklenirken, dissosiyatif oyunculukta zıddına, alter oyuncu zihni, oyuncunun, oyun karakteri hakkında uzun süre metin üzerinden edindiği, çalıştığı bilgiler ışığında, özellikleri, duyguları ve hafızası ile bölünür (biyopsikososyal).
- DKB vakasının alteri, Medaim Yanık tarafından yapay zekâ olarak adlandırılırken, dissosiyatif oyuncunun alter oyuncusu meta-reel bir kişidir.
- DKB vakalarının alterleri çoğunlukla özerktir. Dissosiyatif oyunculukta alter oyun kişisi, oyuncuya tam bağımlıdır. Oyun içinde özgürdür ve fakat beden içinde özerk değildir.
- DKB vakaları (amnezik olduklarının dışında) alterlerini görür, duyar, konuşur, hisseder, kokusunu alır ve onunla sürekli aynı bedende yaşar; alterleri beş duyu organları ile tanımlanır. Oyuncu, alter oyuncu kişiyi zihninde oluştururken beş duyu organı onu algılar. Onu görür, duyar, hisseder, kokusunu alır, ağzındaki tadı fark eder. Oyuncu ve alter oyuncu tek beden olduktan sonra, 5 duyu organı alter oyuncu kişiye ait olarak çalışmaya devam eder. Alter oyuncu, oyuncu tarafından yok edildikten sonra 5 duyu organı oyuncunun kendine aitliği ile devam eder.
- DKB vakasının alterleri canları ne zaman isterse -gün içinde, gece yarısı, sabaha karşı- zaman fark etmeksizin bedene hâkim olabilmektedirler. Alter oyuncu, sınırlı bir süre oyuncu ile aynı bedende var olur, sadece oyun sürecinde ve oyuncu izin verdiği kadar var olacaktır.
- DKB vakalarında, orijinal kişi ve alter kişilerin karşılıklı anlaşmaya varması sonrasında gerçekleştirilen ritüele olan inançları sayesinde, birleşme gerçekleşmektedir. Oyunculukta da paralel olarak oyuncu, zihin ayrılması aracılığı ile alter oyuncu kişi yaratmayı kabul eder, kendine ait bir ritüelle

zihninden alter oyuncuyu ayırır ve her aşamada, içinde bulunduğu sürece inancı tamdır. Bölünmede ve birleşmede “inanç” iki taraf için de ortak önem taşımaktadır.

- DKB vaka alterlerinde, her yaş aralığında insan, her çeşit hayvan ve doğa üstü canlılar bulunabilmektedir; bu bir vakanın zihninin oluşturabileceği her türlü “canlı” ile sınırsızdır. Bir oyuncu dünya üzerinde yazılmış her oyun karakterini canlandırabilir. Farklı yaş aralığı ve farklı canlı türü mevcuttur. Bu bir yazarın kitabında oyuncuyu sokacağı “canlı” aralığında sınırsızdır.
- DKB vakalarındaki alterler, orijinal kişiye müdahale edebilir, onun yerine geçebilir, istemediği şeyler yaptırabilir. Dissosiyatif oyunculukta her şey bilinçli yapıldığından ve oyuncu yarattığı alter kişinin gerçek bir insan olmadığını bir meta-reel kişi olduğunu sürekli farkında olduğundan, böyle bir durum söz konusu değildir. Hiçbir alter oyuncu, oyuncuya müdahale edemez, onu etkileyemez, istemediği şeyler yaptıramaz. DKB vakalarında kontrol alterlerin eline geçebilirken, oyunculukta kontrol %100 oyuncunun elindedir ve hep öyle kalacaktır. Kalmama ihtimalini barındırdığını düşünen oyuncu, bu sistem üzerinde çalışmamalıdır.
- DKB vakalarında alter kişi birleşmeyi kabul etmeyebilir, dissosiyatif oyunculukta alter oyuncu, bu şekilde bir bilince sahip olmadığından, oyuncu istediği an onun şalterini kapatabilir.
- DKB alterleri, her an her yerde kendiliğinden ortaya çıkabilirken, oyunculukta alter oyuncu, sadece oyun alanında var olabilir. Bu durum da sadece oyuncunun ritüelini gerçekleştirdikten sonra kendi isteği ve tercihi dahilinde gerçekleşmektedir.
- DKB’de vaka alterleri ile orijinal kişi “birleşerek” tek insan haline gelir. Dissosiyatif oyunculukta oyuncu, alter oyuncuyu beyinde eritir, toza dönüştürür ya da şalterini kapatıp yok eder. Oyuncu, alter oyuncuyu oyunculuk mesleğine ait alanında saklı tutar. Bu durum tekrar sahnede kullanana kadar

alter oyuncunun ortadan kaybolma durumudur. Çünkü oyuncu, kendi hayatında alter oyuncunun duygularını kullanmaz. Oyuncu, alter oyuncudan farklı bir insandır. Alter oyuncu, sanatsal bir varoluşa sahip meta-reel kişiliktir.

- DKB vakalarında, alter kişiler genellikle hastalıklarını (kendilerine has bir durum değilse -örneğin, göz bozukluğu) orijinal kişiye de (dünyaya doğan) yaşatırlar. Oyunculukta alter oyuncu, hasta ise hastadır. Fakat, orijinal kişi (oyuncu) bu durumdan etkilenmez. Örneğin, DKB vakasının bir alteri zehirlenmişse orijinal kişi de zehirlenir ve kusma ateş vb. semptomlar yaşamın o anında orijinal kişide de görülmektedir. Oyunculukta, alter oyuncu zehirlenmişse sadece oyun alanında bu semptomlar görülür, oyun bittiğinde oyuncuda hiçbir etkilenmişlik görülmemektedir. Zehirlenen, alter oyuncu kişidir (Örn. Baba Hamlet). Oyuncuda bir sorun görülmez.
- DKB’de orijinal kişinin yaşadığı travmayı aktardığı bir alteri oluşur, bu şekilde kendine oluşturduğu bir savunma sistemi mevcuttur. Olayı “ben değil o yaşadı” olarak görerek akıl sağlığını korur ve durum ile başa çıkar. Oyunculukta da bu sistem sayesinde oyuncu, oyun kişiliğinin yaşadığı travmayı, her oyun tekrar tekrar yaşamak durumunda kalmayacaktır. Oyuncu, oyun kişiliğini çalışır; bilgilerini, duygularını, düşüncelerini, yaşamını metinden sağlar ve zihnini bölerek her şeyi alter oyuncu kişiye devreder. Bu şekilde sahnede yaşanan her şey oyuncunun değil, alter oyuncu kişiliğın başına gelecektir. Her oyunda travmayı yaşamak alter oyuncu kişinin görevidir. Bu şekilde oyuncu da kendi sağlığını korumuş olacaktır. Gerçekçi oyunculuk yapabilmek için psikolojik sorunlar yaşamayacaktır. Çünkü dissosiyatif oyunculuk, gerçekçi oyunculuk yaratır fakat gerçekleri her oyunda tekrar yaşayan alter oyuncu kişiliktir. Bu sistem oyuncuyu, oyun kişinin travmalarını yaşamaktan korumaktadır.

Dissosiyatif oyunculuk yöntemi ile rol çıkartırken, bir oyuncu için hem daha sağlıklı hem de biyopsikososyal yapısına bağlı kalarak pratiğe dökülecek, gerçekçi oyunculuk tarzından ödün verilmeyecek, yaratıcı ve doğru oyunculuk sergilenebilecektir. Gerçekçi tercih edilmeyen oyunlarda ise oyuncu, bilge, ev sahibi

alter oyuncu sayesinde oyunculuğun gerekliliklerine daha hâkim olarak oyunculuğunu gerçekleştirecektir.

Sonuç olarak, DKB fenomeninin ve dissosiyatif oyunculuk sisteminin pek çok zırt ve ortak çalışan metotlarının mevcut olduğu görülmektedir. Oyunculuk perspektifinden bakılarak incelenen DKB fenomeninin değerlendirilmesi ile ortaya çıkan dissosiyatif oyunculuk sisteminin, rol çıkartmak için çalışır bir sistem olduğu düşünülmektedir.

### **3.5. Dissosiyatif Oyunculuk ve Diğer Sistemler**

#### **3.5.1. Psikolojik Gerçekçi Oyunculuk – Stanislavski Örneklemleri**

Hem Stanislavski sisteminin hem dissosiyatif oyunculuk sisteminin ilk adımı, “içten dışa” olsa da birbirlerine zıtlardır. Stanislavski, kişinin kendi duygularından, yaşanmışlıklarından yola çıkarken, dissosiyatif oyunculuk, zihninden kişiyi ayırır, oyun kişisini tamamen metindeki verili koşullar altında oluşturur, duyguları kendinden, yaşanmışlıklarından yola çıkarak bulmaz. Aşağıdaki yöntemlerin hepsinin ilk adımı Stanislavski için, oyuncunun kendi iken, dissosiyatif oyunculukta oyun kişisinin kendidir. Bunun yanında Stanislavski’nin ortaya koyduğu temel kavramlara bakıldığında, dissosiyatif oyunculuğun da bu kavramlar ile tutarlılık gösterdiği görülmektedir.

Stanislavski’nin *Through Line* (Eylem Çizgisi) kavramı, bir oyuncunun, karakterin temel niyetini belirledikten sonra, bu niyeti oyunun tamamı boyunca sürdürmesini sağlayacak küçük iç çizgilerini, karakterin büyük amacına hizmet için eylemde bulunur hale getirmesi anlamına gelir. "Küçük çizgilerin hepsi aynı amaca yönelmiş ve ana akımın içinde erimiştir" (Stanislavski, 1996: 367). Bu, daha tutarlı ve derinlemesine bir performans ortaya koymak için kullanılır. Karakter, bu çizgi aralığında eylemlerini belirler ve yanlış bir hareket yapmaktan kaçınır. Örneğin Dr. Faustus’un *through line*’ı, bilgi ve güç arayışıdır. Bu arayış, oyunun her aşamasında Faustus’un eylemlerini ve kararlarını etkiler ve yönlendirir. Bu iç çizgi, karakterin

motivasyonlarını derinlemesine anlamak ve performansı tutarlı bir şekilde sergilemek için oyunculara rehberlik eder.

DKB fenomeninde alter kişi, kendi kişiliği içinde tam tutarlı hareket etmektedir. Dissosiyatif oyunculuk yönteminde, alter ayırarak oyun kişisini oluşturma, tam tutarlı, oyunun başından sonuna kadar kişilikten çıkmamayı sağlayacak şekilde, kendi amacından ayrılmaksızın hareketlerini düzenleyecektir. Dolayısı ile Stanislavski'nin "through line" kavramıyla uyum gösterecektir. Örneğin, DKB vakalarında genelde görülen *koruyucu alter* mevcuttur. Bu alter, kötü alterin intihar girişimini engellemek görevindedir. Var olduğu andan itibaren sürekli intiharı engellemek için eylemlerini gerçekleştirir. Dissosiyatif oyunculukta da oluşturulan alter oyuncu, DKB tanılı bireylerin, alter kişileri gibi kendi görevi üzerinde istikrar sahibi olacaktır.

Stanislavski'nin *süper-objective* (üstün amaç) kavramı, oyuncunun en büyük hedefi anlamındadır. Bu sayede oyuncu, oyun içi motivasyonunu ve eylemlerini dengesizleştirmeden kurtarır. Örneğin Jan Dark'ın üstün amacı, Fransız topraklarını düşman işgalinden kurtarıp ülkesinin bütünlüğünü sağlamak için savaşmaktır. Bütün kararlarını bu amaç için verir ve eylemlerini bu doğrultuda gerçekleştirir. Stanislavski, kendi üstün amacının ve baştan sona eylem çizginizin her şeyin üstünde tutulması gerekliliğini, ana temaya yabancı olan ve dıştan gelen her türlü eğilimlerle hedeflerden sakınılması gerektiğini belirtmektedir (Stanislavski, 1996: 368).

"Aktörün, bir piyesteki bütün bireysel, küçük amaçları, bütün imgesel düşünceleri, duyguları ile eylemleri, entrikanın üstün-amacını gerçekleştirmeye yönelmelidir. Genel bağ öylesine güçlü olmalı ki, üstün-amaçla ilgisi bulunmayan en önemsiz ayrıntı bile, gereksizliği ya da yanlışlığı yüzünden dışta kalabilsin" (Stanislavski, 1996: 361-362).

DKB fenomeninde, her alterin bir üstün amacı bulunmaktadır. Sözgelimi, travmayı yaşatan kişinin alteri vakada alter olarak oluşmuşsa (örneğin, babası kıza tecavüz eder, kız zihnen ayrılır ve ona işkence eden baba da alterleri arasında oluşur), vakanın tüm hayatı boyunca ona travma yaşatmaya devam eder. Travma yaşatan gerçek kişi ölse bile, vakada oluşan alter, iyileşme sağlanana kadar vakayı taciz etmeye

devam eder. Travmayı yaratanın *süper-objective*'i tacizde bulunmaktır. Bu sebepten dissosiyatif oyunculuk sistemi aşamasında oluşturulacak alterin, verili koşullar yüklenmesi ile süper-objective'i net bir şekilde bulunacaktır. Bu da oyuncu için tutarlılık sağlayacaktır.

Stanislavski'nin *unit and objective* (birim ve amaç) kavramı super-objective'e hizmet etmektedir. Her sahnenin kendi içinde ayrı ayrı küçük hedefleri vardır ve bu noktada tutarlı olmayı amaçlamaktadır. Eylemlerin ve repliklerin arkasındaki duruşu belirler. Ve super-objective gerçekleşmesine yardım eder. Unit and objective'ler, belirgin, net ve kesin olmalıdır. "Her amaç, birimin organik bir parçasıdır, ya da şöyle diyelim, amaç, kendini çevreleyen birimi yaratır" (Stanislavski, 1996: 162).

Örneğin *Macbeth* oyununda;

**Sahne:** Macbeth'in Banquo'nun Hayaletini Görmesi (3. Perde, 4. Sahne)

**Unit 1:** Şölen Başlangıcı

**Objective:** Misafirlere iyi bir ev sahibi olarak görünmek.

**Eylemler:** Misafirlere hitap etmek, onları selamlamak, yemek servisi yapmak.

**Unit 2:** Hayaletin Görünmesi

**Objective:** Hayaletin varlığını gizlemek ve güçlü görünmek.

**Eylemler:** Hayaleti görüp irkilmek, durumu çabucak toparlamak, Lady Macbeth'ten yardım istemek, misafirlere açıklama yapmak.

Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu'nda (DKB) her bir alter, kendisine tanımlanan zaman aralığında, sahip olduğu işlev ve amaca uygun şekilde davranış sergiler. Örneğin, cinsel istismar geçmişine sahip bireylerde, orijinal kişiliğin katı yapısına (frijit) karşılık, bu kişiliğe travmatik deneyimi kâbus benzeri bir şekilde yeniden yaşatabilen, Putnam'ın tanımladığı biçimiyle gelişigüzel ilişkiler kuran alterler ortaya çıkabilmektedir (Putnam, 2012, s. 159). Bu tür bir alterin sahnelendiği bir performans, söz konusu olsa, yapının işleyiş biçimi ve psikodinamik yönelimleri doğrultusunda analizi şu şekilde gerçekleşecektir:

**Unit 1:** Diskoda eğlence zamanı

**Objective:** Cinsel ilişkiye girecek kişi bulmak

*Eylem:* Gidip o X kişisi ile tanışarak ona kur yapmak.

*Unit 2:* Otel odasına gelmek

*Objective:* Şehvetli bir şekilde X kişisini baştan çıkarmak

*Eylem:* Cinsel ilişki esnasında ortadan kaybolarak frijit olan ev sahibini, travması olan bu korkunç durumla baş başa bırakmak.

Dolayısı ile dissosiyatif oyunculuk sisteminde de oluşturulacak alter oyuncu, sergileyeceği her performansta kendi birim ve amacı içinde başarı gösterecektir.

Stanislavski'nin *magic if*'i (sihirli eğer), oyuncuların kendilerini oyun kişinin yerine koymalarına ve empati kurarak oyun kişinin durumunu daha iyi anlamalarına yardımcı olmak için kullanılır. Soru "Eğer ben bu durumda olsaydım, ne yapardım?" şeklinde yöneltilir. Oyun kişinin durumunu kendi yaşamından anlar ile karşılaştırarak ne hissettiğini hayal eder ve psikolojik gerçekliğe bağlı kalarak araştırır. "(...) rolünün yaşamının durumları içerisinde bir insan olarak kendisinin analizini yapar, role nüfuz etmiş duygulara benzerlik taşıyan kendi duygularını araştırır" (Stanislavski, 2011: 4). Örneğin, Hamlet oyunundan yola çıkarsak, "eğer ben Hamlet olsaydım ve babamın hayaleti benden intikam almamı isteseydi, ne yapardım?" diye sorulur ve oyuncu, kendi babasıyla olan ilişkisini düşünür ve böyle bir durumda nasıl hissedeceğini hayal eder. Bu, Hamlet'in yaşadığı şoku, korkuyu ve intikam arzusunu daha iyi anlamasına yardımcı olur.

DKB vakalarında alterler, orijinal kişi ile empati kurabilmekte ve bunun karşılığında ona hak vermekte ya da tam tersi onu suçlayabilmektedir. Bu noktada *sihirli eğer* kavramını kullandıkları görülmektedir. Örneğin, DKB vakasının öfkeli/düşman kişilerinin "öfkeli/düşman" olmasının sebebi; çocukluk çağında travmaya uğradığı zaman, istismarcısına karşı koyma gücünün, tepkisinin yetersizliğinden dolayı kendine kızması ile alterin ortaya çıkması olabilmektedir. Düşman alter, genellikle orijinal kişiyi hep aşağılar ve güçsüzlüğü ile dalga geçer ve hatta "madem istismarcına kafa tutamıyorsun, travman ile yüzleşecek kadar cesur değilsin, o zaman öl" diye düşünebilmektedir. Ve "ben onun yerinde olsam o adamı öldürürdüm" yorumunu yapabilir. DKB vakasının alterinin empati kurabileceği görülmektedir.

Bu doğrultuda, dissosiyatif oyunculuk sistemi ile oluşturulacak alter oyuncu kişinin de çok rahat empati kurabileceği anlaşılmaktadır. Fakat oyuncu, role empati kurarak yaklaşmayacaktır. Bu nokta karıştırılmamalıdır. Alter oyuncunun empati yeteneği olduğu görülmektedir. Oyun içinde böyle bir görevi varsa gerçekleştirebilecektir.

Stanislavski'nin *given circumstances* (verili koşullar) kavramı, oyun kişinin yaşadığı dünyanın tüm bilgilerini içermektedir. Oyuncuların karakterlerini daha derinlemesine tanımlarına ve bunu sahnede gerçekçi bir şekilde yansıtmalarına yardımcı olur. Yazar tarafından verilen koşullar ölüdür. Stanislavski oyuncunun görevinin, yazar tarafından verilen koşulları canlı bir biçimde yeniden yaratmak gerektiğini belirtir (Stanislavski, 2011: 28).

DKB vakalarında her alterin kendine oluşturduğu, kendine ait bir dünyası bulunmaktadır. Bedeni ele geçiren alter, bulundukları ortamı kendine göre düzenlemekte, giysilerini, saçının şeklini kendine göre değiştirmektedir. Her alter kendi fiziksel özellikleri ile hareket etmektedir. Her alter, orijinal kişinin çevresinde bulunan insanlar ile kendi kişiliği paralelliğinde ilişki kurar. Dolayısı ile dissosiyatif oyunculukta, oluşturulacak “alter oyuncu kişilik” sahnede verili koşullar açısından tutarlı olacaktır. Örneğin, Ali Ömür Ulusoy'un “Kurbanlar Tanrı İstiyor” oyununda, Amerikalı Jack Brown, Vietnam Savaşı'nda bacaklarını kaybetmiş tekerlekli sandalye kullanan bir karakterdir (Ulusoy, 2018: 6). DKB vakasında da orijinal kişinin bacakları sağlam olsa da alterin yürüme yetisini gerçekten kaybedebildiğini görebiliriz; orijinal kişi yürüyebilirken, alteri tekerlekli sandalyededir. Psikiyatrist Sinason'un vakası Anna ve onun tekerlekli sandalyedeki ergen alteri Anita buna örnek verilebilir (bkz. “EK-2: Seans Örneği” bölümü). Unutulmamalıdır ki, DKB alterleri, tam bağımsız ve özerk olabilmektedirler. Dissosiyatif oyunculuk sisteminde, alter oyuncu özerk değildir; dolayısı ile sakatlıkları, hastalıkları gerçekten yaşamaz; hisseder. Metinde veri “tekerlekli sandalyede” şeklindeyse oyuncu, engelliye çalışılabilir, alter oyuncuyu zihninden o şekilde bölebilir ama gerçekten yürüme yetisini kaybetmez. Fakat, DKB vakasının içinde bulunduğu durumu hissettiği kuvvette, dissosiyatif oyuncu da durumu

hissedecektir; *given circumstances* (verili koşullar) ile uyumlu hissetmeyi ve hareket etmeyi başaracaktır.

Stanislavski'nin *subtext* (alt-metin) kavramı, tiyatrodaki karakterlerin gizli veya dolaylı olarak iletmediği duygusal ve psikolojik içerikleri ifade eder. Oyuncu için, sahnedeki diyalogların altında yatan derinlikli anlamları ve karakterlerin iç dünyasını yansıtabilme becerisidir. Oyun kişinin doğrudan söylemedikleri, açıkça ifade etmedikleri ancak duygusal, psikolojik veya niyet açısından önemli olan düşüncelerini, isteklerini, endişelerini veya hedefini ifade etmektedir. Karakterlerin söylediklerinin altında yatan duygusal ve psikolojik içerikler “subtext” olarak adlandırılır.

“Grisha ‘İşte görüyorsunuz, söyleyecek hiçbir sözümüz yok. Oyun metnimiz yok.’ diye açıkladı. ‘Ama kendi sözcüklerinizle ifade edebileceğiniz düşünceleriniz ve duygularınız var. Konumuz sözcükler değil. Bir rolün çizgisi altmetinden alınır, metnin kendisinden değil. Ama oyuncular altmetni kazımak konusunda tembeldirler, içsel özünü aramak için hiçbir enerji sarf etmeyecekleri, mekanik olarak telaffuz edebilecekleri belli sözcükleri kullanarak yüzeyde gezinmeyi tercih ederler.’” (Stanislavski, 2011: 150).

*Örnek:* Henrik Ibsen'in Nora, Bir Bebek Evi

Oyunun sonunda Nora'nın kocası Torvald ile arasında geçen bir diyalog:

Torvald: Nora, sen neredesin? Ne yaptın?

Nora: Şimdi geri dönemem Torvald. Ben artık seninle aynı düşüncelere sahip değilim.

Torvald'un Subtext'i: Torvald, karısı Nora'nın bu farklı davranış sebebini anlamlandırmaya çalışırken alt tarafta kendi itibarı, toplumdaki statüsü ilgili endişeler taşımaktadır. Onun için Nora'nın bu radikal değişimi, sadece bir kadının bağımsızlık arayışı değildir, kendi dünyasında ciddi bir sarsıntı yaratır.

Nora'nın Subtext'i: Nora, uzun süredir kendi kimliğini ve özgürlüğünü arama çabası içindedir. Torvald'a karşı sergilediği bu duruş, onun için hem korkutucu hem de

özgürleştirici bir eylemdir. Onun için artık Torvald'ın beklentilerine ve toplumun dayattığı rollerine uymak zorunda değildir.

DKB vakalarında her bir alter, kendine ait duygusal kurulum ile oluşmaktadır. Hatta birçok alter bu duygular ile isimlendirilebilmektedir. Dissosiyatif oyunculuk sistemi ile oluşturulacak alter oyuncu kişisi, her türlü duygu ile donatılabilecek ve hareketlerinin altında yatan fakat somut olarak dile getirilmeyen duyguyu yansıtabilecektir.

Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu (DKB) vakalarında, farklı alterler beden üzerinde farklı amaçlar ve motivasyonlarla etkili olur. Örneğin, "düşman" olarak adlandırılan bir alter, orijinal kişiliğe zarar verme niyeti taşıyabilir ve hatta, kendi ile orijinal kişinin farklı insanlar olduğunu ve bedenlerinin de farklı olduğunu düşündüğü zaman intihar gibi ölümcül davranışlarla orijinal kişiyi ortadan kaldırmaya çalışabilir. Bu davranışın alt metninde yatan sebep, genellikle orijinal kişinin geçmişte yaşadığı yoğun travma ve tacize karşı koyamama durumuna duyduğu öfkedir. Düşman alter, orijinal kişiliğin zayıf ve çaresiz olduğunu algılar; bu yüzden onun yok olmasıyla bedenin, yani bütün benliğin daha güçlü, korunmuş ve özgür olacağına inanır. Burada vaka üst metinde sadece orijinal kişiyi yok etmeye yönelik bir davranış sergilerken, alt metinde aslında travmayla başa çıkma ve güçlenme arayışının dramatik bir yansıması vardır. Yani düşman alterin "yok etme" eylemi, bilinçaltında orijinal kişiliğin zayıflığını aşma güçlenerek hayatta kalma stratejisidir.

Dolayısı ile DKB perspektifinden yola çıkılarak oluşturulan dissosiyatif oyunculuk sisteminde zihinden ayrılan alterler, kendisine yüklenen metin doğrultusunda bir alt metin oluşturacak ve tutarlı şekilde eylemlerini gerçekleştirecektir.

*Method of physical actions* (fiziksel eylemler yöntemi), Stanislavski'nin ikinci ana yöntemine göre, karakterlerin içsel durumları, duyguları ve niyetleri, doğru fiziksel eylemler aracılığıyla ifade edilebilir ve seyirciye daha derin ve etkili bir performans sunabilir. "Fiziksel eylemler yönteminde, oyuncu, kaslarını harekete

geçirmek için duygularını kullanmaz; duygularına erişmek için kaslarını kullanır” (Moore, 1998: 28 aktaran Özüaydın, 2016: 311).

Örneğin, *Macbeth*’in 1. Perde 7. sahnesinde, Lady Macbeth, Macbeth’i Duncan’ı öldürmesi için teşvik etmektedir. Onun, bunu başarması için Macbeth’i motive edecek her şeyi kullanır. Aşağıdaki replikler, Lady Macbeth’in konuşmalarından bir örnektir:

“(…) Giyinip kuşandığın umut sarhoş muydu yoksa?  
Uykularda mıydı şimdiye dek?  
Uyanınca ürktü anlaşılan,  
Yemyeşil, sapsarı kesildi  
Renk renk hayaller kurarken! (…)” (Shakespeare, 2002: 23).

Lady Macbeth’in fiziksel eylem örneği olarak sahnede hızlı hızlı volta atması, onun endişesini seyirciye göstermektedir. Macbeth’in sırtına yaptığı destekleyici dokunuşlar ise Lady Macbeth’in onu ikna etmeye çalıştığını ve cesaretlendirdiğini ortaya koyar. Bu eylemler sayesinde Lady Macbeth’in hırsı görünür hale gelir. Macbeth’in Lady Macbeth’in dokunuşuna karşı verdiği tepki de anlam kazanmaktadır; onu itmesi ya da ona sarılması, seyirci tarafından farklı şekillerde yorumlanacaktır. Fiziksel hareketlerin oyuncunun psikolojisini tetiklediği düşünülmektedir. Fiziksel Eylemler Metodu, sahnedeki hareketlerin doğru olması gerektiğini vurgular. Oyuncu, sahnedeki hareket dizgesini doğru kurduğunda, içsel mekanizma tetiklenerek duygu ve psikolojisini ortaya çıkaracaktır.

DKB’de, alter kişilerin psikolojilerine göre hareket ettiği görülmektedir. Hareketin psikolojilerini tetiklediğine dair bir bilgi bulunmamaktadır. Alter, kızdığı için ona uygun eylemi gerçekleştirmektedir. Yahut tam tersi, alter kişiler mutlu olduğu için eyleme geçmektedirler. Planlanmış ve kurgulanmış bir hareket dizgeleri mevcut değildir; kendi içlerinde akışkan ve doğaldırlar. Bu sebeple dissosiyatif oyunculuk yönteminde hareketler netleştirilip duygusu bulunmak yerine, oluşturulan alter kişinin duygusu eylemini oluşturacaktır. Bu açıdan zıttırlar. Duygunun getirdiği eylem de otomatikman doğru ve karakterin doğal olacaktır.

Stanislavski'nin *emiotonal memory* (duygusal bellek), oyunculuğun uygulamaya geçişinde, duygusal yoğunluğu ve derinliği artırmak için, oyuncunun kişisel deneyimlerin hatırlanmasını ve bu deneyimlerden yola çıkarak oyun kişilerinin duygusal durumlarını daha inandırıcı bir şekilde canlandırılmasını hedefleyen bir yaklaşımı ifade etmektedir. Bir başka deyişle aktörün gerçekçi oynaması için sahnedeki deneyimlediği anın duygusal yapısını, geçmişteki anı ve deneyimlerinden çekip çıkartarak o ana montajlaması durumudur.

"Bizim bütün yaratıcı deneylerimiz, doğrudan doğruya belleğimizin gücü, çalışkanlığı, şaşmazlığı oranında tam ve canlıdır. Eğer bellek zayıf olursa, onun uyandırdığı duygular da silik, soluk ve cılız olur. Taban ışıklarının ötesine ulaşamayacağı için, bu çeşit duyguların sahne üzerinde hiçbir değeri yoktur" (Shakespeare, 1996: 250).

Bu noktada dissosiyatif oyunculuk ile farklı bakış açıları bulunmaktadır. Çünkü dissosiyatif oyunculuk sistemi, kendi duygularını karaktere bulaştırmamaktadır. DKB vakalarında oluşan alterlerin her biri, kendi hafızasına sahip olmaktadır (vakanın seyrine göre ortak hafıza da bulunabilmektedir). Dissosiyatif oyunculuk sisteminde, alter oyuncu kişinin, zihinden ayrılmasından sonra verili koşullar altında hayatının, özelliklerinin ve çözümlenmelerinin yüklenmesi ile otomatikman kendine özel bir hafızası oluşacaktır. Oyuncu, çalışılan karaktere ait duyguları alter oyuncunun hafızasına devredecek, bu duyguları çalışırken kendi hafızasından, yaşanmışlıklarından yararlanmayacaktır. Oyun karakterinin duyguları bulunacaktır. Alter oyuncu kişi oyun alanında yaşarken de kendi hafızasına sahip olacaktır.

Sonuç olarak çalışma yöntemlerinde karşılıklı tutarlılık görülse de Stanislavski'nin tüm bu yöntemleri gerçekleştirirken oyuncunun kendi yaşanmışlıklarından yola çıktığını unutmamak gerekmektedir. Dissosiyatif oyuncu ise kendi yaşanmışlığını bölündüğü kişiden uzak tutar; onun yaşanmışlığını arar. Yazarın/yönetmenin verdiği koşullar ile yazarın/yönetmenin istediği kişiliği yaratır, alter oyuncu orijinal kişiden farklıdır, dolayısı ile kendinden değil yazarın/yönetmenin sunduklarından yaratılır.

### 3.5.2. Psikolojik Gerçekçi Karşıtı Oyunculuk -Brecht Örnekleme

Oyunculuk kavramı, ritüellerde ortaya çıkmış, Thespis ile tescillenmiş ve o günden beri, oyuncululuğun nasıl yapıldığına, nasıl yapılması gerektiğine dair sayısız araştırma yürütülmüştür. Araştırmalarda, psikolojik gerçekliğe bağlı ve bağlı olmayan oyunculuk tarzları mevcuttur. Yönetmenler, sahneye koyacakları oyunun içinde, arzu ettikleri oyunculuk şeklini oyuncudan talep edebilmektedir. Dissosiyatif oyunculuk sistemi, her iki tarz için de bir yöntem sunmaktadır. Bu noktada da psikolojik gerçeklik aramayan oyunculuk tercih eden yönetmenler ile çalışırken nasıl ilerlenmesi gerektiği aşağıda tartışılacaktır.

Psikolojik gerçekliğe bağlı oyuncululuğu reddedenlerin başında Brecht gelmektedir. Brecht, oyunlarında, oyuncularından duygularına kapılmalarını istememektedir. Çünkü, seyircinin de gösterilen duyguların içinde kaybolmasını değil, duyguların dışında kalarak düşünmesini, durumu sorgulayıp hakikate ulaşmasını beklemektedir. Burada bahsedilen hakikat, Neitzche'nin hakikat anlayışı gibi, saf doğruluk, sansürsüz olan, üstü örtülmemiş (Caputo, 2022: 161) olandır. Brecht halkı yöneten zorbarın karşısında sanat aracılığı ile durur. Oyunlarını halkın uyanışını sağlamak için kurgular. Çünkü zorba iktidar halkı uyutarak onlara gösterdiğinin arkasında, kendi çıkarına uygun hareket etmekte ve halkı istediği gibi yönlendirmektedir. "...iktidar, insanları verili tecrübelerin öznelere haline getirerek nesneleştiren ve kendi empoze ettiği kimliğe bağlayarak denetim altına alan bir iktidardır" (Ulusoy, 2024: 635). Brecht'in amacı halka üstü örtülü olarak gösterilenlerin üzerinden, tiyatro aracılığı ile, örtüyü kaldırmaktır.

Brecht, oyuncudan, birebir oyun kişinin temsilini, oyun karakteri ile oyuncunun özdeşleşmesini beklemeyiz. Tam tersi, seyirciyi uyandırmak, sürekli sorgulatmak için kullandığı yabancılaştırma, oyuncululuğun kendi içinde de beklediği bir durumdur. Dolayısı ile oyuncu, tüm psikolojik gerçekliği ile oyun kişisi (örn. Cesaret Ana) olmaz ve fakat orijinal kişi (oyuncu) olması da beklenmez. Bu durumda Brecht'in oyuncusundan beklentisi; gerçekçi oyunculukta rolü giymekse, kendi oyunlarında rolü, sırtına almaktan geçmektedir. Oyuncu, gerektiğinde kendi,

gerektiğinde oyun kişisi olacak, gerektiğinde ikisini paralel temsil edecektir. Oyunculardaki amaç karakterlerin duygusal derinliğini değil, karakterlerin toplumsal işlevlerini ve çatışmalarını ortaya çıkartmak olarak ortaya konmaktadır. Bunun için de oyuncunun sağlam bir gestus bulmasını talep etmektedir. Bu, izleyicinin sahnede yaşanılanlara duygusal değil, analitik bir gözle yaklaşmasını sağlar, matematiksel çözümleme yapma ihtiyacı duyarak görünen gerçeğin arkasındaki gizlenmiş hakikate ulaşmasını sağlamaktadır.

Brecht, oyuncunun, duygu ve düşüncelerini dışa vurmasından çok jestlerine çalışır. Buna göre, kelimelerin de bir jسته ilişkilendirilmesi gerekir. Oyuncu, bir gösteriyi gerçekleştirirken, izleyicinin "Acaba gerçekten böyle mi?" sorusu ile izlediğini sorgulamasını sağlamalıdır. Bunu sağlamak için, bir veya daha fazla kişinin, bir veya daha fazla kişiye yönelik jestleri, mimikleri ve genellikle sözleriyle oluşan bir bütün gerekli olduğunu ve buna da gestus dendiğini belirtmektedir (Aycıl, 2012: 83).

Bu bağlamda dissosiyatif oyunculuğu kullanma şeklimiz de değişime uğramaktadır. Orijinal kişi ve alter oyuncu kişi arasında, bir “ev sahibi alter”imiz mevcuttur. Ev sahibi alter, DKB’de bedeninin kullanımını en uzun süre elinde tutan, bilgi seviyesi yüksek altere verilen isimdir. DKB vakalarında, orijinal ve ev sahibi kişi aynı kişi ya da farklı kişiler olabilmektedir. Dissosiyatif oyunculukta farklı kişilik olarak ele alınacaktır.

Dissosiyatif oyunculukta ev sahibi alter, orijinal kişinin “ev sahibi oyuncu kişiliği” olarak görülecektir. Oyunculuğa ait tüm eğitim bilgilerini taşıyan ve oyunculuğa ait tüm gereksinimleri hafızasında depolayan, alter oyun kişilerinin bilgilerine hâkim ve onları saklayan kişiliktir. Aynı zamanda orijinal kişinin kültürel birikimi ve yaşam gestusu hakkında bilgi sahibidir. Ev sahibi oyuncu kişilik, orijinal kişinin oyunculuk adına edindiği tüm malzemeyi depolayan, yani bilge olan olarak görülebilir. Lady Macbeth, Kassandra veya Hamlet alter oyuncular, kendilerinden başka kişilik hakkında yaşamsal bilgi sahibi değildirler, sadece kendilerinin bilgi ve yaşam işleyişini bilirler; onlar, “o” dur. Fakat dissosiyatif oyunculukta ev sahibi alter oyuncu, hepsinin yaşamsal bilgisine sahiptir ve/fakat “o”nlardan biri değildir. Orijinal kişinin de tüm sosyal kimlikleri (anne, baba, eş, kardeş, öğretmen vs) hakkında bilgi sahibidir, fakat orijinal kişinin “kendi” de değildir. Dolayısı ile sıralama şu şekildedir:

1. Orijinal kiři (dünyaya doğan insan)
2. Ev sahibi alter oyuncu kiři (Oyuncu kiři, oyunculuğun teknik bilgisinin tamamına hâkim ve çalışılmış oyun kişileri hakkında da bilgi sahibi, orijinal kişiyi de iyi tanıyan kişilik, “o gibi” davranabilen, temsil eden kiři)
3. Alter oyuncu kiři (Örn. Lita, Jack)

Dissosiyatif oyunculuk sisteminde, ev sahibi alter oyuncu kişilik ne orijinal kiři ne de alter oyuncu kişisi olarak görülmelidir. İkisinin arasında bir köprü gibi uzanmaktadır. Dolayısı ile oyuncudan rolü sırtına alarak çıkması istendiğinde, oyuncu, ev sahibi alter oyuncusu ile sahneye çıkar. Ev sahibi alter oyuncu (Hamlet) ya da orijinal kiři (oyuncu) olmayacaktır; ama bilgilerine sahip olduğu için istediği zaman “onun gibi” davranacak, gestusuna hâkim olarak sahnede onu temsil edebilecektir. Bu şekilde, sahnede orijinal kiři görmek istendiğinde onu temsil edecek, alter oyuncu gösterilmek istendiğinde onu temsil edecek, ikisinin üst üste versiyonu görmek istenirse de kendini temsil edecektir. Tekrarlamakta fayda var, “o” olmayacak, “onu” temsil edecektir. Taklit değildir, sadece gözlemlediği ile yetinmeyecektir yani taklit eksik kalır. Kişiliklerin düşünme sistemini de var edecektir. Oyuncuyu ve alter oyuncuyu da sahnede mesafeli olarak ortaya çıkartmaya ya da ikisini paralel sergilemeye hazır olacaktır.

Böylece yabancılaştırma istenen, gerçekçi bakış açısı olmayan oyunlarda, orijinal kişinin kimliğinin görülmesinin istendiği oyunlarda, orijinal kişinin bir an orijinal, bir an alter oyuncu, bir an ikisinin karışımı olarak davranmasının beklendiği oyunlarda, her şeyin seyircinin gözü önünde gerçekleşmesinin tercih edildiği oyunlarda, oyuncu olarak “Ev sahibi alter oyuncu” oyuncu olarak kullanılabilecektir.

“Brecht’in öngördüğü oyunculuk sanatı açısından temel işlev gören öğelerden bir tanesi de gözlemdir. Oyuncu çevresindekileri bütün kasları ve sinirleriyle bir öykünme eylemi gerçekleştirerek gözlemler, bu, aynı zamanda bir düşünme sürecidir. Çünkü salt öykünmeyle yetinilseydi, ortaya sadece gözlenen çıkardı. Elbette bu yeterli değildir” (Aycıl, 2012: 84).

Dissosiyatif oyunculuk sisteminde, ev sahibi alter oyuncu, orijinal kişinin oyuncu kişisidir. Yani, günlük hayatında bozuk bir diksiyon ile konuşan bir oyuncu, oyun bölgesinde sesini ve konuşmasını seyircinin anlayacağı şekilde kullanmak durumundadır. Günlük hayatında kambur gezen bir oyuncunun, oyun alanında bedenini oynaması gerektiği karakterin fiziksel özelliklerine göre şekillendirmesi gerekmektedir. Oyun alanına ait temel gereksinimler öğrenilir ve kullanılır. Yani ev sahibi alter oyuncu, sahnede durmayı, sahnede sesini nasıl kontrol etmesi gerektiği, seyirci ile kurulması beklenen ilişki becerisi gibi oyunculuğa ait temel ve ayrıntı her türlü teknik donanımına sahiptir.

Eğer yönetmen sahnede “karakter” değil “tip” görmek istiyorsa da tipleri oynamak ev sahibi alter oyuncunun görevidir. Çünkü gözlem sonucu edinilebilecek ve oyunculukta kullanılan her türlü bilgi de bu alterde mevcuttur. Sarhoş, keş, kör, topal, dilsiz, Laz gibi kalın çizgiler ile çizilmiş, taklit yapılan ve gerçekçi olmayan oyunculukta alter oyuncuya ihtiyaç yoktur; ev sahibi oyuncu kişi, tipe ait bilgi eksikliği tamamlandıktan sonra, bunun üstesinden rahatça gelebilecektir.

Ev sahibi oyuncu kişiliğe ulaşmak, alter oyuncuya ulaşmaktan görece kolaydır. Çünkü orijinal kişi ev sahibi alteri kapsamaktadır ve tek bir ev sahibi alter oyuncu mevcuttur. Her seferinde kullanılan aynı kişiliktir. Alter oyuncu gibi her oyunda yeni bir kişilik çalışılmaz. Orijinal kişinin, uzun uzadıya konsantre olmasına, trans yaşamasına gerek yoktur. Orijinal kişi gözlerini kapatır ve kendine ait bir ritüelle kendinden oyuncu kişiliği olan ev sahibi alter oyuncuyu ayırır. Oyuncu, oyunculuğa ait tüm bilgiler dışında, kişisel özellikleri duyguları ve sosyal rollerini kendinde tutarak kendini askıya alır. Gözünü açtığı anda bedene ev sahibi alter oyuncu hakimdir. Zaten, ev sahibi alter oyuncu, oyunculukta öğrenilen her şey ile donatıldığı için, sahnede lazım olacakların çoğuna hakimdir. Geriye kalan, ezber, reji ve yönetmenin, yazarın ya da oyuncunun kullanılmasını istediği gerekli şeyler yüklenir ve ev sahibi alter oyuncu, oyun mekânında görevini gerçekleştirmek üzere kullanıma hazır olacaktır.

Tersten bakarsak, ev sahibi alter oyuncu yalnız kalsın diye, oyunculuğa ait bilgiler bırakılıp, kişinin içinden, orijinal kişinin oyunculuk dışı özellikleri çıkartılmış olacaktır. Tekrar belirtmekte fayda var, ev sahibi alter oyuncu, dilediğinde orijinal kişi

gibi davranabilecek, gerekirse, alter oyuncu olarak da davranabilecek ama ikisinde de “o” olmayacaktır. Oyunculuk tekniklerini iyi bilen ve kullanan ama psikolojik gerçekliğe bağlı oyunculuk sergilemeyen, temsil eden bir ev sahibi alter oyuncudur. Fakat samimiyeti bakidir, elbette oyunda farklı bir beklenti olmadığı sürece.

Sonuç olarak, yönetmen psikolojik gerçekliğe bağlı oyunculuk istediğinde alter oyuncu, psikolojik gerçeklik istemeyip oyuncunun ve oyun karakterinin temsillerini görmek istediğinde, ev sahibi alter oyuncu kişilik kullanılabileceği düşünülmektedir.

### 3.5.3. Dissosiyatif Oyunculuk ve Diğer Yöntemler

20. YY ile başlayan süreçte, Grotowski, Meyerhold, Vakhtangov, Barba gibi oyunculuk düşünürlerinin çoğu, günlük gerçekliği bir kenara bırakıp sahne üzerinde yaratılacak gerçeklik üzerine çalışmışlardır. Günlük davranışlar yerine sahnede nasıl davranılması gerektiğine kafa yormuşlardır. Oyunculuk sistemlerini geliştirirken, tiyatro estetiğini, tiyatronun kendine ait gerçekliğini ön planda tutmuşlardır. Bazılarının biçimsel olarak soyutlamış olduğu, bazılarında ise biçimsel olarak gündelik gerçeğe benzerlik gösterdiği görülmektedir. Ve fakat bu gerçek görünme hissi oyuncuların oyunlarını sahneye ait gerçeklikte sunma durumlarından. Oyuncu, gerçekçi oyunculuk sergilese dahi, sahnede kendini değil oyuncu kişiliği temsil edeceğinden, davranışı günlük dışı davranıştır. *Dissosiyatif oyunculuk* da bu paralelliktedir. Alter oyuncu sahneye aittir. Sahneye ait bir gerçekliği, tavır ve davranış mekanizması vardır. Oyuncu, günlük hayatta alter oyuncu gibi gezemez çünkü oyun alanından çıktığı anda, alter oyuncu toza dönüşecek ve oyuncu orijinal kimliği ile hayatına devam edecektir. Oyun alanında alter kişi kullanılacağı için de orijinal kişinin (oyuncunun) alter oyuncuyu kendi günlük tepkilerinden arındırması ve oyun kişinin doğalındaki tepkileri, ayırdığı alter oyuncuya kodlaması gerekmektedir. Ayrılma esnasında yüklenen alt metin çalışmaları ile doğalında yüklenen tepkiler dışında, özel tepkiler de bulunduğu unutulmamalıdır. Örneğin günlük hayatında tik sahibi olmayan bir oyuncu, tik sahibi bir oyun karakteri zihninden ayıracaksa bunu onun doğalı olarak kodlayacaktır. Ayrılan zihin esnasında bu kodlamalar da alter oyuncuya yüklenir.

Dolayısı ile alter oyuncu kişinin doğal, orijinal kişinin günlük kodlarından bağımsız olmaktadır.

Stanislavski'nin *sistemi* ve Strasberg'in *metot oyunculuğu*, oyuncunun kendi duygularından yola çıkar. Grotowski, kişinin geçmişteki yaşadığı anı sahnede yaşanılan ana *montajlar*. Dissosiyatif oyunculuk, oyun kişinin oyuncudan farklı olduğuna inanır. Zihninden ayırır ve eş zamanlı olarak masabaşı bulgularını alter oyuncu kişiye kodlar. Alter oyuncu kişi, oyun mekânında, o anda, orada duygularını yaşattırır. Bu açıdan Stanislavski, Strasberg, Grotowski ile oyunculuk yöntemleri farklıdır.

Stanislavski'nin *sisteminin* çalışmasındaki temel ilkelerden olan “Bilinçli yollarla bilinçaltına ulaşmak” (Blair, 2008: 51), dissosiyatif oyunculuk sisteminde, “Bilinçli yollarla ile zihni ayırmak” mottosuna evrilmiştir. Stanislavski'nin tüm araştırmaları esin anlarının kontrolünü ve oyuncunun duygusal tepkilerinden sorumlu içsel mekanizmayı kontrol etmenin bilinçli araçlarını bulmaya yöneliktir (Özüaydın, 2013: 26). Dissosiyatif oyuncu bilinçli olarak zihnini ayırıp, kendinden farklı bir alter yaratıp onu oyun karakterine dönüştürmek amacıyla çalışmalarını gerçekleştirecektir.

Stanislavski'nin de belirttiği gibi bir oyuncu, kendini çok iyi tanımalıdır fakat dissosiyatif oyunculuk sistemi için kendini tanımanın anlamı daha geniştir. Oyuncu hakkında bulunabildiği kadar çok veri toplamak gerektirmektedir. Kendini tanıma; ana rahmine nasıl düştüğünden (tecavüz, aşk, vs) başlayarak, kişinin bulunduğu ana kadar yaşamı incelenmeli ve süreçte yaşadığı (mümkün olduğunca) her şeyi ayrıntısı ile hatırlamaya çalışmalıdır. Bedeninde oluşmuş iç-dış hasarların sebeplerinin araştırılması ile inceleme, düşünme, hatırlama gerçekleştirilmelidir. Oyuncu kendini tanımak için *duygu belleği* de kullanılabilmekte ya da fiziksel hareketlerin tekrarlanması yolu ile geçmişteki anlara gidilebilmektedir. Oyuncu kendini nasıl daha iyi tanıyacağını, duygularını nasıl ortaya çıkartıp tanışacağını düşünüyorsa (Grotowski, Stanislavski vb.) o yöntemlerden yararlanarak ilerleyebilir; bu oyuncunun kendi seçimi olacaktır. Ve/fakat kendini çok iyi tanımanın sebebi oyun kişinin yerine kendini koymak, empati kurmak, “eğer” kullanarak oynamak (Stanislavski, sistem), geçmişte yaşamış olduğu duyguyu sahneye birebir aktarmak (Grotowski, kutsal oyuncu) ya da geçmişindeki bir anının duygularının paralelliğinde oyun kişinin

duygularına, duygularını eşleştirmek (yani köpeğinin ölümünün acısını babasının ölüm sahnesine aktarmak) (Lee Strasberg, metot) değildir. Dissosiyatif oyunculuk sisteminde, oyuncunun kendini iyi tanımasındaki amaç, oyun kişinin çalışması yapılırken, kendi duygularının oyun karakterinin içine karışmasını engellemek ve alter oyun kişisini kendi kişiliği içinde özgür bırakmaktır. Benzer duygular var ise de benzerlik sebeplerini bulmak ve yoğunluk bakımından karşılaştırmalı inceleme yaparak irdelemek gerekmektedir. Zıt ve benzer duyguları listelemek oyun kişisi ile tanışmak için gereklidir; yani orijinal kişi (oyuncu) ile alter kişinin en ince ayrıntısına kadar, benzer ve farklılıklarının listesini yapmak önem taşımaktadır. Oyuncu kâğıt üzerinde bu çalışmayı en ince ayrıntıları ile görmelidir. Bu sayede oyun karakterinin ayrıntıları gözden kaçmayacaktır. Her çalışacağı kişilikte kendi kişiliği ile oyun karakterinin karşılaştırma çalışması ayrıntılı yapılmalıdır. Bu şekilde oyuncu hem kendini daha iyi tanır hem zihninden ayıracağı (oynayacağı) kişi ile samimiyet kuracaktır. Hem de çalışma esnasında kişinin kendi duygusu ile alter oyuncunun duygusunun, kafa karışıklığı yaratma ihtimali ile duyguların karıştırılması engellenecektir.

Michael Chekhov'un oyunculuk sisteminde, imgelemi, atmosferi, hareketlere nitelik vermeyi ve psikolojik jestleri önemseydiğini görmekteyiz. Oyuncu, oyun kişisini hayal edecek ve oluşturacaktır; kendi içindeki hislerden türetmeyecektir. Oyun karakteri, oyuncudan başka biridir. Sahne için sanatsal olarak ve özel hazırlamalıdır. Bu noktada dissosiyatif oyunculuk sistemi ile benzer özellikler görmekteyiz. Evet, oyun kişisi oyuncudan başka bir kişiliktir. Ve fakat, sadece hayal edilerek yaratılmayacak, hayal\_kısmı aşılabilecektir. Dissosiyatif oyuncu, *meta-reel* bir kişi yaratacaktır. Oyuncu ciddi bir konsantrasyon ve trans süreci sonrası, mental bir simülasyon ritüeli ile zihninden ayırarak bir alter kişi (örn. Jan Dark) yaratılacaktır. Beş duygusu ile varlığı hissedecek ve onu kabul edecek, ona tam olarak inanacak ve kendini geri çekecektir. Bu hayalin çok ötesi bir durumdur. Oyuncu, deneyim, karşılaştırma, inceleme, gözlemlleme ve her türlü araştırma ile kâğıt üzerinde oluşturduğu karakter özelliklerini ilmek ilmek alter oyuncu kişisine giydirecektir.

Chekhov'daki gibi, olmayan bir sahne atmosferi hayal edilerek sahneyi güçlendirmeye çalışmak, dissosiyatif oyunculukta geçerli değildir. Yaratılan alter

oyuncu kiři, o anın psikolojik gereklięini tam yařayacaęı iin sahte yaratımlara gerek kalmadan sahne atmosferi glenecektir.

Dissosiyatif oyuncu, Chekhov'un isteęi gibi, sadece kiřinin kendinden farklı bir oyunculuk retmesi iin metinde olmayan herhangi bir řey eklemeyecek, metne tam baęlı kalacaktır. Dissosiyatif oyunculukta, oyun karakterinin parmaęı ancak ve ancak kırıkta, alter oyuncu kiři parmaęının kırıklıęını fark ederek yařama geecektir. Uydurulmuř hibir řey dissosiyatif oyunculukta mevcut deęildir. "Karakterin tam olarak sana benzedięini dřnsen bile, en azından ona arpık bir kk parmak ver!" (Chekhov, M., 1991: 162). İki insan hibir řekilde aynı olamayacaęından dolayı, dissosiyatif oyunculukta byle bir ek, oyun karakteri ve alter oyuncu arasında da ihtiya hissettirmeyecektir.

Atmosfer, bir oyunda olmazsa olmaz unsurdur. Sahnede bulunan canlı-cansız her řeyin enerjisinin oluřturduęu bulut, oyuncularını kaplar. Chekhov'un oyuncusu gibi, dissosiyatif oyuncunun bu durumdan nasıl etkilendięini dřnmesine gerek yoktur. O, zaten alter oyuncu kiři olarak, oyunun atmosferini oluřturan unsurlara da tam inan sahibi olduęundan, otomatik olarak atmosferden etkilenecek eylemlerini gerekleřtirecektir. Atmosferin iine aitlięini sorgulamayacaęından seyirci de tıpkı bir katedrale girdięinde, oradaki piyanonun varlıęını sorgulamadan atmosfere uyumunu fark edip bunu hissedeceęi gibi, alter oyun kiřisini de sorgulamayacak, duruma inanarak hissedip kabul edecektir.

Stanislavski'nin doęru hareket ile duyguyu uyaran *fiziksel aksiyonuna* Chekhov, hareketlere nitelik ekleme kuralını getirmiřtir. Oyuncunun bir bardak suyu nasıl aldıęı, karakterin psikolojik durumunu (aceleci, sinirli, sakın vb.) belirtmektedir. Alter oyuncu kiři, bu iki nermeyi de reddeder. Blnmeyi bařardıęı andan itibaren, "o" zaten tam olarak hayata gemiřtir. Otomatik olarak hareketleri doęru ve anlamlı olacaktır, bunun iin fazladan aba harcamaya gerek kalmayacaktır. Psikolojik jesti dřnmesine de gerek yoktur; o zaten jestini kendi doęalında ortaya koyacaktır.

Eugenio Barba, sahnede gnlk hareketlerden sıyrılmıř bir hareket dzeneęi beklemektedir. Oyuncu, bu kendilięinden otomatik hale gelen ve kltrel kodlar ieren

günlük davranışlarını temizler ve kendine sahne davranışları edindirir. Bu davranışlar zamanla doğallaşır. “Ekstra-günlük teknik, aktörün bedeni tarafından "kullanılan" yapay bir taklit olmaktan çıkar ve sahnedeki canlı bedenin organik yaşamının biçimi haline gelir” (Tokuş, 2020: 39). Barba’nın günlük hayat dışı hareketlerinin sahnede organikleşmesi gibi, dissosiyatif oyunculuk sisteminde de alter oyuncu sahnede organik hale gelecek ve organik bir yaşam sürecektir. Seyirci bu organik durumu kabul edecektir. “Barba, eğer eylem organikse, seyircinin buna inandığını ve eğer inandırsa bunun gerçek olduğunu belirtir. Dolayısıyla, organik bir etki yaratmak aktörlere bağlıdır” (Tokuş, 2020: 31). Barba, kültürler arası kodları açığa çıkarmayı, incelemeyi, onları oyunculuk ve sahneleme aracılığıyla görünür kılmayı amaçlamaktadır.

Günlük kültürel kodların yok edilerek, kültürler arası köprü olarak ulaşılan oyunculuk sisteminin oluşturulması durumu, alter oyunculuktan uzaktır. Bölünen alter, her oyun karakterinin kendi kültürel kodları ile donatılır. Oynanacak kişinin kültür kodu yoksa bu şekilde bilgi yüklemesi yapılmalıdır. Alter oyuncu kişi, orijinal kişinin (oyuncu) verili koşullar doğrultusunda oluşturacağı bilgi bankasının kendisine yüklenmesi ile oluşturulacaktır. Bu noktada *logos* ve *biosun* bütünlüğü oyuncunun kendisinde mevcut olmalıdır.

Meisner tekniği, sahnede “dürüst” oyunculuk beklemektedir. Bu yönden dissosiyatif oyunculuk sistemi ile ortak bakış açısına sahiptirler. Dissosiyatif oyunculukta bölünen alter oyuncu, “o” kişi olacağından en dürüst hali ile orada yer alacak, sahnede anlık ve çevresel tepkileri oyun kişinin doğalında ve dürüstçe gerçekleşecektir. Meisner tekniğinde yazarın verili koşulları ile sınırlı olma durumu mevcuttur. Dissosiyatif oyunculukta da oyuncu, yazarın/yönetmenin verili koşulları ile sınırlıdır. Fakat iki teknik arasında çok net bir ayrım mevcuttur; Meisner, Stanislavski’den etkilenir ve oyuncunun kendinden yola çıkar. Oyuncunun içgüdülerine, “şu ana” tepkisine ve partneri ile olan etkileşimine yoğunlaşır. Dissosiyatif oyunculukta oyuncu, alter oyuncuyu zihninden ayırır, orijinal kişi (oyuncu) kendini askıya alır. Oyun süresi için yarattığı alter oyuncu, süreci devralır. Sahnede gerçekleşen her şey, oluşturulan alter oyuncu kişi tarafından “anda gerçekleştirilir”. Dürüstlük, anda olma, eylemsellik, duygusallık ve benzeri her şey ilk

aşamada zihnimizden ayırdığımız alter oyuncu kişiye aittir. Dolayısı ile iki teknik, ilk adımda birbirlerine zıttır. Dürüstlük ve verili koşullar konusunda ise ortak paydada buluşmaktadır.

### **Düşünme yöntemleri**

*Sistemde*, Stanislavski oyuncuların oyun karakteri gibi düşünmesini istemektedir. *Metotta*, Lee Strasberg, oyuncuyu oyun kişisi gibi düşünmekten çıkartılıp, o anki duyguyu bulabilmek ve sahnede yaratılması gereken duyguda daha samimi olabilmek adına, düşüncelerini özgür bırakılmıştır. Dissosiyatif oyunculuk yönteminde düşünme, ayrılmış zihnin kendisine aittir dolayısı ile duyguyu yaratmak için ekstra bir çabaya ihtiyaç yoktur. DKB vakasının alter kişilikleri, kendine ait alanda düşünme sistemlerini kurmuş ve bu doğrultuda doğal davranışlarını sergilemektedir. Dolayısı ile yaratılacak alter oyuncu kişilik de kendi doğal düşünce sistemi içinde gerçekleşen dürtü ve tetiklenme ile sahnenin doğalında yaşamını en samimi haliyle ile sürdürecektir. Sistem, “eğer ben onun yerinde olsaydım ne yapardım”, Metot “beni o davranışı yapmaya sürükleyen durum nedir” sorularını sorarken, dissosiyatif oyunculuk sistemi “benim zihnimden ayırdığım alter oyuncu kişi, ‘o’ dur” netliğini istemekte ve “o ne yaşıyor” sorusunun cevabı ile uğraşmaktadır. Dolayısı ile alter oyuncu kişi kendi gibi düşünecektir.

Stanislavski’nin “Fiziksel Aksiyon” yöntemi ise dissosiyatif oyunculuk yöntemi ile farklı yöntemlerdir. Doğru hareketten yola çıkılınca tetiklenen duygu arayışı, dissosiyatif oyunculukta görülmez. Alter oyuncu zaten “o” olduğundan hareketleri duygusunun doğrultusunda ortaya konmaktadır.

Grotowski için geçmişte yaşanan duyguların sahnede sansürsüzce tekrarlanması ile oluşan kutsal oyuncu, kendi gibi düşünmektedir. Bu noktada da dissosiyatif oyuncunun farklı olduğu ortadadır. Alter oyuncu kişi kendi gibi düşünür; örneğin alter oyuncu kişisi Lady Macbeth olan biri Lady Macbeth gibi düşünecektir.

M. Chekhov, oyuncusundan onu hayal etmesini ve rolüne kendini tamamen kaptırmasını bekler. Karakterin nasıl düşündüğünü hayal ederek oyuncu onun gibi düşünmeye çalışır. Bu noktada düşünme anlayışlarında dissosiyatif oyunculukla

benzerlik görülmektedir. Dissosiyatif oyuncunun bölündükten sonra oluşturduğu alter oyuncu kişi zaten kendi gibi düşünecektir. Chekhov'da karakter gibi düşünmeyi önemser.

Sanford Meisner'in oyunculuk yönteminde oyuncunun kendi gibi düşünmesi, yani kendine sadık kalması önemli bir prensiptir. Oyuncu partnerine odaklanan oyuncunun, anında spontane tepkiler vermesi beklenir. Dolayısı ile kendi gibi düşünmelidir. Dissosiyatif oyuncu kendi gibi düşünmeyecek dolayısı ile spontane tepkilerini, alter oyuncu kişi gibi düşüneceği için, onun vereceği şekilde verecektir.

Meyerhold oyuncusu karşı gerçekçi bakış açısına sahip olması gerektiğinden, düşünce sisteminde ayrışan gerçekçi düşüncelere sahip değildir. Oyuncunun duygularının değil oyunun seyircisine hissettirdiği duygu önem taşır. Oyuncu oluşturulan gösterinin amacına hitap eden bir parça olarak odaklanmakta ve ona hizmet etmek üzere düşüncelerini sabitleştirmektedir. Dissosiyatif oyunculuğun gerçekçi versiyonu ile zıt oldukları görülür. İstenilen özellikler doğrultusunda çalışıldıktan sonra ev sahibi alter oyuncu, Meyerhold'un istediği gibi hareket edebilme özelliğine sahip olacaktır.

Brecht, oyuncusundan bireysel duyguların ön plana çıktığı ve seyircinin, kişinin duygularına kapılıp gideceği bir oyun oluşturmasını reddeder. Oyuncu, sahnelenecek oyunun nihai amacı üzerine düşünce sistemi kurar ve gerektiğinde kendi, gerektiğinde oyun kişisi gerektiğinde ikisinin paralel ya da zıtlığının bir aradaki düşünce paradoksu içinde kendini hazırlar. Ev sahibi alter oyuncu Brecht gibi yönetmenlerin isteği doğrultusunda şekillenebilmektedir.

### **Duygu yöntemleri**

Stanislavski Sistem'de karakter gibi düşünmesinden sonra karakter gibi hissetmesi gerektiğini söyler. Bunun için empatiyi destekler. Metot karakter gibi düşünmesi gerekmediği ama karakter gibi hissetmesi gerektiğini söylemektedir. Chekhov, karakter gibi hissetmesi gerekliliğini belirtir. Meisner, oyuncunun anlık tepkileri dürüstçe vermesi için oyuncunun kendi gibi hissetmesi gerekliliğini belirtir.

Dissosiyatif oyunculukta, bölünen zihin alter oyuncu “o kişi” olacağından “onun gibi” hissedecektir.

Brecht ve Meyerhold kişisel duyguları önemsemez, duyguların totalde bakıldığında, oyunun amacına yönelik toplumsal sorunu ortaya çıkartılması gerekliliğini belirtirler. Özgürlük, adalet duyguları gibi...

### **Hareket yöntemleri**

Stanislavski Sistemi’nde, oyuncu kişi empati kurar, kendini karakter yerine koyar ve ona göre hareket eder. Metot’da, oyuncuyu karakterin duygusuna götüren, kendi içindeki “şey” bulunduktan sonra, ona göre hareket eder. Chekhov, oyun kişinin hareketini önemser. Meisner, oyuncunun kendi spontan duygularına göre hareket etmesini bekler. Dissosiyatif oyunculuk sistemi, ayrışan alter oyuncu kişinin “o” olduğunu kabul eder. Artık doğal olarak “o olarak” hareket edecektir.

Brecht ve Meyerhold hareketleri, kişisel duygulara göre değil, oyunun amacına yönelik saptanır. Özdeşleşmeyi kırmak için stilize hareketler kullanılabilir.

Bu noktada;

Sistem, kendini onun yerine koyarak, onun gibi düşünür, onun gibi hissederek, onun gibi hareket eder.

Metot, onun gibi düşünmez, onun gibi hissederek, onun gibi hareket eder.

Chekhov oyuncusu, oyun kişisi gibi hareket eder.

Meisner oyuncusu, oyuncu gibi hareket eder.

Brecht ve Meyerhold oyunun bütününe hizmet edecek şekilde hareket kurgular.

Disssosiyatif oyunculuk, oyuncunun zihninden alter kişi (örneğin Podzo) ayırır ve oluşturur; otomatik olarak, o olarak düşünür, o olarak hisseder, o olarak hareket eder.

### **Fiziksel özellikler**

Dissosiyatif oyunculukta, oyuncu, zihninden ayrılma yoluyla yaratacağı alter oyun kişisini, kendi fiziksel özellikleriyle sınırlı kalarak oluşturur. Yani, oyuncunun boyu uzayıp kısalmaz, kilosu değişmez, göz rengi farklılaşmaz. Bu nedenle, oyuncu kaç farklı oyun kişiliği (alter oyuncu) yaratırsa yaratsın, her biri fiziksel olarak oyuncunun çıplak bedeniyle aynı görünüme sahip olacaktır. Bu bağlamda, oyun kişiliklerinin fiziken farklı bireyler olarak var olmaları mümkün değildir. Her bir oyun kişiliğinin fiziksel yapısı, metinden çıkarımlarla ve detaylı analizlerle tanımlanmalı; bu yapı, oyuncunun zihinsel ayrışmasıyla ortaya çıkan alter oyuncuda içselleştirilip bütünleştirilmelidir. Oyuncu, hazırlık sürecinde edindiği bilgileri ayrılan zihne aktardığında, bu ayrılmış zihin kendi bedensel algısını bilgiler dahilinde yapılandıracaktır. Nitekim bazı DKB vakalarında bireyler, aynaya baktıklarında kendilerini farklı fiziksel formlarda (örneğin, beyazken siyahi, kiloluyken zayıf, kahverengi gözlüyken mavi gözlü) görebilmekte ve bu şekilde hissedebilmektedir. Benzer biçimde, oyuncu da alter oyuncuyu zihninden ayırırken, onun karaktere dair veriler doğrultusunda fiziksel algısını kurdurur. Alter oyuncu, oyun karakterinin algısıyla kendini farklı bir bedende hissedecek; bu his, oyuncunun performansına duyuşal ve bilişsel düzeyde yansıyacaktır. Oyun karakterinde kamburluk, topallık veya asimetrik yüz hatları gibi dönüştürülebilir bedensel deformasyonlar bulunuyorsa zihinsel ayrışma sürecinde bu özellikler de bedensel olarak simüle edilir; böylece alter oyuncu, kendi bedensel algısını karakterin fiziksel formuna geçici olarak adapte eder.

Sonuç olarak, çeşitli oyunculuk yöntemleriyle benzerlikler taşısa da dissosiyatif oyunculuk sistemi işleyiş bakımından farklı bir yapıya sahiptir. Bu sistemde ortaya çıkan alter oyuncu, karakterin kendine özgü düşünce yapısıyla düşünür, bu doğrultuda hisseder ve yaşar. Buradaki “kendi” ifadesi, oyuncunun kişisel benliğini değil, sahneye taşınan karakterin içsel varlığını temsil etmektedir. Bu bağlamda, performans sürecinde oyuncunun öznel benliğinden yola çıkılmamakta; çıkış noktası doğrudan

oyun karakterinin kendisi olmaktadır. Oyuncunun zihni yalnızca bu sürecin aracı ya da taşıyıcısı olarak işlev görmektedir.



## SONUÇ

Bu çalışma, patolojik bir fenomen olarak tanımlanan Dissosiyatif Kimlik Bozukluğunun, oyunculuk pratiğine nasıl uyarlanabileceği üzerine odaklanmıştır. Oyunculuk ile DKB arasında kurulan bu bağ hem sahne performansı hem de karakter yaratım süreçleri açısından yeni bir perspektif sunmaktadır. DKB ve oyunculuk arasında kurulan bağdan doğan Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi, oyuncunun oyun karakteri ile olan temasını belirgin şekilde oluşturmuş, psikolojik gerçeklik üzerinden çok güçlü bir bağ kurarak, oyun karakterine en yakın oyunculuk versiyonunu ortaya koymayı amaçlamıştır. Bunu gerçekleştirirken de oyuncunun kendi bilinçaltı geçmişi ile bağ kurmadan, tamamen oyun karakterinin kendi psikolojisini yaratmıştır. Dissosiyatif oyunculuk, oyuncunun kendi duyguları ve yaşanmışlıklarından yola çıkmaz, karakter ile empati yapılarak yola çıkılmasını da reddeder ve tersine, oyuncu, dissosiyatif oyunculuk sistemi içerisinde oyun karakterini yaratırken, tamamen metnin ve rejinin sunduğu veriler doğrultusunda, oyun karakterinin kendine ait duygularını kullanır, oyuncunun kendine ait kişiliğini ise askıya alır. Oyuncunun metin üzerinde uzun süren çalışmaları, karakter bilgeliğini edinmesini sağlamaktadır. Dissosiyatif oyunculuk sistemi ise oyuncuya oyun alanında kullanılmak üzere zihnini ayırmasını ve alter oyuncu yaratmasını öğretmektedir. Bu alter oyuncuya, önceden çalışılan bu bilgilerin yüklenmesi ile de oyun karakteri yaşar hale getirilmektedir. Dissosiyatif oyunculuk, oyuncunun kendi kimliğinden ayrılıp başka kimliği deneyimlemesi anlamına gelmektedir. Bunu yaparken de zihinsel bir simülasyon içinde ritüel gerçekleştirmektedir. Alter oyuncuyu yaratırken, kendi varlığını askıya alır.

Oyunculuk çalışmaları çok acımasız olabilmektedir. Psikolojik gerçeklik içinde canlandırılması istenen, tecavüz, ölüm, öldürme, işkence vs. gibi metnin içinde yer alan durumları çalışmak, psikolojik olarak oyuncuya zarar verebilmektedir. Bu bağlamdan yola çıkılarak “metindeki karakterlerin psikolojik gerçekliğine bağlı kalıp, karakteri çalışan oyuncunun kendi psikolojisi nasıl zarar görmez?” sorusunun cevabı aranmıştır. Dissosiyatif oyunculuk sistemini kurarak bu soruya da cevap bulunmuştur. DKB vakalarının ilk ayrışma sebebi, travma yaşama anında kendini koruma sisteminin bu şekilde (ayrışarak) çözüm bulmasıdır. Travmaya maruz bırakılan kişi, fiziksel olarak kaçıp kurtulamadığı yerden zihinsel olarak kaçır; zihni ayrılır. Yerine gelen

alter kiři, beden sistemi tarafından, o anda travmayı yařayan kiři olarak kabul edilebilir. Bu řekilde beden sistemi tarafından, dñyaya doęan kiři (orijinal kiři), yerine geęen alter kiřinin bedene hâkim olduęu süreç boyunca (örn. travma süreci) korunmuř olduęu düşünñlebilmektedir. Dolayısı ile orijinal kiři ve/veya bireyin dięer alter kiřilikleri kendi başına böyle bir olay gelmedięini, “onun (yerine geęen alter kiřinin)” başına geldięini düşünñlebilmektedir. Bu bağlamda ilerlendięinde dissosiyatif oyunculuk sistemi, DKB’nin bakıř açısını oyunculuęa yerleřtirmiřtir. Sahnede ne yařanırsa yařansın, fiziksel ya da zihinsel iřkenceye maruz kalırsa dahi, oyuncu, -bu verileri rol çıkartma öncesi çalışacak olsa da- her oyunda tekrar tekrar yaşamak zorunda kalmayacaktır. Dissosiyatif oyunculuk, ayrıřan zihne, o zihne ait bilgileri kodladıktan sonra sahnede yařanacak her türlü travmayı yařama görevi alter oyuncuya aittir. Dolayısı ile oyuncu için metinde yařananlar, kendinin deęil, alter oyuncunun başına gelenlerden ibaret olacaktır. DKB’de travmaları alterler yařarken, dissosiyatif oyunculukta bu görev alter oyuncunun olacaktır. Yani, DKB vakası bilinç dıřı alter kiři yaratarak kendini korurken, oyuncu, DKB vakalarının geręekleřtirdikleri bu sistemi bilinçli olarak yapılandırarak, sahnede kullanabileceęi “alter oyuncu”yu yaratmaktadır. Bu bağlamda oyuncu da sahnede deneyimlenen travmalara karřı kendini koruma mekanizması geliřtirmiř olacaktır.

İki fenomen arasında benzerlikler olsa da çok farklı oldukları da bir gerçektir. DKB istem dıřı ayrıřma geręekleřmiř bir zihinden meydana gelirken, dissosiyatif oyunculukta istem dıřı meydana gelen hiçbir řey yoktur. Her řey oyuncunun kontrolñ altındadır. DKB’nin alterleri özerktir ve kabul etmedikleri taktirde psikiyatrist ile görüşmeyebilir ve tedavi için gereken birleřmeyi tercih etmeyebilirler. İkna edilmeleri gerekebilmektedir. Her kararı kendi başlarına alabilirler. Dissosiyatif oyunculuk sisteminde böyle bir durum söz konusu deęildir. Alter oyuncu, tamamen oyuncunun kontrolñ altındadır. Oyuncu, nerede ve ne zaman isterse alter oyuncuyu zihninden ayırabilir ve yok edebilir. Alter oyuncu, bu duruma müdahale edemez sadece kendi yařamsal zamanında, oyuncu müdahale etmedięi sürece özgürdür. DKB’de alter kiřiler bedeni ne zaman isterlerse ele geçirebilirler. Dissosiyatif oyunculukta böyle bir durum da söz konusu deęildir; oyuncu ne zaman isterse bedenini alter oyuncuya ödñnç verir. DKB’de alter kiřiler genellikle orijinal kiřiyi kukla gibi oynatabilmekte, istediklerini yaptırabilmektedirler. Dissosiyatif oyunculuk sisteminde oyuncu, alter

oyuncuyu istediği şekilde kodlamakta ve onu kendi istediği süreç için kullanmaktadır. Sonuç olarak görünen DKB’de güç alterlerde olabilirken, dissosiyatif oyunculukta güç tamamen, her şartta oyuncuya aittir. DKB sağlıklı bir zihne işaret ederken, dissosiyatif oyunculuk, oyuncusunun normalden de güçlü zihin yapısına işaret etmektedir.

İki farklı disiplin, oyunculuk ve tıp birbirlerinden çok farklı görülse de özellikle psikiyatri ve psikoloji alanlarında kesişim noktaları bulunmaktadır. Bu da birçok oyunculuk kuramcısına hizmet ettiği gibi, bizim tezimize de hizmet etmiştir. Psikolojik gerçeklik üzerine inşa edilen bir oyunculuk sistemi üzerinden gitmek isteyen bir oyuncu insan beyni, sinir sistemi, çalışma şekilleri gibi konular ile ilgilenmek durumunda kalabilmektedir. Stanislavski’nin Pavlov’un şartlı refleks kuramından yola çıkarak kendi oyunculuk çalışmasını formüle etmesi gibi, bu tezde de birden çok psikiyatrist ile görüşülmüş DKB hakkında bilgi alışverişi yapılmış, DKB özelinde ders alınmış, Prof. Dr. Erdinç Öztürk, Prof. Dr. Vedat Şar, Prof. Dr. Medaim Yanık gibi Türk DKB duayenlerinin ve Prof. Dr. Richard P. Kluft, Prof. Dr. Frank W. Putnam, Pierre Janet, Morton Prince gibi yabancı duayenlerin kitap ve makaleleri okunmuş ve bu doğrultuda yola çıkılarak Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi oluşturulmuştur.

Dissosiyatif oyunculuk sistemi, oyunculuğa yeni başlayanlar için bir eğitim sistemi değil, belli aşamaları geçmiş oyuncular için rol çıkarma aşamasıdır. Dissosiyatif oyunculuk sistemi, sistem, metot, kutsal oyuncu, biyomekanik oyunculuk, vb. çalışmalarının her oyuncuya uygun çalışmalar olamayacağı gibi tüm oyuncuların işine yarayan bir sistem olmayacaktır. Fakat psikolojik gerçeklik içinde var olmak isteyen, zihni ve bedeni yeterince güçlü, konsantrasyonu ve oyun karakterine inancı sağlam, teorik ve pratik alana hakim oyuncular için çalışır bir sistem olacağı öngörülmüştür.

Sonuç olarak, oyuncu, oyunculukta dissosiyatif oyunculuk sistemi üzerinden gittiği zaman, psikolojik gerçeklik üzerinde kuvvetli bir güce sahip olacağı gibi kendine mesleki bir savunma mekanizması oluşturabilecektir; oyuncu, travmayı, oyunda kullanmak üzere yarattığı alter oyuncusuna devrederek ve “bu benim değil, onun başına geliyor” diyerek kendini oyunda yaşayacağı travmadan koruyacaktır.

DKB’de bilinç dışı yaşanan bu sistem, dissosiyatif oyunculukta tam bilinçli olarak yönetilecektir. DKB’nin birleşme seanslarında uygulanan zihinsel ritüeller gibi, dissosiyatif oyunculukta da ayrışma için ritüeller, zihinsel bir simülasyon ile gerçekleştirilerek kullanılmakla ayrışma gerçekleşmiş olacaktır. Ayrışma esnasında oyuncunun karaktere ait çalıştığı tüm bilgiler de alter oyuncuya yüklenecektir. Bu şekilde sahnede kullanacağı alter oyuncu kişi, oyun karakterinin tüm verili özellikleri ile donatılmış “o” olacaktır. Oyuncuda, yarattığı alter oyuncuya karşı amnezik bir durum söz konusu değildir. Oyuncu kendini askıya almıştır, her aşamada tüm gücü elinde tutacaktır. Sonuç olarak, oyuncu, dissosiyatif oyunculuk aracılığı ile metin ve rejinin istediği karakterin psikolojik gerçekliğini yaratmış, biyopsikososyal çözümlemesi tamamlanmış karakteri, ayırtırdığı zihinde var etmiş, sahnede yaşanan travmalara karşı kendine koruma mekanizmasını oluşturmuş olarak “gerçek” olmayan bir yapı içinde “gerçekçi” karakter oluşturmuştur.

Son olarak, Dissosiyatif Oyunculuk Sistemi yalnızca teorik, metin üzerinden okuyarak bireysel olarak uygulanabilecek bir yöntem değildir. Sistem, pratiğe döküldüğünde belirli bir yönlendirme ve eşlik gerektirir. Bu nedenle, geliştiricisinin rehberliği olmadan yapılan bireysel denemeler sağlıklı sonuçlar vermeyebilir. Uygulamanın sürece özel dinamikleri bulunduğu için, bu çalışmaya tek başınıza başlamamanızı öneririm.

## **EK-1: Vaka Örnekleri**

### **Risk Odaklı Örnekler**

#### ***Örnek I - Riskli Vaka***

*Ev Sahibi (Host):* 23 yaşında erkek, bekar, üniversite yüksek lisans öğrencisi, İstanbul'da ailesi ile yaşamakta, 11 alter kişiliği var, 17 kere intihar girişimi bulunmakta, arkadaşları tarafından tedavi merkezine getirilmiş, amneziler mevcut, göz kontağı kurmamakta, depresif beden diline sahip, kısık sesle içine doğru konuşmakta ve intiharın tek yol olduğunu düşünmektedir. Depresif host'a sahiptir.

*Zalim Alterler:* Üç adet mevcuttur, genellikle alterin kendisini koruyamadığı için, ailesini, ev sahibini ve travma yapan kişileri öldürmeyi planlamaktadır.

*Güçlü Kadın Alter:* Yarı amnezik, eşcinsel, hayattan şikayetçi, içinde güçlü bir kadın olduğunu belirtmekte, zaman zaman kontrolü ele alıp sevgili bulmakta ve sevgilisinin onu koruduğunu düşünmektedir. Kişinin entegrasyondan sonra eşcinsel yaşantısı kalmamıştır.

*Çocuk Alter:* 6 yaşında erkek, zalim alterlerden çok korkmakta ve ev sahibinin intihar girişimlerini haber vermektedir.

*Yardımcı Alter:* Bir yardımcı alter kişiye sahip, ev sahibine ümitli olması gerektiği konusunda telkinlerde bulunmaktadır.

*İntihar Eğilimli Alterler:* 4 kişilik mevcut, hepsi intiharın kurtuluş olacağını düşünmektedir.

*Homoseksüel/ Biseksüel Alter:* Bir kişilik mevcuttur. Erkekler ile ilişki kuran pozitif doğadadır.

Bu vaka, 4 pozitif, 7 negatif kişiye sahiptir.  $+4 (-7) < 0$  = Riskli Vaka olarak görülmektedir (Öztürk, 2020: 316-317).

### ***Örnek II- Orta Riskli Vaka***

*Ev Sahibi:* 26 yaşında, kadın, DKB hastalığı sebebi ile üniversite eğitimine ara vermiş, şehir dışında ailesi ile yaşamakta, 12 alter kişisi var, amnezi mevcut, 12 kez intihar girişimi bulunuyor, ailesi tarafından tedavi merkezine getirilmiş, konversiyon şikâyeti mevcut, nispeten canlı bir ses, bazen umudunu kaybetse de tedavi olabileceğine inanıyor. Yarı depresif hosta sahiptir.

*Zalim Alter:* 2 alter kişi mevcut, biri, sevgilisine onu dövdüğünden dolayı fiziksel olarak zarar vermeyi planlamakta, diğeri hak ettiği için yeni bir sevgili bulmayı düşünmektedir.

*Güçlü Kadın Alter:* Ev sahibi kadının tam tersi, sosyal ve politik topluluklara üye, kendi ile aynı siyasi duruşa sahip bir erkek ile sevgili, ev sahibi kişi ve ev sahibi kişinin sevgilisi bu durumu bilmemektedir. Entegrasyondan sonra sevgili bırakılmıştır.

*Çocuk Alter:* 5 yaşında kız, zalimlerden korkmakta ve intihar girişimlerini haber vermektedir.

*Yardımcı Alter:* 3 alter kişi mevcut, pozitif doğadalar ve sistem sorunlarına çözüm bulmak için uğraşmaktadırlar.

*İntihar Eğilimli Alterler:* 4 alter kişi mevcut, hepsi intiharın kurtuluş olacağını söylemektedirler.

*Homoseksüel/ Biseksüel Alter:* Kadınlar ile ilişki kuran pozitif doğaya sahiptirler.

Bu vaka, 6 pozitif 6 negatif altere sahiptir.  $+6 (-6) = 0$  = Orta Riskli Vaka (Öztürk, 2020: 316-317).

### **Örnek III- Az Riskli Vaka**

*Ev Sahibi:* 32 yaşında boşanmış kadın, terapilere tek bazen komşusu ile kendi isteği dahilinde gelmekte, İstanbul’da tek yaşamakta, 9 altere sahip, amnezi mevcut, 3 intihar girişimi bulunmakta, canlı ses rengi ve tedavisi için ümitli bir durumu bulunmaktadır.

*Zalim Alter:* 2 kişiler, biri boşandığı eşine, alter kişileri kullandığı için dava açmayı planlamakta, diğeri kimseye görünmeden kaçıp gitmeyi planlamaktadır.

*Güçlü Kadın Alter:* Güçlü kadın alter, şu anda ev sahibinin beraber olduğu kişiden kurtulmasını istemekte, dışardan lise bitirmiş, üniversitede okumakta, kendine iş kurmayı planlamakta, ev sahibi kişi bu sürece yarı amnezik olduğu için bu süreci, “bir arkadaşım (güçlü bir kadın) üniversiteye başladı galiba” şeklinde ifade etmektedir.

*Çocuk Alter:* 2 alter mevcut, biri 5, diğeri 6 yaşında, zalimlerden çok korkmakta, intihar girişimini haber vermektedirler.

*Yardımcı Alter:* 2 yardımcı bulunmakta, neşeli doğada, iç sisteme çözüm aramaktadırlar.

*İntihar Eğilimli Alterler:* Bir tane mevcut ve intiharın herkes için çözüm olacağını düşünmektedir.

*Homoseksüel/ Biseksüel Alter:* Pozitif doğada ve kadınlar ile ilişki kurmaktadır.

3’ü negatif 6’sı pozitif Altere sahip olmaktadır.  $+3 (-6) > 0 = \text{Az Riskli Vaka}$  olarak görülmektedir (Öztürk, 2020: 316-317).

### **Dr. Valerie’nin Vakası**

Görüşmeci: Sevdiğiniz birinin kaybına ilişkin ilk deneyiminizin ne olduğunu söyleyebilir misiniz?

Görüşülen Kişi: Evet. Kimseyi sevdiğimi sanmıyorum. Ama değer verdiğim birileri vardı. Aslında hayır, sözümü geri alıyorum, sevdiğim bir kişi vardı... bu benim üstesinden geldiğim bir anı ve kişiliğim onu benimle bütünleştirdi; bu yüzden onu düzgün bir şekilde hatırlıyorum. Adı Shelly'di... Mahzende ya da tavan arasında kilitliydi ve sahip olmama izin verilen gizli bir arkadaştı. Altı yaşlarında olmalıydım ve... Törensiz istismar hakkında ne kadar bilginiz var bilmiyorum, aç bırakılıyorsunuz! Ama ona gizlice yemek götürmeme izin veriliyordu, yani şimdi geriye dönüp baktığımda bunu yaptığımı biliyor olmaları gerektiği çok açık ama bunu yapmama ve ona çok yaklaşmama izin veriyorlardı. Bazen göl kenarındaki bahçede özgürce oynamamıza izin veriyorlardı... sonra... konuştuğumuzu söylediler. Hatırlayamıyorum ama benim hatam, biri konuştu, gerçekten kötü bir şey yapmıştık, sanki biriyle konuşmuştuk, biri onun tavan arasında olduğunu biliyordu, bu yüzden ölmesi gerekiyordu. Shelly, bir sandalyeye bağlandı ve büyük bir kayığın üstüne konuldu. Klanın baş gücü ve diktatörü olan büyükbabamla birlikte kayığa oturtuldum. Bana sürekli, eğer bir yöne ya da diğerine çok fazla hareket edersem Shelly ve sandalyenin derin sulara düşeceğini söylüyordu. İkimiz de çok iyi yüzme bilmiyorduk ve ben tamamen korkmuş ve çaresizdim. Elbette sandalye düştü ve Shelly'nin suya düşmeden önce attığı çığlığı duyduğumda, bunun benim hatam olduğunda ısrar etti ve ekledi, "peşinden git... Ona ulaşmaya çalış, bakalım onu sandalyeden çözebilecek misin?" Ben de boğulmak ya da Shelly'nin ölümünün suçluluk yüküyle yaşamak (yaptığım gibi) seçenekleriyle karşı karşıya kaldım... Bu yüzden, onun ölümü için her zaman kendimi suçladım (3 saniye duraklama) ... Ve o benim en iyi arkadaşımdı, tek arkadaşımdı... Ondan sonra hiç kimseye yaklaşmadım, hiç yaklaşmadım. Bu, başa çıkmaya çalıştığım bir anıydı ve Alter M, yapamadığım zamanlarda benim için bununla başa çıkan kişilikti, şimdi bütünleşti ve sanırım Shelly hayatta kalmak ve bütünleşmek için nasıl çalıştığımı bilmekten gurur duyardı (Sinason, 2011: 43-44).

### **Morton Prince'in Vakası, Christine L. Beauchamp (1898)**

Bayan Beauchamp, aşırı dindar, bastırılmış, saf bir kişiliğe sahiptir. Hipnoz sırasında zıttı olan, kaygısız, umursamaz, özgür ruhlu bir altere sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Doktor ve hastanın ortak kararı alterin adının Sally olması olmuştur. Sally, Beauchamp'ın düşünceleri ve duyguları hakkında bilinç sahibi bir alterdir. Morton Prince'in ofisine gelen Bayan Beauchamp'tır. Sally'nin kontrolünde olduğu zamanlara

karşı amneziktir. İlerleyen zamanlarda farklı alterler de ortaya çıkmıştır fakat her şeyin bilincinde olan Sally'dir. Bayan Beauchamp, amnezik olduğu zamanlar için, ele geçirildiğine inanmaktadır. Dr. Hodgson, ele geçirilme düşüncesine yatkın davranarak hasta üzerinde deneyler yapar fakat Prince durumun kötüye gittiğini anlayarak bu deneyleri yasaklar. Prince, kendi tedavi yöntemiyle hastanın bütünleşmesini sağlamayı başarmıştır (Kenny, 1981: 345-347).

Beauchamp, DKB hastasıdır. Kendisi ile bedende 3 kişi olarak yaşamaktadırlar. Her birinin özelliği birbirinden farklı kişiliklerdir. Düşünce yapıları, idealler, zevkleri, yetenekleri, inançları farklıdır. Her alter kişinin bedene egemen olması ile var olan anıları da değişmektedir. Orijinal kimlik, alterlerden, alterler de birbirlerinden farklılık göstermektedir. Hafızaları farklı bilgilerle doludur. Alter kişilik bir yere gider, kişilik değişimi sonrasında yerine gelen kişiliğin, o noktaya nasıl geldiği hakkında bilgisi bulunmamakta hatta bulunduğu yeri tanımamaktadır. Orijinal kişi, alterlere karşı amneziktir. Sadece tek bir alter olan biten her şey hakkında bilgi sahibidir. Diğer alterin de amnezik olduğu durumlar mevcuttur. Tüm alterler sosyal yaşamı sürdürmede ve günlük hayatın gerekliliklerini yerine getirmede başarılıdır. Beauchamp, iletişim kuması zor alterlere de sahiptir. Prince, “özel işlerim hakkında konuşmuyorum” cevabını sık sık almaktadır. Beauchamp, ketum ve gururlu bir kişiliğe sahiptir. Zihinsel sorunlarını saklamaya çabalamıştır. Bu da onun zihinsel olarak ciddi çatışmalar yaşamasına sebep olmuştur. İyi eğitilmiş, belirgin edebi zevklere sahip, kitap okumayı çok seven ve yetenekli bir insandır.

Dedesini öfkeli ve kendini kontrol edemeyen biridir. Babası da kendi babasından miras aldığı öfke kontrolsüzlüğü yüzünden eşi ile mutsuz bir evlilik yaşamış oldukları görülmektedir. Beauchamp, hayalperest ve sinirli bir çocuktur. Babasına benzediğini düşündüğü için annesi tarafından sürekli azar ıstırmaktadır. Beauchamp, annesinin ona kötü davranmasına karşın annesine hastalıklı derecede sevgi beslemekte ve annesinin onu sevmemesinin sebebinin kendi olduğunu düşünmektedir. Kendisini düzgün şekilde arındırabilirse annesinin de onu seveceğine inanmıştır. Bu sebeple tüm zihinsel arzularını bastırmış ve ketum hale gelmiştir. Hiçbir zaman çocukluğun doğal duygularını dışarı vurmamış, uykulu, aç ya da yorgun olduğunu asla söylememiştir. Hep hayal dünyasında yaşamıştır. Halbuki sağlıklı bir çocuktur. Ciddi baş ağrıları

vardır, kabuslar ile mücadele etmekte ve aşırı yorgunluğa dayanmaya çalışmaktadır. Uyurgezerlikten mustariptir. Annesi, Beauchamp 13 yaşında iken ölünce, Beauchamp ciddi bir zihinsel şok yaşamıştır. Sonraki 3 sene boyunca, sinirlerini kontrol edemeyen babası ile geçirdiği yıllarda çok fazla zihin şoku yaşadığı belirtilmektedir. Duygusal sinir ve stresin yoğun olduğu bu yaşamdan, 16 yaşında evden kaçarak kurtulmuştur.

14 yaşında bir gece evden çıkmıştır ve bir polis tarafından eve getirilmiştir. Kendisi bir şey hatırlamamaktadır. Bir gün parkta yürürken bir nöbet geçirir ve kendine geldiğinde parkın farklı bir yerinde tam zıt yöne yürürken kendini bulmuştur.

1898’de kliniğe baş vurduğunda şiddetli baş ağrıları, besleme dengesizliği, aşırı yorgunluk ve vücudunda ağrılar bulunmaktadır. Çok zeki bir insan olmasına karşın, aşırı yorgun ve çok acı çektiği için hiçbir mesleği düzenli sürdürememiştir.

Başlangıçta B1 Bayan Beauchamp, B3 olarak bilinen alterler zamanla isim almıştır. B3 Chiris olmuştur. Chiris, Beauchamp’ın Hristiyanlıkta aldığı ismidir. Daha sonra Chiris ismini Sally olarak değiştirmiştir. B4’ün başka bir ismi olmamasına karşın Sally onu “aptal” olarak isimlendirmektedir. Her kişiliğinin insan doğasında yer alan, keskin çizgilere sahip olduğu bilinmektedir. Hatta Prince, eğer bu vakaya bir isim koysaydım “Aziz, Kadın ve Şeytan” koyardım diye belirtmiştir. B1 tam bir azizi simgelemektedir, yalan söyleme, sabırsızlık, bencillik, çıkarıcılık gibi kötü davranışlar hayatında yer almamakta ve dua ile oruç ile bu kötülüklerden korunma gerekliliğini düşünmektedir. B4, kadını simgelemektedir. Başkalarının ne dediğine aldırmaksızın hayattaki amacını gerçekleştirmeyi hedeflemektedir. Öfke, kendini kontrol altına alma, çıkarlarını gözetme bu altere aittir. Sally şeytandır. Ahlaksız değildir. Yaptığı şakalarla B1’i sıkıntıya sokar, ahlaki acılar yaşatır. B4’e ise sosyal zorluklar yaşatmaktadır. Sally insanların isteklerini engellemekten haz duyan, muzip bir alterdir. B1 kişiliğinin sağlığı ciddi bozuktur. B4, B1’e göre daha sağlıklı ve daha hareketlidir. Sally’nin ise hiçbir sağlık sorunu bulunmamaktadır.

Prince’in alter kişiler ile konuşma örnekleri şu şekildedir:

Prince: Sen ‘O’sun,

Alter: Hayır, değilim.

P: Neden "O" değilsin?

A: Çünkü o benimle aynı şeyleri bilmiyor.

P: Ama ikinizin de kolları ve bacakları aynı, değil mi?

A: Evet ama kollar ve bacaklar bizi aynı yapmaz.

P: Peki, eğer farklı kişilerseniz, sizin isimleriniz nedir?

...

Başka alter

P: Tam olarak ayrı kişi olduğunuzu hissediyor musunuz?"

A: Tabii ki. Neden farklı hissetmeliyim?

...

Başka alter

P: Neden aniden değiştiniz?

A: Ben h-hiç değişmedim.

P: Bir dakika önce kekelemiyordunuz.

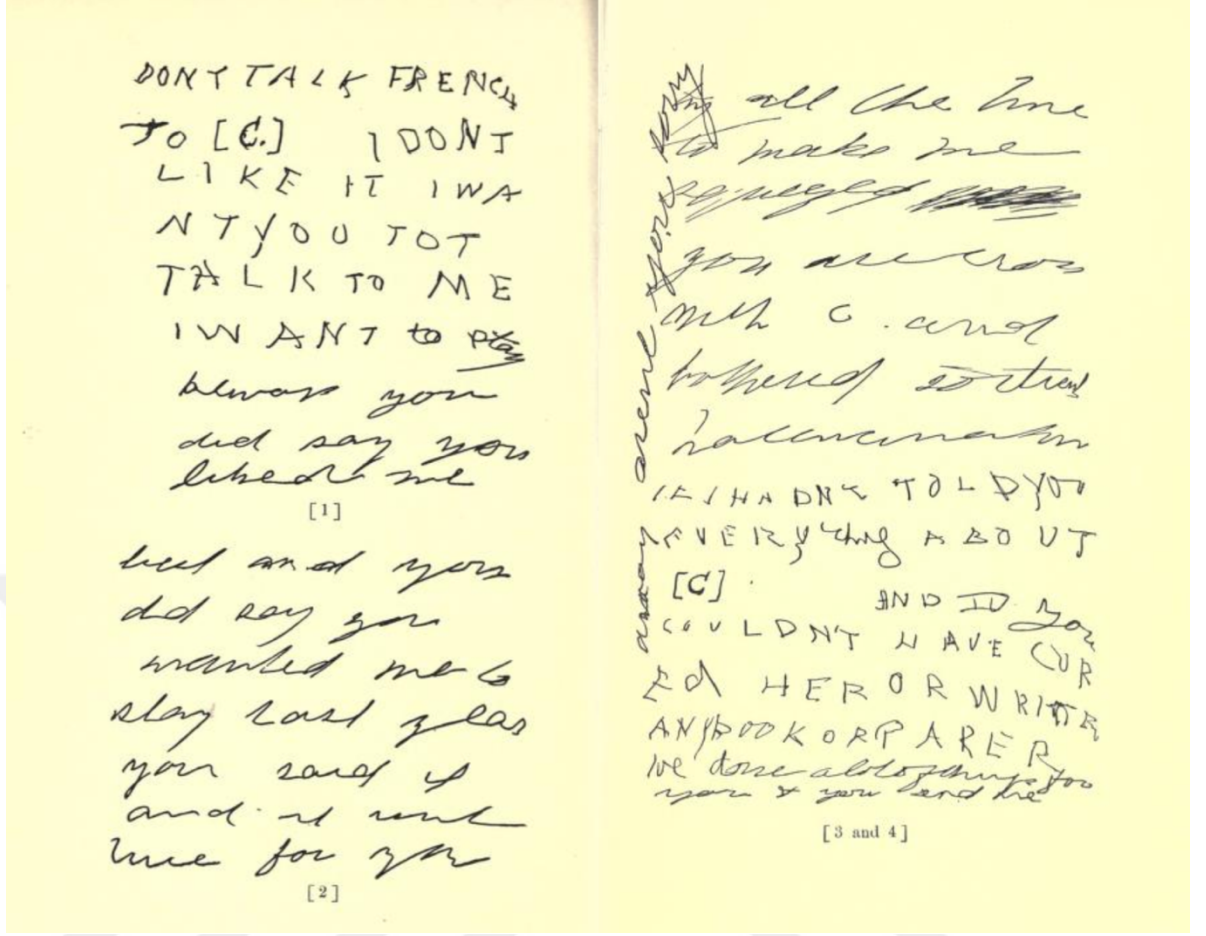
A: B-b-bir dakika önce b-b-ben konuşmuyordum; 'O' konuşuyordu.

P: 'O' kimdir?

A: B-b-ben b-bu saçma k-konuşmaları b-b-bir daha yaşamak i-i-istemiyorum. S-size on gün önce s-s-söylemişim. Eğer şimdi durumu daha iyi anlamıyorsanız, o zaman s-s-söylemeyeceğim. (Bu cevaplar, oldukça fazla kızgınlıkla verilir.)

P: Adınız nedir?

A: Size söylemeyeceğim. (Prince, 1906)



Resim 5: B1-B2-B3 ve B4 kişilerinin el yazıları (Prince, 1906: 562)

### Dr. Peter'in Vakası

Kerry 30'lu yaşların ortasında, yaşından büyük gösteren kızıl saçlı, pasif bir kadındır. Kerry, 2 yaşında annesi tarafından terk edilip koruyucu aileye verilmiş ve 5 yaşına kadar orada kalmıştır. Bu arada kötü bir anıya sahip değildir fakat 5 yaşında bir çocuk yurduna yerleştirilmiştir ve burada zalim bir bakıcıya denk düşmüştür. Kerry dahil oradaki çocuklar düzenli olarak cinsel istismara uğramıştır. 7 yaşında, eski koruyucu annesi tarafından evlat edinilmiştir. Bir gün, sokakta oynarken babası ile tanışır ve babası onu gizlice görmeye devam eder. Sonrasında ise babasının pedofil çetesi ile tanışmıştır. Bu çete, sapkın cinsel istismarda bulunmakta ve işkence yapmaktadır. Kurbanlarını aşırı dehşete düşürerek itaate sürüklemekte ve hipnoz aracılığı ile yeni kişiler yaratılan bir teknik kullanmaktadır. Kerry yetişkin hayatının başına kadar çete tarafından kullanılır. Kerry evlenip kaçır fakat evliliği iyi bitmez. Kerry'nin Declan adlı bir alteri vardır ve çete ile temas halinde olup olmadığı bilinmemektedir.

Kerry orijinal kişiliktir. Kerry'nin pasifliği diğer kişiyi aktif eder ve ona uyum sağlar. Seanslara Kerry katılsa da yüksek düzeyde hissettiği bir kaygı ya da aklına gelen bir anı gibi bir tetikleyici ile altere geçiş yapabilmektedir.

Alterleri, çocuk istismarcıları ile özdeşleşen, zalim kişisi Declan, kronik intihara meyilli, mutsuz Dana, travma geçirmiş hassas bir kız Kelly, baştan çıkartıcı, seksi bir kız Kieley'dir.

İstismarcıları tarafından programlanmış başka alter kişiliklerin de var olduğuna dair ipuçları bulunmaktadır.

Kerry'e istismarcılar tarafından söylenen, istismar hikayesine kimsenin inanmayacağı, onu deli sanacak ve beynine direkt elektrik verilerek yapılan ECT tedavisi göreceğidir. Bu Kerry'i korkutmuş ve psikiyatriden kaçmıştır. Kerry sonunda bir psikiyatrist görüşmesinden sonra Peter'in kliniğine yönlendirilmiştir. Başlangıçta aşırı kaygılı olsa da zamanla uyum sağlamaya başlamıştır. Peter'in onu daha iyi takip edebilmesi için günlükler tutmuştur. Başlangıçta Declan, soğuk, ayrı baş çeken ve sinirli olsa da sonradan daha hoşgörülü hale gelmiştir. Terapiye ara vermek Kerry'e iyi gelmemektedir. Mesela, verdikleri kısa bir aranın ardından bir gün kolları mosmor terapiye gelir. Pedofil çetesi tarafından arabaya bindirildiğini zar zor hatırlamaktadır. Terapiye geldiğini öğrenmiş ve onu sorgulamışlardır. Hikayesi hakkında çok şey bildiği için psikiyatristi Peter'in tehlikede olup olmadığını merak etmektedir. Bu kendi yarattığı içsel bir oluşum ya da gerçekten dışarda gerçekleştirilen bir durum olabilmektedir. Terapi ilerledikçe intihara meyilli Dana daha belirginleşmiştir ve Kerry'nin, Declan'ın yıkıcı yönüne karşı farkındalığı da artmıştır. Utanç ve kötülük duyguları belirgin vaziyette ortaya çıkmıştır. Kerry'nin aşırı doz alma denemesi olmuştur. Kerry, kendisinin haberi olmadığını söylese de evdeki hapları saklayarak kendini güvenceye almamıştır. Pasif davranıyor ve Alterlere de müdahale etmiyordur. Alterler sorun çıkartmaktadırlar. Mesela, başlangıçta Dana, Peter'i kendi terapisti değil, Kerry'nin terapisti olarak görmektedir. Sonunda tüm alterler ile çalışma birliği sağlanmıştır (Sinason, 2011: 170-175).

### **Dr. Bear'ın Vakası: Karen**

Karen, küçükken istismara uğramış, DKB hastası bir kadındır. Çok sayıda alteri bulunmaktadır ve intihara meyillidir. Karen'in kendine zarar veren alterleri mevcuttur. İyileşmesi için Dr. Bear yaşadığı istismarı ortaya çıkartır. Fakat Karen cinsel istismarı konuşmaya başladıklarından beri kendine daha çok zarar vermektedir. Annesi ve babası sapkın iki ebeveynidir. Annesinin Karen'e bıraktığı mesajlardan bazıları şu şekildedir:

*Ara beni! Bir şeye ihtiyacım var. Senin için yaptığım onca şeyden sonra, bana borçlusun! Ara beni! Bu kadar kaba olma, kaltak!*

*Ben senin annenim! Ara beni! Bu ne lan! En azından beni arayabilirsin. Hayatın boyunca senin için harcadığım parayı bana borçlusun! Ara beni yoksa benim için ölürsün!*

*Koca kıçlı bir serseriden başka bir şey değilsin! Sakın benden bir kuruş bile isteme. Bana yardım edemiyorsan, lanet kıcımlı öpebilirsin!*

*Değerli Dr. Baer'i arayıp senin işe yaramaz bir pislik olduğunu söyleyeceğim. Keşke doğarken ölseydin! S.ktir git !*

Karen ile yapılan uzun terapiler sonucu, bir kaset kaydına çocukken yaşadıklarını anlatır:

Gece 2'de babası ve büyükbabası tarafından uyandırılmıştır. Babasının çalıştığı fabrikanın bodrumuna götürülür. Orada çıplak 10 kadar kadın ve erkek bulunmaktadır. Her yer mumlar ile aydınlatılmıştır. Karen soyulur ve büyükbabası "kötü çocuklar", "Tanrı'nın sözü", "gerekli ceza", "Meryem Ana" ve benzeri konularda öğütler vermeye başlar. Karen'in eli keskin bir bıçağı saracak şekilde zorla tutup sıkıştırarak parmaklarının parçalanmasını sağlarlar. Ardından Karen'e tecavüz ederler. Karen'in meme ucundan, kulaklarından, vajinasından bir parça kesilir ve buna "Gece Yarısı Ev Sahibi" ritüeli denmektedir. Her fabrika ritüelinde farklı bir parçası kesilmektedir.

### *2. Anı*

Bir cenaze evinde meydana gelir. Karen cenaze evine götürülür ve çelik bir masaya bağlanır. İçine çeşitli nesneler sokarlar ve tabuta koyup kapağını kapatırlar. Dışarı çıkmasına izin verildiğinde bir kadın kendisine yeniden doğduğunu söyler.

### 3. Anı

Katolik okulunda rahibin odasına çağırılır. Babası ve bir polis memuru içeridedir. Karen ve yeğeni kilisenin bodrumuna indirilir. Burada kameralar vardır. Çocuklar zorla cinsel ilişkiye zorlanır. Burada rahip yapılacak olan hareketleri söyler ve kameraya çeker. Çocuklar bunu yapmak istemezler fakat yapmaya zorlanırlar. Çocuklar itiraz ettiğinde onlara bağırılır, günahkâr olduğu ve şeytanın ona korkunç şeyler yapacağı söylenir ve bir dolaba kilitlenirler.

### *Cadılar bayramı anısı*

Cadılar bayramında babası ve bir polis memuru, Karen'i yatağa bağlıyor ve bedeninin şeytana ait olduğunu söylüyorlar ve şeytana bağlılık yemini ettiriyorlar. Kapiya biri gelip şaka mı şeker mi dediğinde, ona şeker verip, Karen'e tecavüz ediyorlar.

### *Başka cadılar bayramı anısı*

Polis memuru bu yaptıklarını kaldıramadığını söyleyip Karen'den özür diliyor ve kendini Karenin karşısında kafasından vuruyor. Karen aynadaki kan izlerini hatırlıyor.

Karen mahallesindeki birçok önemli insanın bu satanik ritüellerde yer aldığını belirtmektedir. Maskeler takılmış, birçok hayvan kurban edilmiş ve çocuklara ciddi işkenceler yapılmıştır ve birine anlatacak olursa öldürüleceği tehdidini almıştır. Sonunda, Dr. Bear ile uzun terapi seansları sonucu tüm alterler ile bütünleşme sağlanır ve hayata entegresi başarılıdır (Moline, 2013: 61-75).

### **Bir DKB Hastası Annenin Kızı Amy'e Mektubu**

Amy'nin onu çok ama çok seven bir annesi var. Amy'nin annesi, zaman zaman Amy'nin arkadaşlarının annelerinden farklı bir şekilde davranıyor. Bunun nedeni onun DKB hastası olması.

Amy'nin annesi küçük bir kızken incinmiş. Bu onu çok üzmüş ve o da başka bir küçük kızın başına gelmiş gibi davranmış. Bu da acısını ve üzüntüsünü azaltmış. Amy'nin annesinin canı her yandığında o başka biriymiş gibi davranırdı. Amy büyüyüp büyük bir kadın olduğunda bir sürü sahte insanı oldu. Amy'nin annesi bu sahte insanlara "iç" insanlar derdi.

Bazen Amy'nin annesi küçük bir kız gibi davranır ve Amy ile çocukça oynar. Amy çok eğlenir. Amy'nin annesi yorgun ya da üzgün olduğunda, içerideki arkadaşlarından biri dışarı çıkar ve Amy'ye bakar ve onunla oynar. Amy annesinin gitmediğini ve Amy'nin ona ihtiyacı olduğunda yanında olduğunu bilir.

Amy'nin annesi, terapist adında iyi bir kadınla sorunları hakkında konuşur. Onun üzüntüsünü dinler ve Amy ile annesinin mutlu olmasını ister.

DKB'li bir anneye sahip olmak Amy için bazen zor oluyor. Annesine kızıyor ve bazen annesinin gitmiş olmasından korkuyor. Amy, her zaman nasıl hissettiği hakkında konuşur. Annesinin farklı insanlar olduğundan bahseder. Sır saklamak zorunda olmaması Amy için iyi bir şey.

Amy'nin annesi, Amy'nin nasıl hissettiğini bilmek istiyor ve Amy annesine kızgın olsa bile onunla her zaman duyguları hakkında konuşabiliyor. Amy annesinin onu çok ama çok sevdiğini biliyor. Amy'nin annesi, Amy için en iyi anne olmaya çalışıyor (Sinason, 2011: 19).

### **DKB Tanılı Bir Çocuğa Sahip Annenin Mektubu**

DKB hastası kızıma bakan bir anne olarak nasıl başa çıktığımı anlatmak bir kitaba sığmaz, bu yüzden sadece aşağıdakileri seçtim. Etiket sizi üzmesin. Zihin harika bir şeydir ve en iyi dostunuz ya da en kötü düşmanınız olabilir. Kızımda DKB geliştiği için minnettarım. Bu onun hayatını kurtardı. Her yönden sınandım ve karşılığında sadece sevgi gösterdim ve ne zaman müdahale etmem ve ne zaman sessiz kalmam gerektiğini çok çabuk öğrendim. Ayrıca tetikleyicileri de çok çabuk öğrendim ve bir krizi önceden tahmin edip önleyebildim. Kızım konuşamadığında ona bir şeyler yazmasını önerdim ve o da bunu yaptı. Şiir yazdı, resim yaptı. Çocuğunuz konuşmak

istediğinde her zaman hazır olun. Soru sormayın. Çocuğunuzu kendi iç gücüne odaklayın, bu güç onu buraya kadar getirdi. Yardım için elinizden geleni yapın (Sinason, 2011: 19-20).

### **Hayvan Alterlere Sahip Vaka**

Hasta 38 yaşında bir kadındır. Birçok kez hayvan altere dönüşmüştür. Çocukken ailesi hastayı, köpek kabına attıkları artık yemekler ile elleri ve dizleri üzerinde durarak yemek yemeye zorlamıştır. Kimse konuşmasını dinlememiş ve varlığını kabul etmemiştir. Kendini gerçekten bir köpek olarak düşünmeye başlamış ve köpekler eve ait olmadığı için bahçede yatmıştır. Yemek verilmediği günlerde köpek alteri durumu kontrolü altına almaya başlar. Köpek gibi çöp bidonlarını karıştırarak bulduğu artıkları yemiştir ve babası onu cezalandırmak için gerçek köpeğini öldürmüştür.

Babası ceza olarak onu dolaba kapatır. Kuş yakalayıp dolaba koyar ve vaka, kuşun kanatları ona çarptıkça çok korkmaktadır. Babası, yatağının altına ölü tavşanlar ve kuşlar koyar. Vaka, sabah uyanınca yataktan kalkarken ölü hayvanların bacaklarını koparmalarından çok korkmaktadır. Babası onları öldürmüştür ve diriltme yeteneği olduğuna da inanır. Babası eğer çenesini kapalı tutup ona söylediklerini yapmazsa o hayvanlar gibi öleceğini söylemektedir. Hasta bu noktada terapistine bir savunma sistemi oluşturduğunu belli eder. Çok korkarsa kuşa dönüşüp dolaba uçacağını dile getirmiştir.

Babası mahalledeki kedilerin bacaklarını kesmekte ve çocuğuna izletmektedir. Kızına hamile kalırsa ne olacağını anlatmak için hamile bir kediye kesmiş, yavru kedileri karnından çıkartıp bacaklarını kesip tek tek boğmuş ve bunları kızına izletmiştir.

Babası kızına 8 yaşında tecavüz etmeye başlamıştır. Hamile kalmaktan ve yemek yemekten korkan hasta, terapide o zaman içinde ağlayan bebekler duyduğunu anlatmıştır. Tedavinin ilerleyen zamanında, yavru ve anne kedileri kurtarmak için onları içselleştirdiği ortaya çıkmıştır. Fakat o an yaşanırken orada bulunduğundan,

intikamcı anne kedi ve içselleştirilmiş anne kediye dayanan alterden korkmakta, bu alter de hastanın babasından korkmaktadır.

14 ve 16 yaşında babasından hamile kalmıştır. Bebekler çok ciddi sağlık sorunları ile dünyaya gelmişlerdir. Vakanın ve çocukların babası, bebekler doğduktan kısa süre sonra onları öldürmektedir. Bir tanesini, kedileri öldürdüğü gibi parça parça keserek öldürmüştür. Bu anıları hasta zamanla hatırlamış, kendi hatırlamadığı zamanda kedi alteri olanları anlatmıştır.

Vaka, bebekleri ve kedileri ile ilgili olan anıları hatırlayıp suçluluk hissettiği zaman, parmaklarının arasında jiletler tuttuğu ve kendini kestiği durum gerçekleşmiştir. Ellerini pençe gibi kullandığı görülmektedir. Eğer bir erkekle cinsel ilişkiye girerken kararsız bir durum olursa benzeri durum tekrarlanmakta, kedi alteri durumu kontrol altına alıp karşısındaki erkeğin yüzünü ve vücudunu tırmalamaktadır (Hendrickson, McCarty, Goodwin, 1990: 218-219).

## EK-2: Seans Örneği

### Dr. Sinason'un Vakası: İlk Seans

Anna adında, DKB rahatsızlığına sahip, sanat okuluna giden, başarılı, 22 yaşında genç bir kadındır. Ruhsal bozukluğu sebebi ile birçok doktora gitmiş ve şizofreni, paranoid psikoz, border-line kişilik bozukluğu ve manik depresyon gibi teşhisler alarak tedavi görmüştür. Hastaneye yatırılmıştır. Anti-psikotik ilaçlar fayda sağlamamış ve kendine ciddi zarar verme davranışları ortaya çıkmıştır. Bir arkadaşı onu bir doktora daha gitmesi için ikna etmeye çalışır fakat Anna, Valerie'nin verdiği bir konferansa katılacağını eğer ona güvenirse, arkadaşından Valerie'ye bir mektup götürmesini istediğini söyler. Arkadaşı Valerie'ye mektubu götürür. Valerie mektuptaki numarayı arar ve Anna ile görüşmek ister.

Çocuksu bir ses

Ses: Veriyorum, rica etsem bir dakika bekler misiniz?

Olgun bir ses telefona gelir: Ben Anna

Valerie: Ben Vallerie

Ses: Vallerie?

Valerie: Vallerie Sinason

S: Bekleyin

Biraz beklemeden sonra farklı, yorgun bir ses telefona gelir.

S: Aradığına şaşırdım Valerie. Teşekkür ederim.

V: Anna ile mi görüşüyorum?

S: Öyle de diyebilirsiniz.

V: Anna ile daha önce tanışmadığımdan bu şekilde hitap edemem. Anna olup olmadığını bilmeliyim.

S: Tamam. Anna şimdilik iş görür. Bu hepimizin sorunu.

V: Hepiniz mi?

S: Evet hepimizin burada olduğunu düşünüyoruz.

V: Bana yazdığınız mektup için arıyorum. Benimle görüşmek ister misiniz?

Çocuksu bir ses

S: Evet.

V: Telefonu açan siz miydiniz?

S: Evet. Annem telefonları açmada çok başarılı olduğumu söylüyor. Ben de teşekkür ediyorum.

V: Bu çok iyi

S: Teşekkür ederim.

V: Görüşme zamanını ayarlamak için kiminle konuşmalıyım?

S: Zamanı tutamazsın, kendi kendine ilerler.

V: Randevu almak için kiminle konuşmalıyım? Randevu nedir biliyor musun?

S: Evet. Doktora gitmeliyim, (Ağlamaya başlar) canımı acıtma.

V: (Telaşlanır) Ne oldu?

S: Canımı yakıyor. Hanım efendi doktor randevuları hakkında konuşmamamı söyler. Ahh sırtım, off kollarım! Hayır!

Korkunç bir çığlık atmaya başlar. Valerie sesi sanki istismara maruz kalan 5-6 yaşlarında bir çocuğun bağıışı gibi hissetmektedir.

V: (Kızgın bir sesle) Hemen onu incitmeyi bırak. Kimsenin kimseye zarar vermesine izin verilemez.

Olgun ses geri döner. Anna'dır.

S: Teşekkür ederim. Çocuklar şimdi gitti. Sen onların incinmesini engelledin.

V: Sevindim. Bir randevu ayarlayabilir miyiz?

S: Evet ama görünmek istemiyorum. Peşimde bir sürü insan var ve onların varlığını söylersem diye beni tedaviye göndermek istemiyorlar. Siz benim son şanssınız.

Randevulaşırlar. Randevu günü Lily adında biri Valerie'nin muayenehanesini arar ve sekreterine not bırakır.

Lily: Valerie'ye bugün gelemeyeceğimi söyle.

Valerie bu ismin kime ait olduğunu bilmediği için sürekli kim olduğunu, bu isimde gelecek birini unutup unutmadığını düşünür. Anna o gün gelmemiştir ve Lily'nin Anna'nın alterlerinden biri olup olmadığını düşünmeye başlar. Bu arada telefon çalar. Arayan Anna'dır ve perişan bir sesle konuşmaktadır.

Anna: Nerede olduğumu bilmiyorum. Sıra bende olmasına rağmen Lily arabayı alıp çıktı. Ne yapmalıyım bilmiyorum.

V: Nerde olduğunu bilmemek, arabanın nerede olduğunu bilmemek, seans kaçırmak korkunç olabilir.

Valerie konuşurken, Anna'nın sesi rahatlar ve değişik çocuk ses konuşmaya başlar.

Ç.S: Merhaba, her şey yolunda. Ben mutlu bir kızım ve Anna'yı mutlu edeceğim.

V: Anna nerede?

Ç.S: Köşeye sinmiş ağlıyor. Ahh ah kes şunu Lily!

Lily çocuk kişisine içerden saldırıda bulunmaktadır.

V: Lily çocuğa saldırmayı bırak. Telefona gelir misin, seninle yalnız konuşmayı istiyorum. Beni daha önce aradınız. Sizleri tanıyorum. Rica etsem benimle konuşur musun?

Anna'nın sesi tekrar telefondadır.

Anna: Şimdi daha iyiyim küçük Lillian beni hep neşelendirir.

V: Lily ile konuşmaya çalışıyordum.

Anna: Seni dinliyor.

V: Lütfen arabanın yerini Anna'ya söyle. Bugün saat 18.00'da boşum. Seninle ve gelmek isteyenler ile Anna buraya gelsin. Konuşalım. Anna konuşur.

Anna: Bu daha iyi. Nerede olduğumu biliyorum.

Saat 18.00'da tekerlekli sandalye ile bir ergen gelir ve kliniğin merdivenlerinin önünde dur. Valerie'ye merdivenden nasıl çıkılacağını bilmiyordum, der.

Valerie: Hoş geldin.

Farklı bir ses

Ses: Bu Atina. Merdiven sorununu söyledim.

Anna: Sorun değil.

Lillian: (6 yaşındaki kız çocuğu) Ben yaparım. Senin için merdivenleri çıkacağım.

Anna: Tamam

Aniden küçük bir kız çocuğu gibi tekerlekli sandalyeden iner ve zıplaya zıplaya merdivenleri çıkar. Valerie arkasından odaya girer ve odada çok sinirli duvarları ve resimleri yumruklayarak dolaşan bir kişi görür, Lily olduğunu tahmin eder.

Lily: Şu kanepenin rengine bak, özel bir renk olduğunu bile bilmiyorsun. Resimlere bak. Bir de bizi tanıyabileceğini sanıyorsun. Burası mı senin odan. Tahmin etmeliydim.

Valerie: Geldiğinize çok sevindim. Belki de tanıştığımız için hayal kırıklığına uğradın.

Lily: benim için sorun değil. Onlara senin nasıl biri olduğunu anlatacağım. Endişelenmelerine gerek kalmayacak.

V: Onlara mı?

L: Tapınak

V: İçinde mi, dışında mı?

L: Dışarısı aptalca ve içerde tapınak olmaz. Bunu bilmen gerekirdi, kendine uzman mı diyorsun?

V: Bilmiyorum

L: Aptal Anna'yı buraya getirdim ama uyuyor. Anita'ya ihtiyacım yoktu, işkenceye dayanabileceğini düşünüyor ama ona bir bak. Lanet bir tekerlekli sandalyeye sıkışmış. Sadece ben dayanabilirim. Hepsi için katlanıyorum ve onlar da bana teşekkür etmiyorlar.

V: Herkes için işkence çekmek çok zor. Randevuya herkes adına katılıyorsun bu da çok zor. Yalnız olmalısın.

L: Ne kadar zekisin, incindiğimizi biliyorsun. (Alaycı bir kahkaha atar, saçlarındaki örgüleri göstererek) bunlar benim örgülerim değil o küçük şımarık Lillian'ın örgüleri. Hep ayak altında gezer. Ama bunlar benim kıyafetlerim.

Birden saçlarını açar ve tarar. Çantasından makyaj malzemesi çıkartıp kirpiklerini boyar. Çok farklı görünmektedir.

V: Üniversite başarılı olan sen misin?

L: Elbette. Diğerlerini sertleştirmeye çalıştım, şimdiye kadar baş etmeye alışmaları gerekirdi. Resimleri ben ve Peter yapıyoruz. Harika bir stüdyom var. Bu da katlandığım şeylerin ödülü. Kahkaha atar. Anna, Anita ve Annette konferanstan bir gün öncesine kadar sınavları ve resimleri Peter ve benim yaptığımızı bilmiyorlardı. A'lar en düşük notu bile alamazlardı. Lillian aptalın teki. Zaten, daha okumayı bile bilmiyor.

Birden yüzü kızardı ve 6 yaşındaki Lillian geldi

Lillian: Ben aptal değilim. Herkesin merdivenden çıkmasına yardım ettim. Çok çalışıyorum ama okula gitmeme izin vermiyorlar. Sürekli evde kalıyorum. Kimse bana bir şey öğretmiyor.

V: Bu gerçekten çok üzücü.

Ellerini saçına götürür.

Lillian: Örgülerim nerede, onları kaybettiğim için yine dayak yiyeceğim. (Ağlamaya başlar.) Hayır yapma, canımı çok acıtıyorsun diye çılgık atmaya başlar.

V: Kes şunu. Burada iki kural var. Bana zarar veremezsin ve başkasına zarar veremezsin.

Birdenbire çok yorgun olarak Anna ortaya çıkmıştır.

Anna: Teşekkür ederim. Lillian'ın ağlamasını hiç sevmiyorum. Çok tatlı bir kız ama bazılarımız ona çok acımasız davranıyor.

V: Ben de aynı fikirdeyim. Şimdi ne yapıyor?

A: Diğer çocuklar ile oynuyor.

V: Diğer çocuklarla mı?

A: Evet. Birkaç tane var, hepsini tanımıyorum. Bir de bebek var ama çok hasta.

V: Lily ile konuştuklarımı duydun mu?

A: Bir kısmında uyuyordum. Sanırım neden geldiğimizi bilmek istiyorsun

V: Bunu bilmek yardımcı olabilir.

A: Yakın zamana kadar dissosiyatif kimlik bozukluğumun olduğunu kendime itiraf edememiştim. Diğerlerinin varlığını hep biliyordum ama kimse bunu anlayamadı. Ben de kendime deli deyip geçiştirdim. Kolay geliyordu. Bir yığın hastalık teşhisi koydular. Bunun yanında okullardan burs kazandım, resimlerim ödüller aldı ama onları ben yapmadım bunu biliyordum sadece kızgınlık hissediyordum. İlk doz aşımımı o zaman denedim. Okul endişelenip psikiyatriste gönderdi. Anlatmayı denedim ama kimse beni anlamaya çalışmadı; deli olduğumu düşünüyorlardı. Ben de anlatmaya çabalamaktan vazgeçtim. Deliliği kabul ettim. Uyuşturucu kullanmaya başladım. Diplomalarımı aldım. Herkes iyiye gittiğini düşünüyordu halbuki ben daha kötüydim. Daha çok sesler duymaya başladım. Resimlerim o kadar iyi gidiyordu ki ölmek istedim. Tüm paresetamolleri aldım. Sonra Lily ortaya çıktı sonra da Anita.

Birden yüzü değişti Lillian gelmişti.

Lillian: Hayır, çok teşekkür ederim. Ben kibar bir kıyım. Kaba davranmıyorum ama Lily'den sonra oradaydım. Merhaba dedim, İkinci olarak; işte oradaydım. Okuyamasam da birinci, ikinci, üçüncüyü biliyorum.

V: Kabul ediyorum.

Lillian gülümser ve gider Anita gelir.

Anita: Beni sevdiklerini sanmıyorum. Çünkü ben ve küçük Annette sakatız.

Valerie, Peter'a konuşmak isteyip istemediğini sorar.

Anita: Bunun Peter için zor olduğunu çünkü bu bedende kendine ait düzgün bir ses çıkaramadığını ve dış görünüşünün de düzgün olmayışı ile başa çıkmak zorunda olduğunu ama içinde düzgün bir erkek bedeni olduğunu söyler.

Valerie, başka birinin kendisine merhaba demek isteyip istemediğini sorar. Ortaya utangaç Peter çıkar ve sadece merhaba demek için çıktığını hemen gideceğini,

zamanını resim yapmayı düşünerek geçirmeyi sevdiğini söyler ve ortaya tekrar Anita çıkar.

Anita: Gördüğün gibi ben fiziksel acıyı aldım. Lily zihinsel acıyı alıyor. Bizim ailemiz birkaç nesildir satanistler. Biz de bebekliğimizden beri içindeyiz. Daha 6 yaşında iken bizim için onlardan kaçmaya çalışmışım.

Birden yüzü değişir ve ortaya her halinden acı çektiği belli olan Annette çıkar. Sandalyenin ayağına sarılır.

Annette: Bizi içeri taşıdılar. Çıplaktık ve çok üşüyorduk. İçerde insanlar vardı üstlerine sadece uzun siyah pelerin giymişlerdi. Hiçbiri kibar değildi.

Yüzü birdenbire değişir. Lillian ortaya çıkar.

Lillian: Ben iyi ve kibar bir kızım ve her zaman tüm kıyafetlerimi giyerim ve onları toplum içinde çıkarmam.

Lillian ortadan kaybolur ve Annette tekrar gelir.

Annette: Ve beni dolaştırdılar. İnsanlar bana dokundu ve canımı çok yaktı. İçime bir şeyler soktular ve ağladım. Annem ağlarsam bir kutuya kapatılacağımı ve asla dışarı çıkarılmayacağımı söyledi... ve sonra beni yere koydular ve sonra...ve sonra...

Annette ortadan kaybolur ve Lily gelir.

Lily: Boş ver bunları, basit bir törendi. Şeytan'ın kızı olacaktım. Bunu hak etmişim. Her şeyi öğrenmişim ve o aptal ufaklık tam da keçinin boynuzu kıcıma sokulacakken aniden kontrolü ele geçirdi. Aman ne önemli.

Annette yeniden ortaya çıkar

Annette: Ben de kaçtım ve babam beni tekmeledi ve kullanmaya değmeyeceğimi söyledi.

Birdenbire boş bir suratla büyük bir çılgılık atmaya başlar

Valerie: Kesin şunu, ona ben seslendim. Bunu ona her kim yapıyorsa bıraksın onu.

Anita ortaya çıkar.

Anita: Bu yüzden bana zarar verdiler. Beni ayaklarının altına alıp çiğnediler, belimi kırdılar. Bedensel engelliler için bir okula gitmek zorunda kaldım. Diğerleri yardım etmedi.

V: Neden

Anita: Sanırım sakat kalmama sevindiler. Böylece onlar güvende kalmış olacaklardı.

V: Yani Lily herkes için törenleri üstlenmek zorunda çünkü Şeytan'ın çocuğu olabileceğini hissediyor. Siz fiziksel acıyı üstlendiniz, orada kaldınız. Peter ve Lily

sanat ve sınavlarını yapıyorlar. Bu zor olmalı, herkes için bir şeyler yapan kişi kendini biraz yalnız hissediyordur. Kim bağırdı?

Anita: Annette’ydi yine işkence gördüğünü ve belinin kırıldığını sanıyor.

Anna gelir.

Anna: Hayal edebiliyor musunuz? Sanattan nefret ederim ve kendimi hiç iyi hissetmediğim zamanda kendimi sanat derslerinde bulurdum. Kendimi deli gibi hasta hissedirdim, bir anda kendimi bir resmin önünde öğretmenimi beni tebrik ederken bulurdum. Yapan ben değilim dediğimde, bazı sanatçıların trans halde resim yapabildiğini söyleyerek beni geçiştirirlerdi.

Valerie’ye kunduracı ve Elflerin hikayesini bilip bilmediğini sorar ve anlatır.

Anna: Zavallı kunduracı parasız pulsuz, sefalet içinde yaşamaktadır. Bütün deri parçaları tükenmiştir. Ertesi gün her şeyini kaybedecektir ve tahliye etmesi gerekmesine rağmen iki çift ayakkabı kalıp yapar, köşeye koyar. Ertesi gün kalktığında şok geçirir, mükemmel iki çift ayakkabısı vardır. Zengin birinin dikkatini çeker ayakkabıları satın alır. Ödediği parayla kunduracı 4 çift ayakkabı kalıbı yapar, köşeye bırakır. Elfler kunduracının bıraktıklarını sabah tamamlarlar. Kunduracı önce şaşırır sonra minnettar olur. Sonunda kendine yardım eden bu hayırseverler ile tanışmak için uyumamaya karar verir. Onları gözetler ve gelen Elflerin, paçavralar içinde olduklarını ve kötü beslendiklerini görür. Bunun üzerine kunduracı ve karısı güzel kıyafetler diker ve güzel yiyeceklerle beraber onlara bırakırlar... Kunduracı artık zengindir, Elfler de rahatça orayı terk ederler. Kunduracı mükemmel ayakkabı yapmaya devam eder.

Uzun bir sessizliğin ardından ortak beden ağlamaya başlar.

V: Hikâyenin ana fikri kunduracının iyi ayakkabı yapmayı bildiği, bu yüzden başarısının sahte olmadığı ve gece vakti aldığı gizli yardımı kabul etmesi. Belki de bir noktada sahip olduğunuz ortak hediyelerle mutlu olabilirsiniz ve bu da korkunç anılarla başa çıkmanıza yardımcı olur.

Birden Annette çılgık atıp ağlamaya başlar ve Anna gözlerini kapatır ve ellerini uzatır.

Anna: Küçük Aneette buraya gel, bana gel, seni yanımda istiyorum.

Anna kendine sarılır. Çok mutludur.

Anna: Onu yakaladım. O artık benimle ona zarar veremezler.

V: Bu harika. Herkesi tebrik ederim.

Terapinin ilerleyen aşamalarında küçük Lilliant ve küçük Annette'nin aynı zamanda doğduğu ve kabul törenindeki fiziksel ve cinsel istismarı bölmek için ortaya çıktığı anlaşılmıştır. Çocuklar yararlı içsel yetişkinler ile bütünleştirilmiştir. Anna ve Anita bütünleştirilmiştir fakat Peter, Lily ve birkaçı bağlanmamayı tercih etmişlerdir. Ritüel istismara katılan birkaç alter daha ortaya çıkartılmıştır. Anna, o korkunç geceyi hatırlamasına rağmen kişisel ilişkilerinde ve işinde başarı sağlamış ve ailesinden uzaklaşmıştır.

NOT: Alterlerin ilk seansta kendini gösterdiği görülmektedir. Bunun sebebinin ise Valerie'ye çok güvenmiş oldukları olduğunu belirtmektedirler. Valerie normalde alterlerin ilk seansta kendilerini göstermelerinin çok zor olduğunu, genelde bunu aylar sonra başarabildiklerini belirtmektedir (Sinason, 2011: 128-135).

### **EK-3: Film, Dizi, Belgesel Örnekleri**

#### **Kurmaca Sinema Filmi: Fight Clup (Dövüş Kulübü)**

Dövüş Kulübü, David Fincher tarafından yönetilmiş, Brad Pitt ve Edward Norton'un oynadığı 1999 yapımı bir filmidir. Charles Michael Palahniuk tarafından yazılan, aynı isimli romanından yola çıkılarak çekilmiştir. Senaryosu ise David Fincher, Jim Uhls'a aittir.

Kapitalizmin sağlam bir eleştirisi olan film, 21. yüzyılda insanların, kazandıkları para ve para ile satın alabildikleri her şeye denk görülmesini tartışmaktadır. Kapitalizm canavarının beslenmesi için oluşturulan sistem çarkının bir dişi olan, sıradan, beyaz yakalı bir otomobil firması çalışanı Narrator'un, kapitalizmin esirliğindeki hayat hikayesini konu almaktadır. Maddi geliri, kariyeri çok iyi durumda olmasına karşın monoton bir hayatı vardır ve çok ciddi uykusuzluk çekmektedir. Doktordan uyku ilacı istese de doktor kendisinin doğal bir uykuya ihtiyacı olduğunu söyler ve bu isteği reddedip, acı çeken birilerini görmek istiyorsa terapi gruplarına katılmasını söyler. Narrator, kanser, parazit, tüberkiloz gibi çeşitli sebepler ile toplanan grupların terapilerine katılmaya başlar ve orada insanlarla ağlamak kendine iyi gelir. Bu esnada bir kız ile tanışır: Marla. Marla da hasta değildir fakat yorgun ve bitik bir jenerasyonda yer almaları Narrator ve Marla'nın ortak özelliğidir.

Narrator bir gün, bir iş seyahatinden dönerken uçakta Tyler adında, zeki, sert, akıllı bir sabun satıcısı ile tanışır. Sohbetleri güzel geçer ve numaralarını alırlar. Evine dönen Narrator, dairesinin patlamış olduğunu ve alevler içinde kaldığını, her şeyinin yandığını görür. Tyler'ı arar ve yardım ister. Birer içki içerler. Çıkışta Tyler, Narrator'dan kendisine yumruk atmasını ister, Narrator önce buna şaşırır da vurmaya başlar ve kavga ederler. Bu kavga ikisine de çok iyi gelmiştir; kendilerini güçlü ve hayata karşı bir duruş sahibi hissetmişlerdir. Tyler onu, çok eski yıkılmak üzere olan, suyu çamur gibi akan, elektrik sorunları yaşanan üç katlı ahşap evine götürür. Artık beraber yaşamakta ve her şeyi paylaşmaktadırlar.

Bu arada Marla ve Tyler birbirlerinden hoşlanırlar ve aralarındaki ilişki fiziksel bir boyut kazanır. Narrator bu duruma sinir olsa da takıntı haline getirmemektedir. Tyler ve Narrator dövüşmeyi sürdürürler ve “Fight Club” adında bir kulüp kurarlar. Kuralları basittir. İlk iki kural, bu kulüpten kimseye bahsedilmeyecek, üçüncü kuralsay, katılanlardan ilk gecesi olan herkesin dövüşmek zorunda olduğudur. Fakat ilk iki kural kısa sürede ihlal edilir. Kulüp üyelerinin sayısı gittikçe artar. Tyler, dürüst ve dobra bir kişidir, dönemin bakış açısı aksine, kulüp üyelerine, para olmadıklarını, mal olmadıklarını, kredi kartı limiti ile tanımlanamayacaklarını, tüketim toplumunun tüketicisi olmadıklarını, “insan” olduklarını hatırlatır. Bu dönemin yarattığı ruhsal bunalımı yaşayan herkesin bir bütün olmasını sağlar. Fight Club, kısa sürede tüm şehirlerde yayılır. Sınıfsal bir ayrım yoktur, içindeki buhranı hisseden herkes bundan kurtulmak için kulübe katılır. Tyler, herkes tarafından tanınan, sevilen, saygı duyulan ve ünü şehirlere yayılan bir kahraman halini almıştır. Tyler, kulüp üyeleri ile bir özel gurup kurar, amacı dev şirketlerin temsil ettiği kapitalizmi patlatmaktır. Bu sebeple dünyanın işleyişine karar verilen dev şirketlerin gökdelenlerinin altlarına patlayıcılar yerleştirirler.

Narrator, bu süreçte Tyler’ı kıskanmaya başlamıştır. Kulübü beraber kurarlar ama sadece Tyler’ın adı anılmaktadır. Bu konuyu kendisi ile konuştuğunda arabada gitmektedirler ve bir kaza geçirirler. Narrator kendini virane evin yatağında uyurken bulur. İyileşmiştir ama Tyler gitmiştir. Kulüp üyeleri evin içinde koşturmaca halindedir. Bir şeye hazırlanıyordır. Narrator duruma anlam veremez ve Tyler’ı aramaya başlar. Cevapları onda bulabileceğine inanır fakat Tyler yok olmuştur. Narrator uçak biletlerini bulur ve gittiği şehirlerin izini sürerek Tyler’a ulaşmaya çalışır. Fakat gittiği her yerde eli ile koymuş gibi kulüpler buluyor ve insanlar ona “efendim” diye hitap ediyorlardır. Kafası gittikçe karışır, Marla’yı arar konuşmada onunla sevişenin kendi olduğunu ve Marla’nın onu Tyler ismi ile tanıdığını anlar. Sonunda Tyler ortaya çıkar ve yüzleşirler.

Aslında Tyler’ın kendisi olduğunu anlar. Tüm patlamaları durdurmak için itiraf etmeye karakola gitse de polislerin içinde dahi Fight Club üyeleri olduğundan bunu başaramaz. Çünkü Tyler alteri bir gün bu durumun yaşanabileceğini ön görerek, “kararımdan vazgeçersem beni dinlemeyin” uyarılarını tüm kulüp üyelerine

bildirmiştir. Narrator, kendi başına patlayıcıları durdurmak ister fakat bu sefer de karşısına alteri olan Tyler dikilir ve ona izin vermez. Sonunda patlama zamanı gelmiştir. Bir gökdelenin tepesine çıkarak en iyi görebilecekleri yerden patlamayı izleyeceklerdir. Tyler'ın elinde silah vardır ve Narrator'u feci dövmüştür. Narrator konuşurken onun kendi olduğunu hatırlar. Aslında Tyler'ın tuttuğu silah kendi elindedir ve kendini vurması onu vurması demektir. Kendini vurur. Böylece Tyler'ı öldürmüş olur. Marla da gökdelenin altına getirilir ve tüm patlamayı beraber izlerler.

Bu durumda Tyler alterinin zalim kişi olarak kurgulandığı düşünülebilmektedir. Narrator'u zayıflıkla, güçsüzlükle, pısrıklıkla suçlar ve hayatta güçlü bir duruş edinmesi için uğraşır. Bunun için ona bedensel olarak zarar vermekten kaçınmaz, cesareti artsın diye onu ölüm riski taşıyan durumlara sokmaktan çekinmez. Yaşam enerjisi dolu, gerçekleri gören ve bunları konuşmaktan çekinmeyen, Narrator'un aksine bunlara karşı bir duruş sergileyerek harekete geçen bir kişidir. Narrator sisteme uyum sağlayan köle iken Tyler başkaldıran, özgür ve asidir. Narrator ve Tyler zıt kişilerdir. Narrator içindeki buhrandan kurtulmak, sisteme karşı durmak için ihtiyacı olan Tyler alterine bölünmüştür. Fakat hayatının sömürücüsü olan sistemin yerini Tyler almış ve onu sömüren kişilik haline gelmiştir. Film, DKB hastalığının baş etmesi zor olduğunun ve hastalığın orijinal kişiliğe verdiği zararı net bir şekilde göstermektedir.

Ülkemizde ve dünyada DKB üzerine başarılı çalışmaları olan Prof. Dr. Erdinç Öztürk, Fight Club filminin, bir DKB hastasının iç dünyasını gerçekçi bir dille ve çok başarılı bir şekilde yansıttığını ifade etmiştir (Öztürk, 2020:124).

Bununla birlikte kapitalizme tepki olarak doğan filmin kırdığı gişe rekorları, sonrasında kapitale döndürülmeye çalışılan adımlar atılması ile Hollywood rüzgarının tatlı ekonomisine kattıkları gözden kaçırılmamalıdır. Funko şirketi, Tyler Durden karakterini elinde sabun ile tasvir ederek oyuncak olarak dünyanın çoğu yerinde satmıştır. Bu noktada Shakespeare'in Hamlet oyunundaki bir replik akıllara takılmaktadır; "Yaptığın söylediğini tutsun, söylediğin yaptığını" (Shakespeare, 2017: 77).

### **Kurmaca Sinema Filmi: A Tale of Two Sisters (Karanlık Sırlar)**

Karanlık Sırlar, yönetmenliği Jee-woon Kim tarafından üstlenilen, Güney Kore, 2003 yılı yapımı bir gerilim filmidir. Film, Kore halk masalı Janghwa Hongryeon jeon'dan esinlenilerek çekilmiştir. Oyuncuları, Im Soo-jung, Su-mi rolünde, Moon Geun-young, Su-yeon rolünde, Yum Jung-ah, üvey anne, Eun-joo rolünde, Kim Kap-soo, Baba, Moo-hyeon rolünde filmde yer almaktadır.

Film, bir psikiyatri kliniğinde yapılan görüşme ile açılmaktadır. 16 yaşlarında bir kız, psikiyatrist ile konuşmaktadır ve psikiyatrist ona kim olduğunu hatırlayıp hatırlamadığını sorar ve “o gün ne oldu” der. Kız o an geçmişe gider ve filmi izlemeye başlarız.

Kız kardeşi ve babası ile evlerine gelmişlerdir. Evde üvey anneleri onları karşılar. Birbirlerini sevmedikleri ilk sahneden anlaşılır. Ortamda sürekli gergin ve soğuk atmosfer tercih edilmiştir. Gece, kızın, kız kardeşinin odasına biri gelir. Kız kardeşi onu görmez, hisseder ve çok korkar. O gittikten sonra koşup ablasının yanına yatar. Ablası etrafı kontrol etmek için aşağı iner, üvey annesi ile tartışır. Su içmeye gider ve dolapta kanlar içinde parçalanmış bir balık bulur. Kız odaya çıkar ve kardeşi ile sarılıp uyurlar. Kız, ertesi güne kâbus görerek uyanır. Uyuyan küçük kardeşine baktığında, regl görmeye başladığını fark eder. Kız kardeşinin kollarında morluklar ve kesikler görür. Kardeşine bunu kimin yaptığını söylemesini ister. Üvey annem mi yaptı diye bağırır. Gidip üvey annesi ile konuşur. Kavga ederler. Birden üvey anne değişir, hiçbir şey olmamış gibi konuşmaya başlar ve kıza bence hala hastasın der. Babası gelir, kızla konuşmak ister kız, babasını tersleyip gider.

Evlerine bir çift misafir olarak yemeye gelir. Üvey anne çok mutludur ve anılardan bahseder fakat diğer herkesin mutsuz ve gergin olduğu bellidir. Sonunda aralarında bir gerilim yaşanır ve misafir kadın kriz geçirir. Kriz geçirdiği sırada lavabonun altında bir çocuk hayaleti görmüştür ve dönüş yolunda bunu kocasına söyler. Eve döneriz ve üvey anne de babaya birini gördüğünü, evde garip şeyler olduğunu söyler. Baba araştırmak için evi gezmeye başlar ve kuşlarının öldüğünü

görür. Üvey anne de kuşun öldüğünü görünce çok sinirlenir ve kızların odasına gider. Orada kızların biyolojik annelerinin fotoğrafını bulur. Kendi fotoğrafları da karalanmıştır. Küçük kardeşi uyandırıp dövmeğe başlar ve bir dolaba kilitler. Kızın ablası koşarak gelir. Kızı dolaptan çıkartır ve çığlıklarını duymadığı için özür diler. Baba kuşları gömer. Odaya kızların yanına gider. Ablası kalkıp üvey annelerinin kız kardeşlerini dövdüğünü söyler. Müdahale etmesi gerektiğini söyler. Babası da ona, kız kardeşinin öldüğünü ve artık kendisini toparlaması gerektiğini söyler.

Babası telefon ile birini arar ve kızın gittikçe kötüleştiğini, gelmesi gerektiğini söyler. Ertesi sabah kız tekrar kabusla uyanır. Rüyasında üvey annesi kardeşini çuvala koyup, vurarak öldürüyordur. Babası telefonda çağırdığı kişiyi almaya gitmiştir. Kız evde sesler duyar, kardeşi bağırıyordur. Koşar ve kan içinde çuval bulur. Çuval dolaba kilitlenmiştir. Üvey annesi kanlı ellerini yıkıyordur. Kaynar suyu alıp dolabın olduğu odaya çıkar. Abla çuvalı açmaya çalışıyordur. Üvey anne, kaynar suyu ablaya doğru atar ve itişmeye başlarlar. Sonunda abla kafasını çarpıp bayılır. Üvey anne, kızı koridora sürükler ve ağır bir heykeli kızın kafasına vurur. Baba gelir. Ablayı yerde yatarken bulur ve koltuğa yatırır. Ayıldığında, üvey anne orada oturuyordur. Ona kızları sorar. Babası kesmesi gerektiğini ve bu durumdan bıktığını söyler. Üvey anne koltukta otururken içeriye, kendine tıpatıp benzeyen biri girer ve ona ablanın adı ile seslenir. Kamera döndüğünde, aslında üvey annenin, ablanın kendi olduğunu ve bir dissosiyatif kimlik bozukluğu hastalığı olduğunu anlarız. Film başa sarar, aslında kardeşinin hiç olmadığını ve üvey annenin onun alter kişisi olduğu ortaya çıkar.

Kız akıl hastanesine yatırılır. Orada geçmişe döner ve anlarız ki üvey anne, gerçekten adamın sevgilisidir ve annesinin üzerine getirilmiştir ve kız kardeşine kötü davranmıştır. Üvey anne tek başına eve gider ve küçük kardeşin ruhu ile karşılaşır. Abla akıl hastanesindedir ve geçmişe döner. Aslında o dolapta ölenin gerçek anneleri olduğunu, intihar ettiğini görürüz. Cesedi küçük kardeş bulur. Dolap üzerine yıkılır. Kız ezilerek ölmek üzeredir. Üvey anne içeri girer ve onu kurtarmaz. Film biter.

Bu filmin diğer filmlerden farklı olarak hem mistik bir bakış açısına hem de hastalığın bilimsel yönlerine yer verdiği görülmektedir. Mistik olarak, 3 farklı kişinin bir çocuk ruhu ile karşılaştığı görüntülenmektedir. DKB alanında ise bilimsel olarak

uzmanlarca bulgulanmış pek çok şey vakada gözlemlenebilmektedir. Diğer filmlerde DKB hastaları birden fazla alter gösterirken bu filmde tek alter görmekteyiz ve diğer filmlerde görmediğimiz bir başka nokta, kızın alteri, tanıdığı ve nefret ettiği biri olan üvey anneyi, geçmişten bir kişiyi alter olarak karşımıza çıkarmaktadır. Genelde bu tarz filmlerde geçmişinde var olan insan alterlerin ses olarak kullanıldığı görülmektedir. Kızın alteri zalim kişidir ve DKB hastalarında yaygın alterlerden olduğu bilinmektedir. Zalim alterin özelliklerinden olan, “orijinal kişiye sadistçe davranma eğilimleri” işlenmiştir. Bir başka tercih de filmde, replikler yerine görsel anlatımın yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu durumun filmin sinemasal değerini arttırmış olduğu söylenebilmektedir. Diğer filmlerden net bir fark olarak tek mekân filmi denilebilir. Ev dışına çok az çıkılmaktadır. Sineplastik bakış açısıyla ele alındığında, tek mekânda geçen filmler, farklı disiplinlerin gerektirdiği estetik ve yapısal unsurlar açısından, çoklu mekânlı filmlere kıyasla daha zorlu bir üretim süreci gerektirebilir. Diğer filmlerde genellikle çok mekân kullanmayı tercih edildiği görülmektedir. Kişinin, alter kişi ve dışardaki insanlarla olan ilişkisi, orantılı zaman ile gösterilmiştir. Çoğu filmde ya kişinin alterler ile olan savaşı ya da sosyal yaşamla olan savaşına ağırlık verilmektedir. Bu filmde bu savaş eş gitmektedir. Genel olarak ise her filmde DKB’li başrol, hasta olduğunu, olayların yapanın kendisi olduğunu “filmin sonunda anlar” klişesi, bu filmde de yerini almaktadır.

### **Kurmaca Sinema Filmi: Identity (Kimlik)**

Başrolünü Ray Liotta, John Cusack’ın canlandığı film, 2003 yılında seyirciyle buluşmuştur. Yönetmenliğini James Allen Mangold yapmıştır. ABD yapımı korku filmidir. Malcom adında bir DKB hastasının yaşamı konu edilmektedir.

Bir psikiyatristin, hastası ile yaptığı görüşmenin ses kaydını dinlemesiyle filme başlanır. Doktor, ona annesi ve kendisi hakkında sorular sormaktadır. Konuştuğu kişinin, 9 yaşındayken işkence edilip bir otelde terk edildiğini anlarız. Şimdi, altı kişiyi öldürmekten idama mahkûm edilmiş bu kişinin cezai ehliyeti olup olmayacağını beyan edecek psikiyatrist, onun hakkında araştırmalar yapıyordur.

İdamına 20 saat kalan bu mahkûmun, ele geçirilen bir günlük sebebi ile mahkeme acil olarak tekrar toplanır. Bu esnada mahkûm bir polis ile oraya getirilmek için yola çıkar.

İssız bir bölgede aşırı yağmurlu bir gecedir. Bir araba görürüz içinde bir anne, baba ve çocuk vardır. Arabanın lastiği patlar. Tamir etmek için çıktıklarında anneye bir araba çarpar. Çarpan arabanın içinde bir oyuncu ve şoförü vardır. Köhne bir otel bulurlar. Telefonlar çalışmıyordur. Arabalar yağmurdan çamura saplanır, hastaneye de ulaşamazlar. Otelde beklemeye başlarlar. Kadın çok kan kaybetmiştir. Otele, mahkûm nakleden bir polis, bir hayat kadını ve yeni evli bir çift de gelir. Hepsi birer odada kalırlar. Oyuncu cep telefonunu şarj eder ve çeken bir yer aramaya başlar. Gecenin karanlığında ıssız bir yerdedir. Bir anda saldırıya uğrar ve öldürülür. Şoförü ses duyar odadan çıkar ve kadının düşmüş küpelerini bulup kadını aramaya başlar. Çamaşırhaneyi bulur ve çalışan makinaların birinin içinde kadının kesilmiş kafasını görür. Arkasından polis ve otel müdürü gelirler. Çamaşır makinesinin içinde 10 numaralı odanın anahtarı da vardır. 10 numara bizim odamız, der polis. Şoför tutuklun nerde diye sorar. Polis, tuvalette kilitli olduğunu söyler fakat gidip batıklarında tutuklusunun kaçmış olduğunu görürüz. Hepsi bir odaya toplanır ve eskiden polis olduğunu açıklayan şoför ve polis, mahkûmu aramaya başlarlar. Odadaki insanlar kavga etmeye başlarlar ve kendi odalarına giderler. Yeni evli çift kavga ederken erkek öldürülür ve 9. Numaralı anahtar yanına bırakılmıştır. Kadın kimin öldürdüğünü görmez ve bağırmaya başlar. Herkes gelir ama mahkûm kaçmıştır. Mahkûmu görürüz motelin karşısındaki lokantadadır. İki polis onu yakalarlar. Bağlar ve otel müdürünü başında bırakıp olay yerini incelemeye giderler, döndüklerinde otel müdürünün mahkûmun boğazına bir beysbol sopası sokarak öldürdüğünü görürler, yanında 8 numaralı anahtar bulunmaktadır ve buzlukta da baka bir ceset vardır. Müdür arabayı alır ve son hız kaçır. Kaçarken karşısına kaza geçiren annenin kocası çıkar ve onu ezerek öldürür. Adamın cebinden 7 numaralı anahtar çıkar.

Mahkeme sahnesine geçeriz, tartışıyorlardır. Günlük mahkûmun yaptığı şeylerin idrakinde olmadığının kanıtı olarak öne sürülmektedir. Psikiyatrist mahkûmun kişilik çözülmesi olduğunu beyan eder. Evrensel bir tedavisi olmamakla birlikte

kişilerin birleştirilmesi gerektiğini söyler. Parçalanmış ruhları üst üste katlamak gibi benzetme yapmaktadır. Bu arada mahkûm getirilir.

Otele döneriz, otel müdürünü bağlarlar ve anlaşılır ki, otel müdürü buzdolabındaki cesettir. Sahte otel müdürlüğü yapan kişi oraya gelen bir hırsızdır. Onu ölü bulur buzluğa koyar ve otele gelen müşterilerden para kazanır. Hepsı aynı odada beklemeye başlarlar. Bu esnada kaza geçiren kadının da öldüğünü görürüz. Ondan da 6 numaralı anahtar çıkmıştır. Eski polis iki kadını, çocuğu da alıp arabaya bindirir. Sabaha kadar sürmelerini ve arabadan inmemelerini söyler. Yeni evli kadın ve çocuk önden gidip arabaya biner ve araba infilak eder. İçeri doğru yürürken bütün cesetlerin yok olduğunu görürler. Hepsini arar hiçbirini bulamazlar. Geriye hayat kadını, sahte otel müdürü, eski polis ve polis kalır. Konuşurlarken hepsinin doğum gününün aynı gün olduğu ortaya çıkar.

Mahkemeye döneriz. Edward, yani eski polis mahkûm sandalyesinde oturmaktadır. Psikiyatrist bir önceki görüşmeye neden gelmediğini sorduğunda, bir aktristin şoförlüğünü yaptığını, ıssız bir yerde yağmurdan bir otelde mahsur kaldıklarını ve insanların ölmeye başladığını anlatır. Psikiyatrist ona Malcom adında birinin fotoğrafını gösterir. Edward, onu tanımadığını söyler. Ona Malcom'un alter kişilerinden biri olduğunu söylerler ve bir ayna verirler. Edward yüzünde Malcom'un yüzünü görür ve bana ne yaptınız, yüzüme ne oldu diye bağırmaya başlar. Psikiyatrist oteldeki kişilerin Malcom'un alter kişileri olduğunu söyler. Hepsinin doğum günleri aynı diye ekler. Edward kabul etmez ve ben eski polisim diye bağırmaya başlar. Psikiyatrist Edward'a Malcom'un kişilerinden birinin 6 kişiyi öldürdüğünü ve eğer onu yok edemezlerse idam edileceğini söyler.

Tekrar otele döneriz ve hayat kadını arabanın içinde belgeler bulur ve polis diye kendini tanıştıranın aslında sevk edilen diğer mahkûm olduğunu görür. Arabanın bagajını açar orada öldürülmüş gerçek polisi bulur. Polis rolü yapan mahkûm kızı görür ve onu öldürecekken sahte müdür onun kafasına sert bir cisimle vurur. Polis rolü yapan mahkûm sahte müdürü vurur. Hayat kadınına da ateş eder, kadın kaçar. Bu arada Edward gelir ve polis rolü yapan mahkûm ile birbirlerini vururlar. İkisi de ölür. Hayat kadını oradan ayrılır. Portakal bahçelerine gider.

Mahkeme sahnesine döneriz. Malcom'un idamı durdurulur. Eyalet hastanesine yollanır. Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu hastalığı kabul edilir.

Hayat kadını portakal bahçesinde çapa yaparken otel odasının 1 numaralı anahtarını bulur. Ve karşısına kaza geçiren annenin yanındaki çocuk çıkar. Herkesi küçük çocuk Tim öldürmüştür.

Mahkeme sahnesine döneriz ve mahkûmun sevkine karar verilir. Arabada hastaneye götürülen mahkûmu görürüz. Yanında doktor vardır. Mahkûm kendi kendine “Lütfen Tim, yapma” demektedir.

Film boyunca paralel götürülen iki sahne art arda verilir ve Tim, fahişeye, mahkûm, doktora, fahişelerin ikinci bir şansı olmaz diyerek saldırırlar. Film biter. Filmde olaylardan biri mahkûmun beyninin içinde, diğeri gerçek hayatta geçmektedir.

Orijinal kişi, alterleri hakkında bilgi sahibi değildir. Alterler, alter olduklarını farkında değildirler ve bu olabilmektedir. Zalim kişilik tüm alterleri öldürüp ev sahibi olmuştur. Ev sahibi alter, kendini orijinal kişi sanmaktadır. Tüm alterlerin ayrı özellikleri ve kendine bağlı ayrı hafızaları vardır. Bu DKB vaka alterlerinin özelliklerinde de görülebilmektedir. Bu film diğer filmlerden farklı olarak, DKB hastasının dış dünya ile olan savaşı yerine alter kişiler arasındaki savaşın boyutlarına dikkat çekmiştir. Bunu direkt hastanın beyninin içine girip yaşadığı hastalığı izleterek gerçekleştirmiştir.

### **Kurmaca Sinema Filmi: Raising Cain (Kabil'i Yükseltmek)**

Brian De Palma tarafından yazılan ve yönetilen 1992 yapımı bir korku ve gerilim filmidir. John Arthur Lithgov'un başrol aldığı filmin ismi “İçimizdeki Şeytan” olarak da çevrilmiştir.

Film, çocuk psikoloğu Dr. Carter'ın, genç anneleri öldürüp çocuklarını kaçıran, bu çocuklar üzerinde kendi babasının etik dışı davranış deneyleri yapmasına olanak sağlamasını konu alır. Dr. Carter, DKB hastasıdır. Ve ne zaman başı sıkışsa, gerekli alter kişiliği ona yardıma gelip ne yapması gerekiyorsa yapmasını sağlamaktadır.

Alterleri ise şöyledir: Josh, 7,5 yaşında babasından çok korkan ve şiddete maruz kalmış çocuk alteri, Baumse, babasının kişiliği olan ve onu sürekli azarlayan alter, Margo, kadın alter, çocukları koruyan ve seven, daha önce çocuklar için polisi arayarak yardım istemiş bir alter. Cain, orijinal kişinin tam tersi olan sakin, acımasız, yaptığından emin bir kişiliktir. Filmde daha çok Cain karakteri ve sebep oldukları izlenmektedir. DKB'de araştırmalarımız doğrultusunda, orijinal kişinin gücünün yetmediği, baş edemeyeceği bir durumda, diğer alter kişilerden birinin ev sahipliğini alabildiğini ve bu süreçte orijinal kişinin uykusu durumuna geçebildiğini öğrenmiştik, bu filmde farklı olarak bu durumu diyaloga dökerek anlatmışlardır. Genelde bu tarz filmlerde bu durum görsele dökülerek, repliksiz anlatım tercih edilmektedir. Alter kişi gelip Carter'a "sen eve git ben hallederim" der. Carter da yorgun olduğunu eve gidip uyuyacağını dile getirir. Burada bahsedilen Alter kişinin yönetimi devralması orijinal kişinin zihin kontrolünden çıkıp, uyuması anlamındadır. Bu filmde farklı olarak bir babanın oğlunu denek olarak kullanarak, bilerek DKB hastası yapması ve incelemesi konu edilmiştir. Filmde, bir doktor DKB hakkında çok ayrıntılı olarak sözel bilgi verilmekte ve görsele dökülmeden sözlü anlatım tercih edilmektedir.

### **Kurmaca Sinema Filmi: Split (Parçalanmış)**

Parçalanmış, M. Night Shyamalan'ın yönettiği 2016 yapımı ABD filmidir. Netflix Platformunda yayınlanmıştır (Nisan, 2024). Başrollerini James McAvoy ve Anya Taylor-Joy paylaşmaktadır.

Parçalanmış, orijinal adıyla "Split" adlı sinema filminde, 24 farklı kişiliğe sahip bir DKB vakası görmektedir. Bu film, orijinal kişi ve ev sahibi kişinin farklı olduğu bir örnektir. Bazı önemli alterleri şu şekildedir: Kevin Wendell Crumb (Orijinal

kişilik), Dennis (Disiplinli, obsesif-kompulsif, güçlü bir alter), Patricia (Otoriter, manipülatif bir kadın alter), Hedwig (9 yaşında bir çocuk alter), The Beast'tir (Aşırı güçlü, doğüstü yeteneklere sahip alter).

Split (Parçalanmış) filminde, Kevin adında, DKB hastası bir adamın hikayesini anlatmaktadır. Kevin, içindeki en karanlık alter kişiliklerin kontrolü ele geçirmesiyle üç genç kızı kaçırıp bir bodruma hapseder. Kızlar, onun farklı kişilikleriyle etkileşime girdikçe hem onun zihnindeki karmaşayı hem de yaklaşan büyük bir tehlikeyi fark ederler. "Canavar" olarak adlandırılan, insanüstü güçlere sahip kişiliğin ortaya çıkmasıyla kaçırları çok zorlaşır. Film, Kevin'in zihnindeki bölünmüş dünyayı ve hayatta kalma mücadelesini psikolojik gerilim öğeleriyle işler ve Unbreakable (2000) ve Glass (2019) filmleriyle bağlantılı bir evrenin parçası olduğunu ortaya koyar.

Film, gerçek olaylardan esinlenerek ve Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu (DKB) üzerine yapılan araştırmalardan yararlanılarak kurgulanmıştır. Ancak, özellikle "canavar" alterin varlığı göz önünde bulundurulduğunda, yazarın fantezi unsurlarını da kullanarak kurgusal bir yapı oluşturduğu görülmektedir. Filmin ana karakteri Kevin Wendell Crumb'ın çocukluk döneminde annesi tarafından fiziksel ve psikolojik istismara maruz kaldığı anlaşılmaktadır. Bu durum, bireyin zaman içinde farklı alterler geliştirerek DKB hastası olmasına sebep olmuştur. Nitekim, DKB'nin büyük ölçüde çocukluk döneminde yaşanan travmalarla ilişkili olduğu uzmanlar tarafından ortaya konan çalışmalarda görülebilmektedir. Filmde, Kevin'ın annesi tarafından evi kirlettiği gerekçesiyle fiziksel ve psikolojik şiddete maruz bırakıldığı (her ne kadar gerçeklikte böyle bir durum olmasa da annenin algısı bu yöndedir) ve bu travmaların sonucunda zihninin ayrışarak, aşırı titiz bir alterin ortaya çıktığı görülmektedir. Bireyin, yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamak ve travmadan korunmak amacıyla zaman içinde yeni alterler geliştirdiği gözlemlenmektedir.

Filmde yer alan alterlerin her birinin giyim tarzı, yemek tercihleri, sağlık durumları, yaş ve cinsiyet açısından farklılık gösterdiği, bu yönüyle DKB vakalarında gözlemlenen alter özellikleriyle uyumlu olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca, filmde orijinal kişilik ile ev sahibi kişiliğin farklı kişiler olarak ele alındığı bir yapı kurgulanmıştır. Putnam'ın da belirttiği üzere, alterler birbirinden tamamen bağımsız

olabilmektedir (Putnam, 2012). Aynı bireyin farklı yönlerini de temsil edebilmektedirler. Filmde, orijinal kişiliğin uzun yıllar boyunca pasif hâlde kaldığı ve bilinç düzeyine erişiminin kısıtlandığı gözlemlenmektedir. Titiz, zeki ve otoriter bir alter, güçlü ve baskın bir kadın alter, enerjik bir erkek çocuk alter ve zalim bir alterin varlığı, DKB vakalarında karşılaşılan alter profilleriyle örtüşmekte olduğu görülebilmektedir.

Filmin diğer yapımlardan ayrılan temel özelliği, olağanüstü güçlere sahip bir "canavar" alterin kurgulanmış olmasıdır. DKB tanısı almış bireylerde, zarar verici veya otoriter niteliklere sahip alterler bulunabilse de bu alterlerin doğaüstü yeteneklere sahip olmadığı bilinmektedir. Alterlerin isimleri veya kişilikleri kurguya dayalı ve olağandışı olabilir; ancak tüm alterler, nihayetinde insan psikolojisinin bir parçasıdır. Bu bağlamda, filmde sunulan "canavar" alterin gerçek DKB vakalarına kıyasla önemli ölçüde abartılmış ve kurgu unsurlarıyla desteklenmiş bir karakter olduğu söylenebilir.

Nitekim, YouTube platformunda yayımlanan "I Spent a Day with Multiple Personalities" (Dissociative Identity Disorder) başlıklı videoda (Nisan 2025), Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu (DKB) tanısı almış bir birey, Split filmi hakkında görüşlerini dile getirmiştir. Söz konusu birey, filmin DKB hastalarını "canavar" ve "korkutucu" bir şekilde yansıttığını düşündüğünü ifade etmiştir. Ayrıca, "Biz canavar değiliz ve toplumumuzdaki diğer insanlar ne kadar tehlikeliyse biz de o kadar tehlikeliyiz, hatta çoğumuz yaşadıklarımız nedeniyle daha az tehlikeliyiz" şeklinde bir açıklamada bulunmuştur. Bu bağlamda, filmdeki temsiliyetin, DKB tanısı almış bireyler üzerinde olumsuz ve kırıcı bir etki yarattığı, ilgili videoda açık bir biçimde görülmektedir.

### **Kurgusal Dizi: Kill Me / Heal Me (Sil Baştan)**

Yönetmenliğini Kim Jin Man ve Kim Dae Jin'in üstlendiği, 2015 yılında yayınlanmaya başlayan bu dizi, Güney Kore yapımı bir romantik komedi olarak sınıflandırılmaktadır. Dizi, izleyicileri hem güldürmeyi hem de gerilimli bir atmosfer oluşturarak izleme deneyimini çeşitlendirmeyi başarmaktadır. Bazı sahnelerde aşırı

abartılı bir üslup kullanılırken, diğer bölümlerde ise gerçekliğe oldukça yakın bir anlatım tarzı benimsenmiştir. Dizinin başrol karakterinin, dissosiyatif kimlik bozukluğu üzerine kapsamlı bir araştırma yapılarak oluşturulmuş olduğu görülebilmektedir ve bu karakterin izleyicilere etkili bir şekilde sunulması sağlanmıştır. Orijinal kişi ve ev sahibi kişinin aynı olduğu bir örnektir. Dizi, toplamda bir sezon ve 20 bölümden oluşmaktadır. Başrolleri Ji Sung ve Hwang Jung-eum paylaşmaktadır.

Cha Do Hyun (Ji Sung), Koreli büyük bir şirketin mirasçısı olan çok zengin bir ailenin oğludur. Gelecekte tüm miras ona kalacaktır. Ancak, DKB nedeniyle 11 yıl boyunca Amerika'da tedavi görmekte ve bu durumu kimseye açıklamamaktadır. Büyükannesi, onun geri dönüp şirketin yönetim sorumluluğunu almasını istemektedir ve bu konuda ısrarcıdır. DKB nedeniyle sorumluluklarından kaçmaya çalışan Cha Do Hyun'un aksine, hırslı alteri Se-gi, onun haberi olmadan büyükannesiyle anlaşarak dönüşünü ayarlamıştır. Alterin eylemleri sonrasında, Cha Do Hyun, kimsenin hastalığını fark etmemesi için Kore'ye dönmek zorunda kalır ve yeni bir yaşam kurmaya başlar. Dizi, bu yeni yaşamı konu almaktadır. Zalim alterlerinden biri olan Se-gi, bir gün psikiyatrist Oh Ri Jin (Hwang Jung-eum) ile tanışır ve ona âşık olur. Bu aşk, Se-gi'nin gücünü pekiştirir ve bedenin tek hâkimi olma arzusunu doğurur. Bununla birlikte, orijinal kişi de psikiyatrist Oh Ri Jin'e âşık olur. Bu noktadan sonra, orijinal kişi ile zalim alter arasında yaşanan çatışma ve mücadele, dizinin ana temasını oluşturur. Psikiyatrist Oh Ri Jin, orijinal kişinin özel psikiyatristi olur ve aralarındaki ilişki ilerler. Sonunda tüm alterler birleşir ve psikiyatrist ile nişanlanarak mutlu bir sona ulaşılır, dizi böylece son bulur.

Dizi, alter değişimi sırasında göz renginde görülen parlak renk değişimleri ve ardından kahverengi gözlere geri dönüş gibi fantastik unsurlar sunmaktadır. Kişilik değişimi sonrasında gözlerde ışık parlamaları gözlemlenmektedir. Örneğin, zalim altere geçildiğinde gözlerin mor renge dönmesi ve boyunda bir dövme belirmesi, orijinal kişiye dönüldüğünde dövmenin kaybolması gibi görsel unsurlar, diziyi diğer DKB konulu dizi ve filmlerden farklı kılmaktadır. Bu noktada, dizi fantastik bir bakış açısına sahiptir ve göz rengi ile dövme gibi fiziksel değişimler, bilinen DKB vakalarından farklı olarak, yönetmenin fantezisini yansıtmaktadır.

Dizinin başlarında, kişilik değişimlerinin kriz anları diğer film ve dizilere kıyasla çok daha abartılı bir şekilde işlenmiştir. Ancak, dizinin sonlarına doğru, bu değişimlerin daha gerçekçi bir bakış açısına kayarak başta bir çınlama ve ağır hissiyatı gibi daha somut bir anlatımla işlendiği görülmektedir. Gerçek dünyadaki DKB vakalarında, orijinal kişi ve alterler göz renginin farklı olduğunu düşünseler de dışarıdan bakıldığında orijinal kişinin göz rengi sabit kalır ve alterler arası değişimlerde göz renginde değişimler gözlemlenemez. Ayrıca, dövme, bedende kalıcı bir iz olarak bulunur; alterler arasında değişim sırasında dövme ortadan kaybolamaz. DKB vakalarında orijinal kişi ve alterler, aynı bedeni kullanırlar ve dolayısıyla dizideki gibi göz rengi veya dövme gibi değişimler bilimsel gerçeklikten uzak, tamamen yönetmenin kurgusal ve fantastik bir yaklaşımını yansıtmaktadır.

Orijinal kişi Cha, saf, naif, iyi yürekli ve zor durumları alttan alan bir karakter olarak tanıtılırken, ilk karşılaşılan alter tamamen zıt bir kişiliğe sahiptir; sert, sinirli, şiddete meyilli ve hiçbir şeyi alttan almayan bir tavır sergiler. Bu durum, çoğu DKB konulu filmde sıkça görülen bir zıtlık temasıdır ve uzmanlardan edinilen bilgilere göre, orijinal kişiye taban tabana zıt kişilikteki bir alter, DKB vakalarında yaygın bir gözlem olabilmektedir. Alterlerin genellikle kendilerine ait bir isim taşıdığı, DKB hastalığının karakteristik özelliklerinden biri olarak görülebilmektedir. Dizide alterler, orijinal kişinin cesaret edemediği, yapamadığı eylemleri gerçekleştirmek ve zor durumlarla başa çıkmak amacıyla ortaya çıkabilmektedirler. Bu, alterlerin varoluş amacını ve kişiliklerinin işlevini anlamada önemli bir etken teşkil etmektedir.

Alter değişimi sonrası kendine gelen orijinal kişi hiçbir şey hatırlamayabilir. Amnezi bu hastalıkta yaygın görülebilmektedir. Dizide de bu durum gösterilmektedir. Ayrıca alterlerin hepsinin giydiği kıyafet, saç şekli, makyajı farklıdır. Hepsi orijinal kişinin bedeninde ama ona ait değildir. Bu, DKB hasta alterlerinde görülebilen bir durumdur, çünkü beyinde gerçekleşen ayrışma sonrası her kişilik farklı özelliklere sahip olabilmektedir. Dizide bu aşamaların hepsi seyirciye ayrıntılı bir şekilde yaşatılmakta, yazarların uzun araştırmalar sonucu diziyi yazdıklarını ortaya koymaktadır.

Cha'nın geçmişe dair anılarında, bir odaya kapatılıp şiddet gördüğü ve bir kızı kurtarmaya çalışıp başaramadığı bir sahne yer almaktadır. Bu durum, hastalığın temelde küçükken yaşanan travmalarla ilişkili olduğu fikrini ortaya koymaktadır. DKB vakalarında, bu tür travmaların, özellikle çocukluk döneminde yaşanan şiddet ve travmatik deneyimlerin, bozukluğun gelişimine zemin hazırladığı uzmanlar tarafından bildirilmektedir. Bu bağlamda, dizi, diğer DKB temalı filmlerle benzerlik göstererek, hastalığın kökenine dair gerçeğe uygun bir temellendirme yapmaktadır. Bu yaklaşım, izleyicilere bozukluğun psikolojik temelleri hakkında daha derin bir anlayış kazandırmayı başarmaktadır.

Orijinal kişi Cha, bir anda bilmediği yerlerde kendini bulmakta ve tanımadığı insanlar onunla arkadaş gibi konuşmaktadır. Psikiyatlara göre, DKB vakalarında bu karşılaşılabilen bir durum olabilmektedir. Ancak, dizide bu tür durumlar, geleneksel dramatik anlatımın dışında, komik bir şekilde işlenmektedir. Bu, izleyicinin hem karakterin yaşadığı zorlukları hem de durumu komik bir bakış açısıyla deneyimlemesini sağlamak amacıyla yapılan bir tercihtir. Dizi, böylece psikolojik bir bozukluğu ele alırken, izleyicilere eğlenceli bir izleme deneyimi sunmayı hedeflemektedir.

Başrol karakteri Cha, hastalığının farkında olup, içinde kimlerin olduğunu tam olarak bilmemekle birlikte, dissosiyatif kimlik bozukluğu nedeniyle farklı alterlerinin varlığını kabul etmektedir. Alterlerinden biri olan Se-gi, zalim ve şiddete eğilimli bir kişilikken, Ferry Park ev yapımı bombalar üretebilen ve farklı lehçeyle konuşan bir alterdir. Diğer alterler arasında fırsat bulunca intihar etmeyi düşünen 17 yaşındaki Yo-sub, hayat dolu genç bir kız olan ikizi Yu-na, ve çocuk alter Nana (Cha Do Hyun) da bulunmaktadır. Sonunda da Nana'nın oyuncak ayının ismi olduğu ortaya çıkar.

Dizide, Cha'nın gittiği bir psikiyatristin, ilk seansta, hastanın içsel dünyasından korkarak kendisinden kaçtığı görülmektedir. Bu, diğer DKB konulu filmlerde görülmemiş bir sahne olarak dikkat çekmektedir. DKB konusunda uzmanlardan edindiğimiz bilgilere göre, bu tür hastalar genellikle diğer psikiyatrik hastalıklara sahip bireylerden daha hassas olabilirler, bu nedenle psikiyatristlerin bu hastalarla daha dikkatli ve özenli bir şekilde yaklaşmaları gerekmektedir. Ancak, dizideki

psikiyatristin kaçıışı, hastanın (başrol karakterinin) yaşadığı derin hayal kırıklığını da gözler önüne serer. Bu durum hem DKB'nin karmaşıklığını hem de hastanın karşılaştığı zorlukları vurgulayan önemli bir anlatıma dönüşür.

Cha'nın alter kişileri, cep telefonu aracılığıyla orijinal kişiye videolar çekip, onlara söylemek istediklerini iletmektedir, bu dizide görülen bir farklılıktır. Uzmanlardan öğrendiğimize göre, geçmişte DKB hastaları alterleriyle iletişim kurarken günlük tutar veya mektuplar yazarak mesajlaşma yoluna gitmişlerdir. Ancak, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte bu geleneksel yöntemler yerini daha modern bir iletişim aracına bırakmıştır; günlük, mektup gibi yazılı iletişimler, cep telefonu ve video mesajlarla değiştirilmiştir. Bu değişim, dizinin günümüz teknolojisini yansıtan, aynı zamanda hastalığın ve alterlerin içsel dünyasının dışa vurulmasında kullanılan yaratıcı bir anlatım biçimi olarak dikkat çekmektedir.

Dizide alter kişiler, orijinal kişinin hayatını istedikleri gibi değiştirme yeteneğine sahiptirler. Bu, genel olarak doğru bir yansıma olup, DKB temalı diğer filmlerde de sıklıkla görülen bir durumdur. Alterler, bedeni ele geçirdiklerinde, orijinal kişinin düşüncelerinden ve isteklerinden bağımsız olarak kendi davranışlarını sergileyebilirler. Her bir alter, kendine ait bir özerk yapıya sahip olabilmekte, bu da onların özgürce hareket etmelerini ve kendi kişilik özelliklerini ortaya koymalarını sağlayabilmektedir.

Cha, dizinin ilk bölümünde 11 yıldır tedavi gördüğünü ve hiçbir ilerleme olmadığını belirtir. Okuduğumuz kitaplardan bu yılın çok da abartılı olmadığını görmekteyiz bazı vakalarda iyileşme süreci çok uzun sürmekte, bazılarında 2-3 sene gibi görece kısa bir zaman almaktadır.

Dizide, zalim alterin, orijinal kişiyi taklit ettiğini de görmekteyiz. Bu da diğer filmlerde nadir olarak yer verilen bir durumken, okuduğumuz kaynaklar ışığında, DKB'de bir alterin orijinal kişiyi taklit etmesi görülebilen bir durum olabilmektedir.

Dizide zalim kişi, birleştirilmeyi istemiyordur; bunun için bir psikiyatristi döver ve orijinal kişiyi uyutmasını söyler. Bütün kişilere hâkim ve bedenin sahibi

olmak isteğindedir. Bu da diğer filmlerde nadir rastlanan durumdur. Fakat, uzman kaynaklarından öğrendiğimiz kadarı ile DKB bütünleşme aşamasında, alterlerin bütünleşmeye ikna edilmesi gerekebilmektedir. Zorlama işe yaramamaktadır. Dolayısı ile alter ikna olmadığı taktirde birleşme (iyileşme) gerçekleştirilemeyebilmektedir.

Bu dizide, diğer dizilerden farklı olarak, başrolün DKB hastası olduğu gerçeği en başından itibaren izleyicilere açıklanmıştır. Genellikle diğer DKB temalı yapımlarda bu bilgi, hikâyenin sonunda ortaya çıkar. Ancak bu dizide, başrol karakteri alterleriyle savaşıyor, DKB'nin getirdiği zorluklarla baş etmeye çalışmaktadır. Bir DKB hastasının yaşadığı acı ve hayatındaki zorluklar, dizide oldukça net bir şekilde ortaya konmuştur. Bu yaklaşım, izleyicilere hastalığın karmaşıklığını ve bireyin yaşadığı içsel çatışmaları daha derinlemesine gösterir. Ayrıca, internet üzerinden DKB hakkında bilgi vermek amacıyla yayın yapan hastaların paylaştığı zorluklar (DissociaDID.com) bu dizide görsel bir biçimde izleyicilere aktarılmaktadır. Bu durum, hastalığın günlük yaşam üzerindeki etkilerini ve bireylerin yaşadığı sıkıntıları daha somut bir şekilde izleyiciye sunmaktadır.

Bu dizide genel anlamda her şeyin bir temellendirmesi yapılmıştır. Çoğu dizi ve filmde bu eksiklik görülebilmektedir. Örneğin, genelde DKB’de alter kişinin oluşmasının bir sebebi bulunmaktadır. Bu dizide yer alan her alterin ortaya çıkış sebeplerini tek tek öğrenmekteyiz. Hepsinin düşünce yapısı, giyim tarzı ve zevkleri farklıdır. Bunun hastalığın aslına bağlı kalarak işlendiği görülmektedir. DKB üzerine işlenmiş ayrıntılı ve titiz bir çalışma ile hem komik hem de trajik anları, hem gerçekçi hem fantastik bir dille seyirciye yaşatan bir dizi olmuştur.

### **Kurgusal Dizi: Bates Motel (Bates Oteli)**

Film, 1960 yılında Hitchcock’un yönettiği “Sapık” filminin öncesi ve sonrasını da içeren çok daha geniş bir dizi versiyonudur. Robert Block’un Sapık adlı romanına uygun kurgulanmış bir dizidir. 2013 yılı ABD yapımı bu korku ve gerilim dizisi 5 sezon sürmüştür, yönetmeni Richard Rothstein’dir. Vera Farmiga (Norma Bates) ve Freddie Highmore (Norman Bates) baş rolleri paylaşmaktadır.

Norma, eşinin ölümü üzerine oğlu Norman ile bir kasabaya yerleşir ve otel işletmeye başlar. Sil baştan bir hayat istemektedirler. Fakat ilk gece, evin eski sahibi gelip Norma'ya tecavüz etmeye çalışır, Norma onu bıçaklayarak öldürür. Ve hayatları istediklerinin tam tersi şekillenmeye başlar.

Norma, Norman'ın her şeyine karışmakta ve çocuğunu ciddi baskı altında tutmaktadır. Çocuğu ile arasında sağlıklı bir bağ olduğu görülmektedir. Sevgisini kullanarak oğlunun hayatını baskı ve kontrol altında tutmaktadır. 10. Bölüme geldiğimizde Norma'nın çok zor bir çocukluk geçirdiğini, ağabeyi tarafından senelerce tecavüze uğradığını öğreniriz. Hatta daha sonraki bölümlerde büyük oğlunun aslında ağabeyinden olan çocuğu olduğunu öğrenmekteyiz. Bu sebeplerle Norma, sağlıklı bir kimlik değildir.

Zamanla yerleştikleri o otelde daha önce kadın ticareti yapıldığı ve kasabanın geçim kaynağının uyuşturucu olduğu ortaya çıkar ve her şey sarpa sarar.

Olaylar sırasında Norman'ın baş edemediği durumlarda ve ani duygu sıçramaları yaşadığında, kendi kimliğinden farklı davrandığı görülmektedir. Bu esnada yaptıklarını hiç hatırlamamaktadır (Araştırmalarımız üzere, DKB'de kişinin baş edemediği durumlarda kişilik değiştirdiği görülebilmektedir. Alterlerine amnezik durumu varsa da bu değişimi hiç hatırlamamaktadır). Norman'ın zor anlarında kafasının içinden annesinin sesini de duyduğu görülmektedir ve her zamanki gibi Norman'a yapması gereken şeyleri söylüyordur. Norman, bu sesin taleplerini yerine getiriyordur. (DKB'de uzmanların belirttiği üzere, orijinal kişi alterlerinin seslerini kafalarında duyabilmekte ve onların dediklerini yaptığı görülebilmektedir.) Norman, annesinin olmayan görüntüsünü de görmektedir. Bunların bazılarını hatırlamaktadır. Norman'ın olmayan şeyler görmesi durumunu annesi bilmektedir ve başlarda ses çıkartmamaktadır. Dizi ilerledikçe annesi ve babası kavga ederken babasının annesini dövdüğünü gören Norman'ın babasını öldürdüğünü görürüz. Norman bu anıya ait hiçbir şey hatırlamamaktadır. Annesi de duruma kaza süsü verip Norman ile şehirden kaçmıştır. Bu oteli satın alıp yeni bir hayata başlamak istemesinin temel sebebinin Norman'ı bu cinayetten korumak olduğu anlaşılmaktadır.

Fakat otelin gemişı y z nden, kadın satıcıları ve uy şturucu  genine saplanıp kalmaktadırlar. B y k oėlu da uy şturucu tarlalarının g venliėinden sorumlu olduėu bir i e girer. Her yanları g vensiz bir ya am ile sarılıdır. Bu esnada Norman'ın ya amının iinde annesinin tasvip etmeyeceėi ne ya anırsa, annesi bir anda yanında belirip ona yapması gerekenleri s ylemektedir. Norman'nın psikolojik olarak gittike k t ye gittiėi g r lmektedir.  rneėin, bir g n dans partisinde ho landıėı kızın erkek arkadaşı Norman'ı yumruklar. Norman partiden ıkar ve eve doėru gitmektedir. Hava ok k t d r ve saėanak yaėmur yaėmaktadır. G zel  ėretmeni Bayan Watson'a rastlar,  ėretmeni arabayla onu eve bırakmayı teklif eder ama Norman arabaya binince kadın, y z ndeki kanı g r r  nce  ėretmenin evine giderler ve y z n  temizler. Kadın parti kıyafetini ıkartıp onu eve bırakacaėını s yler. Yatak odasına gider ve kapıyı kapatmadan soyunmaya ba lar. Norman onu izlemektedir. Bir anda hayali annesi yanında var olup, “nasıl bir kadın  ėrencisinin kar ısında soyunur, seni tahrik etmeye alı ıyor” gibi c mleler kurmaya ba lar, Norman  ėretmenini korumaya alı sa da annesi “yapman gerekeni biliyorsun” deyince evden ko arak ayrılıp kendi evine gelir. Annesi onu korkun bir halde bulup neler olduėunu sorar. Norman partide olduėunu,  ėretmeninin onu eve bırakacaėını hatırladıėını ama gerisini hatırlamadıėını, kendini evde bulduėunu s yler. (DKB vakalarında amnezi durumunun yaygın olduėunu okuduėumuz kaynaklardan bilmekteyiz) Ertesi g n aldıkları telefon ile  ėretmenin feci  ekilde  ld r ld ė n   ėrenirler. Fakat kimse neler olduėunu bilmemektedir. 2.Sezon 9. B l mde kadını Norman'ın  ld rd ė n  ama bunu hatırlamadıėını  ėreniriz.  nk , ki ilik b l nmesi ya amı  (Uzmanların bildirdiėi  zere, ki ilik b l nmesi sonucu bedeni ele geiren alter ki inin yaptıklarından, orijinal ki inin haberi olmayabilmektedir) ve annesinden emir almı tır ve annesi ne derse onu yapmı tır.

2. Sezon 4. b l me kadar Norman'ın olmayan sesler duyması ve g r nt ler g rmesi ile (Norma'da Norman'a olmayan sesler duyduėunu ve g r nt ler g rd ė n  artık s ylemi tir) seyirci tarafından  izofreni hastalıėından   phe edilse de aslında DKB hastalarında da bu durumun g r lebildiėi ara tırmalarımızda g r lebilmektedir (DKB hastalıėının ok iyi tanımlanamadıėı zamanlarda  izofreni ile karı tırıldıėı

bilinmektedir). Sonuç olarak da 2. Sezonun 4. Bölümünde artık Norman'ın net olarak kişilik bölünmesi yaşadığı görülmektedir.

Norman, annesi olan altere geçişi yapar ve gidip ona tecavüz eden ağabeyi ile yüzleşir. Sahnede, önce Norman kendi gibi davransa da sonrasında kişilik değiştirerek, annesinin alterinin ev sahibi olduğunu görmekteyiz. Bu alter yasadıklarının hesabını ağabeyinden sormaya çalışır. Norman kendine geldiğinde hiçbir şey hatırlamamaktadır. Alter geçişlerinin dona kalma, şok şeklinde olduğu görülmektedir. 2. Sezonun 6. Bölümünde ilk kez Norman'ın çocukluğuna gideriz ve annesi ile birlikte babasından saklandıklarını görürüz. Bu noktada Norman'ın DKB olma sebeplerini izlemeye başlarız, DKB'nin genel anlamda çocukluk travmalarından sonra oluşan bir rahatsızlık olduğunu uzman kaynaklarında mevcuttur, filmde de bu kullanılmıştır. Bu bölümde Norman, küçükken annesinin babası tarafınsan şiddet gördüğünü hatırlamaktadır.

2. Sezon 10. Bölümde Norman, Bayan Watson'u öldürüp öldürmediğine dair yalan makinasına sokulur ve öldürmüş olmasına rağmen yalan makinası bunu yakalayamaz. Bunun sebebi Watson'u Norman'ın değil annesine ait olan alter kişinin öldürmesi ve Norman'ın bu duruma ilişkin amnezi yaşamasıdır. Alter kişiler beyinden ayrıştığı, birbirlerinden farklı bilinç yapıları oluşturdukları ve anıları farklı olduğu için birbirlerinin yaptıklarından haberdar olmayabildikleri gibi, birini öldüren alterin diğer alter kişilerden tamamen bağımsız hareket etmiş olabileceği bilinmektedir. Bu noktada, Norman'ın değil anne alter kişinin katil olması mümkün olabilmektedir.

3. Sezon 3. Bölüm sonunda anne alterinin tekrar ortaya çıkması ve Norman'ın bedenine hâkim olması, Norman'ın tekrar bilincini kaybedip olayları hatırlamaması durumu, dramaturjik açıdan bakıldığında, hastalığın ortaya çıkışından beri ağırlaşarak devam ettiğini ve alterin ortaya çıkışının sıklaştığını belli etmektedir.

3. Sezon 6. Bölümde Norman annesinin onu terk ettiği düşüncesi ile tetiklenir ve anne alteri Norman'ı ele geçirir. Üstelik Norman, annesi Norma'nın kıyafetini giymiştir, sesini kadın sesi çıkartmak için incelterek kullanmaktadır ve annesi gibi davranmaktadır. Karşımızda, net olarak anne alter kişisi durmaktadır. Ağabeyi ona

Norman diye seslenir, anne alter kişisi ona “Norman uyuyor” olarak cevap vermektedir. Bu, DKB’de görülen bir durum olabilmektedir. Alter kişi bedeni ele geçirdiğinde orijinal kişi uyuyabilmektedir ve erkek alterler kadın sesi çıkartmak için sesini inceltebilmektedir.

3. Sezon 7. Bölümde Norman, bir aile terapisti ile konuşmaktadır ve bir uğultu duyduğundan bahseder. Şu şekilde açıklamaktadır, sanki bir sürü insan vardır, hepsinin fikirleri, yargılayıcı sözleri, kibirleri ve teorileri vardır. İnsanlara yardım ettiklerini sanmaktadırlar. DKB vakalarının alter kişilerin seslerini kafalarının içinde duyduklarını, uzmanlar kaynaklarında belirtmektedir ve aynı zamanda alterler Norman’ın bahsettiği gibi orijinal kişiyi korumak için de ortaya çıkabilmektedir. Norman’ın anlattıkları DKB’ye uymaktadır. Bugünden sonra Norman’ın orijinal kişiliği, terapistin sorduğu “annenle yatmak istiyor musun?” sorusuna takılı kalır. Çünkü fark eder ki gerçekten annesine karşı cinsel duygular beslemektedir. Bunu annesine söyler, annesi durumun bu olmadığına hormonları ile alakalı normal şeyler yaşadığına onu ikna etmeye çalışır.

Norman, artık yaşadığı şeylerin hayal mi gerçek mi, annesi ona doğru mu söylüyor yalan mı söylüyor, Norma işlediği suçları onun üzerine mi atıyor, her şeyi birbirine karışmaya başlamıştır. Orijinal kişilik acı çekerken diğer alterler gidip gelmektedir ve olmayan şeyler görmeye devam etmektedir.

3. Sezon 10. Bölümde Norman arkadaşı ile kaçarken, Norman’ın anne alterinin arkadaşı ile konuşmak istediğini görürüz. Hemen arkasında Norman’ın bedenini ele geçirir ve kız ile konuşur. *Norman ile arama hiç kimse giremez* diye bağırarak kızı öldürür. Bu noktada kontrolcü, despot ve dayatmacı olan anne alterin, Norman’ın onun istediğini yerine getirmediğinde ya da tasvip etmediği şeyleri yaptığında bedeni ele geçiren kişi olduğu net anlaşılır. Norman’ın annesi ile olan sağlıklı ilişkisini, Norman’ın, alter Norma’nın tasvip etmediği bir kız ile birlikte olduğu zaman (gerçek annenin de tasvip etmeyeceği), ortaya çıkıp kızları öldürenin de anne alteri olduğu net bir şekilde bu bölümde görülmektedir. Fakat bu sefer Norman kendine geldiğinde kızı görür ve *anne ne yaptın sen* diye bağırmaya başlar. Alter anne ile konuşup anlaşılır

ve bunu saklarlar. Anne alter, Norman'ı *seninle benim aramıza girmeye çalıştı, ölmeyi hak etti* diye ikna eder.

4. Sezon 1. Bölümde geçtiğimizde Norman'ın iyice kötüleştiğini görmekteyiz, anne alteri ile yalnızken değil, artık birinin yanında bile konuşuyordur ve fark edip müdahale edenlere, *bizi rahat bırakın* der. Yani, 1 çoğul şahıs kullanmaktadır. DKB hastaları arasında 1. Çoğul şahıs kullananlar olduğu araştırmalarımızda görülmektedir. Yine 4. Sezon 1. Bölümde, Norman'ın 2. Kere Norma'nın sabahlığını giyip onun gibi davrandığını görmekteyiz. Norman'ın aynada kendine baktığında annesini gördüğü görülmektedir. Anne alteri gittikçe güçlenmektedir. Eve gelen bir kadını kendi düşünce yapısına ters yaşadığı için öldürmüştür. Norman, kendine geldiğinde yatağında kendi kıyafetiyedir. Bir şey hatırlamaz ve çok yorgun hissetmektedir. Yüzünü yıkarken olan biteni hatırlamaya başlar. Anne alterin öldürdüğü kadını buzluğa koyduğunu hatırlar ve gidip bakar, kadın yoktur. Gerçek annesi gelir ve ne yaptığını sorar, annesine artık dürüst olması gerektiğini söyler, o kadını nereye koyduğunu göstermesini ister. Annesi normal olarak bir şey anlamaz ama Norman iyice gerçek annesi ile alter anneyi, gerçek hayatla, zihni ayırdıktan sonraki hayatı birbirine karıştırmaktadır.

4. Sezon 2. Bölümde Norman, öldürdüğü babasının alteri ile konuşmaktadır. Bu alter, Norman'a kötü olanın annesi olduğunu onu kontrol etmesini söylemektedir. Araştırmalarımızda, alter kişilerin orijinal kişiyi yönlendirebilme yetisinin olabildiği uzmanlar tarafından belirtilmektedir. Bu andan itibaren orijinal kişi dışında, baba alteri de devreye girmektedir ve artık Norman, annesinin onu sabote ettiğini düşünmektedir. Gidip annesine bağırır ve tüm öldürdüğünü sandığı insanları aslında onun öldürdüğünü ve Norman'ın üzerine kalsın diye uğraştığını söyler. Annesi Norman'dan çok korkar ve onu hastaneye yatırır. Norman, kendi (alter annenin) öldürdüğü kadınları annesinin öldürdüğüne emindir ve hastaneye kapatıldığına çok kızmıştır. Bu sebepten doktora annesinin katil olabileceğini söyler. Doktor ona inanmaz. 4. Sezon 4. Bölümde Norman hastaneden kaçır ve bir striptiz kulübüne gider, bir kızla birlikte olmak üzere iken anne alter Norman'ı ele geçirir ve *burası Norman'a göre değil* dediğini duyarız, sonra büyük bir kavga çıkar. Doktor, Norman'ı almaya gelir. Norman ilk defa doktordan yardım ister ve gerçeklik duygusunu karıştırdığını anlatır, hastaneden kaçtıktan sonra olan olaylar sırasında amnezi yaşamıştır. Hastaneye geri dönerler. 4.

Sezon 5. Bölümde Norman'ın annesi hastaneye ziyarete gelir ve gittikten sonra Norman ile psikiyatristin görüşmesinde, aslında kimsenin gelmediği, Norman'ın, annesinin geldiğini zannettiğini, hayal gördüğünü, doktoru Norman'a açıklar. Norman kriz geçirir ve doktorun karşısında alter değiştirir. Artık anne alter vardır ve doktor bunu fark etmiştir. 4. Sezon 6. Bölümde psikiyatrist Norman'a DKB rahatsızlığını anlatır ve bilincini kaybettiğinde olanlardan bahseder, onunla yaşayan farklı insanlar bulunmaktadır. Doktor durumu şu şekilde açıklar: *Bir çocuk travma yaşadığı zaman olayla baş edemeyeceğinde kendi içinde ortadan yok olur, dışarı çıkıp olaylar ile baş edebilecek kişilikler yaratır*, der. Geçen seansın sonunda biri ile konuştuğunu ve onun Norman olmadığını belirtir. Annesi ya da Norman'ın yarattığı bir versiyonu olduğunu söyler. Norman kafasının karıştığı zamanlar olduğunu, annesi ile konuştuğunu zannettiğini ama konuşmamış olduğunu anlatır. Norman, bilincini kaybettiğinde baş ağrıları olduğunu söyler, DKB vakalarında baş ağrıları, alter değişiminde görülebilen bir şey olduğu kaynaklarda yer almaktadır. Psikiyatrist, Norman'a çocukluğunu sorar ve Norman bir şey hatırlamıyordur. Bir sonraki seansta psikiyatrist Norman'ı hipnotize edip çocukluğuna götürür. DKB tedavisinde bazen psikiyatristlerin hipnotize kullanıldığı uzman kaynaklarında belirtilmektedir. Bir başka seansta babasından bahsederken, alter annesi Norman'ın yanında belirir ve babasından bahsetmemesi gerektiğini söyler. Psikiyatrist fark eder ve Norman'dan anne alteri ile konuşmasına izin vermesini ister. Alter Norman'ı ele geçirir. Anne alter, doktora Norman'ı rahat bırakmasını söyler. Psikiyatrist nedenini sorduğunda anne alter, Norman'ın hatırlamaması gereken şeyler olduğunu, bunları unutması için kendinin çok uğraştığını söyler. DKB hastalığında alterlerin orijinal kişiyi korumak adına görevler yüklendiği görülebilen bir durumdur. Alter anne anlatmaya devam eder, bir gün babasını terk etmek ister ama adam Norma'yı yakalayıp, Norman'ın kafasına silah dayar, Norma, Norman'ı korumak için her şeyi yapmaktadır. Hemen eve dönerler. Norman yatağın altına saklanır. Babası annesine anal bölgeden tecavüz eder ve Norman bunlara yatağın altında şahit olur. Alter Norma, bunu Norman'a unutturmuştur ve hatırlamaması gerektiğini düşünmektedir. Eğer psikiyatriste bunları Norman'a hatırlatırsa bir şeyler yapacağını söyleyerek tehdit eder.

4. Sezon 7. Bölümde Norman hastanede, annesinin evlendiğini bir gazete parçasında görür ve hastaneden çıkmak ister. Herkesi iyi olduğuna ikna eder ve eve

gelir. Fakat annesinin evlenmesini kendine yediremez ve agresif tavırlar sergilemeye başlar. Annesine, sadece sen ve ben olmalıyız kimse aramıza giremez, çerçevesince konuşmalar yapar.

4. Sezon 9. Bölümde kazan dairesindeki gazı açar ve annesinin uyuduğu odaya dolmasını sağlar. Kendisi de annesinin yanına uzanır. Şerif eve gelir, Norman ve Norma'yı gaz dolu odadan çıkartır. Norman, kurtulur fakat Norma ölmüştür.

4. Sezon 10. bölümde Norma'nın cenazesi planlanır. Her şeyi Norman tek başına halleder ve kimseye haber vermez, ağabeyine de annesinin öldüğünü söylemez ama annesinin onunla görüşmek istemediğini söyler. Anlaşılır ki Norman, annesinin intihar süsü vererek herkesi kendinin öldüğüne inandıracağına ve sonra geri geleceğine inanmaktadır. Sabredeceğiz ve annem herkes onun öldüğüne inanınca geri gelecek, böylece kimse onu üzemeyecek, şeklinde konuşur. Bir müddet sonra sinirlenir ve annesinin odasına gidip bu oyundan sıkıldığını artık geri gelmesi gerektiğini söyler. Norma hala ortaya çıkmayınca, mezarlığa gider ve onu gömülü olduğu yerden çıkartır ve eve getirir. Bu esnada hastalığı ilerlemeye devam etmektedir. Ölü köpeği sürekli evin içinde dolamaya başlamıştır. Annesini evin koltuğuna yatırır ve gözlerini açmasını söyler. Yapıştırıcı sürerek gözlerinin açık kalmasını sağlar. Annesine bağırmaya başlar, artık konuşabileceğini herkesin onu ölü sandığını, kimsenin ona zarar veremeyeceğini yalnız kaldıklarını söyler. Annesinin uyanmadığını anladığı, onu terk ettiğini sandığı an gider ve silahı alır, ağzına sokar, tam bu sırada anne alter ortaya çıkıp yaşadığını ve onu asla terk etmeyeceğini söyler. Norman artık annesi ile baş başa sonsuza dek yaşayacakları için çok mutludur.

5. Sezon itibariyle Norman, alter anne ile evde yaşamaktadır. Norman'ın gördüğü gerçek mükemmel giden düzenli bir ev hayatı iken, hakikat her yerin korkunç dağınıklığı olarak görülmektedir. Alter anne sürekli evde iken Norman her şeyi idare etmektedir. Bayılmaları ve bilinç kayıpları çoğalmıştır. Tamamen hayal dünyasında yaşıyordur. Otele gelen çiftleri röntgenlemektedir. Gerekli gördüğünde ve tehlikede hissettiğinde cinayet işlemektedir (cinayetleri işleyen, Norman'ı korumak için, anne alterdir). Norman, olan şeyleri bazen anlamlandıramıyor ve kafası karışıyor sonra anne alter onu sakinleştirip yapması gerekenleri söylüyordur.

Bu esnada köye bir nalbur dükkânı açılır ve sahibi annesine çok benzeyen genç bir kızdır. Norman onu ilk gördüğü andan itibaren kafasına takar ve izlemeye başlar fakat anne alter ondan uzak durması için sürekli Norman'ı uyarıyordur.

5. Sezon 2. Bölümde Norma'nın ona tecavüz eden ağabeyi eve gelir. Evin içine girer ve evin berbat olmuş durumunu görür, iki kişilik hazırlanmış ama yenmemiş tabaklar, temizlenmemiş odalar, üst üste konmuş dolup taşmış köpek mamaları, neler olduğuna anlam veremez. Dışarı çıkar ve neler olduğunu araştırır. Norma'nın intihar ettiğini öğrenir ama inanmaz, onu Norman'ın delirip öldürdüğüne emindir. Eve döner ve Norman'dan hesap sormak ister, evi ararken Norma'nın mumyalanmış cesedini bulur. O esnada Norman, annesinin kıyafetini giymiş ve sarı peruk takmış gelir (anne alter, Norman'ı ele geçirmiştir) ve ağabeyin ensesine odunla vurur. Uyandığında ağabey, Norma'nın evinin bodrumunda zincirlidir ve Norman, Norma'nın elbisesi ve sarı peruğu ile onu sorguya çeker ve Norma olduğunu söyler. Onu aşağıda bodrumda birkaç gün tutar ve sonunda Norma alteri, Norman'dan onu öldürmesini ister ama Norman yapamaz ve ağabeyinin iplerini çözerek evden kovar. Norma, Norman'ın onu bıraktığını görünce çok sinirlenir, ağabeyinin arkasından ateş ederek koşar. Bundan bir müddet önce Norman'ın yanına yerleşen her şeyi farkında olan ama kalacak yeri olmadığı için sessizce, Norman'ın suyuna giderek yanına yerleşen evsiz, Çik, araba ile eve gelmektedir. Norma'nın ağabeyi kaçarken arabanın önüne çıkar ve ezilerek ölür. Norman, polis çağırmak ister ama Çik ve anne alter cesedi yok ederler. Norman çok sinirlidir ve annesi ile ben insanları bağlamak ya da göllere atmak istemiyorum şeklinde konuşur. Kendi isteklerinin olmamasına çok kızgındır. Artık öyle bir hal almıştır ki, Norman alteri ve Norma sürekli beraberdir ve Norman ondan izinsiz hiçbir şey yapamamaktadır. Bu bölümde, alter değişimi sonrası Norman'ın kadın kıyafeti giyip peruk taktığı görülmektedir. Bu durum DKB alterlerinde görülebilen bir durumdur. Her alter kendi zevkine göre kıyafet tercih etmektedir. Burada da anne alter kendi kıyafetlerini giymeyi ve kendi saçına benzeyen bir peruk takmayı tercih etmektedir. Erkek görünümünden kadın görünümüne geçmeyi tercih etmiştir.

5. Sezon 5. Bölümde Norman bara gider. Barda tanımadığı insanlar gelip onu tanıyormuş gibi konuşmaktadırlar. Bir kadın görüntüsünü değiştirdiğini böyle daha iyi

olduğunu söyler. Barmen bunu senin hesabına yazıyorum, dün çok dağıttın bugün dağıtma, uyarısında bulunur. Norman, bu duruma şaşırır, çünkü daha önce o bara gelmemiştir. Araştırdığımız üzere DKB hastalarının alterlerinin kendi hayatları, çevreleri vardır ve bu sebeple orijinal kişi kendisinin tanımadığı ama alterlerinin tanıdığı insanlar ile karşılaşabilmekte ve durum karşısında şaşırabilmektedirler. Barda bir erkek Norman'ın yanına gelip onu öpmeye çalışır, ona Norma diye hitap etmektedir. Norman onu tanımamaktadır ama bazı hayaller gidip gelmeye başlar, annesinin kılığında iken kendisi o çocukla cinsel ilişkiye girmektedir. Bardan kaçarak çıkar eve gider. Annesi olan altere, *sen benim uydurduğum bir şeysin, yoksun. Üzerimde hiçbir gücün olamaz*, diye bağırır. Bir süre anne altere bu şekilde davranır, sonunda alter Norma sinirlenir ve her şeyi kırmaya başlar. Norman onun gerçek olduğunu tekrar kabul eder.

5. Sezon 6. Bölümde alter Norma ile Norman yüzleşirler. Norma, annesinin acı çektiğini ve Norman'ın acı çekmesini engellemek için kendine, alter Norma'yı yani kendini yarattığını söyler. *Küçük bir çocukken baban kendini kaybettiğinde, annen ve sen çok korktuğunuzda, senin başa çıkamayacağın şeyleri, çok acı şeyleri, beni dışarı salıp işleri hallettirdin*, der. Norman, *sen hep benimle oldun, beni korudun*, diye cevap verir. *Evet* der alter Norma, *biz aynı kişinin iki parçasıyız ve ikimiz de gerçeğiz*, diye ekler. Norman'ı doldurmaya başlar, acılarını kullanır, babasından bahseder ve yan odada kalan adamı öldürmesi için onu etkisi altına alır. Norman krizin eşiğine gelir. Alter Norma, küçükken babanı öldürmek istemiştin ama başaramadın ama artık büyüksün, yan odadaki adam da aynı babana benziyor, şeklinde bir konuşma yapar ve Norman gidip adamı öldürür. Norman şoka girer anne alter gelip onu kendine getirir, etraftaki kanları temizler, Norman'ı kendine getirir ve cesetten kurtulurlar. Bu arada şerif gelir ve Norman'a yakındaki gölde birden fazla ceset bulduklarını söyler. Norman, hiçbir şey bilmediğini ifade eder. Alter annesi ile konuşmasından anlar ki hepsini kendi (yani alter anne) öldürmüştür. Polislerin bulunan cesetlerden ötürü gelip evi arayacağını düşünür. Bu sebepten annesinin çalıp mumyaladığı cesedini evden çıkartır, ormana götürüp gömer.

Norman'ın ağabeyi internetten annesinin intihar ettiğini öğrenir ve buna inanmaz. Bates Oteline geri döner. Evin harabeye dönmüş halini görür ve Norman'ın

da sürekli alter annesini izliyor olması ve bunu ağabeyinin anlamlandıramaması, Norman'ın sağlıksız olduğunun ortaya çıkmasına sebep olur. Alter anne, Norman'a ağabeyinin çok soru sorduğunu, gitmesi gerektiğini, gitmesini sağlamasını söyler. Bu esnada ağabeyi, Norman'ın ilaçlarını almak için eczaneye gittiğinde Norman'ın psikiyatristinin bir yıla aşkın bir süredir kayıp olduğu ortaya çıkar. İlaçları alıp eve gider ve Norman'ın ilacı içmesini ister, Norman ilacı içerken anne alter Norman'ı ele geçirip ağabeyi ile konuşmaya başlar. İlaç verdiği için sinirlidir ve ağabeyini bıçakla öldürmeye çalışır. Norman, alter anne ile kavga etmeye ve onu engellemeye çalışır, bıçağı elinden alır, hemen telefon edip geçen gün öldürdüğü adamı polise bildirir. Ağabeyi şok içindedir. Norman'ı tutuklarlar ama anne alter durumun kontrolünü ele geçirip Norman'ı uyutur ve işten sıyırmaya çalışır.

5. Sezon 8. Bölümde Norman'ın ölmeden iki hafta önce evlendiği ve sonradan yalancı şahitlikten tutuklanan şerif, hapisten kaçır ve Norma'yı öldürdüğü için Norman'dan öç almaya gelir. Bu sırada sadece Norman'ın itiraf ettiği ceset değil, alter Norma'nın öldürdükleri içinden de 2 ceset daha bulunur ve yeni şerif Norman'a bu cesetlerden de suçlu bulunduğunu söyler, bu esnada hala bedeninin kontrolü alter Norma'dadır.

5. Sezon 9. Bölümde Norman'a karşı çok fazla delil bulunmuştur. Ağabeyi onun için bir avukat tutar ve DKB hastalığını duruşmada kullanmak ister yoksa Norman zehirli iğne ile seri cinayet suçundan idam alabilecek kadar durum kötüleşmiştir. Duruşmalar başlar. Eski şerif karakolu basar ve Norman'ı kaçıtır, annesinin cesedinin yerini göstermesini ister. 5. Sezon 10. Bölümde geçeriz. Norman (anne alterin etkisinde) eski şerifi Norma'yı sakladığı yere götürür ve eski şerifin boş anını yakalayıp orada öldürür. Eski şerif ölürken, anneni sen öldürdün, der. Norman bundan çok etkilenir annesinin cesedine sarılarak galiba annemi gerçekten ben öldürdüm diye ağlamaya başlar. Alter Norma ortaya çıkıp Norman'a her şeyi öğrendin artık seni korumam gereken bir şey kalmadı ben gidiyorum, der ve gider. Norman baygınlık geçirir ve rüya görür. Rüyasında annesi ile beraberdir. Uyanır fakat rüya devam eder. Annesi ile eski evlerindedirler. Annesinin ona oteli ilk aldığını söylediği zamana geri döner ve her şeyi baştan yaşamaktadır. Uyanırken hayal görmeye devam eder, eşyalarını toplayıp otele yolculuk yaptıkları zamana gider. Gerçekte de arabaya

atlar, annesinin cesedini de alıp yola çıkar ve otele gelir. İlk geldikleri günü baştan yaşamaktadır. Gerçekte ise annesinin cesedini eve getirir. Hiçbir şey yaşanmamış gibi otele inip çalışmaya başlar. İki çocuğu olan bir anne gelip odaya yerleşir. Ağabeyi ile kendini hatırlar ve onu arar. Oteli satın aldıklarını anlatır ve annesi ile kendisinin onu özlediğini söyler yemeğe çağırır. Ağabeyi geleceğini söyler. Norman, güzel bir masa hazırlar ve annesinin cesedini de giydirip oturtturur. Ağabeyi gelir ve hayal dünyasında yaşadığını gerçeğe dönmesi gerektiğini, Norma'nın öldüğünü söyler. Norman çok sinirlenir ve *beni annemden ayırmana izin veremem*, der. Ağabeyine bıçakla saldırır. Ağabeyi, Norman'ı silahla vurur. Norman hayal görmeye başlar ve hayalinde annesi ile kavuşur. Norman ölür. Tüm cesetler bulunur ve otel başkaları tarafından satın alınır.

### **Kurgusal Dizi: Hyde, Jekyll, Me**

Hyde, Jekyll, Me, 2015 Güney Kore yapımı, romantik- komedi türünde, bir sezon, 20 bölümlük bir dizidir. Yönetmeni, Jo Youbg-Kwang Jo'dur. Oyuncu Hyeon Bin, Gu Seo-jin rolü ile baş roldedir ve DKB hastası bir kişiyi canlandırmaktadır. Çevresindekilerin kalp rahatsızlığı olarak bildiği, nabızı 150'yi geçerse kişilik değiştirme durumu vardır. Bu sebeple sürekli gözlüğü ile nabzının kontrol altında tutulduğu bir cihaz takmaktadır.

Gu, büyük bir eğlence parkının müdürüdür. 3 nesildir ailesine ait bu yer ve holdingleri sayesinde ülkenin sayılı zenginleri arasında yer almaktadır. Gu, aynı zamanda Wonder Gurup Holding'in Ceo adayıdır. En büyük rakibi ise kuzenidir. Gu, kibirli ve bencil bir yapıya sahiptir.

Bir gün eğlence parkındaki goril kaçır ve yakalamayı başaramazlar, parkta dehşet yaratır. Birden ortaya bir kız çıkar ve gorili ismi ile çağırıp sakinleştirir. Bu esnada Gu, saklanır ve kalp atışlarını kontrol etmeye çalışmaktadır. Sonradan anlarız ki parkta bulunan sirkte goril, o kızın eline doğmuş ve onu uzun süre yetiştirmiştir. Sonra ABD'ye gitmiş ve yıllar sonra geri dönmüştür. Goril, kızı tanımıştır. Artık sirk inşefi o kız olacaktır. Adı, Jang Ha-na'dır.

Olay sakinleşince Gu, asistanı ile odaya çıkarlar. Asistanı kalp hızının 150'yi geçip geçmediğini sorar. Gu 148'de kaldı geçmedi der. Asistanı emin misiniz, gözlüğünüzü verin kontrol edeceğim, der. Gu hayır diye cevap verir. Asistanın iyice tedirgin olduğu görülmektedir. Dün öğle yemeğinde ne yediğini sorar. Gu söyler. Asistan hayır, sen Robin'sin diyerek cebinden şok cihazı çıkartıp Gu ya tutar. Gu da onun karıştırdığını doğru söylediğini söyler asistan hatırlar ve rahatlar. Bu sahneden GU'nun nabzının 150 geçince kişilik değiştirdiğini ve Robin adında bir kişi oluşturduğunu, ilk bölümden öğrenmiş oluruz.

Gu, nabzının 150 geçmemesi için ne gerekirse yapmakta ve ona göre yaşamaktadır. Heyecan, sinir, eğlence yasaktır. Tam bir evliya ya dönüşmüştür. Çevresi ise kalp hastası olarak bilmekte bu sebeple nabzını sürekli kontrol altında tutmaya çalıştığını sanmaktadır. Robin, Gu'nun vicdan azabından doğmuştur. Gu'nun aksine kibar, kurtarıcı ve koruyucudur.

Gu, gorili sakinleştiren kız ile görüşmek ister. Sirkin işine son verdiğini söyler ve kızı kovar. Jang, goril olayı olduğunda, bir müşterisini itip, kolunu ısırp kaçan Gu'nun, telefon ile çekilmiş videosunu bulur ve eğer onları kovarsa videoyu her yere yayacağını söyler. Gu, kontratı uzatmayı kabul eder, sirkte beklemesini ister. Ağlamaklıdır, telefonu onda bırakmasını ve yalnız kalmak istediğini söyler. Jang kendini kötü hisseder çıkar. Çıkınca Gu'nun rol yaptığını görürüz. Telefondaki videoyu silip Jang'a yollar ve sirke son verir.

Gu'nun psikiyatristi arar ve bir tedavi bulduğunu söyler. Gu, psikiyatriste gitmek için yola çıkar. Fakat psikiyatrist kaçırılır. Bu arada Jang konuşmak için Gu'yu takip eder. Psikiyatristin kaçırıldığını gördüğü için adam Jang'ı da yakalar. Gu, kişilik değiştirip Robin olur ve onu adamdan kurtarır. Kişilik değişimi bu dizide farklı olarak, boğuluyormuş gibi nefessiz kalarak gerçekleşmektedir. Gu ve Jang hastaneye kaldırılır. Jang gelip Gu'ya, onu kurtardığı için teşekkür eder. Gu, onu bağırıp kovar ve seni kurtarmam, der. Çok kaba davranır. Gu, hiçbir şey hatırlamamaktadır. Robin'in geldiğini anlar ama 5 senedir gelmediğini bildiği için neden şimdi geldiğine anlam veremez. Bu dizide de genel olarak kullanılan, kimlik değişiminde, amnezi

yaşanmaktadır. Kız, Gu'nun boynunda bir kolye görür ve ona ait olup olmadığını sorar ama Gu aşırı sinirlidir ve onu kovar.

Jang, odadan çıkınca 15 yıl öncesine gider. Çocuktur, köprüden aşağı düşmek üzere iken boynunda aynı kolyeyi taşıyan biri onu kurtarmaya çalışmıştır. Jang aşağı düşünce de arkasından atlar ve onu kurtarır. İlerleyen zamanda durumun aslında farklı olduğu anlaşılır, gerçek, Gu'nun köprüden atladığı, Jang'ın onu kurtarıırken köprüde asılı kaldığı ve o anda Gu'nun zihninin ayrılarak Robin'i yarattığı, Jang'ı da Robin'in kurtardığı ortaya çıkmaktadır.

Babası ve annesi Robin'in tekrar ortaya çıktığını öğrenir. Babası Gu'yu kovar ve kaçırılan psikiyatristi bulmadan gelmemesini söyler. Gu, gitmeyeceğini ve iyi olduğunu söyler. Babası son derece sert, sinirli ve despot bir yapıya sahiptir. Gu'nun şoförüne Robin çıkarsa onu şokla bayıltın ve bana getirin, talimatını verir. Robin'in ortaya çıkmasını istememektedir. Holdinginin ve hisse değerlerinin kötü etkilenmesinden korkuyordur.

Gu eve gider gizli bir odaya girip, video kayıt ile Robin'e mesaj bırakır. Gelmemesi gerektiğini yoksa onu sonsuza kadar öldüreceğini söyler. DKB hastalarının iletişim için birbirlerine mesaj bırakabildiği bilinmektedir.

Jang psikiyatristi kimin kaçırdığını görmüştür fakat geçici amnezi yaşamaktadır. Gu, hipnoz ile hatırlamasını ister. Jang, sirkin yeni kontrat imzalaması karşılığı kabul eder ve Gu, bir an önce psikiyatristi bulup tedavi olmak için kontrat imzalarlar. Çünkü psikiyatrist kaçırılmadan önce, DKB için bir tedavi bulduğunu Gu'ya haber vermiştir.

Jang hipnoza girer ve adamın yüzünü hatırlar.

Bu andan sonra psikiyatristin bulunması, Jang'ın psikiyatristi kaçıran kişiyi gördüğü için tehlikede olması ve Gu'nun alteri ile arasındaki savaş konu edilir. Jang ve Gu'nun çocukluklarının kesiştiği yere gidilir ve Gu'nun neden DKB hastası olduğu öğrenilir. Gu'nun iyileşmesi ve yaşananlar anlatılır.

Gu, Robin olduđuunda farklı kişilerle ilişki kurmuş ve arkadaş olmuş olduđu görülür. Araştırmalarımızda gördüğümüz üzere bu durum DKB'li insanların alterlerinde görülebilen bir durumdur.

Gu ile Robin'in konuşma tarzları ve zevkleri de birbirlerinden farklıdır. DKB'de bu durum da görülebilmektedir.

Alter ve orijinal kişi birbirinden çok farklı şeylerden hoşlanmakta ve çok farklı yeteneklere sahiptir. Bu durum da görülebilen bir durumdur. Orijinal kişi, şirket yönetirken, alter kişi çizim sanatçısıdır. Orijinal kişininse çizime hiç becerisi bulunmamaktadır. Orijinal kişi hiç alkol almazken alter kişi sünger gibi içmektedir. DKB alter ve orijinal kişileri birbirlerinden çok farklı olabilmektedir.

Diğer DKB konulu dizi ve filmlerden farkı, Gu'nun, Robin'i geçirdiği travma sonucu çektiği vicdan azabından yaratmış olmasıdır. Gu, bencil, kibirli ve çıkarıcı bir kişi iken bölünen kişi iyi kalpli, yardım sever bir alterdir. Bu da yeni bir durumdur, çünkü genelde iyi kişiden bölünen kötü izlenirken, bu dizide görece kötü olan orijinal kişiden iyi alter ayrılmıştır.

Orijinal kişinin zorda kaldığında alterin arkasına saklanması durumu genelde tüm yapımlarda ortak olarak görülmektedir ve araştırmalarımız içinde ihtiyacı karşılayacak alterin ortaya çıkabildiği ve orijinal kişinin uykuya geçebildiği bilgisi bulunmaktadır.

Dizide orijinal kişinin alteri, alterin de orijinal kişiyi taklit ettiği görülmektedir ve diğer film ve dizilerde de bu unsur sıkça kullanılmaktadır.

Orijinal kişi gözlük kullanırken, Alter kişi gözlük takmamaktadır. DKB hastalığında bunun görülebilen bir durum olabildiği bilinmektedir.

Gu ve Robin'in, birinin gündüz saatlerinde diğerinin ise gece saatlerinde olmak üzere, bedenin hakimiyeti üzerinde anlaşma yaptığı görülmektedir ve birbirleri ile

bilgisayara mesaj bırakarak iletişim kurmaktadırlar, çünkü birbirlerine karşı amneziktirler. Putnam'ın *Çoklu Kişilik Bozukluğu* kitabında da amnezi durumundaki kişiliklerin yaşamsal bilgileri edinebilmeleri için, kişiliklerin okuyabileceği bir günlük tutulabileceği belirtilmektedir (Putnam, 2012). Dizide, teknolojinin ilerlemesi sayesinde günlüğün, bilgisayarda çekilen videoya dönüştüğü görülmektedir.

Putnam'ın özellikle belirttiği üzere, alterler “insan” değildir. Alter ayrışmış bir kişiliktir. Psikiyatristlerin bunu asla unutmaması gerektiğini belirtmektedir (Putnam, 2012). Bu dizide diğer dizilerden farklı olarak alter kişisini tek bir özelliğin ağır basması ile değil, tam bir insan olarak görmekte ve inanmaktayız, dolayısı ile Gu'nun hastalığının iyileşmesi Robin'in ölmesi gibi hissedilmektedir. Dizinin sonunda Gu'nun iyileşmesine sevinilmesi gerekirken, Robin'in yok olmasına üzülmektedir.

Locke varsayımsal bir çift kişilik vakasını tartışırken şöyle yazmaktadır:

Aynı bedende, biri sürekli olarak Gündüz, diğeri Gece hareket eden iki farklı iletişimsiz bilinç varsayabilir miyiz? Bu durumda Gündüz ve Gece Adamı'nın Sokrates ve Platon kadar farklı iki Kişi olup olmayacağını soruyorum.” (Apter, 1991: 224)

### **Belgesel: The Exorcism**

Roma Katolik rahipleri tarafından gerçekleştirilmektedir. Tom Gerald tarafından gerçekleştirilen bir belgeseldir. Prodüksyonu Rob Wallace'ye ait olan bu belgesel, Amerika televizyonlarında gösterilmiştir.

Şeytan, tanrının yanından kovulmuş fakat güçlerini kaybetmemiştir. İnsanların beyinlerini ele geçirerek onlara kötülük yaptırmaktadır. İnsanları kötüye dönüştürme kapasitesine sahiptir. Şeytan çıkartma ayini, “şeytan çıkartma” denilen bir gurup eski duayı içermektedir. Şeytan çıkartma yıllar önce, tartışmalı hale gelmiştir. Tourette Sendromu gibi zihinsel hastalıklar, dissosiyatif kimlik bozukluğu, şizofreni ve epilepsi hastalarının bile şeytan tarafından ele geçirildiği düşünülmüş ve yanlış teşhis konularak, şeytan çıkartma ayinleri düzenlenmiştir. Modern tıbbın başlaması ile bu

hastalıkların tıbbın sorunu olduğu ortaya çıkmıştır. Bir süre şeytan çıkartma reddedilse de sonradan bu uygulamanın devam ettiği anlaşılmaktadır.

Lanmark Kilisesi'nden John Cardinal O'Connor, şeytanın gerçek olduğu ve bazı insanları şeytandan kurtardığı konusunda bir mesaj yayınlamıştır. Modern tıp ve dini inanış arasında bir çatışma meydana gelmiştir. Kardinal'in duyurusundan sonra tüm ülkeler arasında 75 vaka bir araya gelerek araştırma başlatılmıştır. Şeytan çıkartma izni 6 ay sürmüştür. Paul baba ve ona yardımcı olacak rahipler eşliğinde gerçekleştirilecektir.

Öncelikle Şeytani güce atfedilen tıbbi bir sorun olmadığından emin olunacaktır. Vakalar psikolog ve psikiyatristlere götürülüp incelenmesi sağlanacaktır. Ele geçirildiğinden emin olunan kişilerde, ele geçirilme işaretleri aranacaktır. Bunlar, olağanüstü bir güce sahip olacaklardır -mesela havaya uçacaklardır, belirli bir sebep olmadan yerden yükseleceklerdir. Duru görü sahibi olacaklar ve bunu söyleyebileceklerdir. Bilemeyecekleri şeyler hakkında bilgi sahibi olacaklardır. Bilmedikleri bil dilde konuşabileceklerdir.

Baba Labar'ın aldığı bir vaka, 16 yaşında Gina. Yıllardır ölen iblisleri gördüğünü söylemektedir. Kusarak çılgınlık atmakta, tükürerek şiddetli nöbetler geçirmektedir. Değişik seslerle konuşmaktadır. Bunları yapanın kendi zihni olduğunu düşünmektedir. Birkaç ay okula gidememiştir. Annesi onu bu korkunç krizlerden kurtarmak için psişik bir şifacı olduğunu iddia eden Jesus Singapur'a götürür. Gina'nın sırtını ve göğsünün önünü "makasla kaşındığı"nı söylediği işlemler yapar. Gina daha da kötüye gider. Miami çocuk hastanesinde 2 ay kalmıştır. Dr. Warren Slinger tarafından psikiyatri koğuşunda tedavi edilmiştir. Psikotik nöbetler geçirmekte, günlük işlerini bile yapmakta zorlanmaktadır. Geleneksel psikolojik tedavinin Gina üzerinde çok az etkisi görülmüştür ve eve dönmüştür.

Annesi Katolik kilisesinden yardım ister. Katolik kilisesinin psikoterapisti Carol Raza ile görüşürler. Carol, ilk görüştüklerinde tüylerinin ürperdiğini belirtmektedir. Gina'nın davranışlarını inceleyen orijinal ekipte yer almaktadır. Kızın uçtuğunu ve çeken biri olmadığı halde odanın diğer ucuna çekildiğini ve bilgi sahibi

olmaması gereken konularda bilgi sahibi olduğunu belirtirler. Mesela Gina, Pederin geçen hafta başka bir vaka ile uğraşırken nerede olduğunu bilmektedir ama Gina o kişiden ismi ile bahsetmektedir. Olası bir şeytan ele geçirme vakası olarak kabul edilmiştir. Son kararı verecek olan piskoposa sunulur. Sonunda ekip toplanmaya başlar. Bir hemşire, psikoterapist Carol, İspanyol çevirmen, kızı zapt edecek kadınlar, bir doktor ve yardımcı rahip ayine katılacaklardır.

Bir araya gelip hep beraber dua ederler. Bunu yapacak rahibin birkaç gün dua edip oruç tutması gerekmektedir. Rahip bu yolun çok korkunç olduğunu anlatır, kaçmak istenebileceğini ama bir kere bu yola baş konunca vazgeçilemeyeceğini belirtir. Baba, oğul, kutsal ruha dua ederek başlarlar. Şu şekilde bir cümle kurar “onun hem tanrı hem insanların gözündeki bir bütün olmasını istiyoruz.”

Gina’nın habersiz olduğu bir an gelirler ve ayin ile şeytan çıkartma başlar. Bu şekilde iblisler hazırlık yapamayacaklardır. Bir anda şeytan çıkartıcı ile baş başa kalacaklardır. Peder, Gina’ya “bunu hak edecek hiçbir şey yapmadın Gina, özgür olmak istiyor musun” diye sorar. Gina “evet” der. Gina’ya bir bardak kutsal su içirir ve ruhunu araştırır. Ne hissettiğini sorar. Uzun süreli beklemeden sonra Gina kuser ve değişik sesler çıkarmaya başlar. Yardımcı rahip kutsal su serpmektedir. Şeytan ortaya çıkmaya başlar ve Gina’nın ona “gitmesi gerektiğini” söylediğini ama gitmek istemediğini belirtir. Gitmeyeceğini söyler. Şeytanın konuşmaya başladığı anda Gina’nın sesi kalın ve boğuk bir hal almış orijinal sesinden farklıdır. Birden hareketlenmeye ve saldırgan olmaya başlar. Peder, gitmesini emreder. Cevap “ayrılmak istemiyoruz” olur. Peder, “yaşayan Tanrı’nın oğlu bebek İsa, Mesih, gerçekten yardım istiyor, yardım etmeniz gerekiyor” diye tekrarlar. Gina’nın bakışları, ifadesi, yüzü değişmiştir. Başka bir kötücül varlık o anda ortaya çıkıp kendini tanıtır. Adının Minga olduğunu söyler ve kendini gösterir. Peder dua eder. “Acı istiyorsun sana acı vereceğim” der. “Beni iyi olduğuna inandırmaya çalışan varlık beni yalnız bırak” der ve Gina’ya dua etmesini söyler. Gina daha sakın görünmektedir. Camgöbeği ve Minga, Gina’yı kontrol ettiğini iddia ettiği on farklı varlıktan ikisi, Zion, Afrikalı ya da ormandaki Afrikalı ve çok kısa bir kadın bunların içindedir.

Ergenlerin halüsinasyon görebileceği, olmayan sesler duyabileceği, olmayan kokular alabileceği belirtilir. Ele geçirilmiş kişi şizofren kişinin davranışlarına, düşünme şekline, hayal gücüne çok benzerlik göstermektedir. Özellikle paranoyaksa, öfke ve şiddet patlamaları da göstermektedir. Ele geçirme mi, tıbbi bir durum mu olduğu, psikiyatristin şeytan çıkartmaya inanması ile de bağlantılı olduğunu peder açıklar. Psikiyatristlerin de bir yerden sonra yetersiz kalabildiklerini ifade eder.

Tekrar şeytan çıkarma ayini başlarlar. Bu sefer Gina'nın haberi vardır ve ona Roma Katolik şeytan çıkartma hakları okunur. Gina'nın boynunda haçlar vardır ve peder elindeki haçı Gina'nın anlına dayar. Elinde tuttuğu kitaptaki, Rönesans'tan bu yana yazılı olan duaları okur. Orada olan insanlara zarar vermemesini söyler. Dualar yoğunlaştıkça Gina'nın fiziksel tepkileri artar ve çılgılık atmaları çoğalır. Ekipte yer alan doktor kollarını ve bacaklarını sandalyeye bağlar. Koro şeklinde de dua etmeye başlarlar. Pederin dedikleri tekrarlanır. Dua yoğunlaşır. Gina'nın kişiler arasında geçiş yaptığı surat ifadesi ve ses renginin değişmesinden anlaşılmaktadır. Peder A., şeytanların onu terk etmesi için zorlamaya devam eder. Zion, MinGa ve diğer şeytani güçlerin onu terk etmesini söyler. Gitmelerini tekrar tekrar emreder ve ayini bitirir. Gina Haçı öper ve normale dönmüş gibidir. Transtan çıkmıştır. Eve gittiğinde tekrar sesler duyduğunu söyler. Rahip evine gidip kötü ruhları kovar.

Gina, tekrar çocuk psikiyatri bölümüne yatırılır. İlaç ve psikoterapiler ile daha iyi hale gelir. Hastane psikiyatristine şeytan çıkartmanın işe yarayıp yaramadığı sorulur. Psikiyatrist “şüpheli” olduğunu söyler.

Gina'nın yorumu ise Peder A.'nın o gün kötü ruhları kovduğunu ve daha iyi hissettiğini, özgür olduğunu belirtir.

Şeytan çıkartma ayinlerinde dua edilir, daha çok dua edilir, daha çok dua edilir... Ta ki kötü ruhlar kovulana kadar.

### ***DKB ile Benzerlikleri***

Tezimizde araştırdığımız kadarı ile ve bu videoda izlediklerimizde “şeytanın ele geçirmesi” ve DKB hastalığı benzer noktalara sahiptir.

Şeytani ele geçirmede farklı seslerin kullanıldığı ve bilmediği farklı dilde konuştuğu belirtilmiştir. DKB hastaları dönüştüğü alter kişinin yaşı, cinsiyetine göre sesini daha ince ya da daha kalın kullanabilmektedir. Aynı zamanda, alterlerin farklı dillerde, lehçelerde konuştuğu da verilen bilgiler arasında bulunmaktadır. Örneğin ünlü DKB vakaları arasında, Sybil’in Fransızca konuşan bir alteri varken, Billy Milligan’ın alterlerinden birinin Sırp Hırvatçası ile mektup yazdığı ve Arapça kullandığı belirtilmektedir. Pek çok DKB hastasında çocuk alter olduğu ve onların çocuk sesi ile konuştuğu, zalim alterlerin de kalın ve boğuk ses kullandığı ifade edilmektedir.

Pederin kullandığı “onun hem tanrı hem insanların gözünde bir bütün olmasını istiyoruz” cümlesi önemlidir. Çünkü Putnam’dan Kluft’a DKB üzerinde uzmanlaşmış isimler hastanın iyileşmesini, “bütün olması” olarak tanımlar. Tüm alterler ile orijinal kişi bütünleşecektir. Şeytan çıkartma seanslarında şeytanlar tek tek tanınarak “kovma” ile kişi kendiyle bütünleştirilirken, DKB’de psikiyatristler terapi seanslarında tüm alterleri tanır ve kişiyi alterleri ile “birleştirerek” bütünleşme sağlar.

Şeytan saldırgandır. DKB’nin zalim alter kişisi ile benzerlik gösterebilir. İkisi de bulunduğu bedene zarar verebilme kapasitesine sahip olabilmektedir. Gina’da birden fazla kötü ruh bulunması durumu mevcuttur. DKB’ de de birden fazla zalim alter bulunabilmektedir.

Gina’nın ayinde kötü ruhlar arası geçişler yaptığı söylenir. Yüz ifadesinin değişmesinden ruhun değiştiği anlaşılmaktadır. DKB’de de seans sırasında birden fazla alter ortaya çıkabilmektedir ve her alter kendi özelliğine göre orijinal kişide mimik değişimi, ses rengi ve duruş değişimine sebep olabilmektedir. Olivier Megaton’un yönettiği, 2021 yapımı “Monsters Inside: The 24 Faces of Billy Milligan” belgeselinde bu geçişler görülebilmektedir.

Şeytan çıkartma ayinlerinin işe yarayabilmesi için defalarca tekrarlandığı görülmektedir. DKB hastalarının da alter ile bütün olması için birden fazla terapi seansına ihtiyacı olmaktadır.

Şeytanın ele geçirdiği kişiden farklı olarak, DKB hastaları havada uçmaz, yerden yükselemez, biri çekiyormuş gibi odanın bir yerinden diğer tarafa fırlamaz ya da bilemeyeceği (dün papanın ne yediği gibi) sorulara cevap veremezler. Fakat her alterin kendine ait bilgi kapasitesi ve orijinal kişiden farklı yeteneği mevcuttur.

Bu noktada şu düşünülebilir. DKB’li bir hasta bir alteri tarafından çekildiğini hissederse ya da düşünürse, kasları ona göre hareket sistemi kurar ve odanın diğer tarafına çekiliyormuş gibi görünebilir.

“Fraser (1993b), tedavisinden önce yedi hastasında gözlemlediği olumsuz sonuçları rapor eder. Özellikle üzücü bir vakada, bir hafta boyunca günde birkaç saat süren dini liderler tarafından yapılan günlük ruh çıkarmalardan sonra, liderler kiliselerinin tehlikede olduğunu hissederek ve kadına intihar etmesini emrederler. Bowman (1993), görüştüğü 15 ruh çıkarma vakası üzerinde olumsuz etkileri rapor eder; terapistlerin "asla hastaların ruh çıkarma süreçlerine karışmamalarını" önerir” (Bull, 2001: 132)

## KAYNAKÇA

A Case Study and Contemporary Perspective. United States of America: The Rowman & Littlefield Publishing Group.

Alayarian, Aida (2011). Trauma, Torture And Dissociation A Psychoanalytic View. London: Karnac.

Andrzej, Bonarski (1994). "Grotowski ile Konuşma." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 131-138.

Antze, Paul (1996). "Telling Stories, Making Selves; Memory and Identity in Multiple Personality Disorder. Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, Tense Past. London And New York: Routledge, 43-65.

Apter, Andrew (1991). The problem of Who: Multiple Personality, Personal Identity and The Double Brain. Philosophical Psychology, 4(2), 219-248.

Aristoteles (1993). Poetika (Çev: İsmail Tunalı). İstanbul: Remzi Kitapevi.

Ayan, Sezer (2006). "Şiddet ve Fanatizm." C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, 7(2), 191-209.

Barba, Eugene (1994). "Avrasya Tiyatrosu." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci, Hakan Gürel). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 73-78.

Barba, Eugene (1994). "Bizden Kendimize Miras." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 85-94.

Barba, Eugene (1994). "Dört Seyirci." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 79-84.

Barba, Eugene (1994). "Eugene Barba'dan Mektup." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 29-42.

Barba, Eugene (1994). "Kathakali Tiyatrosu." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 1-16.

Barba, Eugene (1994). "Nam." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Ayşan Sönmez). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 95-98.

Barba, Eugene (1994). "Sektör Bir Tiyatro." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 23-28.

Barba, Eugene (1994). "Sözcükler Mi Varlık Mı?." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 17-22.

Barba, Eugene (1994). "Tiyatro Antropolojisi." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 43-72

Barnes, Dick Margaret, Rosemary O. Nelson, Cheryl J. Aine (1987). "Behavioral Measures Of Multiple Personality: The Case Of Margaret." J Behav Ther Exp Psychiatry, 18(3), 229-239.

Baudrillard, Jean (2010). Simülakrlar ve Simülasyon (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Bellinger, M. Fletcher (1927). A Short History of the Drama. New York: Henry Holt and Company.

- Benedetti, Jean (2005). *Stanislavski An Introduction*. New York: Routledge
- Benedetti, Jean (2007). *The Art Of The actor*. New York: Routledge
- Benetti, Jean (1998). *Stanislavski And The Actor*, Routledge. New York: Theatre Arts Books.
- Bentovim, Arnon (2011). "Undoing The Effects Of Complex Trauma - Creating a Lifespan Trauma Narrative With Children And Young People." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 47-62.
- Blair, Rhonda "4E Cognition For Directing." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 91-99.
- Bliss, Lee (2003). "Pastiche, Burlesque, Tragicomedy." Şu Kitapta: Ed A. R. Braunmuller, Michael Hattaway, The Cambridge Companion to English Renaissance Drama. Cambridge: Cambridge University Press, 131- 253.
- Bloch Maurice (1996). "Internal and External Memory." Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, Tense Past. London And New York: Routledge, 278-297.
- Braun, Kazimierz (1994). "Grotowski Nerede?." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Sevilay Saral). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 209-226.
- Braunmuller, A. R. (2003). "The arts of the dramatist." Şu Kitapta: Ed A. R. Braunmuller, Michael Hattaway, The Cambridge Companion to English Renaissance Drama. Cambridge: Cambridge University Press, 53-92.
- Brown, Peter (2002). "Actors And Actor-Managers At Rome İn The Time Of Plautus And Terence." Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, Greek And Roman Actors. New York: Cambridge University Press, 224-237.
- Bull, L. Dennis (2001). "A Phenomenological Model Of Therapeutic Exorcism For Dissociative Identity Disorder." *Journal of Psychology and Theology*, 29(2), 131-139.
- Cambell, Joseph (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (Çev. Sabri Gürses) İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Candan, Ayşin (1997). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Caputo, John David (2022). *Hakikat* (Çev. Recep Yılmaz). İstanbul: Kapı Yayınları.
- Carnicke, Sharon Marie (2019). "Stanislavsky's prescience: the conscious self in the system and Active Analysis as a theory of mind." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 15-28.
- Carter, Rita (2023). *Beyin İstanbul: Kronik*.
- Chekhov, Michael (1991). *On The Technique Of Acting*. New York: Harper Collins Publishers.
- Chekhov, Michael (2014). *Oyuncuya* (Çev. Burcu Halaçoğlu). İstanbul: Mitos Boyut.

Coleman, Joan (2011). "Dissociative Disorders: Recognition Within Psychiatry." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 190-194.

Cook Amy (2019). "Emergence, Meaning And Presence: An İnterdisciplinary approach

To A Disciplinary Question." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 225-234.

Çöküş, Gül, Hülya Ekberzade (2012). "Ender Bir Olgu Tanısı Nedeni İle Çoğul Kişilik Bozukluğunun Gözden Geçirilmesi." Psikoloji Çalışmaları, 22, 97-109.

Derin, Görkem, Erdiñ Öztürk (2018). "Dissosiyatif Bozukluklar Ve Sınırdaki (Borderline) Kişilik Bozukluğunda Ruhsal Travma." Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, (3)3, 29-41.

Diderot Deniz (1996), Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler (Çev. Sabri Esat Siyavuşgil). İstanbul: Sosyal Yayınlar.

Diñel, Burç idem (2012). "Burjuva Dramı, Denis Diderot ve Tiyatroda Gerçeklik." Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, 8, 54-6.

Dorahy, Martin J., Bethany L Brand, Vedat Şar, vd (2014). "Dissociative Identity Disorder: An empirical overview." Australian & New Zealand Journal of Psychiatry, 48(5),402-417.

Easterling, Pat (2002). "Actor as icon." Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, Greek And Roman Actors. New York: Cambridge University Press, 327-341.

Edwards, Catharine (2002). "Acting and self-actualisation in imperial Rome." Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, Greek And Roman Actors. New York: Cambridge University Press, 377-394.

Erdenk, Barış (1997) "Oyunculuk Sanatında Stanislavski ve Meyerhold Yöntemlerinin Sentezcisi Olarak Yevgeni Vaktangov." Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

Eric, Forsythe (1994). "Ludwick Flaszen'le Söyleşi." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Çiğdem Genç). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 139-170.

Erim, Osman Sezer, Barışhan Erdoğan, Burak Doğangün (2022). "Psikotravmatolojinin Duayeni Pierre Janet ve Psikolojik Analiz Yöntemi.", Psikotravmatoloji (Editör Öztürk Erdiñ), 95-101. Ankara: Türkiye Klinikleri

Fedai (Atılan), Ülker (2016). "Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu Hastalarının Sosyo Demografik Ve Klinik Özelliklerinin İncelenmesi." Uzmanlık Tezi, Harran Üniversitesi, Şanlıurfa.

Foakes, R. A. (2003). "Playhouses And Players." Şu Kitapta: Ed A. R. Braunmuller, Michael Hattaway, The Cambridge Companion to English Renaissance Drama. Cambridge: Cambridge University Press, 1-52.

Fonagy, Peter (2011). "Multiple voices versus meta- cognition." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 21-36.

Frazer, Sir James George (1994). *The Golden Bough*. New York: Oxford University Press.

Galton, Graeme (2011). "Dissociation Sounds More Scientific." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, *Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder*. London And New York: Routledge, 183-189.

Garner, Stanton B. (2019). "Watching Movement: Phenomenology, Cognition, Performance." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge, 203-215.

Gaster, H. Theodor (2000). *Thespis* (Çev. Mehmet H. Doğan). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

George, Glynis (1996). "Contested Meanings and Controversial Memories." Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, *Tense Past*. London And New York: Routledge, 89-113.

Goldstein, Thalia R.(2009). "From Banana Phones To The Bard: The Developmental Psychology Of Acting." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge,157-169.

Goodwin, Jean (2011). "Snow White and The Seven Diagnoses." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, *Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder*. London And New York: Routledge, 139-149.

Goodwin, Jean, Sally Hill, Reina Attias (1990). "Historical And Folk Techniques Of Exorcism: Applications To The Treatment Of Dissociative Disorders. *Dissociation: Progress İn The Dissociative Disorders*" Ridgeview Institute and the International Society for the Study of Multiple Personality and Dissociation, 3(2), 94–101.

Gorelik, Mordecai (1974). On Brechtian acting, *Quarterly Journal of Speech*, 60:3, 265-278.

Göldere, Selçuk (2010). "Oyunculuk Sanatında Ben-Öteki Sorunu Stanislavski-Yaratıcı Oyunculuk Sistemi." *Sanat ve Tasarım Dergisi*", 1(6), 55 – 75.

Grotowski, Jerzy (1994). "Aksiyon Literal'dir." Şu Dergide: *Mimesis 5*. (Çev. Hülya Bahçeci). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 171-176.

Grotowski, Jerzy (1994). "İSTA ve Kaynaklar Tiyatrosu." Şu Dergide: *Mimesis 5*. (Çev. Sevilay Saral). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 191-194.

Grotowski, Jerzy (1994). "Kaynaklar Tiyatrosu." Şu Dergide: *Mimesis 5*. (Çev. Çiğdem Genç). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 185-190.

Grotowski, Jerzy (1994). "Kaynaklar Tiyatrosuna Doğru Gezinti." Şu Dergide: *Mimesis 5*. (Çev. Çiğdem Genç). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 177-180.

Grotowski, Jerzy (1994). "Kutlugün." Şu Dergide: *Mimesis 5*. (Çev. A. Cünyet Yalaz). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 99-130.

Grotowski, Jerzy (1994). "Okuyan Gençlik İçin Tiyatro Üzerine Bir Konşma." Şu Dergide: *Mimesis 5*. (Çev. Çiğdem Genç). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 181-184.

- Grotowski, Jerzy (1994). "Sen Birinin Oğlusun." Şu Dergide: Mimesis 5. (Çev. Sevilay Saral). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, 181-184.
- Grotowski, Jerzy (2002). Yoksul Tiyatroya Doğru (Çev. Hatice Yetişkin). İstanbul: Tavanarası.
- Göktaş, Sema. (2006). Toplu Oyunları 1. İstanbul: Mitos Boyut Yayınevi.
- Gülten, Sadullah (2019). "Eski Türk İnançları ve Kalenderlik Bağlamında Osmanlı Topraklarında Vegan Sufiler: Etyemezler." Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi, 92, 29-42.
- Güngör, İbrahim (2020). "Günümüzde Sosyal Bir Kimlik Olarak Oyuncunun Belirleyenleri Ve Role Yansımaları." Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 9 (18), 307-332.
- Habif, Verda (2008). "Antik Yunan'da Oyunculuk Ve Çağdaş Uygulamalar." Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Hacking, Ian (1996). "Memory Sciences, Memory Politics." Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, Tense Past. London And New York: Routledge, 115-145.
- Hall, Edit (2002). "The ancient actor's presence since the Renaissance." Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, Greek And Roman Actors. New York: Cambridge University Press, 419-434.
- Hall, Edit (2002). "The Singing Actors Of Antiquity." Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, Greek And Roman Actors. New York: Cambridge University Press, 3-38.
- Hamilton, James (2009) "Attention to theatrical performances" Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 216-224.
- Hasen Pil (2009). "Minding Implicit Constraints In Dance Improvisation." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 75-82.
- Hattaway, Michael (2003). "Drama and society." Şu Kitapta: Ed A. R. Braunmuller, Michael Hattaway, The Cambridge Companion to English Renaissance Drama. Cambridge: Cambridge University Press, 93-130.
- Hendrickson, M. Kate, Teresita McCarty, Jean M. Goodwin (1990). "Cases Of Animal Representation And Animal Alters." University of New Mexico, (3)4, 218-221.
- Hunter, Richard (2002). "Acting Down': The Ideology Of Hellenistic Performance." Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, Greek And Roman Actors. New York: Cambridge University Press, 189-206.
- Interpersonal and Biological Processes, 44(4), 337-358.
- James, Wendy (2003). Törenselsel Hayvan (Çev. Sevdâ Çalışkan). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Jeanne Klein (2009). "Applying Developmental Epistemic Cognition To Theatre For Young Audiences." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 83-90.

- Jorgensen, L. Caitlin (2007). "Diversity in Unity: Elizabeth's Coronation Procession." Şu Kitapta: Ed Laurie Postlewate, Wim Hüsken, Acts and Texts. New York: Rodopi, 78-99.
- Jory, John (2002). "The masks on the propylon o f the Sebasteion at Aphrodisias." Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, Greek And Roman Actors. New York: Cambridge University Press, 238-254.
- Júnior Adair De Menezes, Alexander Moreira-Almeida (2009). "Differential diagnosis between spiritual experiences and mental disorders of religious content." Archives of Clinical Psychiatry, (36)2, 69-76.
- Kahr, Brett (2011). "Multiple personality disorder and schizophrenia: an interview with Professor Flora Rheta Schreiber." Şu Kitapta Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 204-214.
- Karaboğa, Kerem (2005). Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Katı, Mahmut, Mehmet Asoğlu (2015). "B 12 Vitaminin Dissosiyatif Kişilik Bozukluğu Üzerine Etkisi." Harran Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi, 13(1), 38-41.
- Kemp, Rick (2019). "Acting Technique, Jacques Lecoq And Embodied Meaning." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 177- 190.
- Kemp, Rick (2019). "Artistry." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 11-14.
- Kemp, Rick (2019). "Devising- Embodied Creativity In Distributed Systems." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 48-57.
- Kemp, Rick and Rachel DeSoto-Jackson (2019). "The Performance Of Caring: Theatre, Empathetic Communication And Healthcare." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 291- 303.
- Kenny, G. Michael (1996). "Trauma, Time, Illness, and Cultur." Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, Tense Past. London And New York: Routledge, 206-226.
- Kenny, MG (1981). "Multiple Personality and Spirit Possession." Psychiatry, 44(4), 337-58.
- Kenny, Michael G. (1981). "Multiple Personality and Spirit Possession." Psychiatry
- Kerenyi, Carl (2012). Eleusis (Çev. Tüba Bayraktar Yaşar). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Kirmayer J. Laurence (1996). "Landscapes of Memory." Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, Tense Past. London And New York: Routledge, 227-255.
- Kluft, Richard P. (1996). "Dissociative Identity Disorder." Şu Kitapta: Ed Larry K. Michelson, William J. Ray, Handbook of Dissociation. New York: Plenum Press, 337-338.

- Kluft, Richard P.(1999). "An overview of the psychotherapy of dissociative identity disorder." *Am J Psychother*, 53(3), 289-319.
- Kocabıyık, Yiğit (2020). *Meisner Tekniği*. İstanbul: Mitor Boyut.
- Kocabıyık, Y., & Erdenk, S. (2018). Güncel Bir Rol Çalışma Yöntemi: Meisner Tekniği. *Yedi*, (20), 1-11.
- Koçkar, M. Tekin (1990) "Dansın İletişimsel İşlevi." *Kurgu Dergisi*,8,327-339.
- Kugelmass, Jack (1996). "Missions to the Past." Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, *Tense Past*. London And New York: Routledge, 256-277.
- Kuşkonmaz Ekrem, Vedat Şar, Turgut Kundakçı (2000). "Vajinismus ile başvuran bir dissosiyatif kimlik bozukluğu vakası ve psikoterapisi." *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 1(1), 48-57.
- Lambek, Michael (1996). "The Past Imperfect." Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, *Tense Past*. London And New York: Routledge, 298-318.
- Levenson, Jill (2003). "Comedy." Şu Kitapta: Ed A. R. Braunmuller, Michael Hattaway, *The Cambridge Companion to English Renaissance Drama*. Cambridge: Cambridge University Press, 254-291.
- Leys, Ruth (1996). "Traumatic Cures." Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, *Tense Past*. London And New York: Routledge, 159-201.
- Loewenstein ,Richard J. (2018). "Dissociation Debates: Everything You Know Is Wrong." *Dialogues in Clinical Neuroscience*, (20)3, 229-242.
- Lösel, Gunter (2019). "The Improviser's Lazy Brain." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge, 29-47.
- Lutterbie, John (2019). "Aesthetics And The Sensible" Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge, 246- 254.
- Marek Tamm (2003). "Saint and The Demoniacs: Exorcistic Rites In Medieval Europe (11th-13th Century)." *Folklore-electronic Journal of Folklore*, 23, 7-24.
- Mason, David (2009). "Ritual Transformation And Transmission." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge, 124-134.
- Matsumoto, David (2009). *The Cambridge Dictionary of Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McConachie, Bruce (2019). "Towards Consilience: Integrating Performance History With The Co-evolution Of Our Species." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge, 330-342.
- Mee, Erin (2019). "Relishing Performance: Rasa As Participatory Sense-Making." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge, 235-238.
- Meineck, Peter (2009). "The Remains Of Ancient Action: Understanding Affect And Empathy İn Greek Drama." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The*

Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 66- 74.

Merlin, Bella (2003). Konstantin Stanislavsky. USA and Canada: Routledge.

Merlin, Bella (2007). The Complete Stanislavsky Toolkit London: Nick Hern Books.

Meyerhold Vsevolod (2022). Tiyatro Üzerine (Çev. Tuğçe Kanbur). İstanbul: Agora kitaplığı

Mirodan, Vladimir (2009). "Acting And Emotion" Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 100- 114.

Moline, Ronald A. (2013). The Diagnosis and Treatment of Dissociative Identity Disorder

Mollon, Phil (2011). "Dark Dimensions Of Multiple Personality." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 110-124.

Nereson Ariel (2009). "Communities of gesture: empathy and embodiment in Bill T. Jones/

Arnie Zane Dance Company's 100 Migrations." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 135-143.

Noice, Tony, Helga Noice (2019). "A Theatrical Intervention To Lower The Risk Of Alzheimer's And Other Forms Of Dementia." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 280-290.

Nutku, Özdemir (1985). Dünya Tiyatrosu Tarihi. İstanbul: Remzi Kitapevi

Özden, Mustafa Şahin (2018). "Travma ve Dissosiyatif Bozukluklar: Genel Bakış." Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 3(3), 71-76.

Özen, Yener (2018). "Travma Sonrası Ortaya Çıkan Psikolojik Bozukluklar Üzerine Bir Değerlendirme.", The Jornal Of Social Science, 2(4), 136-159.

Öztürk, Erdinç (2020). Travma ve Dissosiasyon. İstanbul: Nobel Tıp Kitabevleri.

Öztürk, Erdinç (2018). "Psikotarih Ruhsal Travma ve Dissosiyasyon." Turkuaz Akademi, 92-106.

Öztürk, Erdinç, Görkem Derin (2019). "Travma, Dissosiyasyon Ve Suç." V. Uluslararası TURKCESS Eğitim ve Sosyal Bilimler Kongresi Tam Metin Kitapçığı, 1250-1256.

Öztürk, Erdinç, Vedat Şar (2016). "Formation And Functions Of Alter Personalities İn Dissociative Identity Disorder: A Theoretical And Clinical Elaboration." Journal of Psychology and Clinical Psychiatry, (6)6, 1-6.

Özüaydın, Nazım U. (2013). "Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu'nun Aralarındaki Temel Farklar Açısından Karşılaştırılması." Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 35(1), 23-36.

Özüaydın, Nazım U. (2013). "Tiyatroda Gerçeklik İllüzyonunun Yaratılmasında Oyuncunun Sahiciliğinin Önemi." ART-E Sanat Dergisi, 6(12), 108-119.

- Özüaydın, Nazım U. (2014). "Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımının Konstantin Stanislavski'den ayrıldığı noktalar üzerine bir inceleme." *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 38 (2), 53-69.
- Özüaydın, Nazım U. (2015) "Bir oyunculuk tekniği olarak coşku belleğinin analizi." *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 39(1), 23-36.
- Özüaydın, Nazım U. (2016) "Oyunculukta fiziksel eylemler yönteminin analizi." *SDÜ ART-E*
- Özüaydın, Nazım U. (2017). "Oyunculukta Karakter Yaratma Yaklaşımları Üzerine Bir İnceleme." *ART-E Sanat Dergisi*, 10(20), 583-600.
- Palmer, David (2019). "The Self, Ethics, Agency And Tragedy." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, *The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge, 239-245.
- Pavis, Patrice (2000). *Gösterimlerin Çözümlemesi* (Çev. Şehsuvar Aktaş). Ankara: Dost Kitapevi.
- Petit, Lenard (2010). *The Michael Chekhov Handbook*. New York: Routledge
- Pösteği, N. (2002). "Korku Duygusu Ve Korku Geleneği Romandan FilmeErişilmez Kont Dracula." *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, 2, 48-65.
- Pösteği, N. (2006). "Vampir Efsanesi, Vampir Filmleri ve Vampir Olgusuna Farklı Bir Bakış: 'Buffy The Vampire Slayer' ve 'Angel' Dizileri." *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, 7(1), 122-165.
- Prince, Morton (1908). *The Dissociation Of A Personality A Biographical Study In Abnormal Psychology*. Cambridge: The University Press.
- Puchner, Walter (2002). "Acting in the Byzantine theatre: evidence and problems." Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, *Greek And Roman Actors*. New York: Cambridge University Press, 304-324.
- Putnam Frank W (2012). *Çoklu Kişilik Boukluğu* (Çev. M. Topal). İstanbul: Psikoterapi Enstitüsü.
- Reed, John, Brian Cutler (1975). "Multiple personality A single case study with a 15 year follow-up." *Psychological Medicine*, 5(1), 18-26.
- Rehan, Muhammad Awais, Annapurna Kuppa , Abhilasha Ahuja , Shazra Khalid vd (2018). "A Strange Case of Dissociative Identity Disorder: Are There Any Triggers?." *Cureus*, 10(7), 1-4.
- Richards, Thomas (2005) *Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak* (Çev. Ayşin Candan, Hülya Yıldız) İstanbul: Norgunk
- Richardson, Sue (2011). "Will You Sit By Her Side? An Attachment-Based Approach To Work With Dissociative Conditions." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, *Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder*. London And New York: Routledge, 150-165.
- Rudolph, Kurt (2002). *Maniheizm* (Çev. Mustafa Bıyık). Gazi Üniveristesi Çorum İlahiyat Fakültesi Dergisi, 2002/I, 378-393.
- Sachs Adah (2011). "As Thick As Thieves, Or The Ritual Abuse Family - An attachment Perspective On A Forensic Relationship." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason,

Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 75-82.

Sakınç, Mehmet (2015). “Beynin ve Aklın Evrimi.” Bilim ve Gelecek, 32-41.

Sanioğlu, N. M. (2022). Dışavurumcu “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” ile Yeni Gerçekçi “Almanya Sıfır Yılı” Filmlerinin Atmosfer Yaratımı Bağlamında Karşılaştırılması. Görünüm(13), 21-40.

Shakespeare, William (1995) Hamlet (Çev. Orhan Burian). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Shakespeare, William (2002). Macbeth (Çev. Sabahattin Eyüboğlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Sofia, Gabriele (2019). “Systems theory, Enaction And performing Arts.” Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 195-202.

Soner, Sezen, Seradar Aykut (2017). “Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu Temelinde Sosyal Bir Sorun: Enstest ve Sosyal Hizmetler.” Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi, 1(2), 129- 141.

Southgate, John (2011). “A Theoretical Framework For Understanding Multiplicity And Dissociation.” Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 83-95

Spanos, N. P., Weekes, J. R., Menary, E., & Bertrand, L. D. (1986). Hypnotic Interview and Age Regression Procedures in the Elicitation of Multiple Personality Symptoms: A Simulation Study. Psychiatry, 49(4), 298–311.

Stanislavski, Konstantin S. (1988). Bir Karakter Yaratmak (Çev. Suat Taşer). Ankara: Dost Kitapevi.

Stanislavski, Konstantin S. (1996). Bir Aktör Hazırlanıyor (Çev. Suat Taşer). İstanbul: Papirüs Yayınları.

Stanislavski, Konstantin S. (1999). Bir Rol Yaratmak (Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Stanislavski, Konstantin S. (2012). Bir Aktör Hazırlanıyor (Çev. Tansu Akgün). İstanbul: Mitos Boyut.

Stanislavski, Konstantin S. (2021). Psikoteknik Üzerine Alıştırmalar (Çev. Huroman Nevruzova). İstanbul: Dönence Yayınevi.

Steele Howard (2011). “Multiplicity Revealed In The Adult Attachment Interview: When Integration And Coherence Means Death” Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 37-46.

Steinmetz J, Tausen BM, Risen JL. (2018). Mental Simulation of Visceral States Affects Preferences and Behavior. Pers Soc Psychol Bull. Mar;44(3):406-417. doi: 10.1177/0146167217741315. Epub 2017 Nov 21. PMID: 29161953; PMCID: PMC5810913.

Stoker, Bram (2013). *Personal Reminiscences Of Irving*. Cambridge: Cambridge University Press.

Swartz, Leslie. (2011). "Dissociation And Spirit Possession In Non-Western Countries:

Notes Towards A Common Research Agenda." Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 63-72.

Syler, Claire (2009) 'I'm Giving Everybody Notes Using His Body': Framing Actors' Observation Of Performance." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 170-176.

Şar Vedat (2017). "Dissosiyatif Bozukluklar." Şu Kitapta: Ed Oğuz Karamustafalıoğlu, Temel ve Klinik Psikiyatri. Ankara: Güneş Tıp Kitabevi, 1-8.

Şar, Vedat (1998). "Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu: Tanı ve Nörolojik Sorunlar." Klinik Psikiyatri Dergisi, (1)1,13-21

Şener Sevda (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitapevi

Talimciler Ahmet (2006). "Sosyolojik açıdan Futbol Fanatizmi." Sosyoloji Dergisi, 15, 91-104.

Tamam, Lut, Nurgül Özpoyraz, Mehmet Ünal (1996). "Çoğul kişilik bozukluğu (Dissosiyatif kimlik bozukluğu): Bir gözden geçirme." 3P Dergisi, 4(1), 45-53.

the double brain." Philosophical Psychology, 4(2), 219-248.

Thomason, Timothy C. (2008). "Possession, Exorcism and Psychotherapy." Professional Issues in Counseling, 8(2), 1-21.

Thomson, George (1991). *İnsanın Özü* (Çev. Celal Üster). İstanbul: Payel Yayınevi.

Thomson, George (2021). *Tragedyanın Kökeni* (Çev. Mehmet H. Doğan). İstanbul: Yordam Kitap.

Tokuş, Dila (2020). "Eugenio Barba and Extra-Daily Scenic Behaviour: Influences of Stanislavski, Meyerhold and Grotowski." Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, 31, 23-43.

Toporkov, Vasili (2017). *Stanislavski Provada* (Çev. Cüneyt Yalaz, Duygu Dalyanoğlu, Özgür Eren). İstanbul: bgst Yayınları.

Tribble, Evelyn, Robin Dixon (2019). "Distributed Cognition: Studying Theatre In The Wild." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 264-276.

Tunstall Darren (2009). "Embodied Cognition and Shakespearean Performance." Şu Kitapta: Ed Rick Kemp, Bruce McConachie, The Routledge Companion To Theatre, Performance and Cognitive Science. New York: Routledge, 58-65.

Turner, Victor (1982). *From Ritual To Theatre*. New York: Paj Publications.

Twelftree, H. Graham (2007). *In The Name Of Jesus*. USA: Baker Academic

- Uçar, F. (2023). Roma'dan Doğu Roma'ya Değişim ve Dönüşüm. *Tarih Kritik Dergisi*, 9(1), 5-7.
- Ulusoy, A. Ö. (2018). *Kurbanlar Tanrı İstiyor*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınevi.
- Ulusoy, A. Ö. (2024). *Amfibiler*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınevi.
- Ulusoy, A. Ö. (2024). Biyopolitik Bir Kavram Olarak “Kadın Bedeni” ve Protest Bir Tavrı Olarak Performans Sanatında Çıplaklık. *Konservatoryum*, 11(2), 631-644. <https://doi.org/10.26650/CONS2024-1532501>
- Ulusoy, A. Ö. (2025). Robert Wilson'ın ‘Hamlet Makinesi’ Rejisi ve Postdramatik Stratejisi. *Yedi*(33), 73-85. <https://doi.org/10.17484/yedi.1551474>
- Ulusoy, A. Ö. (2024). *Postmodern Tiyatroda Sine-dramaturjik Yönelimler ve Çağdaş Uygulamalar*. Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Valerie Sinason (2011). “Interview With Detective Chief Inspector Clive Driscoll .” Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 195-203.
- Valerie Sinason (2011). “Mapping The Territory: Childhood Aetiology, Attachment Research, Attachment Patterns, Abuse, Dissociation, Dissociative Identity Disorder And Culture.” Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 1-20.
- Valerie Sinason (2011). “The Shoemaker And The Elves.” Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 127-138.
- VandenBos, Gary R. (2015). *APA Dictionary of Psychology*. Washington: American Psychological Association.
- Watson, N. Robert (2003). “Tragedy.” Şu Kitapta: Ed A. R. Braunmuller, Michael Hattaway, *The Cambridge Companion to English Renaissance Drama*. Cambridge: Cambridge University Press, 292-343.
- Webb, Ruth (2002). “Female entertainers in late antiquity.” Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, *Greek And Roman Actors*. New York: Cambridge University Press, 282-303.
- Whewell, Peter (2011). “Profound Desolation: The Working Alliance With Dissociative Patients In An NHS Setting.” Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 166-177.
- Wickham Glynne (1992). *A History Of The Theatre*. London: Phaidon Press Limited.
- Wilson Peter (2002). “The musicians among the actors.” Şu Kitapta: Ed Pat Easterling, Edit Hall, *Greek And Roman Actors*. New York: Cambridge University Press, 39-68.
- Wilson, Margaret (2002). Six Views of Embodied Cognition. *Psychonomic Bulletin & Review*, 9 (4), 625-636.

Winston, Robert (2016). Tanrının Öyküsü (Çev. Sinan Köseoğlu). İstanbul: Say Yayınları.

Yanık, Medaim (2017). “Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu’nun Tedavisi.” Türkiye Klinikleri J Psychiatry-Special Topics, 10(3), 185-93.

Young, Allan (1996). “Bodily Memory and Traumatic Memory.” Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, Tense Past. London And New York: Routledge, 145-158.

Young, J. Donna (1996). “Remembering Trouble.” Şu Kitapta: Ed Paul Antze, Michael Lambek, Tense Past. London And New York: Routledge, 66-88.

Zulueta, Felicity (2011). “Post-traumatic stress disorder and dissociation: the Traumatic Stress Service in the Maudsley Hospital.” Şu Kitapta: Ed Valerie Sinason, Attachment, Trauma and Multiplicity Working with Dissociative Identity Disorder. London And New York: Routledge, 96-109.

### **Elektronik Kaynaklar**

AnthonyPadilla (2020). <https://www.youtube.com/watch?v=ek7JK6pattE&t=125s>

BBC News, (2013).

[https://www.bbc.com/turkce/haberler/2013/09/130923\\_independent\\_kenya](https://www.bbc.com/turkce/haberler/2013/09/130923_independent_kenya)

Burton, Chris (2017). Traditional Catholic Rites Of Exorcism Volume 1&2. [https://onlinechurchforchrist.com/wp-content/uploads/2019/08/chris\\_burton\\_catholic\\_rites\\_of\\_exorcism\\_volume\\_z-lib.org\\_.pdf](https://onlinechurchforchrist.com/wp-content/uploads/2019/08/chris_burton_catholic_rites_of_exorcism_volume_z-lib.org_.pdf)

Cumhuriyet (2022). <https://www.cumhuriyet.com.tr/turkiye/sahte-doktor-ayse-ozkirazin-ifadesi-ortaya-cikti-ameliyata-girdi-dikis-atti-2006521>

DissociaDID (2025). <https://www.dissociadid.com/>

Evangelatou, A. (2020). Konstantin Stanislavski and Michael Chekhov: Tracing the two practitioners’ lures for emotional activation. Stanislavski Studies, 9(1), 21–39. <https://doi.org/10.1080/20567790.2020.1772550>

Hürriyet, (2017). <https://www.hurriyet.com.tr/fanatizme-kurban-giden-canlar-23305290>

Nwabueze, Emeka. (2005). “In the Spirit of Thespis: The Theatre Arts and National Integration.” University of Nigeria, Senate Ceremonials Committee, <https://www.unn.edu.ng/wp-content/uploads/2015/09/14TH-Inaugural-Lecture.pdf>

Spiegel, David (2025). Expert Q&A: Dissociative Disorders. <https://www.psychiatry.org/patients-families/dissociative-disorders/expert-q-and-a>

Şener Sevdâ (1977). Tiyatronun Kayağına İlişkin Kuramlar. Ankara: Ankara Üniversitesi DTCF. <https://turkoloji.cu.edu.tr/GENEL/sener.pdf>

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı (2012). Anksiyete, Somatoform, “Dissosiyatif ve Duygu Durum Bozuklukları.” Alanlar Ortak, 1-18.

[https://megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller\\_pdf/Anksiyete,%20Somatof orm,%20Dissosiyatif%20Ve%20Duygu%20Durum%20Bozukluklar%C4%B1.pdf](https://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Anksiyete,%20Somatof orm,%20Dissosiyatif%20Ve%20Duygu%20Durum%20Bozukluklar%C4%B1.pdf)

Yanık, Medaim (2024). Dissosiyatif Kimlik Bozukluğunun Tanı ve Tedavisi 1. Eğitim.

Yücel, Okan (1990). “Dionysos Ritüellerinden Tragedya ve Komedyaya” Mimesis, 3, <https://www.mimesis-dergi.org/mimesis-dergi-kitap/mimesis-3/dionysos-rituellerinden-tragedya-ve-komedyaya/>

### **Film ve Program Kaynakları**

Blum, J., Bienstock, M., Shyamalan, M. N. (Yapımcılar), Shyamalan, M. N. (Yönetmen). (2016). Split [Film]. Universal Pictures.

Bell, A., Chaffin, C., Linson, A., Fincher, D. (Yapımcılar), Fincher, D. (Yönetmen). (1999). Fight Club [Film]. 20th Century Fox.

Oh, J., Oh, K. (Yapımcılar), Kim, J. (Yönetmen). (2003). A Tale of Two Sisters [Film]. B.O.M. Film Productions.

Konrad, C. (Yapımcı), Mangold, J. (Yönetmen). (2003). *Identity* [Film]. Columbia Pictures.

Jaffe, S.-C., De Palma, B. (Yapımcılar), De Palma, B. (Yönetmen). (1992). *Raising Cain* [Film]. Universal Pictures.

Kim, J. S. (Yapımcı), Oh, J. W. (Yönetmen). (2015). *Kill Me, Heal Me* [TV dizisi]. SBS.

Latham, A. (Yapımcı), Lewin, M. (Yönetmen). (2013–2017). Bates Motel [TV dizisi]. A&E.

Kim, Y. S. (Yapımcı), Kim, C. Y. (Yönetmen). (2015). Hyde, Jekyll, Me [TV dizisi]. MBC.

Wallace, R. (Yapımcı), Gerald, T. (Yönetmen). (1991). *The Exorcism* [Belgesel]. ABC's“20/20”.