

YARATICILIK, YIKICILIK VE TUTKU: PETER SHAFFER'IN "EQUUS (KÜHEYLAN)" ADLI OYUNUNDA PSİKANALİST VE ARKETİP YAKLAŞIMLAR

Bahar İnal

bahar.inal@yahoo.com

Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksek Okulu

Equus (1973), aklın sert ve değişmez sınırlarına karşı tutkuyu ve coşkuyu koyan ve süregelen sosyal düzenin ikiyüzlü değerlerine başkaldıran psikolojik nitelikte bir tiyatro eserdir. Yirminci yüzyılın en önemli oyun yazarları arasında olan ve farklı içerik ve üslubuyla diğer çağdaşlarından büyük ölçüde ayrılan İngiliz yazar Peter Shaffer bu eserinde temel olarak id (ilkellik) ve süperego (toplumsal düzen) kavramlarının birbiriyle olan daimi çatışmasını göstermeyi hedeflemiştir. Bunu yaparken karakterlerin kendileriyle ve diğer kişilerle yaşadığı sosyal ve psikolojik çatışmaları ve bu durumun doğurduğu kişilik bölünmesini açığa çıkarır. Oyunun ana karakterleri Alan ve Dr. Dysart, kendilerine düşman bir toplumsal düzen içerisinde var olmaya çalışırken, aynı düzen karakterlerin içerisindeki yaşam gücünü, enerjisi ve tutkuyu yok etmek için yaratılmış, onlara "karşı" işleyen bir kargaşadır adeta. İçinde yaşadıkları ve bir anlam veremedikleri bu kargaşa onları metafiziksel bir sorgulamaya sürükler: Benim yaşadığım bu evrende yerim ve Tanrı'yla olan ilişkim nedir? Tüm bunlar ne anlama gelmektedir?

Equus, savaş sonrası tiyatronun en çarpıcı örneklerinden olmakla beraber temel kaygısı felce uğramış ruhsal bütünlüğünü yeniden kazanmaya çalışmak olan, sosyal düzenle uyuşmayan ve toplum tarafından belirlenmiş "normallik" kavramının dışında hareket eden bireyin içsel mücadelesini vurgulayan bir eserdir. Oyun, Alan Strang adında 17 yaşındaki bir gencin gece yarısı ahırdaki altı tane atın gözlerini metal bir çubukla kör etmesi ve olayın ertesi sabahı bir psikiyatri kliniğinde başlayan tedavi süreci üzerine kurgulanmıştır. Alan, 20. yüzyılın modern edebiyatında sıkça görülen "misfit" yani "uyumsuz" bir karakterdir. Dünyaya posta atmış egemen değerlerin dışında ve bu değerlerle uzlaşmayan bir anti-kahramandır. Toplumla ve ailesiyle sürekli çatışma halindedir. Elektronik eşyalar satan bir mağazada çalışan Alan, işinden nefret etmektedir çünkü hiçbir anlam veremediği ve hemen her gün değişen teknolojik isimler ve markalar onun yaşadığı dünyaya son derece yabancıdır. Ancak Alan'ın asıl mutsuzluk kaynağı ailesidir.

Tutucu diyebileceğimiz düzeyde dindar bir anne ve onun tam karşısı ateist-sosyalist bir baba arasında sıkışıp kalmıştır Alan. Ailenin koyduğu kurallara göre evde televizyon izlemek de yasaktır çünkü matbaacı olan baba Frank Strang, oğlunun ona yakışır bir biçimde sürekli olarak kitap okumasını istemektedir. Anne Dora Strang ise hayatını elinden düşürmediği İncil'i okuyarak geçirmektedir ve Alan'ı da İncil'deki öğretiler doğrultusunda yetiştirmeye çalışmaktadır. Oysaki bu katı ve baskıcı görünümlü altında gizli bir ikiyüzlülük yatmaktadır. Dıştan bakıldığında yüksek ideallere ve ahlaka sahip olan ve her fırsatta bu ideallerin savunuculuğunu yapan baba Frank Strang, geceleri ailesinden gizli olarak sinemada porno filmler izlemektedir. Bir gece Alan babasıyla sinemada karşılaşır ve "yüksek ahlak" sahibi sandığı babasını porno film izlerken görünce Alan'ın ailesinin dürüstlüğüne olan inancı bir kat

daha sarsılır, içsel çatışması daha da yoğunlaşır. Bunlara ilaveten aile bireyleri arasında en ufak bir iletişim izine rastlanmamaktadır. Yalnızlık duygusunun ve kendini ifade edememenin ağırlığı altında ezilen Alan, büyük bir ruhsal bunalıma sürüklenmiştir. Alan'ın kendini özgür hissettiği tek yer çok sevdiği atların bulunduğu ahırdır. Alan bu atlara adeta Tanrısal bir varlığa tapar gibi tapar. Her gece atların üzerine çıplak bir vaziyette biner, coşkuyu onları dörtnele sürer, atlarla özdeşleşir ve bir süre sonra da bu ilişki Alan için ritüel bir yolculuğa dönüşür. At imgesi oyunun ana sembolü olmakla beraber insanın bilinçaltındaki arketiplerden biridir. Gençlik, coşku, tutku ve ilkellik ile özdeşleştirilir:

"At, dizginlenemeyen içgüdüyü, geceyi, karanlığı ve şiddeti temsil eder... Psikolojik anlamda bilinçaltı dünyasının sembolüdür. Hayal, itici güç, arzu, yaratıcı güç, gençlik, enerji ve cinsellik atın çağrıştırdığı anlamlardır. Ancak ata aşırı bir bağlanmaya izin verilirse beraberinde ölümü getirir." (Knapp, s. 75).

Benzer şekilde psikanalizin önemli kuramcılarında Carl Jung, *Değişimin Sembolleri (Symbols of Transformation)* adlı çalışmasında at imgesini şu şekilde tanımlar:

"At, insanın içindeki hayvani tarafın bir parçasıdır... Kişinin içinde biriktirdiği ve harcayamadığı atik enerjisidir. Bu yüzden de yaşama yöneltildiği libidoyu temsil etmektedir." (s. 277).

Bu açıklamalardan da anlaşılacağı üzere oyunda Alan'ın gece yarısı atların üzerine binip onlarla özgürce dolaşması bilinçaltındaki dizginlenemeyen cinsel gücü ve coşkuyu açığa çıkarmaktadır. Alan kendince yarattığı bu ritüel esnasında atlarla adeta tek bir vücut haline gelir ve içinde bastırıldığı tüm yaşam gücünü dışarıya akıtır.

Alan'ın atlarla olan ilişkisi aşırı ve sağlıksız bir seviyeye geldiği noktada Peter Shaffer oyuna trajik bir boyut katar. Bir gece Alan yeni tanıştığı kız arkadaşı Jill ile çok sevdiği atlarının bulunduğu ahırda fiziksel bir yakınlık kurmak ister. Ancak bu isteği kendi adına iktidarsızlık ile sonuçlanır. Alan, obsesif bir ruh hali içerisinde atların ilişki esnasında onları gözetlediğini düşünür ve iktidarsızlığına tanık olmaları sanısı Alan'ın içindeki şiddet duygusunu tüm çıplaklığıyla açığa çıkarır. Ruhsal dengesini artık yitirmiş olan Alan, eline aldığı metal bir çubukla atların gözlerini kör eder. Bu travmatik deneyimden sonra Alan'ın, oyunun ana karakteri olan psikiyatr Dr. Martin Dysart'ın kontrolü altında başladığı tedavi süreci devreye girer.

Martin Dysart, görevi hasta ve "anormal" davranışlar sergileyen çocukları iyileştirmek olan bir çocuk psikiyatridir. Birçok hastası vardır ve tanınmış bir doktordur. Ancak Dysart yaptığı işten hiç mi hiç memnun değildir ve daha da kötüsü mesleğine olan inancını yitirmiştir. Dysart'ın bilinçaltında çok farklı bir hayat anlayışı vardır. Dysart'ın aslında hayatı boyunca asıl istediği Yunanistan'da bir ar-

keolog olarak çalışmak ve oradaki Antik Kültür'ü araştırmaktır; ancak Dysart, bu istekle hiç ilgisi olmayan bir meslek icra etmektedir. Dysart, ulaşamadığı idealini bir türlü unutamadığı için sürekli olarak tutkuyu ve yaşam gücünü yücelten Antik Yunan Medeniyeti'ni düşlemektedir. Kendini o yıllarda yaşıyormuş gibi hayal etmektedir. Bunlara ilaveten mutsuz ve verimsiz bir evlilik hayatı vardır. Dysart, mutsuz evliliği için şöyle der: "Sanki dünyanın farklı noktalarındaymış gibi iki insanın aynı evde yaşamasının nasıl bir şey olduğunu biliyor musun?" (Equus, s. 61) İçinde bulunduğu bu tatminsizlik duygusu onu en başta mesleğinin anlamını sorgulamasına iter. Alan üzerinden başlattığı tedavi süreci Dysart'ın "normal" ve "anormal" kavramlarını en baştan düşünmesine bir vesile olur:

"Dysart: Gözlerini dikmiş bana bakan bu çocuk... Kendini benim aracılığım ile kurtarmaya çalışıyor. Hesther: Evet, ben de aynı şeyi söyleyecektim. Dysart: Ben ona ne yapmaya çalışıyorum? Hesther: Onu yeniden adapte etmeye çalışıyorsun tabii ki. Dysart: Neye adapte etmeye? Hesther: Normal bir yaşama. Dysart: Normal mi? Hesther: Normallik hala bir anlam taşıyor. Dysart: Gerçekten öyle mi?" (Equus, s. 62).

Gerçekten de Alan, Dysart için mesleğinin bir dönüm noktasıdır. Alan'la beraber kendisi de içsel bir yolculuğa çıkar ve bu yolculuk sonunda "kişisel farkındalık" elde eder. Toplumun ve mesleğinin ona dayattığı kavramları baştan aşağı bir süzgeçten geçirir ve kendini daha net bir şekilde görmeye başlar. Diğer bir deyişle Dysart "Alan'la olan ilişkisi aracılığıyla "kendi kişisel cansızlığını ve ruhsuzluğunu" (MacMurrough-Kavanagh, s. 111) keşfeder.

Alan, tedavinin başlangıcında Dysart ile bir diyalog kurmak istemez ve Dysart'ın sorduğu sorulara yanıt vermez. Ancak tedavi ilerledikçe Alan Dysart'a yavaş yavaş güvenmeye başlar ve Dysart'ın sorularına tüm içtenliğiyle yanıt verir. Bu noktada Dysart Alan ile ilgili önemli bir şey keşfeder: Alan varolan toplum düzeni içerisinde yaşayan çoğunluğun tam tersine içindeki tutkuyu, canlılığı ve yaşam enerjisini yitirmemiştir henüz. Tüm bunları dışı vuralmaktadır. Alan'ı yönlendiren de içindeki bu tutkunun ta kendisidir. Alan, toplumun değil, gerçek hayatın bir parçasıdır. Ancak Dysart'ın görevi ironik bir şekilde Alan'ın topluma yeniden ayak uydurmasına yardımcı olmaktır. Diyebiliriz ki Dysart psikolojik bir düzeyde süpergo ile id kavramlarını uzlaştırmaya çalışmaktadır. Alan'ı toplumun -süpergo- koyduğu normlar çerçevesinde "normal" bir kişi haline getirmektedir ve bunu tutkunun -id- yok olması pahasına yapmaktadır. Oysa Jung'un kuramına göre "bilinç ve bilinçaltı birbirini tamamladığı ve uyum içerisinde olmayı öğrendikleri zaman insanoğlu bir bütün haline gelir; sakin, verimli ve mutlu olur." (MacMurrough-Kavanagh, s. 104). Dysart bir türlü çözemediği bu ikilemin ona bir süre sonra acı verdiğini fark eder: "Göremiyorum çünkü eğitilmiş ortalama düzeydeki aklım yanlış bir açıya yönlendirilmiş." (Equus, s. 18). Aslında Dysart'ın yaptığı şey Alan'ı iyileştirmek değil, tam tersi Alan'da varolan ve onu farklı kılan sıradışılığı ve heyecanı yok etmektir. Dysart'da çoktandır başlamış olan mesleki hoşnutsuzluk ve şüphecilik, Alan'ı "normal" bir insana dönüştürmeye çalıştığı noktada farklı bir duyguyla kendini gösterir. Dysart kendisini "ruhsal cinayet" işliyormuş gibi hissetmeye

başlar. Bu durumun en somut örneğine, bir gece Dysart'ın görmüş olduğu rüyada tanık oluruz. Rüyasında Dysart, çok sevdiği Antik Yunan Medeniyeti'nin Homeros çağında bir başrahiptir. "Tuhaf" bir görevi vardır: dini bir ayin esnasında küçük çocukları Tanrılara feda etmek. Dysart bu "kanlı" ayin esnasında Tanrılara feda edilen çocukların düşmanıdır çünkü Tanrılara, yani düzene karşı çıkma gücünü gösterememiştir ve onlarla işbirliği yapmıştır. Bu rüya Dysart'ın bilinçaltındaki kilit noktalarını tüm çıplaklığıyla açığa vurur. Dysart'ın rüyasında gördükleri, toplumun ondan beklentileri ve bu beklentilerin onda yarattığı çelişkilerdir aslında. Yaşadığı kişisel ve mesleki çelişkileri şu sözlerle itiraf eder:

"Bu odada çocuklara dürüst bir şekilde yardımcı oldum. Korkularını giderdim ve birçok acılarını dindirdim. Ama aynı zamanda -tartışmasız bir şekilde- Tanrıların sevmeyeceği bireyselliklerinin büyük bir bölümünü onlardan kesip aldım!" (Equus, s. 65).

Öndokuzuncu yüzyıl Alman filozoflarından Nietzsche Tragedyanın Doğuşu (The Birth of Tragedy) adlı eserinde Apollo tarzı birey ile Dionysus tarzı birey arasındaki çatışmadan ve farklılıktan bahseder. Yunan mitolojisine göre Tanrı Apollo, akli ve mantığı temsil eder. Bunun karşıtı olarak Tanrı Dionysus ise illikelliği, tutkuyu ve yaşam enerjisini temsil eder. Peter Shaffer'ın oyununda bu çatışma Alan (Dionysus) ve Dysart (Apollo) arasında gözlemlenir. Dysart, toplumun belirlediği değerlere göre hareket eden ve hastalarını da bu mantık doğrultusunda tedavi eden aklın temsilcisidir. Alan ise, geceleri çıplak bir halde atları dörtlümlü süren, içinde ilkel-ritüel davranışlar barındıran coşkunun ve tutkunun temsilcisidir. Bu karşıtlık Dysart adına bir öğrenme sürecidir aynı zamanda:

"Oynadığı rol içerisinde güvende olan Dysart, hastası Alan Strang'dan -bu ilkel iyileştiriciden- bir şeyler öğrenmeye başlar. Alan sayesinde psikiyatr, sosyal rollerden sıyrılması ve bunun yerine kendi kişisel değerlerine bağlanması gerektiğinin daha çok farkına varmıştır." (Plunka, s. 152).

Dysart, içten içe Alan'ı kıskanmaktadır. Alan'daki "bozulmuşluğu", coşkuyu, sıradışılığı kıskanmaktadır çünkü Dysart tüm bunları yaşamayı çok istemesine rağmen hem mesleki, hem de özel hayatı ona bu duyguları bastırmak zorunda bırakmıştır. Yaşadığı hayatın ona ait olmadığını, aslında ondan istenen hayatı yaşadığını fark etmek Dysart'ı yaralar ve içinden geldiği gibi hareket eden, doğallığını yitirmemiş Alan'a karşı elinde olmadan kıskançlık duygusu besler. Bir konuşmasında bu kıskançlık duygusunu çarpıcı kıyaslamalarla dile getirir:

"Alan Strang'ı kıskanıyorum... Herkese diyorum ki eşim Margaret bir sof, ben de bir Paganım. Bir Pagan! Medeniyetin ana rahminde çılgınca dönüşler yapıyorum... İlkeliğe doğru fantastik bir boyun eğme... Ah, ilkel dünya! Hangi içgüdüsel doğrular içinde kaybolup gitmiştir! Ve ben burada oturup hayal gücü olmayan zavallı bir kadınla dünyayı paylaşırken şu tuhaf çocuk gerçek olanı yakalamaya çalışıyor! Ben, Argos'un topraklarını titreten atların bulunduğu kitap sayfalarına oturup bakarken o, penaceremin dışında Hampshire tarlasında atlarla tek vücut oluyor! Ben geceler boyu altı yıldır öpmediğim bir kadını örgü örerken seyrederken o, kendi Tanrısının terlemiş yanaklarını emiyor! Daha sonra her sabah

kitapları rafa kaldırıyorum... Dionysus heykelime bana şans vermesi için dokunuyorum ve hastaneye gidip onu delilik yüzünden tedavi ediyorum. Beni anlıyor musun?" (Equus, s. 82-83).

Oyunun sonunda Dysart'ı modern hayat içerisinde daha da mutsuz ve uyumsuz bir halde görürüz. İnanıldığı kişisel değerleri ve idealleri sonuna kadar savunmak için bir karar alamamıştır. Geriye kalan tek şey ise rasyonel bir karar çerçevesinde Alan'ı ondan beklenen şekilde tedavi etmektir. Alan'a da bu doğrultuda söz verir. Ancak bu noktada asıl sorgulamamız gereken Alan'dan ziyade Dysart'tır; Dysart'ın bir türlü çözemediği mesleki çelişkilerdir. Bir psikiyatrin asıl görevi nedir? Hastayı, toplumsal düzenin beklentileri ve doktora biçilen rol doğrultusunda iyileştirmek ve onu sahteliklerle dolu bir topluma "normalleşmiş" herhangi bir kişi olarak adapte etmek midir? Ya da insanın

içindeki onu hayata bağlayan heyecanı, coşkuyu, farklılığı ve enerjiyi yok etmeden, tüm bunları bulup açığa çıkartarak ve nasıl yönetmesi gerektiğini öğreterek kişiyi "mutlu" bir birey haline getirmek midir? Asıl üzerinde düşünmemiz gereken nokta tam da bu işte.

Kaynaklar

- Jung, C. (1967). *Symbols of transformation*. Princeton: Princeton University Press.
- Knapp, B. L. (1980). *Theatre and alchemy*. Detroit: Wayne State University Press.
- MacMurrrough-Kavanagh, M. (1998). *Peter Shaffer: Theatre and drama*. London: MacMillian Press.
- Plunka, G. A. (1988). *Peter Shaffer: Roles, rites, rituals in the theater*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University.
- Shaffer, P. (1973). *Equus*. New York: Penguin Group.

PLYMOUTH THEATRE

Kermit Bloomgarden and Doris Cole Abrahams
in association with Frank Milton present

EQUUS

By
Peter Shaffer

Starring
Anthony Hopkins
Peter Firth

With
Michael Higgins
Marian Seldes
Roberta Maxwell

And
Frances Sternhagen

Featuring
Walter Mathews **Mary Doyle**
Everett McGill

And
Philip Kraus John Tyrrell
Gus Kaikkonen David Ramsey Gabriel Oshen

Scenery and Costumes by
John Napier

Lighting by
Andy Phillips

Sound by Marc Wilkinson
Mime by Claude Chagrin
American Supervision of
Scenery and Lighting by Howard Bay
Costumes by Patricia Adshead

Directed by
John Dexter

The producers wish to express their appreciation to Theatre
Development Fund for its support of this production.