

İdeolojiler Sonrası Dünya: Mark Ravenhill'in 'Some Explicit Polaroids' Adlı Oyununda Küreselleşmenin Politigi

Ahmet Gökhan BİÇER*

Sonsuz başlangıçlar, bitmez sonlar. Ve birçoğumuz
pazarın büyük gelgitleriyle ve rüzgârlarıyla savrulduk.
(Ravenhill, 2001:293)

Özet

Mark Ravenhill 1990 sonrası İngiliz tiyatrosunun en üretken yazarlarından biridir. Yazar, son onbeş yıl içinde öncü sayılabilecek oyunlar yazmıştır. Ravenhill'in ulusal ve uluslararası düzeyde elde ettiği şöhret, küresel olaylara olan ilgisiyle açıklanabilir. En heyecan uyandırıcı oyunlarından biri olan 'Some Explicit Polaroids' (Açık Saçık Birkaç Polaroid), küreselleşmeyi yansıtan aynalar galerisi gibidir. Oyunda Ravenhill, sadece tüketim kültürü ile çağdaş tüketim toplumunu taşlamakla kalmaz, aynı zamanda, itaat kültürüne dayalı bu tür toplumlarda, insanlığın kurtuluş yollarının nasıl değiştiğini tartışmaya açar. Bu makale, Ravenhill'in 'Some Explicit Polaroids' oyunu ile küreselleşmeye olan itirazını araştırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Çağdaş İngiliz Tiyatrosu, Küreselleşme, Mark Ravenhill, Some Explicit Polaroids, Tüketim Toplumu.*

Post-Ideological World: Politics of Globalisation in Mark Ravenhill's 'Some Explicit Polaroids'

Abstract

Mark Ravenhill is one of the most prolific playwrights of English theatre in the 1990s. Over the last fifteen years he has created pioneering works. His national and international reputation is strongly predetermined by global factors. His one of the most thrilling plays 'Some Explicit Polaroids' (1999) is as a gallery of mirrors which reflects globalisation. In the play, Ravenhill not only satirises consumerist culture and contemporary consumer society but also argues the changes for survival of humanity within these societies based on obedience. This paper explores Ravenhill's foray into globalisation with 'Some Explicit Polaroids'.

Keywords: *Contemporary English Theatre, Globalisation, Mark Ravenhill, Some Explicit Polaroids, Consumerism.*

Giriş

Çağdaş İngiliz tiyatrosunun genç yazarlarından biri olan Mark Ravenhill, sanat yaşamı boyunca oyunlarındaki özenli kurgularıyla, bu kurgularla ilgili yaptığı açıklamalarıyla, aralarında İstanbul da olmak üzere, dünyanın, çeşitli kentlerinde verdiği söyleşileriyle, tiyatro sanatıyla ilgili *The Guardian*'daki köşesinde kaleme aldığı eleştirileriyle ve bu dünyayı yansıtmak için kullandığı anlatım yöntemleriyle İngiltere'de çağdaş tiyatrosunun gelişimine yön vermiş bir sanatçı olarak incelenmeye değerdir. Oyunlarının çoğunda savaş ve barış, özgürlük, demokrasi ve totalitarizm, şiddet ve (eş)cinsellik, ideolojiler ötesi dünya ve tüketim toplumunun iç yüzü, küreselleşme ve kozmopolitizm (dünya vatandaşlığı) gibi olguları kaotik bir dünyada yaşadığımız düşüncesiyle ele alan Ravenhill, bütün yaşamı kapsadığı iddia edilen büyük anlatıların güvenilmezliğini anlatmaya çalışır. Bunda, hiç kuşkusuz, özel anlamda İngiltere'nin Margaret Thatcher döneminde yaşadığı toplumsal değişim, genel anlamda ise 1989'da yıkılan Berlin Duvarı ile ideolojilerin sonunun ilan edilmesi ve çok kutuplu dünyanın, yerini tek kutuplu dünyaya bırakması yatmaktadır.

Bu çalışmada, İstanbul'da bulunan Tiyatro Sıfırnoktaik'de de sahnelenen, Ravenhill'in *Some Explicit Polaroids* (Açık Saçık Birkaç Polaroid) adlı oyununun odağına yerleşen küreselleşme, ideolojiler sonrası dünya, tüketim toplumu gibi olgular, yazarın düşünceleri ve bu düşüncelerin metne yansıtılışı bağlamında irdelenecektir.

Mark Ravenhill

Tiyatroyu bir yaşam biçimi olarak gören Mark Ravenhill, İngiliz yazın dünyasının en dertli, en çetrefilli ve en aykırı yazarlarından biridir. Ravenhill, sert üslubuyla şekillenen çarpıcı metinleriyle adından övgüyle söz ettirip sahnelere damgasını vurarak 1995 sonrası tiyatrodaki bir fenomen ve ekol haline gelmiştir. Oyunları sahnelenmeye başladığından bugüne değin sürekli olarak yazın dünyasının gündeminde kalıp beğenisini kazanarak dikkat çeken ve geniş kitleleri etkileyen yazar, 7 Haziran 1966 tarihinde İngiltere West Sussex'de dünyaya gelir. 1987'de Bristol Üniversitesi'nde İngiliz Edebiyatı ve Drama Bölümü'nü bitiren Mark Ravenhill'in tiyatroya ilgisi daha küçük yaşlarda başlar. Kültürlü bir ailenin oğlu olarak huzurlu bir çocukluk dönemi

geçirse de varlıklı olmadıklarından tiyatroya gidecek yeterli paraları olmaz. Bu nedenle tiyatrosunun nasıl bir şey olduğunu bilmeden, kardeşi ile birlikte kendi aralarında tiyatroya benzer çocuksu birşeyler yapmaya çalışırlar ve dört ile sekiz yaşları arasını bu tür oyunlarla geçirirler. Ravenhill, ilk başlarda oyuncu olmaya niyetlenir ama büyük bir aktör olamayacağını görünce bu işten vazgeçer. Üniversite yıllarının ardından Londra'da bulunan Soho Poly Tiyatrosu'nda idari asistanlık ve yönetmenlik, okullarda drama öğretmenliği gibi çeşitli işlerde çalıştıktan sonra oyun yazarı olmaya karar verir (Sierz, 2005:2). Ravenhill'in oyun yazarı olarak yaşamını sürdürmek istemesinin altında, erkek arkadaşının AIDS'den ölmesi ile henüz üç yaşında olan James Bulger adındaki çocuğun kaçırılarak işkence edildikten sonra on yaşlarındaki iki çocuk tarafından öldürülmesi olayı yatar. Yazar, dünya basınına malzeme olan bu acımasız cinayetle ilgili kaleme aldığı "A Tear in the Fabric: the James Bulger Murder and New Theatre Writing in the Nineties" başlıklı makalesinde bu etkiyi açıkça ortaya koyar:

Nasıl olur da daha önceden James Bulger cinayetine kadar hiç oyun yazmamış kişilerden biri olduğumu fark edemem? Beni oyun yazmaya iten neden Burger cinayetidir? Bu cinayetten beri yazmaktayım. Şimdi bu o kadar açık ki, her nedense yaklaşık on yıldır hiç dikkatimi çekmemiş. (Ravenhill, 2004: 308)

Mark Ravenhill, ilk oyununu onüç yaşında yazmış olsa da profesyonel anlamda yazılığa ilk adımını 1993'te kaleme aldığı, Old Red Lion Tiyatrosu'nda sahnelenen *Close to You* ile atar. Ancak, parlamento üyesi bir eşcinselin yaşamını konu aldığı komedi türündeki bu oyunu pek rağbet görmez. Ravenhill, bu başarısız girişimin ardından 1990'lı yılların ortalarında kaleme aldığı ve oldukça sansasyon yaratan oyunları ile çağdaş tiyatrodaki radikal yeni bir ses ve yeni bir soluk olarak ilan edilir. Öncü, dinamik, sert, cesur ve kışkırtıcı gibi nitelendirmelerle adı yan yana gelen Ravenhill, 26 Eylül 1996'da Royal Court Tiyatrosu'nda, Sarah Kane'in *Blasted*'inden sadece bir yıl sonra sahnelenen ve oldukça çarpıcı bir başlığa sahip olan, bu nedenle de gazetelelerde ve billboardlarda sansürlenmiş *Shopping and F***ing* (Alışveriş ve S*kiş) ile tiyatro perdelerini sallar. Bu tarihten sonra da tiyatro sanatının İngiltere'deki yaşayan ustaları ve dönemin en itibarlı genç yazarları arasındaki yerini alır. *Shopping and*

F***ing'in ardından, *Faust is Dead* (1997), *Sleeping Around* (1998), *Handbag* (1998), *Some Explicit Polaroids* (1999), *Mother Clap's Molly House* (2000), *Totally Over You* (2003), *Education* (2004), *Citizenship* (2005), *Product* (2005), *The Cut* (2006), *Pool-No Water* (2006), *Ravenhill for Breakfast* (2007), *Scenes from Family Life* (2007), *Shoot/Get Treasure/ Repeat* (2008), *Over There* (2009), *The Experiment* (2009), *Ten Plagues* (2011) gibi bugüne değin kaleme aldığı yirmi civarındaki oyunuyla gerek ulusal gerekse uluslararası şöhrete kavuşarak hem İngiliz hem de dünya tiyatro eleştirmenlerince beğeniyle alkışlanır.

İdeolojiler Sonrası Dünya, Küreselleşmenin Politigi ve Some Explicit Polaroids

1999'da Out of Joint tarafından Max Stafford-Clark yönetmenliğinde sahnelenen *Some Explicit Polaroids*, kıskırtıcı yeni metinler anlayışıyla yazılan oyunların en mükemmel örneklerinden biri olarak değerlendirilmiştir. Ama bir farkla: 1990 sonrasında yazılan oyunlar genellikle politik olmayan konuları ele alırken *Some Explicit Polaroids* gırtlığına kadar politikaya gömülüdür. Oyunun başarısı da içeriğinde yer alan ve küresel ölçekte irdelenen bu politik yoğunluktan kaynaklanır. Sahip olmak ya da olmamak işte bütün oyun, bu yeni yaşam formu üzerinden ilerlemektedir. Hem özdeşleşmenin hem de yabancılaşmanın metni olan *Some Explicit Polaroids*, yazarının belirlemesiyle bir tür çağdaş tüketim toplumu ironisi, kapitalizme ciddi bir itiraz, bir anlamda da onunla dalga geçiştir. Oyun yazarının ilk görevinin yaşamı göstermek olduğuna inanan Ravenhill'in amacı, tiyatronun ilgi alanını bireysel, siyasal ve toplumsal sorunları kapsayacak biçimde derinleştirmek; bu sorunlara dönük saptamalarını geniş izleyici kitlesine yaymak ve bu yolla sorunların çözümünü için tartışma ortamı sağlamaktır. *Some Explicit Polaroids*'de Ravenhill, küreselleşen dünyanın korkuluklarla çevrili yaşama alanlarında bireylerin dış dünyada edindikleri deneyimlerle yoğrulmuş toplumsal yaşantı ile böyle bir dünyada yaşama tutunmaya çalışan bireylerin iç dünyalarını ele alır; dış dünya ile iç yaşantı arasındaki etkileşimi önceler ve tüketim toplumunun nesneleştirdiği insanların bireysel dünyaları öne çıkarır.

Mark Ravenhill tiyatrosu, felaketin kıyısında olan pop kültürü, ahlaki belirsizlik, insancıl değerlerin çöküşü ve

paranın yozlaştırıcı etkisi üzerine odaklanır. Yazar, bir yandan yirmibirinci yüzyıl yazınında çığır açan ahlakçı oyunlarıyla tiyatro dünyasına damgasını vururken bir yandan da çevresindeki mutsuzluğa tutsak bireylerden oluşan tüketim dünyasını düzeltmeye çalışır. *Some Explicit Polaroids* tam da bu hedefe dönük bir metindir. Kapitalist uygarlığa ironik bir saldırı, tüketici bireye, tüketimin kölesi olmuş ruhsuz topluma dönük acımasız ve alaycı bir eleştiri olarak da okunabilecek metin, attığı oklarla ve düşündürücü göndermelerle izleyenlerin kendileriyle hesaplaşmasını amaçlar gibidir. *Shopping and Fucking*'de olduğu gibi *Some Explicit Polaroids*'de de bütün yaşamı kapsadığı söylenen büyük anlatılara sırtını dönen Ravenhill, küçük ve bireysel öyküleri kucaklar. Anlattığı küçük öykülerden olan bu oyunda yazarın mikropolitik olana ilgisi açıktır. Caridad Svich'in (2011: 421) de vurguladığı gibi, Ravenhill mahvolmuş bir dünya bilinci ile yazmaktadır: mahvolmuş ama yok olmamış. Bu düzeydeki acımasız umut anlayışı (umuda karşı) oyunlarının ayırıcı özelliğidir.

Ravenhill tiyatrosunda bireyler yaşama tutunamazlar. Kolayca alınıp satılabilen, kiralanabilen ve tüketimi yapılabilen birer meta gibidirler. Bu nedenle onun tiyatrosu, tüketim merkezli yaşamı dayatan kapitalist sistemin çalışma yöntemlerini ortaya çıkarmak ve bu sistemin ürünü olduğunu düşündüğü, insan doğasına ters yoz yaşantı biçimlerini daha insancıl şekle dönüştürmek için vardır. *Some Explicit Polaroids*'de, ileri kapitalist sistemin ürünü olan yeni toplumsal formasyonun izlerini sürerek insanların günlük yaşamlarının metalaşması sorununa eğilen Ravenhill, tüketim toplumunu körükleyen bu yeni kültürel anlayıştaki insan sorunu üzerine odaklanmaktadır. Yazdığı metinde gözüpük ve yürekli olduğu gözlenen yazar, döneminin ve ülkesinin kapitalist toplumsal düzenini eleştirir. Yapısal olarak karamsar ya da siyaset tutkunu biri olmasa da yaşadığı gerçeklere bağlı kalma tutkusu onda gerçek ile umut arasında, başarılması oldukça güç olsa da, bir denge kurma itkisi yaratmıştır. Ravenhill, varılan noktayı insanlık açısından bir trajedi olarak görmektedir. Bu nedenle oyunlarında söylem olarak umut ile umutsuzluk arasında bir denge kurmayı deneyerek bir değişiklik üretmeyeceğini bilse de, bireyler için kurtuluş yollarını varolan düzene başkaldırı olarak açıklamaktadır.

Some Explicit Polaroids'deki Ravenhill karakterleri tüketim kültürünün birer parçasıdır. Yazarın asıl amacı, karşı olduğu küreselleşmenin araçlarını ve boyutlarını sahnelemektir. Dan Rebellato'nun da vurguladığı gibi, "küreselleşme Ravenhill'in temasıdır ve Ravenhill, nasıl oldu da esnaf milletinden müşteriye dönüştüğümüzün izlerini sürmekle meşguldür" (2001: ix-xx). İngiltere'nin yaşadığı bu başkalaşımında hiç kuşkusuz Margaret Thatcher'ın derin izleri vardır. Özelleştirmelerin hızlandığı, ekonominin bütün kalemlerinin ticari birer yarışa dönüştürüldüğü, bir anlamda Viktorya dönemi özentsinin yaşandığı, kapitalizmin mutasyona uğrayarak Thatcher eliyle başka bir boyuta taşındığı İngiltere'de üretim sistemleri değişmiş, ideolojik ve maddi araçların ötesine konularak tek bir ideolojiye, tüketim toplumu ideolojisine yoğunlaşmıştır. Böyle bir dünyada, çok emek harcamak değil az emek harcayarak çok para kazanmak yükselen değer haline gelmiştir. Thatcher'ın uzun süren yönetimi altında gençliğini yaşayan yazar, ne yazık ki kendisini de bu sürecin bir parçası olarak görmektedir. Bu gerçek onun, "ağır ağır 1990'lı yılların sonlarına doğru yaşamımızın büyük bölümünü şekillendiren baskın bir gücün varlığıyla tanıştım: küreselleşme. Gerçekte, suçluluk duyarak, benim de aynı küreselleşmenin bir temsilcisi olduğumu fark ettim (Ravenhill, 2009:xiii); "küreselleşmeyle, ya da daha dürüst bir tanımlamayla Amerikanlaşma ilgili birşeyler yazmak istiyorum" (Ravenhill, 2003) ve "küreselleşmenin birçok türüne karşıyım. Ama kosmopolitanizmin tutkulu bir savunucusuyum (Ravenhill, 2009: xiv) sözleriyle açıklık kazanmaktadır.

İngiltere'de 1979 yılında yapılan ve muhafazakârların ülke genelinde ezici bir çoğunlukla kazandığı seçimde Margaret Thatcher, Büyük Britanya'nın ilk kadın başbakanı olarak iktidara gelir. Mark Ravenhill'de bu yıllarda onüç yaşında bir öğrencidir. Bu nedenle yazarın kişisel yönden gelişimini sağlamaya çalıştığı dönemde toplumu şekillendiren sadece muhafazakârlardır. 1980'ler İngiltere'de ve İngiliz toplumunda büyük değişimlerin ve dönüşümlerin yaşandığı zaman kesitidir. Dünya genelinde yaşanan sosyalizm ile kapitalizm çatışmasından yoğun olarak etkilenen ve tavrını Thatcher döneminde kapitalizmden yana koyan ülke, bu yolda köktenci adımlar atmakta ve tüketim toplumu olma yolunda ilerlemektedir. Ekonomik gerçekçilik sloganı kulla-

nılarak devletin ekonomideki rolünün en aza indirildiği, İngiliz toplumunun birçok alanda dayanak noktası olan toplumcu yapılanmanın ortadan kaldırıldığı, serbest pazar ekonomisinin tam anlamıyla uygulandığı, enflasyonun, faizlerin ve vergilerin yükseltildiği, özelleştirmelerin hızlandırıldığı, sendikaların gücünün kırıldığı, tiyatroların ödeneklerinin kesildiği ve insan yaşantısının toplumsallıktan bireyselliğe indirgenerek tüketimle sınırlandırıldığı bir yaşam biçimine pek de yumuşak olmayan bir geçiştir bu (Peacock, 1999:1).

1989'da Berlin Duvarı'nın çökmesiyle sonlanan soğuk savaş dönemi ise ideolojik ayrımları ortadan kaldırmış ve Amerika'nın güdümünde yürütülen tek kutuplu ileri kapitalist dünyaya geçiş sağlanmıştır. İnsan yaşamının bütün alanlarını egemenliği altına alan bu süreç, inanılması güç teknolojik olanakları da kullanarak, bilişim teknolojileri eşliğinde kültürlerin buharlaştığı ya da harmanlandığı küresel bir belirsizlik, bulanıklık, kültür karmaşası yaratmıştır. Bu tarihsel kesitte ileri kapitalizm uluslararası işlev kazanmış, bütün gezegen tekelleştirilerek insanlar tüketici kitlesine dönüştürülmüş ve ahlaki değerler sulandırılarak maddesel kültürün öne açılmıştır. Siyasal ve toplumsal sorunları, küreselleşme ve para hırsı açısından yorumlayıp İngiltere'nin durumunun beter olduğundan bahseden Mark Ravenhill, çocukluğunda ve gençliğinde tanık olup derinden etkilendiği bu nedenle de oyunlarının temel eylemine yerleştirdiği bu inanılmaz değişimi Enric Monforte'yle yaptığı söyleşide şöyle özetlemektedir:

Üniversitede öğrenci olduğum yıllarda Britanya'da her yönden büyük değişimler yaşanıyordu. Ülke, karma ekonomiye sahip bir toplum olmaktan ve politik açıdan çağdışı bir uzlaşım olan devlet kapitalizminden, serbest pazar ekonomisine doğru yol alıyordu. Avrupa'da bu değişimi en saldırganca ve çabucak gerçekleştiren ilk ülkeydi. Ülkenin bütün sistemi değiştirdi ve bunun herkes üzerinde büyük etkileri oldu. (Monforte, 2007: 95)

Böyle bir toplumsal zeminin parçası olarak kaleme alınan *Some Explicit Polaroids*, 1999 Londra'sında geçer. Oyunun başkarakteri Nick, eski bir sosyalist eylemcidir. Nick, soğuk savaşın hüküm sürdüğü yıllarda, bir işadamını kaçırp onu darp etmekten ceza alır. Cezasını çekip

hapishaneden çıktığında ise bir zamanlar yaşadığı kenti, ülkeyi ve eski yol arkadaşlarını tanıyamayacaktır. Çünkü, gençliğini verdiği idealleri ve ülkesi, tüketim kültürünün birer parçası olmuştur.

Nick'in hapse atıldığı 1984 yılı Margaret Thatcher'ın ikinci kez iktidar koltuğuna oturduğu yıldır. Nick hapisteyken Thatcher'ın onbir yıllık iktidarı sonlanmış ama iktidara yine Muhafazakârlar gelmiştir. İngiltere, John Major yönetiminde yedi yıl kalmış ve Thatcher dönemi böylece bütünlümlü. Nick hapisten çıktığında ise iktidarda 1997'de yapılan seçimlerde Muhafazakârlara karşı üstünlük sağlayan Tony Blair liderliğindeki İşçi Partisi vardır. Nick'in karşısında bulunduğu dünya bu nedenle oldukça farklıdır. Oyun da onsekiz yıl Muhafazakârların yönetiminde kalan İngiltere'nin yaşadığı inanılması güç değişime ve İşçi Partisi'nin iktidarına odaklanır.

Ravenhill tiyatrosunda dünya hızlı ve olumsuz bir değişime uğramıştır. Eski güzel alışkanlıkların yerini daha çok para kazanma hırsı almıştır. Doğup büyüdüğü ülkesinin bu değişimler yüzünden gözünün önünde can çekişmesi yazarı üzmedir. Bu nedenle Ravenhill'in metinlerinde, melankolik atmosferi soluyan kentsoylu tüketici kitlenin katastrofik gerçekliği vardır. İnsanlığa böylesine aykırı bir düzeni seyretmeye katlanamayan Ravenhill, varolmak ile yok olmak arasında debelenen toplumun gerçeğini eğirip bükmeden, oranlarını değiştirmeden ama önemli olan ayrıntıları cim-bızlayarak açığa çıkarır.

Some Explicit Polaroids, küreselleşmenin başbelasına dönüştüğü böylesi bir dünyanın Ravenhill tiyatrosundaki izdüşümüdür. Bu bağlamda oyun, Mark Ravenhill'in yaşadığı çağa egemen olan tüketim kavramına ne denli ters düşüğünü kanıtlamaktadır. Yirmibirinci yüzyıl İngiltere'sinin kaotik ortamını ustalıkla betimleyen metin, hayat alanlarının Amerikanlaşmasına dönük tepkiyi yansıtan oniki perde-lik öfke dolu bir toplumsal kaos öyküsüdür. Çağdaş Londra'nın politik ortamında geçen oyun, 1984'te cinayete teşebbüs içerikli tıklan ve onbeş yılın ardından salıverilen Nick'in karşısında bulunduğu başkalaşmış postmodern dünyayı anlatan; izleyicilere büyük resmi kuşak çatışması, eski politik söylemler ve yeni dünya düzeni bağlamında göstermeye çalışan küçük bir öyküdür. Hapishaneye düşmeden

önceki alıştığı dünyadan oldukça farklı ve tanınamayacak bir atmosferde soluk almak zorunda kalan Nick'in, aşırı bireycilik ve vahşi kapitalizm karşısında yaşadığı çelişkiler, iç bula-nıklığı, kafa karmaşası ve eski arkadaşlarının geçirdiği başkalaşım dolayımında yaşadığı mücadele gözler önündedir.

Ravenhill'in, *Some Explicit Polaroids*'de provokatif biçimde ele alıp tartıştığı konulardan biri de kuşak çatışmasıdır. Yazar oyunda, Thatcher öncesi 'politik' ve Thatcher sonrası 'apolitik' kuşağın üzerinden, genç ve yaşlı nesil arasındaki çatışma bağlamında sunulan birkaç polaroid ile 1989'da Berlin Duvarı'nın çöküşüyle birlikte ideolojik ayrımların tarihin çöplüğüne atılarak, almak ve satmak eksenli tüketim toplumunun ve tüketen insanın alkışlandığı toplumsal biçimlenimin açık saçık bir resmini sunar. "Geçmişin savlarının başkalaşmış, belirsiz ve bölünmüş bugün ile yer değiştirdiği" (Wade, 2008: 288) oyunun başlığı da bu felsefe gizlidir. "Açık saçık birkaç polaroid" betimlemesi, "anında sevindiren ama kısa ömürlü olan resimleriyle, doksanların pop kültürü için kullanılan güçlü bir eğretileme" (Sierz, 2009: 182) işlevi görmekte ve tam anlamıyla dönemin ruhunu yansıtmaktadır.

Eski bir sosyalist olan Nick, Jonathan adındaki bir iş adamını kaçırap işkence ederek soymaktan hapishaneyi boylamıştır. Hapishaneden çıktığında ise ilk işi eski ortağı Helen'i bulmak ve onunla eski günlere dönüp yeni bir dünya kurmaktır. Ama köprünün altından çok sular akmış, İngiltere ile birlikte insanlar da hızla değişmiş, yıllar ideolojik söylemleri küllendirdiği gibi kişilikleri de silip süpürmüştür. Bu nedenle Nick, Helen'le ilk karşılaşmasında büyük düş kırıklığı yaşayacak, karşısında eski bir sosyalist eylemciyi değil, İşçi Partisi'nin belediye meclisi üyesi ve milletvekili olmayı uman dört dörtlük bir kapitalisti bulacaktır.

Ülkülerin maddeden daha çok önemsendiği bir dönemin adamı olan Nick'in, Helen'i bulabilmek için başvurduğu ilk yol ona karşısında bulunduğu tüketim toplumunun yükselen yeni değerlerini hemen hissettirir. Çünkü Helen'le görüşebilmek için kullanmaya çalıştığı telefon kulübesi artık parayla değil sadece kredi kartıyla çalışmaktadır. Bu eğretilemenin ardından Nick'e, küresel ölçekte etkili olan postmodern tüketim toplumunda yaşadığını anımsatan diğer olay ise Helen'in evine giderken yolda gördüğü uyuşturucu

hap satan çocuktur. Nick çocuğa, "bu yaşta uyuşturucu satmamalısın" dediğinde aldığı, "peki PlayStation'ı nasıl alacağım" (Ravenhill, 2001: 231, 232) yanıtı bu bağlamda oldukça düşündürücüdür. Nick, hapse atılmadan önce toplumsal yaşamı kavuran keskin ideolojik sınırlar, yerini, tüketim için tüketim felsefesine ve cinsellik ile alışveriş eksenli tatmin olmak anlayışının hüküm sürdüğü pop kültüre bırakmıştır. Ravenhill'in ilk dönem oyunlarındaki gençler de genellikle bu gerçeği somutlaştıran "azmanlaşmış, yalnızca kendi parasal, toplumsal ve cinsel isteklerini tatmin etmekle ilgilenen" (Svich, 2003: 86) kişiler durumundadır. Ravenhill'e göre, birbirleriyle anlamlı ilişkileri olmayan ve çevreleriyle olan ilişkilerinin de tüketim mallarıyla sınırlı kaldığı bu çocuksu gençler, hiçbir zaman tam bir yetişkin olamayacaktır. Hep birilerine gereksinim duyacak, hırslı, yaralanmış, örselenmiş kalacak ve çevrelerindeki dünyayla yalnızca kısa süreli ilişkiler kurabilecektir. Çünkü "tüketimcilik, geç kapitalizm- ya da adını ne koyarsanız koyun- 'biz' bilincine yükselen bir yetişkinliğe ulaşmanın zor olduğu, ben ifadesiyle şekillenen bir çocukluk yaratmıştır" (Ravenhill, 2004: 31) Tüketim toplumunun ideolojisini ve mekanizmalarını çözmeye çalışan ve "içinde yaşadığımız bu yeni dünyanın gerçeğini yakalamak" (Ravenhill, 2003) düşüncesinde olan Ravenhill, daha oyunun başında Nick'i bu dünyanın yeni atmosferiyle yüzleştirerek postmodern tüketim toplumunun yükselen yoz değerlerini sahneler ve sorgular. Karşıtlıklar evreninde ve tüketim toplumunda varolmanın şifrelerini çözemeyen Nick, Helen'le yaptığı görüşmede ondan kendisine rehberlik yapmasını talep eder. Durum da tam bu noktada çatallaşır. Bir konsey üyesi olarak, tüketim toplumunun tanımlayıcı yapıları konumundaki alışveriş merkezlerine insanların otobüslerle nasıl taşınabileceği, onların nasıl ölçüsüzce tüketim yapabileceği üzerine kafa yoran ve eski günlerin geçip gittiğini gören ama bugünlere nasıl geldiğini anlayamayan Helen, bu talebi süreli özetleyen şu çarpıcı sözlerle reddeder: "Yavaş yavaş ne yapabilirsen yapacaksın ve büyük resmi görmeyecek, genellemeceksin" (Ravenhill, 2001: 236). Büyük anlatıların geçerliliğini yitirdiğini, ideolojilerin bittiğini, bunun yerine dünya genelinde tek ideolojinin tüketim ekonomisi olduğunu, gerçeğin bu ideolojinin aygıtlarıyla üretildiğini ve küçük dünyalara ait küçük öykülerle yetinmek gerektiğini hisseti-

ren bu sözler; gerçekte, yeni dünya düzeninin büyük anlatısı olarak küreselleşmenin de yok olmaya tutsak olduğunu imler gibidir. Bu nedenle *Shopping and Fucking*'de olduğu gibi *Some Explicit Polaroids*'deki "Ravenhill karakterleri, hiçbir şeyin bir anlam taşımayacağı, gerçeğin yalandan daha değerli olamayacağı, asla büyük resim üzerine düşünmememiz gerektiği noktasında ısrar ederek bu postmodern klişeleri ezbere okur" (Rebellato, 2001:xv).

Mark Ravenhill, oyunları ile ilgili yorumlar yapan eleştirmenlerin, özellikle de gazetecilerin şok edici kanlı sahnelere ve şiddete odaklandığını, bunun da, metinlerini eksik okumak olduğunu belirtir. Öte yandan kimi eleştirmenlerin de oyunlarının merkezine konumlandığı büyük tasarımı olan 'küreselleşen kapitalizm' eleştirisini gördüğünü vurgular. Bu durumdan kaynaklanan hoşnutluğunu ifade eden Ravenhill, gerçek amacının bireylerde önemsizlik duygusu uyandıran, ruhsuz, içi boş çağdaş küresel kapitalizmi sorgulamak ve izleyicileri şu an hangi koşullarda yaşadıkları noktasında eleştirel düşünmeye davet etmek olduğunu belirtir (Ravenhill, 2006: 132).

Some Explicit Polaroids ile bu davetine izleyicilerden katılım bekleyen Ravenhill, her şeyin tüketim boyutunda anlam kazandığı, tüketim için tüketim felsefesinin aşılandığı ileri kapitalizmin boyunduruğunda kalarak felakete sürüklenen bir toplumun kaçınılmaz düşüşünü ortaya koymaktadır. *Homo sapiens*'den *Homo consumericus*'a, yani 'düşünen insan'dan 'tüketen insan'a doğru bir hareket gösteren bu düşüş, oyunun temel eylemini oluşturur. Bu bağlamda, Patrick Pavis'in de vurguladığı gibi, *Some Explicit Polaroids*:

Bir dönemi bütünüyle, güç ilişkileriyle ve kazanan kaybeden kamplarıyla birlikte ayrı ayrı açıklamaktadır... Ender rastlanacak ölçüde, günümüzde pek duyulamayacak biçimde oyun, dünyayı açıklama girişiminde bulunarak, bireysel ve politik motivasyon arasındaki bağıntıyı aydınlatmaya çalışmaktadır. (2004: 6)

Tüketim kültürünün ondan beklediği yaşama biçimini reddeden ve kendi varoluşsal sorunlarının sarmalında acılar çekmeye başlayan Nick, Helen'le eski günlere dönemeyeceğini anlar. Helen'in bu tutumu onu, yalnızlığın başlangıcında çevresiyle ve iç dünyasıyla bir hesaplaşmaya iter. Yükselen değerlerini anlamaya çalıştığı kentin sokaklarında yürürken

striptizci Nadia ile tanışır ve oyunun adına uygun biçimde onunla kısa süreli bir ilişki yaşar. Nadia, Aids hastalığına yakalanan uyuşturucu bağımlısı Tim'le yaşarken, Tim de kiralık Rus asıllı erkek sevgilisi Victor ile birlikte. Bu gençlerin çapraşık ilişkilerinin, kayıp ve karmaşık yaşam biçimlerinin altında yalnızca eğlenmek ve yaptıkları her şeyden haz almak istenci yatmaktadır. Öyle ki erkek arkadaşı Nadia'ya saldırdığında bile o, bu durumu olumlu yanlarıyla düşünmek zorunda olduğuna inanır ve Nick'in ısrarlarına karşın ona öfke bile beslemez. Oysa Ravenhill'e göre "öfke, insan olmanın çok gerekli bir parçası"dır (Sierz, 2009: 184). Kuşak çatışmasının bireylerin düşün ve yaşam dünyalarında oluşturduğu farklılığa işaret eden bu olayla Ravenhill, büyük resmi unutmaya çalışan 'öfkeli eski kuşak' ile büyük resmin ne olduğunu bile bilmeyen 'hazcı yeni kuşak' arasındaki karşıtlığı vurguluyor gibidir.

Ravenhill tiyatrosunun özelliklerinden biri de metni bir tür sözcük cephaneliğine dönüştürmeyip, sözü hiç dolandırmadan, doğrudan izleyicilere hitap edecek biçimde oluşturulan duru diyaloglar üzerine kurulu olmasıdır. "Gerçekçi biçimle yazılan *Some Explicit Polaroids*, iletilerini dobra dobra sarfedilen diyaloglarla" izleyicilere sunar (Kritzer, 2008: 44). Ravenhill, ham gerçekliğe yönelik oldukça açık konuşmalara yer verdiği metninde düşüncelerini ikili karakterler kullanarak ifade eder. Kuşak çatışmasını, yaşlı karakterler Helen, Nick ve Jonathan ile genç karakterler Victor, Nadia ve Tim üzerinden tartışmaya açan yazar, bu karakter yapısını politik olan ile apolitik olanı ayırtırmak için kurgular. Enric Monforte ile yaptığı söyleşide Ravenhill'in de vurguladığı gibi:

Some Explicit Polaroids, yaşlı karakterler Helen ve Nick'i tanımladığı kadar genç karakterleri de tanımlar. Helen ile Nick tarihi, politikayı anımsarlar; her ikisini de yaşadıkları için hala onlardan kırıntılar taşırlar. Genç karakterler kadar onlar da çevrelerindeki dünyayı yorumladıklarından oyun, bünyesinde bununla ilgili postmodern bir doku barındırır. Helen'in, Nick'in ve Jonathan'ın varlığı, tarih ya da kültür politikası algısı olmayan genç karakterler Victor, Nadia ve Tim için oldukça farklı bir duygudur. Bu da demektir ki oyunda birbirinden farklı iki diyalog vardır. (2007: 93)

İleri kapitalizmin söylemiyle, küreselleşen dünyanın merkez kentlerinde tüketim kültürünün mabetleri olarak inşa edilen alışveriş merkezleri gerçekte çok uluslu şirketlerin gücüne güç katmaktadır. İnternet, televizyon, gazete ve radyo gibi kitle iletişim araçlarıyla pompalanan evrensel tüketim kültürü sonucunda, geçmişinden kopuk, sönük karakterli, yersiz yurtsuz, tutunamayan apolitik bireyler, sisteme uyum sağlamanın ve tüketim üzerinden kimlik üretmenin yolu olarak marka ürünleri satın almayı görmektedir. Mark Ravenhill'in *Some Explicit Polaroids*'de resmini çizdiği dünyanın sorunlarından biri de budur. Tarihi, ideolojileri, büyük anlatıları unutmak gerektiğini vurgulayan, geçmişe inanan, köksüz, yuva nedir bilmeyen ve 'mutlu dünya' kavramına sırtını dönen Victor ile Nick arasında geçen konuşmalar yeni dünya düzeninin işleyiş sisteminden kesitler sunar:

Victor - Hepsini unut. Geçmişte kaldı. Yok oldu. Dünyanın herhangi bir yerinde olabilirsin. Dünya o kadar büyük değil biliyor musun? Aynı müzik var, aynı hamburgerler, aynı insanlar. Dünyanın her yerinde. Sürekli hareket edebilirsin ve yine de aynı yerde olabilirsin.

Nick - Ben artık durmak istiyorum. Dünyayı boşver. Sevdiğim birine bakmak, bir yuva istiyorum.

Victor - Ne ki yuva? Artık hiçbirşey sabit değil. 'Burası yuva' diyemezsin. (Ravenhill, 2001: 303)

Wade'e göre, "Ravenhill'in oyunları, geçici duygularla ve kara mizahla birlikte postmodern, ideolojiler sonrası dünyadaki etik değerleri arar" (2008:284). Michael Billington'un da vurguladığı gibi Ravenhill tiyatrosu, "dinsiz ve ideolojisiz bir dünya algısı oluşturmaya çabalayan düşkünlüğü içindeki Thatcher sonrası kuşağın duygu durumunu ve dilini yakalamıştır" (2007: 359). Ravenhill'in tiyatro evrenindeki insanlar, parçalanmış ve çelişkili ruh durumu içindedir. Tüketim kültürünün bağımlıları olarak varoluşsal bunalımı yaşarlar. Oyundaki gençler herhangi bir ideolojik duruşa ya da inanca sahip değillerdir. Zaten ne öyle bir kültürleri ve düşünsel birikimleri ne de dertleri vardır. Tek amaçları bireysel düzeyde günü yaşamak ve haz almaktır. Yeni dünya düzeninde ortaya çıkan anafordadaki çelişkileri, hızla değişen ülkedeki kültürel kargaşayı oyun metninin dört bir yanına yayan Ravenhill, ideolojiler sonrası kuşağın bu duru-

munu, özvarlığını yeniden kurmak isteyen oyunun genç karakteri Victor'un sosyalizme duyduğu tepkiyle ve ideolojik söylemlerden nefret eden sözleriyle sahneye aktarır:

Her şey parçalanıyor. Binalar çirkin ve yıkılıyor. Dükkanlar çirkin, boş. Çirkin insanlar kurallara uyuyor ve bunlar kendilerini hiç kimsenin dinlemediğini düşündüklerinde dalga geçip şikâyet ediyor. Senin bildiklerin sürekli çürüyor ama her zaman işler daha iyi duruma geliyor. Her şey olabildiğince iyi durumda. İnsanlar tarihi atlatmak için yürüyüşte. Bu yalanı. Bu aldanışı. Bu ilerlemeyi. Büyük bir yalanı. (Ravenhill, 2001: 270-271)

Mark Ravenhill için yazma edimi, tüketim olgusu bütün değerlerin üstünde yer alıp insani ilişkiler tükendiğinde, insanlar metalaştığında insanın ve insanlığın sonunun ne olacağı sorunsalı üzerine odaklanmaktadır. Bir tür 'postmodern kakafoni' oluşturan bu sorunsal çerçevesinde yazar, soyut ve kopuk yaşamlarıyla bireylerin hem büyük resmin hem de gündelik yaşamın içinde nasıl görüldüğünü betimlemeye çalışırken, dünyanın acımasızlığına ve tükenebilir olduğuna dair düşüncesini geçmiş-bugün karşıtlığı kurarak bütün çıplaklığıyla gözler önüne sermeyi tercih etmektedir. Bu yolla bilinçaltını ters yüz eden Ravenhill *Some Explicit Polaroids*'de, ileri kapitalizmin bütün dünya merkezlerine dayattığı tüketim toplumunun ürettiği sorunlar karşısında kozmopolitizmin ve daha insancıl, daha etik bir toplumsal düzenin yeniden olanaklı olup olamayacağı üzerine umutsuz ama bu umutsuzluğa biraz da mesafeli sorular sorar:

Jonathan - Bence hepimiz savaşı kaybettik. Son birkaç yıl benim için daha rahat olabilirdi. Her şeyin böylesine kolay çözülmesi kendimi suçlu hissettiriyor. Aslında insanların gelebildiği en yakın nokta, hoşlanmasan da paradır, kapitalizmdir. Ve hiç kuşkusuz, başka türlü projeler düzenleyebilir, her şey daha iyi olsun diye çalışıp plan yapabiliydik. Ama sonuçta gerçekten yapmak istediğimizle ilgili yeterince hassas, esnek olan tek şey piyasa ekonomisi oldu.

Nick - Daha iyisi yok muydu?

Jonathan - Belki bin yıl sonra ama şimdilik...

Nick - Sahip olduğumuzun en iyisi bu. (Ravenhill, 2001: 311)

Hayatın korkunç bir seferberlik haline dönüştüğü günümüz dünyasında yaşanan çatışmaların arkasında ekonomik nedenleri gören, toplumdan yana taraf olan ve bir yaşam tarzı olarak bireyciliğe itiraz eden Mark Ravenhill, ileri kapitalist toplumun geldiği noktayı çözümlerken ahlakçı bir yol izler ve özgürlük, demokrasi, eşitlik, daha insancıl bir yaşam gibi olguların bütün dünya insanları için geçerli bir yaşam biçimi olmasını düşler. Bu değişime yol açacak kıvılcımların yakılabilmesi için de izleyicilerde toplumsal bilinç uyandırmayı yeğler. Bunun için de onları bunaltmadan duygunun yok edildiği, Berlin Duvarı'nın yıkılışının ardından her şeyin yeni örülen tüketim duvarlarıyla çevrelediği ruhsuz ve kaotik dünyanın küçük sorun kırıntılarıyla izleyicileri etkilemeye çalışır. Amaç, hiç kuşkusuz, zamanın ruhunu çözümlmek, çağın büyük resmini göstermek, "öldüğünden bile şüphelendiğimiz büyük anlatı için özlem duymamız" (Ravenhill, 2008: 5) gerekliliğini sorgulatmak ve gündeliğin vasatlığında debelenen bireyin kendiyi yüzleşmesini sağlamaktır.

Oyunun oldukça kısa olan son perdesi Ravenhill'in bu amaçlarına hizmet eder görünümüdür. Helen ve Nick arasındaki konuşmalara sahne olan bu perde Helen'in evinde geçer. Helen, Nick'i evine kabul etmiştir. Hapishaneden çıktıktan sonra yaşama tutunmaya çalışan ama bu uğurda gerek kişiliğinden gerekse ideallerinden ödün vermeyen ama çevresindeki yeni dünyanın kendisinde umutsuzluk oluşturduğu Nick, kişilik başkalaşımına uğrayan Helen'i yeniden kazanmayı başarmış gibidir. Helen ise yaşadığı değişimden hoşnut değildir ve eski ile yeni değerler arasında gelgitler yaşamaktadır. İçinde biriktirdiği hoşnutsuzluktan ve suçluluk duygusundan Nick'i eski öfkeli günlerine döndürerek kurtulacağını düşünen Helen'in bu çabası, Ravenhill tarafından geleceğe dönük küçük bir umut kıvılcımı ya da umutsuz bir iyimserlik olarak sunulmaktadır:

Helen - Bunların hepsi hataydı. Her şeyi değiştirmek, her şeyi yıkmak istiyorum.

Nick - Gerçekten böyle mi düşünüyorsun?

Helen - Bazen. Yalnızca uyandıktan sonra bir anlığına. Sonra hayır diyorum. Günü yaşa. Yapabildiğini yap.

Nick - Bu olgun insan tavrı.

Helen - Evet. Bu olgun insan tavrı.

Nick - Yaşlandı değil mi?

Helen - Kahretsin ki yaşlandı. Ama sen... Öfkeli olmanı istiyorum.

Nick - Artık olamam.

Helen - Artık hiç kimse olamaz. Bunu özledim.

Nick - Senin hafızan olamam.

Helen - Seni eskiden olduğun gibi biri yapmak istiyorum.

Nick - Bu zor olacak gibi görünüyor.

Helen - Olsun, bunun için çok çabalayacağım.

Nick - Sadece dene.

Öpmek için ona yaklaşıyor

Helen - İslandım.

Nick - Ben de.

Öpüşürler. (Ravenhill, 2001: 314)

Sonuç

İleri kapitalizme, küresel politikalara sataşmakla meşhur olan ve kendi kuşağının yaşayan en etkili oyun yazarları arasında yer alan, sahneye aktardığı küçük resimler üzerinden büyük resmi oluşturarak hem silahlı hem de silahsız savaşlara tanıklık eden dünyanın bugünkü keşmekeş durumunu ortaya çıkaran Ravenhill, çağına egemen olan tüketim kültürünün maddeselliğini tinsel aforizmalarla selamlar. Ravenhill, 'Queer kuramı'ndan varoluşa, yaşama anlam vermeye girişen büyük anlatılardan siyasal sistemlere ve teolojiye değin genişleyen ilgi alanını şiddet, maddesel kültür, tüketimci anlayış ve dünya vatandaşlığı gibi sorun alanlarıyla yoğurarak tamamen kuşkucu, umutsuz bir iyimserlikle ancak tutarlı ve ilkeli biçimde ele alır. Yazar, Thatcher sonrası tiyatrodaki önemli bir kavşak noktası olan *Some Explicit Polaroids* ile sorunlaştırmayı sürdürdüğü 'tüketim olgusu' dayatmasını ve dünyanın yeni bir ütopyaya duyduğu ivedi gereksinmeyi seslendirmektedir. Bu bağlamda tarihin, tek kutuplu dünya düzeni sapağında, insanları tekdüze bir yaşama biçimiyle yapayalnız bıraktığı kaotik ortamda şekillenen Ravenhill tiyatrosu, meydan okuyucu tespitleriyle tiyatro sahnelerinde büyük bir açılım olarak değerlendirilebilir.

Ravenhill tiyatrosunun özünde, dünyası silahlı ya da

silahsız çatışmalarla dolu modern insanın kozmosdaki ve günümüz toplumundaki çaresiz durumunu seslendirmek, insanın iç dünyasını keşfetmek, çağdaş kültürü çözümlenmek, günümüzün trajik yaşam deneyimlerini açığa çıkarmak gibi zorlu uğraşlar vardır. Herkesi kucaklamaya çalıştığı gözlenen yazar; yanlısamlardan uzak, sezgili, gerçekçi anlatımı ve dürüst gözlemleriyle, çağdaş tüketim toplumunun bastırılmış iç yüzünü görmeye zorlayan yapıtlar üretir. Bu bağlamda çağdaş kapitalist toplumlarda insanlığın durumunu, varolmanın dramını kültürel kodlarıyla ve derin bir zaman bilinciyle birlikte anlatır. İlerlemeci bir tarih anlayışının, dünyanın adil olduğu, kapitalizmin insanlara eşitlik ve özgürlük sunduğu düşüncesinin reddedildiği; inanca, aklı, ahlaka olan güvenin yitirildiği, karşıtların çatışmasına dayalı siyasal kodlama biçimlerinin ufalandığı bir dönemin karakteristik özelliklerinin yaşlı ve genç karakterler aracılığıyla sunulduğu *Some Explicit Polaroids*'de bu kavramlar yerlerini parçalanma, süreksizlik, bulanıklık, yersiz yurtsuzluk, köksüzleşme, mekanikleşme, yabancılaşma, iletişimsizlik ve öznenin ölümü gibi karşı ütopyik olgulara bırakır. İnsanları ontolojik belirsizliğe sürükleyen bu kavramların düşünsel arkaplanında ise yazara göre, *Some Explicit Polaroids*'in kurgusallığının sığınağını oluşturduğu 'ideolojiler sonrası dünya' ile küresel kapitalizm ve tüketim kültürü yatar. Ravenhill'in oyununda göze çarpan bu karşıtlık, bir taraftan dünyanın mahvoluşuna dair distopik aforizmalardan, diğer taraftan da umutsuz bir iyimserlikle insanlık için yeni bir ütopya oluşturma çağrısından meydana gelir. Bu bağlamda tüketim kültürü, sonu gelmeyen ekonomik ilerleme ve kayıp cennet açmazları Ravenhill tiyatrosunun çatışmasını oluşturabilecek niteliktedir.

KAYNAKÇA

- Billington, Michael (2007). *State of the Nation: British Theatre since 1945*, London: Faber and Faber.
- Kritzer, Amelia Howe (2008). *Political Theatre in Post-Thatcher Britain*, New York: Palgrave Macmillan.
- Monforte, Enric (2007). "Mark Ravenhill", in *British Theatre of the 1990s. Interviews with Directors, Playwrights, Critics and Academics*, Edited by Mireia Aragay-Hildegart Klein-Enric Monforte and Pilar Zozoya, New York: Palgrave Macmillan, s: 91-104.

- Pavis, Patrice (2004). "Ravenhill and Durringer, or the *Entente Cordiale* misunderstood", *Contemporary Theatre Review*, 14 (2): 4-16.
- Peacock, D. Keith (1999). *Thatcher's Theatre: British Theatre and drama in the Eighties*, Westport: Greenwood Press.
- Ravenhill, Mark (2001). *Mark Ravenhill Plays I: Shopping and F***ing, Faust is Dead, Handbag, Some Explicit Polaroids*, London: Methuen.
- _____ (2003). "A Touch of Evil", *Guardian*, 22 March.
- _____ (2004). "A Tear In the Fabric: the James Bulger Murder and New Theatre Writing In the Nineties", *New Theatre Quarterly*, 20 (4): 305-314.
- _____ (2006). "Me, my iBook, and writing in America", *Contemporary Theatre Review*, 16 (1): 131-138.
- _____ (2008). *Shoot/Get Treasure/Repeat: An Epic Cycle of Short Plays*, London: Methuen Drama.
- _____ (2009). "Foreword", in Dan Rebellato, *Theatre and Globalisation*, London: Palgrave Macmillan, s: ix-xiv.
- Rebellato, Dan (1996). "Commentary", in *Mark Ravenhill Shopping and F***ing*, London: Methuen, s: xii-xliii.
- _____ (2001). "Introduction", in *Mark Ravenhill Plays I: Shopping and F***ing, Faust is Dead, Handbag, Some Explicit Polaroids*, London: Methuen, s: ix-xx.
- Sierz, Aleks (2005). "Mark Ravenhill", *British and Irish Dramatists Since World War II: Fourth Series*, ed. John Bull, *Dictionary of Literary Biography* Vol. 310, Detroit: Gale, From *Literature Resource Center*, s: 1-8.
- _____ (2009). *Suratına Tiyatro: Britanya'da In-Yer-Face Tiyatrosu*, çev: Selin Girit, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Svich, Caridad (2003). "Commerce and Morality in the Theatre of Mark Ravenhill", *Contemporary Theatre Review*, 13 (1): 81-95.
- _____ (2009). *Theatre and Globalisation*, London: Palgrave Macmillan.
- _____ (2011). "Mark Ravenhill", in *The Methuen Drama Guide to Contemporary British Playwrights*, ed. Martin Middeke-Peter Paul Schnierer and Aleks Sierz, London: Methuen Drama, s: 403-424.
- Wade, Leslie A. (2008). "Postmodern Ethics in Mark Ravenhill's *Some Explicit Polaroids*", in *Drama and the Postmodern: Assessing the Limits of Metatheatre*, ed. Daniel K. Jernigan, Amherst NY: Cambria Press, s: 283-305.