

Irak'ı Disneyland'a Çevirmek: David Hare'in *Stuff Happens* Oyununda Simülakr

Making Disneyland Out of Iraq: Simulacra in David Hare's *Stuff Happens*

Ahmet Gökhan BIÇER 

Bartın Üniversitesi, Eğitim
Fakültesi, Bartın, Türkiye



Geliş Tarihi/Received: 28.11.2021
Kabul Tarihi/Accepted: 15.10.2022
Yayın Tarihi/Publication Date: 27.12.2022

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:
Ahmet Gökhan BIÇER
E-mail: agokhanbicer@hotmail.com

Cite this article as: Biçer, A. G. (2022).
Making Disneyland out of Iraq:
Simulacra in David Hare's *Stuff
Happens*. *Current Perspectives in
Social Sciences*, 26(4), 413-420.



Content of this journal is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License.

ÖZ

Siyaset dünyasındaki çalkantılı olaylar, son yirmi yılın İngiliz oyun yazarları tarafından başarılı biçimde sahneye yansıtılmıştır. Bu oyun yazarlarından David Hare bütün dünyayı etkileyen savaş, şiddet ve barbarlık gibi konuların sahnelenmesine özel önem veren bir isimdir. Irak Savaşı da bunlardan biridir. Hare'in, Londra National Theatre'da sahnelenen, 2004 tarihli *Stuff Happens* oyunu demokrasi adına Irak'ta suç işleyen Batı emperyalizmini ele alan çarpıcı bir tiyatro eseri örneğidir. Oyun, Irak'ın işgalinin birçok yönden yanlış olduğunu açıkça ortaya koymaktadır. Çünkü bu girişim insanlara ölüm, acı ve gözyaşı getirmiştir. Hare, bu durumu somutlamak için oyun boyunca belgesel tiyatro tekniğinden yararlanmıştır. Oyun yazarının *Stuff Happens*'daki savaşa ilişkin titiz incelemesi, Baudrillard'ın simülakr kavramı ile düşünürün Disneyland üzerine yaptığı gözlemlerini de yansıtmaktadır. Baudrillard'a göre Disneyland mükemmel bir hipergerçeklik modelidir. Bu bağlamda Hare, savaş boyunca, Irak'ın postmodern emperyalizmin hipergerçeklik modeline dönüşüğünü açıkça ortaya koymaktadır. Bu çalışmada David Hare'in *Stuff Happens* oyununda yer alan simülasyon evreninin varlığını Jean Baudrillard'ın düşünceleri ışığında incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Britanya tiyatrosu, David Hare, *Stuff Happens*, Jean Baudrillard, simülakr

ABSTRACT

The tumultuous events of the political world have been successfully represented by British playwrights of the past two decades. Of those playwrights, David Hare is the one who has given special consideration to the dramatization of war, violence, and barbarism all around the globe. One of them is the Iraq war. Hare's 2004 play, *Stuff Happens*, staged at the National Theater of London, was a striking example of a theatrical piece concerned with Western imperialism that committed crimes in Iraq in the name of democracy. The play makes it clear that the invasion of Iraq is a great fault from many perspectives as this attempt has brought people death, pain, and tears. To prove this statement, Hare has used verbatim techniques throughout the play. The playwright's meticulous analysis of the war in *Stuff Happens* also reflects Baudrillard's concept of simulacrum and his observations on Disneyland. For Baudrillard, Disneyland is a perfect model of hyperreality. In this context, Hare makes it clear that, during the war, Iraq became the hyperreal model of post-modern imperialism. In this study, the presence of the simulation universe in David Hare's *Stuff Happens* was analyzed in light of Jean Baudrillard's thoughts.

Keywords: Contemporary British theatre, David Hare, *Stuff Happens*, Jean, Baudrillard, simulacrum

Giriş

Sir David Hare, İkinci Dünya Savaşı sonrası İngiliz tiyatrosuna damga vuran sembol bir isimdir. Oyun yazmaya başladığı ilk günden bu yana dünyanın temel sorunlarından biri olarak gördüğü etik olgusunu hep gündeme tutan yazar tiyatro anlayışını sanat, siyaset ve toplum üçgeninde kurgulayarak politikadan kaçınmanın olanaksızlığına gönderme yapar. Bu anlamda Hare, siyasi konuları ele alan tiyatrodaki olayların, "hem toplumsal hem de tarihsel bağlamda yorumlanması gerektiğini savunur" (Günenç, 2020, s. 86). Oyunlarında insanlığı ilgilendiren bütün sorunlara değinmeyi toplumsal bir sorumluluk olarak gören yazar, siyasetless bir yaşamın ve sanatın eksik kalacağı düşüncesindedir. Toplumsal sorunların temelinde

yanlış siyasi politikaların yattığına inandığı için de bunları açığa çıkarmayı görev bilir. Ancak, oyun yazarlarının toplumsal sorunları dile getirmeleri gerektiğini ve bunlara çözüm yolu aramanın toplumu oluşturan bireylere ve yöneticilere düştüğü görüşündedir. Bu nedenle oyunlarında herhangi bir çözüm yolu önermez; onları sadece karar alma noktasında ikilemede bırakır. Bu ikilem sonucunda insanları iyiye, güzele, doğruya, etik ve gerçek olana yönlendirmeye çalışır. Bu bağlamda David Hare medeniyet çatışması, Ortadoğu'daki krizler, Soğuk Savaş, Çin devrimi, nükleer silahsızlanma, Süveyş krizi, küresel kapitalizm, terör, Afrika'daki açlık, Vietnam Savaşı, Bosna Savaşı, Afganistan'a müdahale ve Irak'ın işgali gibi bütün insanlığı ilgilendiren konuları ele alırken tarafsız ve gerçekçi olmaya özen gösterir. Bu nedenle çok farklı coğrafyalarda var olan sorunları merkeze alan Hare tiyatrosunu deneyimlemek, bireyin dünya siyasetine daha yakından ama tarafsızca bakmasını sağlayan entelektüel bir eylem olarak görülebilir.

Hare'in küresel olaylara olan ilgisinin en somut ve en başarılı örneklerinden biri *Stuff Happens* (2004) oyunudur. Bu oyunda yazar dikkatleri yakın tarihin dünya siyasetinde derin izler bırakan Irak işgaline çevirir. Oyunda, başta Amerika Birleşik Devletleri ve Birleşik Krallık olmak üzere dünyaya egemen ülkelerin gerçeği yansıtmayan söylemlerine odaklanarak Batılı güçlerin Irak'ı sömürmek için kullandıkları argümanları açığa çıkaran yazar, "tutucu ve liberal yelpazeye dönük politik memnuniyetsizliğini" (Rusinko, 1989, s. 135) ifade eder. Kendisini, "büyük ölçüde içinde yaşadığı dönemin toplumsal ve ekonomik koşullarının kontrolünde" (Page, 1992, s. 19) bir yazar olarak değerlendiren Hare'in oyunda dile getirdiği gerçekler, işgalin ardından İngiltere'de yayımlanan ve resmi bir belge olan Chilcot raporunda da yer almaktadır. Irak'ın işgali için öne sürülen argümanların çoğunun geçerliliğini yitirdiği bu rapor sayesinde bugün bütün dünya tarafından kabul edilen bir gerçeklik durumundadır. *Stuff Happens* oyununda David Hare, işgal sürecinde olayları, olguları ve durumları çarpıtan liderleri açığa çıkarmaya çalışırken Jean Baudrillard felsefesinin kilit kavramlarından olan simülakr evreninin varlığını somutlar gibidir.

Baudrillard ve Simülakr

Oxford Advanced Learner's Dictionary'de eş anlamlısı kopyalamak olan simulacrum sözcüğü "birine, bir şeye benzeyen ya da birine, bir şeye benzemesi için yapılan" (Hornby, 2005, s. 1423) şeklinde açıklanmaktadır. Yine aynı sözlükte simulation için "gerçekte var olabilecek bir şeyi incelemek veya deneyimlemek için belirli bir dizi koşulun yapay olarak yaratıldığı durum ve öyle değilken gerçekmiş gibi davranma eylemi" (Hornby, 2005, s. 1423) olarak anlatılan kavram gerçeğin maskeli, gölgeli ve şüpheli hallerine göndermede bulunmaktadır. Çoğul anlam ifade eden simülacra teriminin tekil biçimi ise 'simulacrum'dur (Cuddon, 2013, s. 567). Kavramın sahibi Jean Baudrillard *Simülakrlar ve Simülasyon* başlıklı kitabının başında *Petit Robert Sözlüğü*'ne referans vererek simülakr için "[b]ir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm" (2011, s. 7); simüle etmek için "[g]erçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak" (2011, s. 7) açıklamasına yer verir. Baudrillard simülasyon için de "[b]ir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi" (2011, s. 7) karşılığına yer vermektedir. Simülasyon gerçeğin çarpıtılması, olmayan bir şeyin varmış gibi gösterilmesidir. Baudrillard'a göre gerçek ve gerçeğin temsili günümüz dünyasında o denli buharlaşmıştır ki, herşey simülakra dönüşmüştür ya da dönüşecektir. Bu süreçte insanlığın elinde kalan sadece gerçeklik modelleridir. Bu nedenle artık şeyleri oldukları gibi temsil etmek olası değildir (Powell, 2012, s. 24). Yaptığı çevirilerle Baudrillard'ın eserlerini Türkçe'ye kazandıran Oğuz Adanır çarpıtmalarla dolu simülasyon evrenini şu şekilde açıklar:

"Toplumsal yoktur, toplumsal-ötesi yani bir "kitle" vardır. Kitle, toplumsalın içi boş ve kendinden geçmiş, anlamını yitirmiş biçimidir. Simülasyon evreninde politika yoktur, politika-ötesi vardır, yani politikanın anlamsızlaşmış, içi boş ve kendinden geçmiş biçimi vardır. Simülasyon evreninde kültürel yoktur kültürel-ötesi vardır, yani kültürel olanın anlamsız, içi boş ve kendinden geçmiş biçimi vardır. Bu evren bir görünüm evrenidir yani gerçeğin egemen olduğu evrende bir biçim ve içeriğe sahip olan göstergeler (gösterge: gösteren/gösterilen) bu evrende içeriklerini yitirmişler ve kendilerine rağmen ya da sözde birer gösterge olarak adlandırılacak birer görünüme dönüşmüşlerdir" (2004, s. 22).

Baudrillard simülakrları üç gruba ve üç basamağa ayırmaktadır. Birinci grubu oluşturan doğal simülakrlar "[u]yumlu, iyimser ve Tanrı'nın yarattığı ideal doğanın tıpkısını/ikizini oluşturmayı amaçlayan imgeleme, taklit ve kopyalama üstüne kurulmuş doğacı, doğal" (Baudrillard, 2011, s. 168) olanlardır. İkinci grupta yer alan simülakrlar üretim ilişkileriyle, güçle ve makineleşmeyle ilgilidir. Bunlar "[e]vrensel boyutlara insana inanmayı hedefleyen, sürekli bir yayılma eğiliminde olan ve nerede başlayıp nerede bittiği belli olmayan bir enerjili özgürleştirme" (Baudrillard, 2011, s. 168) yöneliminde olan simülakrlardır. Üçüncü grup simülakrları ise "bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, total bir işlemsellik, hipergerçeklik ve mutlak bir denetimi hedefleyen simülasyon" (Baudrillard, 2011, s. 168) evreni oluşturmaktadır. Baudrillard, Rönesans'tan bu yana değer yasasında gerçekleşen değişimlere koşut olarak üç simülakr düzeninden söz etmektedir. Buna göre, Rönesans'la sanayi devrimi arasında yaşanan ve doğal değer yasası olarak görülen klasik dönemde baskın biçim kopyalamadır. İkinci düzeni, üretimin egemen biçim olduğu ve ticari değer yasasının öne çıktığı simülakr oluşturur. Üçüncü basamaktaki simülakr ise yapısal değer yasası tarafından tayin edilen kodun belirlediği güncel evredir (Baudrillard, 2016, s. 87). Bu bağlamda, klasik düzen kopyalama biçimi feodalizmin yerini alan burjuva sistemiyle ortaya çıkan göstergeler yarışıyla başlamıştır. Sanayi devriminin getirdiği üretim ilişkileri bağlamında şekillenen ikinci düzen simülakrlar bütün görünümleri soğurarak gerçeği yok etmiştir. Bu aşamadaki simülakrlar uzun ömürlü olmamıştır. Yirminci yüzyılın sonlarında belirginleşmeye başlayan üçüncü aşama ise diğerlerinden farklıdır; ne kopyalama vardır ne de seri yeniden üretim. İnsan tarafından oluşturulan büyük simülakrlar söz konusudur. Doğa yasaları evreninden güç çekişmeleri evrenine oradan da ikili karşıtlıklar evrenine geçilmiştir. Belirlenemezlik ilkesinin hüküm sürdüğü kod evresi görünüm üzerine kurulu metafiziğin yerini almış, dijitallik ve DNA üzerinden kutsallık oluşturulmuş böylece simülakrların en kusursuz görünümü olan genetik kodlanma çağına geçilmiştir (Baudrillard, 2016, s. 99–100).

Kodlanma çağının simülakrları gerçeğin ne bir benzeridir ne de bir kopyası. Bu çağın simülasyonları gerçeğin bir şekilde yakalanıp yok edildiği ve yerine koyulduğu hipergerçekliklerden oluşmaktadır. Bu tür hipergerçeklikte gerçeğin yokluğu da gizlenmektedir. Baudrillard bir tür Disneyland olarak gördüğü Amerika'yı ve Amerikan düşünüyü hipergerçeklik düzlemine konumlandırmaktadır. Burada Baudrillard'ın Disneyland modellemesi, simülakr düzeninin anlaşılabilmesi açısından önemli bir örnektir. Düşünür açısından Disneyland, Amerika'nın küçük bir modeli olan bir hipergerçektir:

“Disneyland bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. Disneyland her şeyden önce: Kor-sanlar, Geleceğin Dünyası vb. şeylerden oluşan bir illüzyon ve fantazm oyunudur. Bu düşsel evren kendine düşen görevi başarıyla yerine getirmektedir. Aslında kalabalıkları buraya çeken şey çelişkileri ve güzellikleriyle gerçek Amerika'nın minyatürleştirilmiş toplumsal bir mikrokozmosuna benziyor olması ve alınan kolektif (dini denilebilecek türden) keyiftir” (Baudrillard, 2011, s. 29).

Baudrillard'ın hipergerçeklik üzerinden okuduğu Disneyland çözümlemesi çağdaş dünyanın ayrılmaz bir parçasıdır. Bu nedenle David Hare'in *Stuff Happens* oyunuyla günümüz toplumunun değerlendirmesine sunmak istediği tam da Baudrillard'ın simülakr adını verdiği düşünce bağlamında ortaya koyduğu illüzyondur. Yazar bunu Disneyland'a çevrilen Irak üzerinden tartışmaya açar.

David Hare'in *Stuff Happens* Oyununda Simülakr

Stuff Happens 1 Eylül 2004'te Londra'da bulunan National Theatre'da sahnelenir. George Bush kabinesinin Irak işgalini başlatmaya dönük kabul edilebilir bir yol oluşturmaya ve bu dolayında öne sürülen manipülasyonlara odaklanan oyun 11 Eylül 2001 saldırısından 20 Mart 2003'teki Irak operasyonuna uzanan süreci ve savaşın ilk günlerini sahneye taşımaktadır. Oyun boyunca belgesel tiyatro tekniğinden yararlanan Hare, Irak'ın işgali sürecinde iktidarda olan politikacıların basına yansıyan konuşmalarını olduğu gibi oyun metnine yerleştirirken hem gerçek kişilere hem de kurgusal karakterlere yer vererek postmodern emperyalizmin Irak petrolünü yağmalayabilmek için oluşturduğu simülakr evrenini yanılsama ve gerçeklik bağlamında açığa çıkarır.

Oyunda yer alan bilindik karakterler arasında George Bush, Laura Bush, Dick Cheney, Colin Powell, Condoleezza Rice, Donald Rumsfeld, George Tenet, Paul Wolfowitz ve Tony Blair gibi döneme damga vuran siyasal isimlerin bulunması oyunu ayrıca ilgi çekici kılmaktadır. David Hare buna ek olarak, kapalı kapılar ardında kalan görüşmeleri kendi imgelem gücünü de kullanarak oluşturur. Oyunun içeriğini ve oyunda kullandığı tekniği *Stuff Happens*'a yazdığı önsözde Hare şu sözlerle açıklar:

“*Stuff Happens* çok yakın geçmişe odaklanan tarihi bir oyundur. İçeriğinde yer alan olayların hem resmi hem de kamusal birçok kaynak tarafından doğruluğu kanıtlanmıştır. Yaşananlar olduğu gibi aktarılmıştır. Öykülemedeki hiçbir şey bilinçli olarak saptırılmış değildir. Sahneler doğrudan insanların sözlerinden alıntılanmıştır. Kapılar dünya liderlerinin ve beraberindekilerin yüzlerine kapandığında, işte o zaman hayal gücümü kullandım” (Hare, 2004).

Amerika Birleşik Devletleri öncülüğündeki koalisyon güçlerinin Saddam Hüseyin'i devirmek amacıyla Irak'a başlattığı operasyonun ardından savunma bakanı Donald Rumsfeld'in bir gazetecinin sorusuna verdiği yanıt hem oyunun başlığını oluşturur hem de tarihi belge niteliğinde bir kanıt olarak oyunda yer bulur: “*Stuff Happens!*” (Hare, 2004, s. 3). Böylece Irak'ta meydana gelen işgal ve sömürü üzerine, ‘olur böyle şeyler’ anlamına gelen Rumsfeld sözleriyle oyuna giriş yapan Hare izleyicileri, gerçeklerin simüle edildiği bir oyun deneyimletmeye hazırlar gibidir:

“Rumsfeld Fotoğrafları gördüm. O fotoğrafları gördüm. Amerika'nın herhangi bir kentinde böyle fotoğraflar çekebilirim. Kentlerimizde başkaldırı, sorunlar ve yağlama yaşandığında neler olduğunu düşünün. Olur böyle şeyler! Ancak, o ülkede olup bitenler açısından bu görüntüleri hiç durmaksızın görmek temel bir yanlış anlamadır [...]” (Hare, 2004, s. 3).

Irak'ta gösteri yaparak işgal güçlerinin planları olmadığını söyleyen halkın bu eylemlerini saçma bulan Rumsfeld, düzenin olmadığını ve özgürlüğün de düzen getirmeyeceğini ifade eder. Oysa Irak' a müdahalenin en iyi pazarlanan sloganlarından biri, diktatörün devriliş özgürlükle eş anlamlı olan demokrasinin Irak topraklarına götürüleceğidir. Ancak operasyonun sonuçları çok farklı olur; Irak'ın payına düşen demokrasi değil acı, kan ve gözyaşıdır. *Stuff Happens*'da siyasal karakterler tarafından çarpıtılan gerçekler ve dile getirilen manipülasyonlar tam da Jean Baudrillard'ın simülakr adını verdiği kavramla örtüşmektedir. Baudrillard'a göre:

“Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir. Ancak bu olay sanıldığından daha da karmaşık bir şeydir. Çünkü 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” (Littre). Öyleyse “miş” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine bir zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır” (Baudrillard, 2011, s. 16).

Oyunun hemen başında Bir Aktör tarafından sahneye yansıtılan, “kaçınılmaz olan yaşadığınız ama bütünüyle rastlantı gibi görünendir. Gerçek olan sizde gerçekten saçma izlenimi bırakanıdır” (Hare, 2004, s. 3) sözleriyle David Hare evrensel bir illüzyonu işaret ederek Baudrillard'ı selamlar gibidir. Çünkü, “simülasyon evreninde, gerçekliğin evreninde yaşanmış ve bitmiş olan her şeyin anlamı tersine dönmektedir” (Adanır, 2004, s. 23). Gerçeğin yerini alan simülakrlar laboratuvarlarda üretilen, insanlığın başına bela edilip doğal bir unsurmuş gibi sunulan yapay virüsler gibidir. Bu bağlamda *Stuff Happens*'a konu olan kitle imha silahları asıl amacı gizlemek için ortaya atılmış sahte bir gerçeklik, bir tür simülasyondur. Bu bağlamda, Körfez Savaşı sırasında gerçeklikten sapıldığı tespitinde bulunan Baudrillard'ın düşünceleri Irak'ın işgali sürecinde de güncelliğini koruyor görünmektedir. Claire Colebrook'un aktardığı gibi:

“Baudrillard'ın en ünlü açıklaması, Körfez Savaşı'nın “gerçekten yaşanmadığı”ydı. Bununla kastettiği şey, medyanın olayı savaşın hiçbir *mahale* veya gerçek bir konuma sahip olmayacağı şekilde kazanılmıştı. Ama yalnızca bir imgeler savaşı söz konusu değildi, Ortadoğu'nun sunumları düşmanı iblisleştirmek için kullanıldı, görüntüleme araçlarıyla güdümlü füzeler fırlatıldı ve hedefler vuruldu, CNN izleyicileri savaşı daha gerçekleştiren bir medya olayı olarak izleyebildi. Savaşın yeri, mahali artık sınırlı değildi, ama yayılarak Batı'da televizyon ekranlarına taşınmıştı-füze bombardımanı ile imge bombardımanı arasında bir ayırımı yapılamayacağı noktaya dek üstelik” (2013, s. 131).

Baudrillard'ın tanımlamasıyla ve Colebrook'un saptamalarıyla uyumlu olarak, Hare'in *Stuff Happens* oyununun temeline yerleşen manipülasyonlar gerçekte Amerika Birleşik Devletleri ile Birleşik Krallık öncülüğünde oluşturulan koalisyon güçlerinin Irak petrollerini yağmalamak için kullandıkları kitle imha silahı, diktatörlüğün ortadan kaldırılması ve ülkeye demokrasi götürmek gibi büyük çaplı bilgi çarpıtma tezlerini yansıtmaktadır. *Stuff Happens*'in üçüncü sahnesinde George W. Bush izleyicilerin karşısına çıkar. Bush'un oyundaki ilk sözleri din olgusunun da bir manipülasyon aracı olarak kullanıldığına işaret etmektedir:

“Bush İnançım beni özgür kılar. Anlık bir sorunu uygun bir yolla değerlendirmeye almam için beni özgür kılar. Diğerlerinin alamayacağı kararları almam için özgür kılar. Hayattan zevk alıp sonra olacaklar adına kaygılanmamam için özgür kılar. Bilirsiniz alkol sorununun vardı. Şu anda Texas'ta bir barda olmam gerekirdi, Oval Ofis'te değil. Bir barda değil de Oval Ofis'te olmamın bir tek sebebi var. Tanrı'yı buldum. Duanın gücü sayesinde buradayım” (Hare, 2004, s. 9).

David Hare bu ifadeleri doğrudan George Walker Bush'un *Charge to Keep: My Journey to the White House* (2001) adlı kitabından alıntılar ve onun sahneye ilk çıkışında dine yönelik sözlerini kullanarak gerçeğin nasıl gizlendiğini ve simülasyon evrenine egemen güçler tarafından hangi yollarla geçildiğini göstermeye çalışır. Bush, oyun boyunca işgale kılıf olabilecek birçok unsuru kullanır. Din de bu simülasyon evreninin bir nesnesi olarak oldukça elverişlidir. Bush'un işgale rıza inşası adına siyaseti dine alet etmesi onu Baudrillard'ın sözünü ettiği Bizans ikonataparlarıyla aynı çizgiye yerleştirir:

“Bizans'ın ikonataparları, Tanrıyı tüm yüceliğiyle betimlediklerini öne süren kurnaz kişilerdi, ama Tanrıyı görüntülerde yansılayacak bu yolla onun varlığı sorununun üstünü örtüyorlardı. Aslında, bu görüntülerin her birinin ardında Tanrı kaybolmuştu. Ölmemiş, kaybolmuştu. Daha açık bir söyleyişle bu soru artık gündeme bile gelmiyordu. Simülasyon aracılığıyla bu sorun çözülmüştü” (Baudrillard, 2012, s. 18).

Texas Valisi olduğu dönem için “[i]nsanların bütün planlarının yerine geçen ilahi bir tasarıma inanmasaydım vali olamazdım” (Hare, 2004, s. 9) diyerek seçilmiş biri olduğunu imleyen Bush kendisini, Ortaçağ'da baskın düşünce biçimi olarak benimsenen Büyük Varlık Zinciri'nin yeryüzündeki en yüce halkası olarak görür gibidir. Hare, Bush'un inanç sistemini simülasyon evreni için kılıf olarak nasıl kullandığını onun Amerikalı gazeteci James Robinson ile 1999 yılında yaptığı bir röportajdan alıntıyla aktarmaya devam eder:

“Bush Tanrı'nın başkanlığa adaylığını koymamı istediğini hissediyorum. Bunu açıklayamam ancak ülkemin bana ihtiyacı olacağını sezinliyorum. Bir şey olacak ve o zaman ülkem bana ihtiyaç duyacak. Benim ya da ailem için kolay olmayacak biliyorum ama Tanrı bunu benim yapmamı istiyor” (Hare, 2004, s. 10).

Bush'a ait bu sözler onun açık bir şekilde kullandığı dinsel simülasyon evrenine işaret etmektedir. Oyunun birçok noktasında Başkan Bush'un siyasal yaşamındaki yükselişini ve bütün dünyayı derinden etkileyen kararlarını ilahi bir güce bağlaması Baudrillard'ın simülakur kuramıyla örtüşmektedir. Baudrillard'ın da vurguladığı gibi:

“Tanrı bile simüle edildikten, Tanrı'ya olan inanç, göstergelerine indirgenebildikten sonra gerisini varın siz düşünün! İşte o zaman bütün sistem yer çekiminin etkisinden kurtulmuş bir kitle, devasa bir simülakra dönüşmektedir. Bu gerçek dışı bir şey değil bir simülakurdur, gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şey” (Baudrillard, 2011, s. 20).

Baudrillard simülasyon kuramında görünen şeyin gerçeğin kendisi değil ona benzeyen bir gerçeklik hayaleti yani gerçeklik simülasyonu olduğunu ifade etmektedir (Adanır, 2004, s. 28). Dünyadaki her şeyin hatta Tanrı'nın bile simülasyona alet edildiği bir çağda gözyaşının nerede akıp nerede duracağını kestirmek oldukça güçtür.

Stuff Happens'in dördüncü sahnesi, Bush'un resmen göreve başlamasının ardından gerçekleşen Ulusal Güvenlik Konseyi'ndeki ilk toplantıyla başlar. Başkan George W. Bush, Başkan Yardımcısı Dick Cheney, Dışişleri Bakanı Colin Powell, Savunma Bakanı Donald Rumsfeld ve Ulusal Güvenlik Danışmanı Condoleezza Rice ve CIA yöneticisi George Tenet gibi isimlerin yanı sıra rütbeli generallerin de yer aldığı savaş kabinesi toplantıdadır. Toplantıda Bush'un gündemi Ortadoğu'daki son siyasal gelişmelerdir. Konuşmalar İsrail-Filistin çatışmasıyla başlar; ancak Bush bilerek Irak ve Saddam Hüseyin konusunu gündeme taşır. George Tenet masaya havadan çekilmiş bir fotoğraf getirir ve herkesi fotoğrafın başına toplar. Düşük çözünürlüğe sahip fotoğraf Irak'ta çekilmiştir ve demiryolu ile bazı araçları olan bir üretim tesisini göstermektedir. Tenet'e göre, “bu, silah yapımı için kullanılan ya kimyasal ya da biyolojik madde üreten bir tesis olabilir” (Hare, 2004, s. 14). Bush, Tenet'in bulgularından memnun görünmektedir; ancak diğerleri yine de kanıtları yeterli ve ikna edici bulmazlar. Powell ve Rumsfeld bu fotoğrafın sıradan bir fabrikaya ait olduğunu söylediklerinde Bush, “[b]u konuda daha çok şey bilmeliyiz. Silahlar konusunda daha fazla şey bilmeliyiz” (Hare 2004, s. 14) diyerek oyunun dördüncü sahnesini kapatır. Kendi kabinesini ikna edemeyen bir Başkanın dünya kamuoyunu ikna etme olasılığının olmadığını bilen Bush yeni kanıtlar üretilmesini ister. Başkanın bu talimatı açıkça Saddam Hüseyin rejiminin kitle imha silahlarının olmadığı gerçeğini tersine çevirmek üzere tasarlanmış manipülatif bir çağrı niteliği taşımaktadır.

Colin Powell oyunda Vietnam Savaşı acılarını yaşamış, savaşı son çare olarak düşünen dengeleyici bir karakter olarak çizilir. Powell, diplomatik kanalların kapatılmaması ve kitle imha silahlarının varlığına dönük somut verilerin dünya kamuoyuna sunulması noktasında ısrarcı olur. Irak halkının kendilerini nasıl karşılayacağı konusunda çekinceleri bulunan ve uluslararası hukukun çiğnenmesinin ileride başlarını belaya sokacağını iyi bilen Powell Amerika'nın Saddam yönetimiyle olan ilişkisinde tutarlı davranmadığını da bütün çıplaklığıyla ifade eder:

“Powell Burada ikiyüzlülük var, George. Biz bu adamla ticaret yapıyorduk. Çok yakın bir zamana kadar! İnsanlar bu adamda kitle imha silahları olduğunu nereden bildiğimizi soruyorlar? Nereden biliyoruz? Çünkü elimizde hâlâ faturaları var. [...] Bir seçeneğimiz varmış gibi davranmak güzel olurdu. Irak'ı tek taraflı olarak işgal edebileceğimizi söylemek iyi olurdu. Ama yapamayız” (Hare, 2004, s. 53–54).

Powell, Saddam Hüseyin rejimine Amerika Birleşik Devletleri'nin sattığı silahlar gün gibi ortadayken ve eğer Irak'ta kitle imha silahı varsa bunları satan devlet resmi kayıtlarda apaçık dururken askeri müdahalenin kendilerini güç konumunda bırakacağına farkındadır. Powell oyun boyunca yalnız kalsa da diplomatik yolların kullanılması noktasındaki ısrarcı tutumu işe yarar ve Başkan Bush'u en azından uluslararası bir koalisyon oluşturması ve Birleşmiş Milletler'i devreye sokması konusunda ikna eder. Ancak, askeri gücün kullanımı gerçek amaca giden tek yoldur. Bu nedenle oyunda ana tartışma işgalin herkesin onayıyla mı yoksa sadece Amerika Birleşik Devletleri eliyle mi yapılacağı üzerinden yürütülür. David Hare bu konuyu oyunun yedinci sahnesinde ele alır. Bush anaokulunda çocuklara bir hikâye anlatmaktadır. Bir aktör öne çıkar ve izleyicileri 11 Eylül saldırısı konusunda bilgilendirir. Etrafı çocuklarla çevrili Bush şu açıklamada bulunur:

“Yanlış yapmayın. Birleşik Devletler bu korkakça eylemlerden sorumlu olanların peşine düşüp onları cezalandıracaktır. Özgürlüğün kendisi bu sabah kimliği belirsiz korkakça bir saldırıya uğramıştır ve özgürlük savunulacaktır. [...] Bu eylemleri yapan teröristler ile onlara yataklık yapanlar arasında bir fark gözetmeyeceğiz. Hiçbirimiz bu günü unutmayacağız. Yine de özgürlüğü ve bu dünyadaki iyi olan herşeyi savunmaya devam edeceğiz” (Hare, 2004, s. 17).

Hare bu sahnede çocukları kullanarak sembolik bir imge oluşturma yoluna gider. Çünkü çocuklar masumiyetleriyle geleceği ve özgürlüğü temsil etmektedir. Dünya genelinde yaşanan sorunlara karşı askeri müdahale seçeneği trajik sonuçlar oluşturmaya eğilimlidir. Özellikle dünyadaki çıkar savaşlarında hiçbir sorumlulukları bulunmayan masum çocukların savaşlar sonucunda öldürüldükleri düşünülürken askeri seçeneğe daha vahşice bir çözüm yolu olarak görülebilir. Bu nedenle dünya kamuoyunu ikna edici argümanlar gerekmektedir. Simülakr evreninin dayattığı bu hipergerçekliği kurgulama görevi Bush'un savaş kabinesine verilir. Emperyalizmin doyuma ulaşabilmesi için gerçeğin varlığının da yokluğunun da gizlendiği simülakr kurulmalı ve Irak petrolü yağmalanmalıdır. Bush'un işgal sürecine neden olarak öne sürdüğü argümanlardan birinin 11 Eylül terör eylemleri sonucunda saldırıya uğrayan özgürlük olduğu açıktır. Bu saldırıya cevap verilmesi gerektiğini düşünen Başkan Bush Amerika'ya tarihsel bir görev düştüğünü belirtir. Oyunda bu tarihsel görev silah zoruyla da olsa demokrasiyi başka ülkelere ihraç etmek, kamuoyunu algı operasyonları yoluyla işgal sürecine hazırlamak ve bir Başkan olarak açıklama yapma gereksinimi bile duymamak şeklinde kendisini gösterir. Bush'un sahneye yansıyan sözleri demokrasi ihraç eden bir ülke liderinden çok diktatörü andırmaktadır:

“Ben komutanım – açıklama gereği duymuyorum. Ağzımdan çıkanları neden söylediğimi açıklama gereği duymuyorum. Bu başkan olmakla ilgili ilginç bir şey. Belki başkasının bir şeyi neden söylediğini bana açıklaması gerekebilir. Ama ben hiç kimseye bir açıklama borçlu olduğumu sanmıyorum” (Hare, 2004, s. 10).

Bu sözleri dile getiren emperyalist devletlerce diktatör olarak ilan edilen ve bütün dünya için tehdit olduğu öne sürülen Saddam Hüseyin değil de Başkan Bush oluşu izleyicilere yaşananları yeniden değerlendirme zamanının geldiğini hissettirmektedir. Oyunun sonunda Bush'un işgal süreciyle ilgili yaptığı konuşmada söylediği, “Tanrı bana El Kaide'yi vurmamı söyledi ve ben de vurdum. Sonra beni Saddam'ı devirmekle görevlendirdi ve ben de yaptım” (Hare, 2004, s. 119) sözleri çarpıtmanın ve manipülasyonun oyundaki izdüşümleri olarak değerlendirilebilir. Bu süreçte Başkan yalnız değildir. Yaptıkları ve yapacakları için hesap verme yükümlülüğü hissetmeyen Bush'a algı oluşturma noktasında İngiltere Başbakanı Tony Blair de katılır:

“Bu tartışmış olduğum bir şey. Etik bir görev. Buna inanıyorum. Batı'nın kendi vatandaşlarına zulmeden rejimlere müdahale hakkı vardır- hayır, bir haktan fazlasıdır, bir sorumluluktur. En basit ifadeyle insanlıktır bu. Bir noktadan sonra hepimiz yeni bir kod ifade etmek zorunda kalacağız” (Hare, 2004, s. 41).

Blair'in dile getirdiklerinde yer alan bu yeni kodun Baudrillard'ın sözünü ettiği simülakrın en son aşaması olan genetik kodlama çağı olduğu açıktır. İnsanlığın iyiliği için uğraş vermek yerine, Irak'a müdahale için sanal gerçeklik oluşturmak ve asıl amacı demokrasi maskesiyle gizlemek gibi edimler *Siyasette ve Toplumda Narsisizm, Ayartma ve İktidar* başlıklı kitabın yazarı Barbel Wardetzki açısından da düzmece olarak nitelenmektedir:

“Sahtekâr, başkalarına faydası olup olmadığına bakmadan öncelikle kendine bir anıt diker. Kendini başkalarına ve büyük bütüne adamak yerine parlatır. Irak Savaşı'nda dünyaya servis edildikleri gibi, apaçık yalanlar ve dezenformasyon kampanyalarında bu, tehlikeli bir hâl alıyor. Alınan izlenime göre, orada kitle imha silahlarının bulunmadığını, uydu görüntülerinin tahrif edildiğini veya tamamıyla alakasız binaların gösterildiğini herkes biliyordu. Bu yalanlar halk için sınırsız acı yaratacak bir savaşı başlatmak için kullanıldı” (2018, s. 89).

David Hare, Bush yönetiminin simülasyon evreni oluşturmaya çalıştığını imleyip 11 Eylül saldırılarının ve bu saldırıların acılarının istismar edilerek başka ülkeleri işgale kılıf olarak kullanıldığını bütün çıplaklığıyla anlatmaya çalışmaktadır. Bu süreçte bütün dünyaya simülakr olarak sunulan işgal nedenleri medyadan ve Blair'den destek görür. Ünlü Fransız gazetesi *Le Monde* olayı, “[h]epimiz Amerikalıyız” (Hare, 2004, s. 18) şeklinde manşet yaparken, İngiltere Başbakanı “[b]u Amerika Birleşik Devletleri ile terörizm arasındaki bir savaş değildir, bu özgür demokratik dünya ile terörizm arasında bir savaştır” (Hare, 2004, s. 18) sözleriyle gerçeği maskeleyerek kamuoyunu sanal gerçekliğe inanmaya davet etmektedir. Hare oyunda Irak halkına da söz hakkı tanır. Iraklı bir sözcüye göre, “güç merkezlerinde gerçekleşen patlamalar Amerikalı politikacıların yasal olmayan egemenliklerini ve halklar üzerindeki gözetleyici tavırlarını bırakmaları için suratlarına atılmış sert bir tokattır” (Hare, 2004, s. 17). Irak halkının büyük çoğunluğu gerçeklerin manipüle edildiğine ve egemen güçlerin kendi çıkarlarına uygun politikaları devreye soktuklarına inanmaktadır. Çünkü Irak'ı özgürleştirme operasyonu sonucunda diktatör olarak görülen Saddam Hüseyin devrilmiş ve yargılanıp idam edilmiştir. Son teknoloji ürünü savaş unsurlarıyla Irak'a demokrasi götürülmüş, ima edilen kitle imha silahları bulunamamış, Irak kan gölüne dönmüş, Bağdat müzesi yağmalanmış, ülkenin kültürel ve ekonomik kaynakları sömürülmüştür.

David Hare korkunç terör saldırılarının dünya genelinde daha acımasız askeri müdahalelere neden olabileceğinin farkındadır. Bu nedenle *Stuff Happens*'da Irak'ın işgali için kullanılan çarpıtmalara odaklanmakla yetinmeyip gerçek nedenlere ve işgal edilen toprakların

sözcülerine de yer vererek değerlendirmeyi izleyicilere bırakmaktadır. Bush açısından durum biraz daha farklıdır. Ona göre, bütün olup biten terörizme karşı yürütülen bir savaştır ve Afganistan da bu savaşın uygulama alanıdır. Afganistan'da edinilen deneyimler Irak'ta kullanılacaktır. Hiç kuşkusuz, Irak'ta yaşanacaklar başka ülkeleri işgal edebilmek için deneyim veri tabanına eklenecektir. Başkan Bush bu amacını şöyle ifade etmektedir:

"Bush Bir model, bir tür model ...

Rice Afganistan bir tür tanıtım modelidir, böylece başka ülkeler bakıp 'Evet anlıyorum, olan budur diyecekler...'

Bush 'Anlıyorum...'

Rice 'Olan budur.'

O'Neil Aklınızda başka hangi ülkeler var?

Bush İran

O'Neil Anlıyorum

Bush Örneğin" (Hare, 2004, s. 20).

Baudrillard bir kökenden ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin çeşitli modeller aracılığıyla üretilmesine simülasyon ya da hipergerçeklik adını vermektedir. Terörle mücadele kapsamında işgal edilen Afganistan da küresel emperyalizmin bir hipergerçeklik modelidir Irak'ın işgalinin hipergerçek nedenleri kitle imha silahlarını yok etmek ve ülkeye demokrasi götürmektir; gerçek neden ise ülkenin petrol rezervlerini sömürmektir. Oyun boyunca işgale kılıf olarak öne sürülen bu argümanlar Hare tarafından izleyicilerin dikkatine ısrarla sunulur. Oyunun ikinci perdesinin açılış konuşmasını yapan Filistinli bir akademisyen Irak'ın işgaline giden yolun gerçek nedenlerine işaret eder gibidir:

"Neden Irak? Neden şimdi? Bu noktada bilindik açıklamalar listesi öne sürülüyor. Çünkü bir Arap demokrasisi model olabilir. Çünkü bu bitmemiş bir işti- 'Çünkü o babamı öldürmeye çalıştı.' Çünkü Osama bin Laden Suudi Arabistan'daki diktatörlüğe dikkat çekmek için hizmet etti ve şimdi Amerikan'ın askeri bir tabana ihtiyacı var. Çünkü Cheney, Halliburton için çalıştı. 'Her şey petrol içindi!' Bizim içinse öyle değil. Filistinliler açısından yaşananlar tek bir şey içindir: Ortadoğu'da Amerika'nın yılda üç milyar dolar getirisi olan bir kolonisinin çıkarlarını korumak" (Hare, 2004, s. 59).

Günümüzde, küresel kapitalizmin uzantıları olan çok uluslu şirketlerin gücünün devletlerle yarışır duruma geldiği benimsenen bir gerçektir. Bu şirketlerin yeni pazar arayışları ise yeni savaşların çıkmasına gebe bir dünya resmi sunmaktadır. İşte David Hare *Stuff Happens*'da bu durumun altını çizer ve küresel kapitalist sisteme kılıf olan simülasyonları oyunun yirminci ve yirmi birinci sahnelerinde aktarmayı sürdürür. İzleyiciler, Birleşmiş Milletler'in Bush yönetimi tarafından ortaya konulan uluslararası hukuk kurallarını kendi çıkarları için nasıl manipüle ettiklerine tanıklık etmektedir. Oyunun bu noktasında Irak'a saldırıyı yasal hak olarak yorumlayan sahte kavrayış ilerleyen sahnelerde gerçekleşen itiraflarla da ortaya dökülmektedir. Simülakr evreninin özünü göstermesi ve Irak'ın işgali sürecine dönük çarpıtmaları ortaya koyması bakımından önemli olan bu itirafların ilki Paul Wolfowitz'e aittir:

"Bir Aktör 2003 Mayıs ayında, Paul Wolfowitz kitle imha silahlarının yalnızca bürokratik gerekçeler nedeniyle tercih edildiğini itiraf etmektedir.

Wolfowitz Bush yönetimi, Saddam Hüseyin'i zorla devirmeyi ana gerekçe olarak gösterdiği sözde kitle imha silahları üzerine yoğunlaşmıştı; çünkü bu politik olarak uygundu, çünkü bu herkesin üzerinde uyuşacağı tek gerekçeydi" (Hare, 2004, s. 116).

David Hare'in, Wolfowitz'in *The Vanity Fair* dergisine vermiş olduğu röportajın önemli kısımlarını oyununa eklemesinin temel nedeni, hiç kuşkusuz, hipergerçekliği ortaya çıkarmaktır. Bu yolla yazar, Saddam Hüseyin rejiminin kitle imha silahlarına sahip olduğunun en ateşli savunucusunu kendi sözleriyle yalanlamaktadır. Wolfowitz'in hemen ardından Dick Cheney'in itirafı sahneye yansır:

"Bir Aktör Eylül'ün 14'üne kadar Dick Cheney de itiraf etmeye isteklidir:

Muhabir Başkan Yardımcısı, geçen yıl bu zamanlar Saddam Hüseyin'in nükleer güç geliştirmiş olduğunu iddia ettiniz.

Cheney Evet yanlış konuştum. Saddam Hüseyin'in nükleer bir silah edindiğine dönük bir kanıtımız asla olmadı" (Hare, 2004, s. 117).

David Hare, Cheney'in itirafını kamuya açık bir konuşmasından alıntılanarak Saddam Hüseyin rejiminin nükleer silah bulundurduğuna dönük insan eliyle oluşturulan büyük simülakra işaret eder. Oyunda yer alan bir diğer itiraf ise "ne yazık ki kullandığımız birçok kaynağın doğru olmadığı ortaya çıktı" (Hare, 2004, s. 117) sözleriyle Colin Powell'dan gelir. Hare, teker teker koalisyon güçlerinin yalanlarını açığa çıkarıp karar alma sürecini yeniden izleyicilere bırakır. Oyunun sonunda yazar, sahneye Iraklı bir sürgünü de taşıyarak olayların bir de işgale uğrayanların gözünden değerlendirilmesini ister ve *Stuff Happens*'i onun çarpıcı sözleriyle noktalar:

"Iraklı Sürgün Yirmi yedi yıl önce ülkemi terk ettim. Diktatörün yıkılmasını bekledim durdum. Sürgünde, bunun için çabaladım. Sonra, Donald Rumsfeld çıkıp 'olur böyle şeyler' dedi. Bugüne kadar duyduğum en ırkçı ifadeydi bu. Bir çekim alanı oluşturuldu. Kasıtlı olarak mı yapıldı? Anlamıyorum. Bizi kurtarmaya geldiler ama planları yoktu. Ve şimdi Amerika'nın kayıpları hesaplanıyor, sayıları kaydediliyor, tabutları bayraklara sarılıyor. Kaç Iraklı öldü şimdiye değin? Kaç sivil öldü? Hiçbir rakam verilmiyor. Ölülerimizin sayısı bile bilinmiyor. Biz Saddam Hüseyin'e karşıydık, birçoğumuz, çünkü

o insanlara zarar verdi ve kim Iraklı masum insanlara zarar verirse bundan sonra da aynı dirençle karşısında olacağım. Evet yapacağım. Söylemek istediğim, deyiş yerindeyse, Irak çarımıha gerildi. Saddam'ın günahları, on yıllık yaptırımlar ve şimdi de bu. Özünde bu, yalnızca bir şeyde kaybetmiş bir ülkenin öyküsüdür. Ama büyük bir günahdır bu. Kendi kendini yönetmeyi başaramadı. Ve bu ülkedeki en kötü insanın yönetimi ele geçirmesi demektir. Bu ülke kendini yönetmedikçe acı çekmeye devam edecek. Anlatmak istediğim, insanlar bana, 'Bak, Amerika'ya söyle' diyorlar. Ben de onlara, 'yazgınızı yanlış kişiye veriyorsunuz' diyorum. Amerika'dan ya da başka hiç kimseden sizin için bir şey yapmasını istemeyin. Eğer siz bir şeyler yapmazsanız, karşılığında alacağınız budur" (Hare, 2004, s. 120).

Oyuna konu olan çok uluslu koalisyon güçlerinin Irak işgalinde kurguladığı simülasyon evreninin amaca ulaşmak için bir araç olarak tasarlandığı görülmektedir. Simülasyon evreninin bir parçası olan yazılı ve görsel medya da bu amaç için ustaca kullanılmaktadır. Bu nedenle David Hare oyunda yer alan gerçek karakterlerin kamu önünde gerçekleştirdikleri konuşmalar üzerinden bu yalan dünyayı betimleme yoluna gider.

Irak'a müdahalenin en detaylı araştırması Tony Blair'in ardından iktidara gelen İngiltere Başbakanı Gordon Brown tarafından kurulan komisyona aittir. Komisyonun başkanlığını yürüten emekli bürokrat Sir John Chilcot'un adıyla gündeme gelen, yedi yıllık araştırmanın ürünü olan ve toplamda on iki cilt tutan Chilcot Raporu, Blair Hükümeti'nin her koşulda Amerika Birleşik Devletleri'ni destekleyen savaş yanlısı tutumunu eleştirerek diplomatik yollar tüketilmeden son seçenek olan savaşa ülkenin yalanlarla sokulduğunu belirtmesi açısından dikkat çekicidir. Oldukça uzun bir araştırma olan Chilcot Raporu'nda öne çıkan tartışılmalı konular şöyledir: Londra'nın Irak politikası araştırma yapılmayan kusurlu istihbarata dayalıdır. Irak ve Saddam Hüseyin o dönemde İngiltere için bir tehdit değildir; buna karşın kişisel dostluk üzerinden sağlanan dayanışma nedeniyle savaşa girilmiş, çok sayıda insan yaşamını yitirmiş, yaralanmış ya da ülkesinden sürülmüştür. Blair'in işgal sonrasında Irak'ı nelerin beklediğinin bilinmemesini işgali zorunlu kılan bir durum olarak öne çıkarması yanlıştır ve İngiliz tarihine sürülmüş bir kara lekedir. Blair'in Başkan Bush'a yazdığı mektupta ifade ettiği 'ne olursa olsun seninleyim' görüşü kabul edilemezdir (Chilcot, 2016, ss. 50-55). Chilcot Raporu'nda Irak'a müdahaleden çıkarılan ve İngiltere'nin dış politikasına yön vermesi umulan derslerin başında gelen "demokratik bir sistemde, büyük bir askeri operasyon için halkın desteği ve anlayışı esastır" (Chilcot, 2016, s. 129) değerlendirmesi ise koalisyon güçlerinin işgale kılıf olarak öne sürdüğü argümanlar aracılığıyla rıza inşası yolunda oluşturdukları simülasyon evrenini kullandıklarını da doğrular niteliktedir. Ayrıca Chilcot Raporu'nda yer alan, ikna edici açıklamalar yapılmaksızın sürekli kitle imha silahlarının kullanımından söz edilmesi, bu silahların kullanımları ile nasıl elde edilebileceği arasındaki farkın gizlendiği ve bu konuyla ilgili olarak hem resmi hem de şüpheye yer bırakmayacak kanıt olması gerektiğine dönük tespitler de oldukça çarpıcıdır (Chilcot, 2016, s. 131).

Sonuç

Duyguların ve inançların kitleleri etkileyip yönlendirmede maddi gerçeklerden daha etkili olduğu, algılarıyla oynanan bireylerin gerçek dışı olayları gerçeklik sandıkları, büyük oyunlarla büyük çarpıtmaların ve büyük anlatılarla büyük yalanların kol kola gezdiği sürecin adidir simülakr. Bu süreçte manipülatörlerle manipülasyona uğrayanlar kendi amaçlarına uygun düşen görüşleri tercih edip kalanları dışlama yoluna gidebilirler. Irak'ın işgal süreci, öncesi ve sonrasında, simülasyon evreninin birçok özelliğini yansıtmaktadır. İşgalci güçlerden biri olan İngiliz yönetimince hazırlanan ve resmi bir belge olan Chilcot Raporu'nda da görülebileceği üzere işgal öncesinde öne sürülen argümanların çoğunun gerçeği yansıtmadığı işgal sonrasında ortaya çıkmıştır. Bunların başında hiç kuşkusuz kitle imha silahı tehdidi gelmektedir. Kitle imha silahı korkutmasının işgale kılıf olarak kullanıldığı, gerçek hedefin ise Irak petrolünü sömürmek olduğu yine Chilcot raporunda yer bulmaktadır.

Baudrillard, günümüzde gerçeğin yanılısamadan başka bir anlam ifade etmediği konusunda ısrarcıdır. Düşünür, yanılısama ve gerçeklik düzleminde yaşanan çatışmaya ünlü Watergate skandalını örnek vermektedir. Baudrillard'a göre Watergate gerçekte hiç yaşanmamış kurmaca bir olay, bir tür simülakrdır. Baudrillard benzer şekilde 1991 yılında gerçekleşen Körfez Savaşı'nın da gerçek olmadığını belirtmiştir. Bu bağlamda düşünürü göre Irak'ın işgal süreci de sanal evrenin bir parçası olarak tarihin belleğine kaydedilmiştir. Çünkü simülasyon yoluyla gerçekliğin yeniden üretimi olasıdır ve küresel kapitalizm için bu vazgeçilmezdir. David Hare de Baudrillard gibi Irak'ın işgali için gerekçeler üretildiğini, bu yolla gerçek amacın maskelendiği görüşündedir. *Stuff Happens*'da Afganistan başka ülkeler için bir tanıtım modeli şeklinde sunulmaktadır; Irak ise uygulama alanı olarak değerlendirilmektedir. Küresel kapitalizmin bir sonraki hiperuzamının neresi olacağı sorusu oyunun sonunda sahneye çivilenen rahatsız edici bir sorundur. İşte, Irak'ı işgal sürecinde merkez medya üzerinden oluşturulan hipergerçekliği gören David Hare, oyunda önce Irak işgalinin gerçek nedenlerini gizleyen Batılı güçlerin manipülasyonlarına, oyunun ilerleyen bölümlerinde ise itiraflarına yer vererek emperyalist devletlerin simülasyonunu deşifre yoluna gider. Bu bağlamda *Stuff Happens*'ı kurgularken Irak'ın işgali gibi somut bir olaydan ve işgal güçlerinin gerçek karakterlerinden yola çıkan yazar bu kişilerin işgal için öne sürdükleri gerekçeleri basında yer bulan konuşmaları üzerinden sahneye yansıtır. İşgalin ardından da bu kişilerin yalanlarını yine aynı yöntemi kullanıp kanıtlama yoluna giderek simülasyonlar çağında yaşandığını anımsatır ve gerek savaşa dönük değerlendirme sürecini gerekse postmodern emperyalizmin yeni bir hedefinin olup olmadığı sorusunun yanıtını izleyicilere bırakır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazar, bu çalışma için Manisa Celal Bayar Üniversitesi BAP Koordinatörlüğü'nden finansal destek aldığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Declaration of Interests: The author has no conflicts of interest to declare.

Funding: The author declared that this study has received financial support of Manisa Celal Bayar University Scientific Research Projects Coordinatorship.

Kaynaklar

- Adanır, O. (2004). *Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. Dokuz Eylül.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı. (1982).
- Baudrillard, J. (2012). *Kusursuz Cinayet* (N. Sevil, Çev.). Ayrıntı. (1995).
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (O. Adanır, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi. (1976).
- Chilcot, J. (2016). *The report of the Iraq Inquiry*. <https://www.gov.uk/government/publications/the-report-of-the-iraq-inquiry> Date of access: 15.03.2021
- Colebrook, C. (2013). *Gilles Deleuze*. (C. Soydemir, Çev.). Doğu Batı. (2002).
- Cuddon, J. A. (2013). *Dictionary of literary terms & literary theory*. Penguin.
- Günenç, M. (2020). *David Hare'in Oyunlarında Post-Truth Söylem*. Çizgi.
- Hare, D. (2004). *Stuff happens*. Faber and Faber.
- Hornby, A. S. (2005). *Oxford advanced Learner's dictionary*. Oxford University Press.
- Page, A. (1992). *The death of the playwright?* Macmillan.
- Powell, J. L. (2012). *Baudrillard and postmodernism*. Nova Science Publishers.
- Rusinko, S. (1989). *British Drama 1950 to the Present: A critical history*. Twayne.
- Wardetzki, B. (2018). *Siyasette ve Toplumda Narsisizm, Ayartma ve İktidar* (D. Cankoçak, Çev.). İletişim. (2017).