



ARAŞTIRMA MAKALESİ | RESEARCH ARTICLE

PHILIP RIDLEY'İN DİSTOPIK OYUNUNDAKİ ANARŞİNİN TRAVMA MAĞDURU KARAKTERLER ÜZERİNDEKİ GÜÇ ETKİSİ

**Samet GÜVEN**

Dr. Öğr. Üyesi, Karabük Üniversitesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü,  
sametguven@karabuk.edu.tr  
ID 0000-0001-6883-5109

**Timuçin Buğra EDMAN**

Doç. Dr. Düzce Üniversitesi, İngilizce Öğretmenliği Bölümü,  
timucinedman@outlook.com  
ID 0000-0002-5103-4791

**Atf / Citation:** Güven, S. & Edman, T.B (2024). Philip ridley'in distopik oyunundaki anarşinin travma mağduru karakterler üzerindeki güç etkisi. *İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, (İNİJOSS), 13(1), 101-123

[doi https://doi.org/10.54282/inijoss.1365024](https://doi.org/10.54282/inijoss.1365024)

**ÖZ**

Yirminci yüzyıl, dünya üzerinde meydana gelen savaşlardan ve soykırımlardan dolayı milyonlarca insanın hayatını kaybettiği acı bir dönem olarak tarihe geçmiştir. 1990'lı yılların yazarları, insanların kitlesel biçimde ölümüne sebep olan şiddet olaylarını gün yüzüne çıkarıp bir farkındalık oluşturmak amacıyla, bu acı olayları sahneye taşımaya başlamışlardır. Bu yazarlardan biri olan Philip Ridley, *Kürklü Merkür* adlı oyununda insanların yaşamış oldukları travmatik olaylardan dolayı ortaya çıkan psikolojik rahatsızlıkları oyundaki karakterler vasıtasıyla gözler önüne sermektedir. Böylelikle, yirminci yüzyıl insanların yaşamış oldukları içsel sorunları sahnede yansıtarak tek çözüm yolunun ölüm olmadığını ironik bir şekilde seyircilere anlatmıştır. Bununla birlikte, oyundaki karakterlerin içsel bunalımlarına sebep olan güç elde etme isteği, onların ölümüne sebep olmaktadır. Diğer bir deyişle, psikolojik olarak iradesini kontrol altına alamayan insanlar, kendi hırslarının kurbanı olmaktadır. Bu açıdan çalışma Foucault'un güç ve şiddet söylemi çerçevesinde incelendiğinde, toplumsal ilişkilerin içsel dinamikleri aracılığıyla nasıl şekillendiğini ve güç ilişkilerinin bireylerin travmatik deneyimlerinde nasıl belirleyici bir faktör haline geldiğini açıkça ortaya koymaktadır. Suratına tiyatro akımının iyi bir örneği olan oyun, insanlığın karanlık geleceğini yansıtarak onların iç dünyalarına ayna tutmaktadır. *Kürklü Merkür*, izleyicilerine çevrelerinde ortaya çıkan şiddet olaylarından bireylerin, özellikle de ebeveynsiz çocukların, psikolojik olarak nasıl olumsuz etkilendiğini göstermektedir. Ebeveyn kontrolü dışında büyüyen bu savunmasız çocukların, ergenlik çağlarına eriştiklerinde yaşadıkları psikolojik bunalımlardan dolayı acı çekecek olmaları kaçınılmaz bir gerçektir. Philip Ridley'in distopik oyunu, anarşinin yarattığı kaotik ortamda yaşayan travma mağduru karakterlerin üzerindeki güç etkisini derinlemesine inceleyerek, güç dinamiklerini sorgular ve bu karakterlerin yaşadığı travmaları kullanarak insan psikolojisinin karmaşıklığına dair derin bir anlayış sunmaktadır. Bu kapsamda makalenin amacı, Michel Foucault'un güç ve iktidar odaklı söylem anlayışı bağlamında Philip Ridley'in *Kürklü Merkür* oyunundaki karakterlerin yaşamış olduğu şiddet olaylarının nedenlerini ortaya koyarak aslında yirminci yüzyıl insanının iç dünyasına ışık tutmaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Philip Ridley, Anarşi, Travma, Foucault, Güç, Düzen Bozukluğu.

## THE POWER EFFECT OF ANARCHY ON TRAUMATIZED CHARACTERS IN PHILIP RIDLEY'S DYSTOPIAN PLAY

### ABSTRACT

The twentieth century has gone down in history as a period in which millions of people lost their lives due to wars and genocides on Earth. The writers of the 1990s started to bring these painful events to the stage to shed light on the violence that caused the mass death of people and raise awareness. Philip Ridley reveals the psychological disorders that arise due to the traumatic events that people have experienced through the characters in his *Mercury Fur*. Thus, he ironically explains to the audience that death is not the only solution by reflecting the inner problems of the people of the twentieth century on the stage. Additionally, the desire to gain power, which causes the internal depression of the characters in the play, leads to their death. In other words, people who cannot psychologically control their will become victims of their own ambitions. In this respect, the study reveals how social relations are shaped through their internal dynamics and how power relations become a determining factor in the traumatic experiences of individuals when it is examined within the framework of Foucault's discourse of power and violence. *Mercury Fur* shows how individuals, especially parentless children, are psychologically affected by the violence around them. It is an inevitable fact that these vulnerable children who grow up outside of parental control will suffer from the psychological depressions they experience when they reach puberty. Philip Ridley's dystopian play questions the power dynamics by deeply examining the power effect on the characters who are victims of trauma living in the chaotic environment created by anarchy, and offers a deep understanding of the complexity of human psychology by using the traumas experienced by the characters. In this context, the article aims to shed light on the inner world of twentieth-century people by revealing the reasons for the violent events experienced by the characters in Philip Ridley's *Mercury Fur* in the context of Michel Foucault's understanding of power and power-oriented discourse.

**Key Words:** Philip Ridley, Anarchy, Trauma, Foucault, Power, Disorder.

### GİRİŞ

Philip Ridley tarafından 2005 yılında yazılan *Kürklü Merkür* aynı yıl sahnelenmiştir. Buy oyun, distopik bir atmosfer içinde geçen ve izleyicilere toplumsal çöküş, yozlaşma ve bireysel trajedilerin iç içe geçtiği bir dünyayı sunan bir eserdir. *Kürklü Merkür*, insan doğasının karanlık yönlerini ve toplumun çürüyüşünü ele alarak, gelecekteki potansiyel bir distopik dünyayı sahne dekorasyonlarıyla tasvir etmektedir. Ridley, eserinde sürükleyici bir atmosfer oluşturarak, insan ilişkilerini, güç dinamiklerini ve kişisel özlemleri mercek altına almaktadır. Yazar, izleyicilere mevcut toplumsal yapıları sorgulatırken, insanlığın olası bir çöküşünün yarattığı kaotik ortamda yaşayan karakterler aracılığıyla derin bir düşünce deneyimi sunmaktadır. Yazarın kullandığı ortam, kullanılan dil, sahnedeki gothik nesnelere gibi distopik unsurlar, oyunun temelini oluşturarak, seyircilere çağdaş meselelere, toplumsal eleştirilere ve bireysel travmalara odaklanan bir sanatsal deneyim sunmaktadır.

Seyirciler insanların başından geçen kötü olaylar sonucunda psikolojik problemler yaşadıklarına şahitlik etmektedirler. İçerdiği şiddet yüzünden bu oyun birçok eleştirmen tarafından yerden yere vurulmuştur. Örneğin "The Daily Telegraph" yazarı Charles Spencer oyunu, "kendi hasta fantezileri tarafından açılan ve ucuz heyecandan fazlasını sunmayan bir yazar tarafından zehirli bir parça" olarak tanımlamıştır. (Rebellato 2011, s.438)<sup>1</sup>. Bu oyunda Ridley, karakterlerin dünyada meydana gelen kanlı olaylardan psikolojik olarak zarar

<sup>1</sup> İngilizce metinler yazarlar tarafından çevirilmiştir.

gördüklerine dikkat çekmektedir. Yaşadıkları travmalardan dolayı karakterler geçmişlerini hatırlayamamaktadırlar. Aleks Sierz oyunu şu şekilde anlatmaktadır:

Oyun şiddetli anarşi vizyonu ile liberal duyarlılıkları aşağılamakla birlikte, bizleri dokunulmaz liderler konusunda da uyarılmaktadır. Gelecek nesilleri eğitme yeteneğimizi sorgularken aynı zamanda sunduğu kötü aile yapısı ile toplum kavramı çöktüğünde çocukların karşılaşacakları psikolojik zorlukları gözler önüne sermektedir (2011, p.202).

Sahneye çıkan ilk karakterler 19 yaşındaki Elliot ve onun 16 yaşındaki zihinsel problemlili kardeşi Darren'dir. Bu iki gizemli kardeş, sahne talimatlarının da gösterdiği gibi terk edilmiş bir eve zorla girerler: "Ön kapı bir levye ile zorla açılır ve Elliot içeri girer. Kapüşonlu bir ceket giyen Elliot, elinde büyük bir çanta ile topallayarak karanlıkta ilerlemektedir" (s.9). Şüpheli hareketleri nedeniyle ilk bakışta azılı gangster gibi görünseler de sonradan kaos yaratmak için tuhaf davranışları ortaya çıkmıştır ve bu başlangıç aslında izleyicilere karakterlerin ait olduğu sosyal sınıfla ilgili bilgi vermektedir.

Elliot ve Darren kelebek (uyuşturucu) satarak ve gizli partiler düzenleyerek hayatlarını kazanmaktadırlar. Bu yüzden gerçek kimliklerini gizlemek adına kapüşonlu ceketler giymektedirler. Hazırladıkları partilerde aşırı derecede şiddete tanıklık ettikleri için giydikleri kapüşonlar onların dünyanın karanlık yüzü ile bağlarını koparma isteklerinin bir sembolü haline gelir. Philip Ridley bu oyunun kurgusu için bilerek doğu Londra'yı seçmiştir. Çünkü bu kısım her zaman "kötü niyetli, damgalanmış bir sosyal alan; düzen ve nezaket edepsizliğinin bir antitezi" (Newland 2008, s.18) olarak bilinmektedir. Oyunun kurgulandığı yer sayesinde Ridley bir kaos ortamı yaratmak için insanların ön yargılarından yararlanarak onların iç dünyasına direkt olarak hitap edebilmektedir.

Bu odanın içerisinde koltuklar, raflar, parçalanmış bir masa ve kirli bir halı gibi birkaç parça modası geçmiş eşya bulunmaktadır. Pencerelerin önüne çakılan tahta parçasının oluşturduğu karanlık aslında seyircilerin sahnede göreceği muhtemel şiddet ile ilgili ipuçları vermektedir. Eski mobilyaları ve tozla kaplı duvar kağıtlarıyla bir zamanlar terk edilmiş olan bu ev aslında ıssız bir dünyayı temsil etmektedir. Artık kullanılmadığı için bir nevi çekirdek aile yapısının çöküşünü temsil eden bu ev aynı zamanda iyi aile terbiyesi almamış çocukların hayatta yaşayacağı psikolojik sorunların çıkış noktası olarak da yorumlanabilir.

Philip Ridley'in yarattığı karakterlerin birçoğu yaşadıkları psikolojik sorunlardan dolayı geçmişlerini hatırlamakta da zorluk çekmektedirler. Elliot pencereyi açtığı zaman gün ışığı odayı aydınlatmaktadır. Odaya giren bu ışık aslında semboliktir. Çünkü içeriye giren bu ışıkla birlikte karakterler yavaş yavaş geçmişlerinden kesitler hatırlayarak yaşadıkları psikolojik çöküşlerle ilgili izleyicilere bilgi vermektedirler. Oyunda gerçekleşen olaylar kimyasal silahla yapılan hayali bombalama saldırılarının hemen ardından gerçekleşmektedir. Bu saldırı sonucunda bütün ülke uyuşturucu maddeyi temsil eden kelebekler tarafından istila edilmiştir. Dan Rebellato'ya göre; "oyundaki bu psikoterapi

ilaçlarının sosyal kontrol girişimi olarak hükümet tarafından kasıtlı olarak dağıtıldığını göstermektedir”(2011, s.438). Bu etkili ilaçların (kelebeklerin) kullanımı insanların hafızalarını kaybetmelerine sebep olduğu için onlara hem fiziksel hem de psikolojik olarak acı vermektedir. Bu tür bir distopik senaryo, hükümetin bireylerin zihinsel durumlarını manipüle ederek toplumsal düzeni güvence altına almayı amaçladığını düşündürmektedir. Psikoterapi ilaçlarının kasıtlı olarak dağıtılması, bireylerin duygusal ve zihinsel durumlarını kontrol altında tutma çabasının bir parçası olarak değerlendirilebilir. Bu durum, bireylerin özgür iradesini sınırlayarak, toplumun istenen normlara uyumunu sağlama çabası olarak da yorumlanabilir. Yazar oyunda geçmişini kaybetmiş bir toplumda neler olabileceğini araştırmak istediği için bilerek hafızasını kaybetmiş gothik karakterler yaratmıştır. Bu yüzden Ridley, Elliot ve Darren kardeşleri hayatta kalmaları için zengin müşterilere uyuşturucu ve seks partileri düzenleme işi ile uğraştırarak anarşik bir düzenin tam ortasına yerleştirmiştir. Bu kadar korkunç şartlar altında, ruhsal ve psikolojik bozukluklar onlar için kaçınılmaz olmuştur. Elliot toplumun içinde bulunduğu durumu oyunda şu şekilde açıklamıştır:

Sokak insanlarla dolu. Hepsinin elinde silah var. Çubuklar, silahlar ve bıçaklar var. Dizim çok şiddetli bir şekilde zonkluyor, fakat kaçmam gerektiğini biliyorum. [...] Her yerde çığlık atıp, kaçışan insanlar var. (ss. 57-58)

Farklı türden silahlara sahip olan bu insanlar, bu kaotik ortamda hayat mücadelesi vermektedirler. Elliot sadece hayal ürünü olabileceği gerçeğine rağmen şahit olduğu şiddet anlarını anlatmaya devam eder ve yolda giderken gördüğü bir zebranın çocuklar tarafından bıçaklandıktan sonra yakılarak katledildiğini söyler. Elliot'ın içinde bulunduğu ruh hali aslında izleyicilere bu anarşik dünyada hayatta kalmanın sadece insanlar için değil diğer varlıklar için de zor olduğunu ima etmektedir. Foucault “şiddet ilişkisi bir bedene veya nesneye etki eder; zorlar, yok eder ya da bütün olasılıkları imha eder” demektedir (2001, s.340). Diğer bir deyişle şiddet tehditi bile insanları psikolojik çöküntülere sürüklemektedir.

### **1. Michel Foucault'un Güç ve Şiddet Odaklı Yöntem Anlayışı**

İçinde yaşadığımız dünya şiddete o kadar maruz kalmış durumdadır ki terör ya da öfke gibi bazı kelimeler günlük konuşmalarımızın bir parçası haline gelmiştir. Sadece geçtiğimiz yüzyıl, savaşlar, soykırımlar ve çeşitli uluslar arasındaki çatışmalar nedeniyle en az 100 milyon insanın ölümüne tanık olmuştur. Yirminci yüzyılın, şiddet yüzyılı olarak adlandırılmasının temel nedeni de budur (Arendth 1970, s.3). Bu aynı zamanda insanların ve ülkelerin şiddet dolu bir dünyada hayatta kalmaya çalıştıkları anlamına da gelmektedir. Şiddet, gücü çevreleyen dinamiklerin yanı sıra gücü elde etme veya elde tutma mücadelesinde de önemli rol oynamaktadır. Başka bir deyişle, güç tüm insan toplumuna nüfuz etmekte, en alttan gelip en üste ulaşmakta ve toplumsal ilişkileri şekillendirmektedir.

Foucault'a göre güç, toplumsal ilişkilerin temel bir itici gücüdür. Ancak, güç sadece devlet veya kurumsal yapılarla sınırlı değildir; aksine, güç her yerdedir ve mikro düzeyden makro düzeye kadar her seviyede bulunabilir. Foucault'a göre insan, hâkim bir güç tarafından kontrol edilir.

Güce sahip olma isteği dünyadaki tüm acıların ve kötülüklerin kaynağı olarak görülür. Gücün artması, daha fazlasını elde etmek için korkunç bir arzuya neden olur. Çünkü onu elde etme ve kontrol etme isteği kişinin kendi benliğinin kaybolmasına sebep olur. Böylece, şahıslar gücün cazibesine kapılır. Temel olarak güç, bir parçanın ya da sahip olunan hakkın insanları ve/veya olayları kontrol etme yeteneğini ifade eder. Foucault'a göre ise güç "eşitsizlikler nedeniyle sürekli olarak iktidar durumlarını doğuran, ancak iktidar durumları her zaman yerel ve istikrarsız olan ilişkilerinin dinamik bir parçasıdır" (1978, s.93). Başka bir deyişle, ona göre güç, şiddetle karşılaştırıldığında daha soyut ve belirsiz bir terim olarak kalmaktadır, ancak güç kişinin sınırlamalarla başa çıkma çabasıdır. Bu bağlamda, Foucault güç ve şiddet ilişkisini şu şekilde açıklamaktadır:

Aslında şiddetten söz ettiğimizde, [...] aklımızda her zaman bir tür fiziksel ve dizginlenmemiş bir güç çağrışımı vardır. Bu kavram bana tehlikeli geliyor çünkü kontrolsüz ve düzenlenmemiş bir gücü seçmek, şiddetin nüfuz etmediği gücün fiziksel güç olmadığını düşünmemize yol açmaktadır (2006, p.14).

Şiddet, Foucault'un güç anlayışında önemli bir rol oynar, ancak şiddetin en sık görüldüğü yer güç ilişkilerinin açıkça ifade edildiği durumlar değildir. Foucault, şiddetin gücün bir sonucu olarak değil, gücün bir aracı olarak görülmesini savunmaktadır. Yani, şiddet genellikle gücün bir ifadesi veya gücü sürdürmek için kullanılan bir araç olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda, G. Watts Cunningham "bir güç istenci olarak yaşamın kendisini zorunlu olarak mücadele ve şiddet yoluyla ifade ettiğini ve sonuç olarak bireyciliğin, benmerkezci davranış anlamında bireyciliğin, bencilliğin, bunun en yüksek tezahürü olduğunu" belirtir (1919, s.482). Bu aynı zamanda şiddetin yalnızca güçle ilgili olduğunu da göstermektedir. Ancak Foucault'ya göre iktidar ilişkilerinin tümü mutlaka şiddeti gerektirmez. Güç, failer arasındaki karşılıklı etkilerden de ortaya çıkmaktadır:

Foucault'ya göre, disiplin gücü olmadan şiddet olamayacağı için güç ve şiddet bir arada var olmalıdır. Disiplin, gücün uygulanabileceği yollardan sadece biri olduğundan, gücün disiplin olarak düşünülmemesi gerekmektedir. Disiplin temel olarak insanların toplumdaki davranışlarını belirleyen bir güç yapısıdır. Bu, güç ve şiddetin tamamlayıcı unsuru olduğundan dilin katkısıyla insanların faaliyet ve davranışlarının düzenlenmesiyle sağlanır (2001, s.341).

Aynı bağlamda Foucault, modern dünyanın paradigmatik kurumunun hapisane olduğunu ileri söylemektedir. Bu çerçevede panoptikonun Jeremy Bentham tarafından belirli bir iktidar biçimini sembolize etmek üzere formüle edilmiş bir mimari tasarım olduğunu öne sürer. Panoptikon, merkezinde gözlemci için bir oda bulunan uzun bir kulenin yükseldiği dairesel bir yapının planıdır. Dairenin kuleye bakan iç duvarları açık bırakılmıştır, böylece dairesel yapıyı oluşturan hücreler gözlemci istediği zaman kuleden rahatlıkla izlenebilmektedir. Kule öyle bir mekanizma ile tasarlanmıştır ki, ışıklandırılarak bekçinin istediği zaman istediği hücreyi seçmesine ve içindeki mahkûmu istediği zaman gözlemlemesine olanak sağlamaktadır. Böylece Foucault, panoptikonun gözlem mekanizması sayesinde "iktidarın uygulandığı tüm hizmetler

üzerinde yeni bilgi nesnelere" (1995, s.204) keşfettiğini öne sürer. Bu şekilde insanların tutumları duygusal şiddet ile sınırlandırılmaktadır.

Panoptikon projesinde hapisanenin hücreleri kalın duvarlarla birbirinden ayrılmıştır, böylece hiçbir mahkûm birbiriyle iletişim kuramaz. Ayrıca bu sayede mahkûmların bir başkasının varlığından haberdar olma şansı da yoktur. Gözlemciyi görünmez kılmak için gözlemcinin bulunduğu odanın içinin karanlık olması gerekir. Dolayısıyla mahkûmlar gözlemcinin varlığından emin olamayacak ve hiçbir zaman izlenip izlenmediğini bilemeyecektir. Bu yapı, insanların sürekli kontrol altında tutulduğu toplumlarda güç ve cezalandırmanın nasıl işlediğinin açık bir örneğidir. Bu yapıdaki bireyler kendi üzerlerinde fiziksel ve duygusal şiddete maruz kalırlar. Foucault bu durumu şu şekilde açıklamaktadır:

Gözetim, eylemi bakımından kesintili olsa bile, etkileri bakımından kalıcıdır; gücün mükemmelliği, onun gerçek kullanımını gereksiz kılma eğiliminde olmalıdır; bu mimari yapının, onu uygulayan kişiden bağımsız bir güç ilişkisi yaratma ve sürdürme makinesi olması gerektiği; kısacası mahkûmların bizzat taşıyıcısı oldukları bir iktidar durumuna kapılmaları gerekmektedir (1995, s.201).

Bu sanal hapis cezasının başarılı olabilmesi için her mahkûmun her zaman bir yetkili tarafından gözlem altında tutulması gerekmektedir. Foucault'ya göre Bentham, disipline edici iktidarın rasyonelliğini böyle bir tasarımla ortaya koymaya çalışmıştır. Ona göre bu gücün hem görünür hem de doğrulanamaz olması gerekir ki her mahkûm kuleyi her zaman gözlerinin önünde görmesi gerekmektedir. Böylelikle her zaman gözlem altında olduklarının farkında ve bilincinde olmaktadır. Bu gözlem altında tutulma durumunu Foucault şu şekilde belirtmektedir:

Silaha, fiziksel şiddete, maddi kısıtlamalara gerek yok. Sadece bir bakış. Denetleyici bir bakış, sorumluluğu altındaki her bireyin kendi gözetmeni haline gelecek kadar içselleştireceği, böylece her bireyin bu gözetimi kendi üzerinde ve kendisine karşı uyguladığı bir bakış (1980, s.155).

Ayrıca mahkûm hiçbir zaman gözlemcinin varlığından emin olmamalıdır. Her zaman orada olduğu varsayılan gözlemcinin varlığı, kontrolü güçlendirmekte ve disiplin yetkisinin etkinliğini artırmaktadır. Gözetim teknikleri tutuklu kişilerin sadece bedeni üzerinde değil, zihni üzerinde de çalışmakta ve aşırı güç kullanımı, olası suçların veya isyanların önlenmesini amaçlasa da şiddete yol açmaktadır. Başka bir deyişle, bir mahkûm, işkence etmekten ziyade gözlem yoluyla disipline edildiği sınırlı bir alanda olacaktır. Acımasız ve gaddar tavırları olduğu düşünülen bir kişinin bu şekilde disipline edildiği varsayılmaktadır. Böylece yeni bir cezalandırma/şiddet biçimi ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda disiplinin amacı "her bireyin davranışını her an denetleyebilmek, değerlendirebilmek, yargılayabilmek" (Foucault 1995, s.142) olduğundan panoptikondaki hapisane kavramı aşırı gözlem ve düzen yoluyla bireyin davranışlarının ıslah edildiği bir mekâna dönüşmektedir.

İktidarın çirkin yüzünün bir tezahürü olarak şiddet, Foucault için tartışmaya açık en önemli konulardan birisidir. Çünkü iktidardaki insanlar şiddetin bir parçası olabilmektedirler. Paulo

Freire'nin belirttiği üzere, “şiddet, baskı yapanlar ve başkalarını kişi olarak tanımayanlar tarafından başlatılmaktadır” (2005, s.55). Toplumda güçsüz insanlar şiddete maruz kalmaya öyle alışırlar ki, direnemedikleri için bu durum bir tür alışkanlığa dönüşmektedir. Dolayısıyla yirminci yüzyılda bireylerin otorite tarafından baskı altına alındığı üzücü bir gerçektir. Bu bağlamda, modern dünyada insanlar yaşadıkları baskı, kısıtlama, depresyon ya da travmatik deneyimler nedeniyle, sözlü, duygusal ve fiziksel şiddetle çevrelenmiş bir dünyada yaşamak zorunda kalmaktadırlar.

Sonuç olarak, Foucault'ya göre güç ve şiddet birbirinin sonucudur. Güç, insanların hükmetme ihtiyacını göstermek için uygulanır. Çünkü insanlar başkalarına hükmettiklerini ve onları kontrol altında tuttuklarını hissedebilirler. Foucault'ya göre hükümetler, halkını sürekli gözetim altında tutarak sanal ve gerçek hapisaneler yaratmışlardır. Bu kapsamda, Foucault'un düşünceleri, güç ve şiddetin sadece bireyler arasında değil, aynı zamanda toplumsal düzeyde de nasıl işlediğini vurgulamaktadır. Böylece çağdaş dünyada insanlık kendi kendisinin koruyucusu haline gelerek şiddete dayalı bir disiplin mekanizması meydana getirmiştir.

## 2. Karakterlerin Arasındaki Güç Savaşının Psikolojik Etkileri

*Kürklü Merkür*, karakterlerin başından geçen trajik olaylar nedeniyle yaşadıkları psikolojik travmaları anlatmaktadır. Bu nesil yakın zamanda; 11 Eylül 2001'e, Afganistan'daki savaşa(2001) ve Irak savaşına(2003) tanık olmuştur. Savaş kavramı dramatik bir şekilde topluca olumsuz etkiler yarattığı için sadece oyundaki karakterlerde değil seyirciler üzerinde de psikolojik rahatsızlığa sebep olmaktadır. Çünkü bu oyun savaşların herhangi bir zamanda, hatta modern dünyada bile beklenmedik bir şekilde ortaya çıkabileceği gerçeğini insanlara hatırlatmaktadır.

Savaşların yıkıcı etkileri dikkate alınırsa oyun iki farklı açıdan değerlendirilebilir. Bir yandan seyirci savaş kurbanlarının asimile edilerek hafızalarının kaybolmasıyla kültürlerinin çöküşünü görmektedir. Öte yandan ise karakterler etraflarındaki insanlardan ve normal hayatlarından bağları kopararak kendilerini hem umutsuz hem de güçsüz hissetmelerine neden olan bireysel psikolojik bunalımları tecrübe etmektedirler. Ernst Van Alphen'a göre; “Bir anı, hatırlanan olaydan oldukça farklı olsa da –bir şeyin anısıdır- travma durumunda ise gerçeklik ve temsil birbirinden ayırt edilemez” (1998, s.36). Aslında bu durum travmanın geçmişle ilgili somut bir gerçeğe dayandığını göstermektedir. Oyundaki her bir karakter maruz kaldığı anarşik şiddetle şekillenen anlatımlarıyla kendi kültürünü aktarmaktadır. Bunun yanı sıra fiziksel ve psikolojik şiddetin yol açtığı hafıza kaybı ve kelebeklerin uyuşturucu olarak kullanılmasına odaklanılarak tarihin ve kültürün çöküşüne de değinilmektedir. Örneğin Naz bir noktada, “heykel yeri” dediği İngiltere Müzesi'nden bahsetmek istiyor fakat esasında maruz kaldığı psikolojik şiddetin tamir edilemez sonuçları nedeniyle müze terimini kullanamıyor:

**Darren:** Heykel yerini tarif et. Eminim biliyordur.

**Naz:** Batı'da büyük bir bina. Cam tavan. Onu ateşe verdiler. [...] Bunun için bana iki kelebek verdin.

**Elliot:** Ne için?

**Naz:** Kâse. Birbirlerinin kalplerini bıçaklarla oyup çıkartan insan figürleri olan kâse.

**Darren:** Onu biliyorum. Senin odanda.

**Elliot:** Aztek kâsesi (s. 29).

Müzeler bir ülkenin tarihini ve kültürünü yansıtır ancak bu oyunda Naz'ın müze kavramı yaşamış olduğu psikolojik bunalımlardan ötürü değişmiştir. Diğer bir deyişle İngiliz müzesinin Naz'ın gözünde çöküşü, sürekli değişen kültürel değerler nedeniyle İngiltere'nin düşüşü ve tarihi ile doğrudan ilişkilidir. Elliot'ın bahsettiği Aztek kâsesi büyük olasılıkla kendine has kuralları olan vahşi bir medeniyete aittir çünkü; diğer insanların kalbini yerinden çıkartan insanların resimleriyle süslenmiş olan bu kâse fiziksel şiddetin bir göstergesidir. Bu kâseyi kullanarak Ridley seyirciler üzerinde anakronik bir alegori yapmaktadır. Bununla birlikte hayvanat bahçesinde yaşanan olay karakterlerin hayvanlara hem sözlü hem de fiziksel şiddet uyguladığı oyunun dünyasındaki insanların psikolojik durumu ile ilgili ipuçları vermektedir.

**Elliot:** Allah aşkına hiç hayvanat bahçesine gitmedin mi?

**Darren:** Ölü hayvanların tutulduğu yer.

**Elliot:** Her zaman ölü değiller.

**Naz:** Nasıllar, peki?

**Elliot:** *Canlı*, Allah aşkına! Onlar canlıydılar!

**Naz:** Dur bir saniye! Haklısın! Şimdi hatırladım . . . Hayvanat bahçesi! Burası maymunların vurulduğu yerdi. *Canlı* maymunlar.

**Darren:** Kim vuruyordu onları?

**Naz:** Bu herifler. Onları tanımıyorum. Bazı kızlar da vardı. İkişi. Hepsi bu kafese ateş ediyorlardı (s.31).

Yazar aynı zamanda “medeni(!)” dünyada şiddetin cinsiyete veya yaşa bağlı olmadığını öne sürmek için şiddet yanlısı bazı kızlardan kasıtlı olarak bahsetmektedir. Gerginlik, karmaşıklık ve şiddet nedeniyle bireylerin psikolojik bunalımına yol açan tam da bu çağdaş dünyadaki medeniyettir. Bunun sonucunda insanlar zamanla sabrını yitirir ve delilik sınırları gibi görünen kavramlara ulaşır. Böylece hayvanat bahçesindeki kızlarda görüldüğü gibi şefkat duygusu olmadan, gerçek ve gerçek olmayanı birbiri ile karıştırırlar. Foucault delilik ile ilgili şöyle demektedir: “Delilik hala sadece ruh ve beden rasyonel birliğindeki yoğun bir harekettir; bu mantıksızlığın seviyesidir, ancak bu yoğun hareket mekanizmanın mantığından hızla uzaklaşır” (1988a, s.93). Buradan da anlaşılacağı üzere bilinçsizlik ve delilik şiddete sebep olmaktadır. Örneğin Darren ve Naz için olumsuz duyguları



pekiştirdiğinden dolayı hayvanat bahçeleri şiddetin uygulandığı yer olarak nitelendirilmektedir. Orada şahit oldukları şiddete verilen duygusal tepkiler nedeniyle geçmişlerini bir türlü hatırlayamamaktadırlar. Kamusal ortak alanlar olduklarından dolayı müzeninki gibi hayvanat bahçesinin çöküşü de toplumun psikolojik olarak iyiye doğru gitmediğini göstermektedir.

Oyunda geçen diyaloglar karakterlerin gitgelli bir kişilik sergilediklerini göstermektedir. Kelebeklerin uyuşturucu madde olarak kullanılması insanlara geçmişle ilgili olumsuz anılarını hatırlatmaktadır. Bu şekilde Ridley, izleyicilerin bu şiddet dolu dünyada kendi varlıklarını sorgulamalarını sağlamaktadır. Oyunda insanlar ilginç bir şekilde kelebekleri kullandıktan sonra halüsinasyon görmektedirler. Bu aynı zamanda insanların cinayetler, savaşlar, soykırımlar ve/veya intiharlar gibi bazı önemli tarihi olayları dikkate aldıkları zamandır. Koyu renkli kelebekler korku ve hayal kırıklığı yaratırken açık olanlar olumlu fantezileri kışkırtmaktadır. Karakterler bu şekilde geçmişte yaşadıkları psikolojik bunalımları hatırlamaktadır. Nitekim, Ridley kelebek kullanımını uyuşturucu kullanımıyla ilişkilendirmektedir. Bu maddelerin kullanımının yol açtığı fanteziler genellikle travmatiktir ve kullanıcılar bu maddeleri aldıktan sonra hayal ettikleri şiddet karşısında adeta büyülenirler. Naz ve Darren arasındaki diyalog kelebeklerin verdiği hazzın güzel bir örneğidir:

**Naz:** [...] Senin favori kelebeğin hangisi?

**Darren:** Gümüş çizgili kırmızı olan.

**Naz:** Yeni olmalı.

**Darren:** Suikastlar.

**Naz:** Ne demek istiyorsun?

**Darren:** Politik liderlerin suikastlarını görüyorsun.

**Naz:** İnanılmaz.

**Darren:** Sadece içinde bir yerde bir suikast anın varsa işe yarar[...]Bu sabah Dallas'ın Kennedy'i öldürdüğünü gördüm. Marilyn ile sadece kendisinin birlikte olabileceğini söyledi ve Almanya'ya savaş açtı (s.42-43).

Darren, bir suikastla ilgili deneyimlerini daha şiddetli bir şekilde ifade ederek, Hitler'in Kennedy'yi Marilyn Monroe uğruna katlettiğini söyler: "Her yere beyinler ve kemik sıçradı. [...] Kennedy'ye baktım. Kafasının yarısı sarkıyordu" (s.44). Yazarın anlattığı hikâyeye o kadar müstehcendir ki izleyiciler bile psikolojik olarak olumsuz etkilenmişlerdir. Darren kullandığı kelebeklerden dolayı tarihi olayları karıştırmasına rağmen anlattığı hikâyeye onu tatmin etmektedir. Nitekim travmatik şiddet olayları sonucunda maruz kaldığı psikolojik şiddet nedeniyle hafızasını kaybettiği için tarihi anakronizmden mustariptir. Bu anlattığı hayal ürünü hikâyeler onun tarafından neredeyse gerçek olarak kabul edilmektedir. Darren bir nevi tarihsel olayları cinsel fanteziye dönüştürerek gerçeği alt üst etmektedir. Ancak kullandıkları kelebekler

geçmiş olaylarla ilgili şiddet görüntülerini görmezden gelmelerine veya unutmalarına imkân sağlamaktadır. Yani hayal dünyalarında kendilerini aşırı şiddete maruz bırakarak geçmişlerini unutmaya çalışmaktadırlar.

Elliot ve Darren izleyicilere şiddet ortamlarından fiziksel ve psikolojik olarak zarar gördükleri izlenimini veren ilk karakterlerdir. Elliot tembelliği yüzünden sık sık kardeşi Darren'a hakaret etmektedir. Çünkü Elliot kendisini kardeşinden daha güçlü görmektedir ve bu durum Foucault'un "her bir insani ilişki bir dereceye kadar güç ilişkisidir"(1988b, s.168) söylemini akıllara getirmektedir. Ancak Elliot'un kardeşi için kullandığı aşağılayıcı sözler aslında günlük yaşamlarının bir parçasıdır. Elliot bu şekilde Darren'e psikolojik şiddet uygulamasına rağmen bu Darren'e normal gelmektedir. Elliot, Darren'ın uyuşukluğunun yuttuğu kelebekten kaynaklandığını öğrenir öğrenmez kardeşine hakaret etmeye başlar:

**Elliot:** Öyleyse diğer kanat nerede? Haydi! Göster bana! *Darren'ı aramaya başlar.* Göster bana zenci pislik.

**Darren:** Tamam tamam. Tanrı aşkına, bütün bir kelebektir. Bir bebek.[...]

**Elliot:** Bir bebek? Bebek kelekler alamazsın, Darren. Lanet bir kelebeğin yaşı yok (s.3).

Elliot, Darren'a "kahrolası kelek beyni" diye hitap etmektedir. Elliot kardeşini psikolojik olarak küçük düşürmek adına Hristiyan ve zenci gibi bazı kelimeleri olumsuz anlamda kullanmaktadır. Bu şekilde izleyiciler Elliot'ın ırkçı yüzüne tanıklık etmektedirler. Ayrıca Elliot, Darren kendi öz kardeşi olmasına rağmen aşırı derecede aşağılayıcı bir kelime olan "piç" ifadesini kullanmaktan da çekinmemektedir. Darren'ı yeterince iyi konuşamadığı için aptal olmakla suçlamaktadır ve onu taşıması gereken bir yük olarak görmektedir:

**Elliot:** Nasıl biri olduğunu biliyor musun? Boynuma dolanmış lanet bir örs gibisin.

**Darren:** Anlayamıyorum.

**Elliot:** Elbette anlamazsın. Seni zenci, katolik, hristiyan, pislik.

**Darren:** Bana hakaret etme, Ell (s.16).

Oyunda yaşadıklarını düzgün bir dil ile ifade edebilen tek karakter Elliot'tır. Naz ve Darren ise belki de bu oyunda uyuşturucu olarak kullandıkları kelek kanatlarının ve de yaşadıkları anarşik olayların etkisiyle mekanların isimlerini bile hatırlayamamaktadırlar. Elliot uyuşturucu kullanmadığı için beyni uyuşuk değildir. Dolayısıyla maruz kaldığı şiddeti sağlam bir şekilde hatırlayabilmekte ve bu nedenle bilinçli olarak psikolojik acı çekerek geçmişin yükünü taşımak zorunda kalmaktadır. Caruth'un belirttiği gibi; "Travma kurbanının hayatta kalması, şiddet içeren bir olayın ötesinde bir şans değil, daha ziyade tekrarlanmanın sonsuz doğal gerekliliğidir" (1996, s.62). Bu nedenle Elliot düşünmesi gereken birçok sorunu olduğunu iddia ederek kardeşine bağırır: "Sen doğmadan öncesine

ait şeylerim var. Kafatasıma gir. Bir dakika dayanamazsın” (s.15). Psikolojik çöküntü içinde olan Elliot zaman zaman geçmiş deneyimlerinin ağırlığıyla yanıp kül olmaktadır. Beynini unutmak istediği anılarla dolu olduğu için "korkunç bir coğrafya" olarak görmektedir. Kardeşiyle yaptığı konuşmada bu durum açıkça görülmektedir:

**Elliot:** Kafatasımı kesip açın. Nasıl olacağını biliyor musun? Büyük beyaz bir köpekbalığının bağırsaklarını yarmak gibi. Bazı şeyler inanamayacağın gibi ortaya çıkacak.

**Darren:** Benim de beynimde bir şeyler var! Büyük bir beyaz köpek balığı kadar değil. Ama yine de bir şeyler var.

**Elliot:** Kurbağa yavrusu. Hiçbir şey! Hiçbir şey! (s.15).

Elliot güzel anıların da ruh haline zarar verdiğini söylemektedir. Bu nedenle geçmiş hakkında pek bir şey bilmedikleri için genç kuşağın şanslı olduğunu düşünmektedir. Elliot unutkanlığın iyi bir şey olduğunu düşünmektedir ve “keşke bu kadar şey hatırlamasam” (s.68) diye hayıflanmaktadır. Aslında Elliot geçmiş ve şimdiki zaman arasında bir aktarıcı görevi üstlenmektedir. Naz ve Darren kendi aralarında, Elliot’ın çocukluk hayallerindeki arkeolog olma hayali hakkında tartışmaktadırlar:

**Darren:** Elliot büyüdüğünde bir şey olmak isterdi.

**Naz:** Bir şey! Kelebek Adam.

**Darren:** Başka bir şey. Eski şeyleri kazan bir şey olmak istiyordu. Kemik ve benzeri şeyleri.

**Naz:** Hiç duymadım.

**Darren:** Elliot’ın konuştuğunun yarısını bile anlamıyorum (s.35).

Buna ek olarak Elliot her olayı ayrıntılı olarak hatırlayabildiğini söylemektedir ve bu nedenle Darren'ın zihninin ve hafızasının hiçbir şey olmadığını söylerken kendi beynini büyük bir beyaz köpekbalığının beynine benzetmektedir. Hafıza açısından yetersiz olan Darren, Elliot'un ne söylediğini anlayacak kadar kapasiteli olmadığını tereddüt etmeden kabul etmektedir. Elliot geçmişi hatırlayabildiği için oyundaki en güçlü karakterdir. Diğer bir deyişle onun geçmiş bilgisi ona güç vermektedir. Bilgiyi gücün kaynağı olarak gören Elliot diğer karakterlere liderlik etmektedir. Bu durum ile ilgili olarak Foucault şöyle söylemektedir:

İktidarın bilgiyi ürettiğini kabul etmeliyiz (sadece güce hizmet ettiği için onu teşvik ederek ya da yararlı olduğu için uygulayarak değil); bu güç ve bilgi doğrudan birbiri ile ilişkilidir. Bir bilgi alanının ilişkili oluşumu olmadan güç ilişkisi ya da aynı zamanda güç ilişkilerini önceden varsaymayan ve oluşturmayan herhangi bir bilgi yoktur (1995, s. 27).

Foucault için bilgi karakterler arasındaki ilişkileri belirleyen güçtür. Bu durum Elliot'ın kardeşine uyguladığı psikolojik şiddet için de geçerlidir. Yukarıdaki diyalogdan Elliot'ın her zaman bir arkeolog olmak istediği anlaşılmaktadır. Aslında, oyunda Elliot'ın yaptıkları bir arkeoloğun yaptıkları ile aynıdır. Nitekim arkeologlar eski malzemeleri bulmak için kazarken, Elliot da onlar gibi iyi ve kötü anılara ışık tutmak için sürekli geçmişini düşünmektedir. Daha önce de belirttiğimiz gibi Elliot'ın kelebekleri uyuşturucu olarak tüketmemesi onun zihnini açık tutmaktadır. Ancak Elliot kendi psikolojisini alt üst ettiği için geçmiş hakkında konuşmayı hiç istememektedir. Bu oyundaki karakterler kimlikleri hakkında daha fazla şey öğrenmek için tarih hakkında daha çok şey duymaya isteklidirler. Elliot'ın ağrıyan dizi ona sadece fiziksel değil aynı zamanda duygusal acı da vermektedir. Çünkü bu ona ailesinin çöküşü ve babasının kaybı gibi bazı ıstırap verici olayları hatırlatmaktadır. Aslında bu ağrı geçmişte yaşadığı acı dolu olayların bir sonucudur. Bu nedenle dizinin yarası hem psikolojik hem de fiziksel olarak acı çekmesine neden olmaktadır. Elliot ruh halini bozan şiddetli geçmişine dair anılarını kışkırtmasına rağmen bu tekrarlayan acıyı ömür boyu taşımak zorundadır. Elliot'a geçmişini hatırlatan bir diğer faktör ise Darren'in varlığıdır. Bu nedenle Elliot yaşadıklarını unutmak için zaman zaman Darren'i öldürmek bile ister. Bir konuşmasında Darren ile ne yapmak istediğini şiddetli bir şekilde açıklamaktadır:

Bir gece lanet banyoyu sülfürik asitle dolduracağım. [...] On dakika sonra kafanı içeri sokacağım ve senden geriye hiçbir şey kalmayacak. Belki birkaç diş ve çocukken yuttuğun bira şişesi kapağı. Ama bu kadar. Fişi çekeceğim ve yok oluşunu izleyeceğim. Boşaltım borularından aşağı. Kanalizasyona. Sonra okyanusa. Tüm planktonlarla karışacaksın. Orada kendini eviniz hissedeceksin. Plankton, lanet olası IQ'nuz ilgili. Ve sonra- oh, evet! Bunu dinle! Lanet bir balina gelip seni yutacak (s. 16-17).

Elliot'ın kullandığı bu üslup onun bozuk psikolojisinin ve kişiliğinin bir göstergesidir. Kendi öz kardeşini sülfürik asitle dolu bir banyoda öldürmek istemektedir. Elliot'ın, kardeşinin sorumluluğundan mustarip olduğu aşıkardır. Bu kaotik dünyada güvenebileceği tek akrabası Darren olmasına rağmen onu geçmiş acılarının bir yansıması olarak gördüğü için öldürmek istemektedir. Yaşadığı psikolojik ve travmatik acılardan dolayı kendini koca dünyada tek başına hissetmektedir. Bu durumu Judith Herman şu şekilde açıklamaktadır:

Travma geçirmiş insanlar, hayatı sürdüren insani ve ilahi bakım ve koruma sistemlerinden tamamen terk edilmiş ve tamamen yalnız hissederler. Bundan sonra, bir yabancılaşma, kopukluk duygusu her ilişkiye yayılır [...] Güven kaybedildiğinde, travma geçirmiş insanlar yaşayanlardan çok ölümlere benzediklerini hissederler (1997, s. 52).

Oyundaki neredeyse tüm karakterler şiddetli travmaya maruz kaldıkları için psikolojik problemler yaşamaktadırlar. Yaşadıkları olaylar onların kişiliklerini derinden

etkilemektedir. Bunların arasında geçmişin izlerini taşıyan karakterlerden biri Elliot'dır; ancak diğer karakterlerin hikâyeleri detaylı olarak açıklanmamıştır. Olayları kendi açılarından anlatmış olsalar da Spinx, Düşes ve Naz'ın hikâyeleri bulmacayı tamamlar niteliktedir. Nitekim hepsi hayatlarındaki dönüm noktalarını atlarlar ve hikâyelerine geçmişle ilgili hayal ürünü olaylar eklerler. Örneğin Elliot ve Darren'in annesi olan Düşes kendi ailesi ile ilgili hikâyeleri anlatmaktadır. Gözlerinin nasıl kör olduğunu anlattığı o karanlık gecede yaşananlar aslında kendi çocuklarının da psikolojik ve fiziksel olarak bu durumdan nasıl etkilendiğine ışık tutmaktadır:

**Duchess:** Gök gürültüsü! Gece. Kocam ilaçlarını alıyor. Yemeklerden sonra günde dört kez alıyor. Onu iyileştirmeleri gerekiyordu ama onu daha da kötüleştiriyorlar. Kocam çok üzgün. Dover'ın beyaz kayalıklarında duruyor ve kelebek sürülerine bağıyor -Baba? Ne oluyor? Neredeyim? (s. 91).

Bu şiddet dolu dünyada daha fazla acı çekmelerini istemediği için kocasının kendi çocuklarına saldırdığını ima etmektedir. Psikolojik olarak bitmiş olan babaları onları şiddet dolu bu dünyadan kurtarmak için öldürmeye çalışmaktadır. Düşes bu korku dolu geceyi ne zaman hatırlasa kontrolünü kaybedip bayılmaktadır. Babalarının yerini alan Spinx onu enjeksiyonlar ile sakinleştirmeye çalışsa da başarılı olamaz. Evinde olan bitenlerden aşırı derece etkilenen Düşes, o karanlık gecede olanlar hakkında izleyicilere bilgi vermeye devam ederek eşinin çocukları bu dünyadan kurtarmak adına uyguladığı şiddeti gözler önüne sermektedir:

Büyük olan küçük olanı korumaya çalışıyor. Kocam onlara çekiçle vuruyor. En büyüğünü bacağına vuruyor. Her şey mahvoldu. Ve küçük olan - küçük olanın kafasına vurmuş! Hayır! Hayır! Çok fazla kan var! [...] Oğullarımın ağladığını duyabiliyorum. . . Kocamın merdivenlerden aşağı koştuğunu duydum. . . O barda! Cam kırılıyor. Şişeler parçalanıyor. . . (s. 92).

Bu sahne tipik olarak tam bir kaos, sempati eksikliği ve şiddetli vahşet ile karakterize edilen bir dünyanın özelliklerini anlatmaktadır. Fedakâr bir anne olarak çocuklarını korumaya çalışırken kocası onun başının arkasına vurarak gözlerinin kör olmasına neden olur. Psikolojik olarak rahatsız olan baba bu şiddet eylemlerinden sonra kendini diri diri yakar. Düşes bu olayı şu şekilde açıklamaktadır: "Yanıyor! Yanık kokusu alıyorum. Bağıyorum! Bu benim kocam. O... kendini ateşe verdi... Kocam yanıyor... yanıyor ve çığlık atıyorum" (s. 92). Savaşlar bu aileyi hem psikolojik hem de fiziksel anlamda olumsuz etkilemiştir. Onlar sadece korkunç olayların tanıkları değil, aynı zamanda korkunç kaotik olayların da kurbanlarıdır. İşkencecileri, onları savaşın şiddetli atmosferinden korumaya çabalayan ve çarpık psikolojik durumu nedeniyle kendini diri diri yakan kendi babalarıdır.

Babanın aile üyelerine saldırısı onlarda ciddi psikolojik, fiziksel ve zihinsel yaralanmalara neden olur. Örneğin baba Darren'ın kafasına vurur ve bu yüzden Darren geçmişini tam olarak hatırlayamaz. Aynı şekilde Düşes sinir sistemi zarar gördüğü için

görme yetisini kaybeder. Buna ek olarak Düşes geçmişte çok iyi şarkı söylemektedir ancak şu anda şarkı söylemek kendisine o sıkıntılı günleri hatırlattığı için psikolojik acı vermektedir. Elliot ise kafasından ziyade sadece dizine vurulduğu için kardeşinin aksine geçmişte yaşanan şiddetli olayları net bir şekilde hatırlayabilmektedir. Sonuç olarak bu karakterler babalarının saldırısı sonucunda hem fiziksel hem de psikolojik şiddete maruz kalmışlardır.

Babalarının yanarak ölmesinden sonra Spinx babalarının yerini almıştır. Elliot ve Darren'ın hayatta kalmalarına yardım ettiği için bu çocuklar kendilerini ona itaat etmek zorunda hissetmektedirler. Aynı zamanda Düşes'e de eşlik ettiği için oyundaki tüm karakterler tarafından "Baba Spinx" olarak adlandırılmaktadır. Spinx onları sürekli gözlem altında tutarak onları sürekli kontrol altında tutmaktadır. Bu gözlem okuyuculara panoptikon'u hatırlatmaktadır ve sürekli izleniyor hissi karakterler üzerinde olumsuz yönde psikolojik baskı yaratmaktadır. Belirli kalıplara ve kurallara göre hareket etmek zorunda olan bu insanlar için ruhsal bunalım kaçınılmaz hale gelmektedir. Foucault'un panoptikon kavramı, bir gözetleme kulesinin merkezi yerleşimine sahip bir hapisane tasarımını tanımlar. Burada mahkumlar sürekli gözleme maruz kalır ve bu durumda kendilerini sürekli bir gözün denetiminde hissederler. Ridley'in eseri, anarşinin egemen olduğu bir distopik dünyada geçtiği için, Foucault'un panoptikon söylemiyle benzer bir şekilde, toplumsal kontrol ve gözetleme temalarını karakterler üzerinden işler. Karakterler, sürekli Spinx'in denetimi ve gözetimi altında oldukları için, bu panoptikon benzeri düzenin içinde yaşamının getirdiği güç ilişkileri ve travmatik etkilerle yüzleşirler. Foucault'un panoptikon kavramı, Ridley'in eserindeki güç dinamiklerini anlamak ve travma mağduru karakterlerin deneyimlerini analiz etmek için bir çerçeve sunmaktadır. Foucault panoptikonun bireyler üzerindeki etkilerini şöyle özetlemektedir:

Her birey, kendi yerinde güvenli bir şekilde bir hücreye kapatılır ve buradan bir yetkili tarafından izlenir; ancak yan duvarlar arkadaşlarıyla temas geçmesini engelleyecek kadar kalındır. İzleniyor ama göremiyor; o, bilginin bir parçasıdır, asla iletişimde ana unsur değildir (1995, s.200).

Ona "Baba" demeyen tek karakter Elliot ile romantik bir ilişki yaşayan Spinx'in erkek kardeşi Lola'dır. Elliot hayatlarını ailesi için bir kahraman olduğunu düşündüğü Spinx'e borçlu olduklarını iddia ederek, Lola'yı Spinx'e saygı duymaya ikna etmeye çalışır. Maruz kaldıkları fiziksel ve psikolojik şiddetten sonra uzun süre hastanede kalan Elliot, Darren ve Düşes için Spinx güvenli bir ev sağlamıştır. Ek olarak Spinx iki kardeş için uyuşturucu satıcılığı ve parti organizatörleri olarak iş bulur. Aile Spinx sayesinde babalarının yaşattığı acılara rağmen birliğini korumaya çalışmaktadır. Bu nedenlerden dolayı Spinx her zaman hayırsever bir baba olarak saygı görmeyi istemektedir.

Fakat aile üyeleri aynı zamanda Spinx'den korkmaktadırlar. Çünkü Spinx'in mutsuz olduğunda insanların göz kapaklarını kesmek gibi bir huyu vardır. Elliot'a "aptal herif" ve "ölü beyin" diye hitap ederek hakaret etmektedir. Bütün bu hakaretlere rağmen Elliot gibi oyundaki zayıf karakterli insanlar Foucault'un belirttiği üzere "kontrol ve bağımlılıkla başka

birine tabi hale geldikçe, tereddüt etmeden ona itaat etmektedirler” (2001, s. 780). Buna ek olarak Elliot Darren'a: "paki ve zenci" gibi çeşitli ağır ifadeler kullanarak sürekli hakaret etmektedir. Elliot ne kadar kaba ve aşağılayıcı olursa olsun Darren ilginç bir şekilde onun bütün hakaretlerine sessiz kalmaktadır. Dahası Spinx hayal kırıklığına uğradığında Elliot'ı sözlü şiddete maruz bırakarak onlara geçmişlerini hatırlatır. Bu durum daha fazla psikolojik dengesizliğe yol açmaktadır:

**Spinx (Darren'a):** Aynı koğuştaydın! Duy Beni? Hemen sonraki yataktaydın. Ve annen - onun yanında yataktaydı [...]

**Elliot:** ... Her şeyi unuttum.

**Spinx:** Ve onlar için kim geri döndü? Eh? Kim geri döndü ve bu yarım akıllıyı ve Düşesi kurtardı? Ben mi! O kim! Hastane tam bir mezbahaydı. Kan içinde kayıyordum. Oraya iki kez gittim. İki! Ve bundan sonra hepinize kim baktı? (s. 117-118).

Spinx'in açıklamaları hükümetin ve yetkililerinin hastanedeki insanları yalnız bıraktığını ve kendi başlarına hareket etmek zorunda olduklarını açıkça ortaya koymaktadır. Bu aileye destek veren tek kişi de Spinx'tir ve bu aslında onun diğerlerine nazaran daha güçlü bir karakter olduğunu göstermektedir. Spinx bu şiddet dolu dünyada hayatta kalabilmek için oldukça zor mücadeleler verirken çevresiyle olan bütün iletişimini kaybetmiştir. Etrafındakilerle iletişimini kaybeden diğer bir karakter de Naz'dır ve tıpkı Darren gibi o da geçmişini hatırlayamamaktadır. Maruz kaldığı psikolojik şiddetten o kadar derin etkilenir ki kız kardeşi Stace'in adını bile hatırlayamamaktadır. Ancak onun süpermarkette vahşice öldürüldüğü günü asla hafızasından silmemektedir. Yaşadığı dehşet dolu o günü şu şekilde anlatmaktadır: "Raflarda fazla yiyecek yoktu. Bir ses duydum. Çete koridorlardan aşağıya iniyordu. [...] Çılgılık atarak ellerindeki büyük bıçakları sallıyorlardı" (s.38). Mekânı anlattıktan sonra daha fazla ayrıntıya girer ve kız kardeşinin gözünün önünde nasıl öldürüldüğünü açıklar:

Bu Stace! Çete başını ezdi. Kollarından biri gitti. Zalimler onu sürükleyip külotunu çıkarttı. Stace idrarını yapmaya başladı. Çetedekiler gülmeye başladı. İçlerinden biri aletini çıkarttı ve sızıntıyı kapatacağını söyledi (s. 38-39).

Bu distopik dünyanın insanları başkalarını kontrol etmek ve onlara hükmetmek için şiddeti ölümcül bir silah olarak kullanmaktadırlar. Naz, kız kardeşinin korkunç ölümünü bizzat kendi gözleriyle gördüğü için saklandığı yerde sonsuza dek kalmak istemektedir. Bu durum Naz'ın şahit olduğu cinayetten psikolojik olarak ne kadar zarar gördüğünü göstermektedir. İlginç bir şekilde korkulu ifşasının ardından Naz, Darren'a dondurma minibüsünün ve eşyalarının kendisine ait olup olmadığını sorar. Suratına tiyatronun temel amacı olan sözleriyle izleyiciyi şoke etmeyi başarabilmesine rağmen bu şiddet dolu anı da alakasız bir soru ile kolayca değiştirilebilmiştir. Naz karakteri bu kayıtsız yaklaşımla seyirciyi yeniden şok etmeyi başarır öyle ki; böyle bir olayın travmatik etkilerinden hemen kurtulamazlar.

Oyundaki tüm karakterler daha iyi bir yaşam sürmek için acımasız deneyimlerini unutmaya çalışmaktadır. Ancak onlara geçmişlerini hatırlatan birçok faktör vardır. Bu tür faktörlerden etkilenmeyen tek karakter Parti Parçası ve Parti Misafiridir. Parti Misafiri, anarşi ve şiddet dolu fantezilerini tatmin etmek için sadece on yaşında bir çocuk olan Parti Parçasını vahşice katletmek istemektedir. Parti Parçası son performansında yaşadıkları yüzünden aklını kaybetmiş gibi görünmektedir. Bu nedenle Naz ve Lola ile yaptığı şuursuz konuşmasında hayali bir hayvanın adını sürekli tekrar eder:

**Parti Parçası:** Ben bahçede timsahla oyun oynuyordum.

**Lola:** Sustur şunu Elliot.

**Parti Parçası:** Bahçe sallanır ve çiçekler ateş etmeye başlar. Timsah havaya uçar. Timsah gökyüzünde kayan bir yıldızla dönüşür. (ss.66-67).

Parti Parçası'nın aile ilişkileri ve ebeveyn rehberliği eksikliğinden mustarip olduğu açıktır. Başka bir deyişle Lola ile diyalogundan anlaşıldığı üzere psikolojik olarak acı çekmektedir: "**Parti Parçası:** Darren! Kız kardeşimi gördün mü? [...] Marketteki alışveriş çantasını elinde tutuyordu ve kafası çişe bulanmıştı" (s.67). Aile üyeleriyle birlikte hiç vakit geçirme fırsatı olmadığı için duygusal bir ıstırap içindedir. İnsanların vahşi fantezilerini tatmin etmeye çalıştığı için Darren gibi onun da zihni de oldukça zarar görmüştür. Bu nedenle onu anlayan ve şarkı söyleyerek onu sakinleştirebilen tek kişi Darren'dir. Darren'in bütün çabalarına rağmen bir türlü kendine gelemeyen Parti Parçası bilinçsizce:

**Party Parçası:** Babam nerede? Baba! Baba! Baba!

**Elliot:** Susturun şunu.

**Darren:** Bağırarak işe yaramayacak.

**Parti Parçası:** Annecim! Annecim! Annecim!

**Elliot:** Onu diğer odaya götürün. Acele edin!

**Darren:** Çok sabırsızsın!

*Parti Parçası yatak odasına götürülür (s.67-68).*

Parti Parçası ile benzer acıları paylaşan Darren dışında kimse onu görmek ya da sesini duymak istemiyordur. Zavallı küçük bir çocuk olarak Parti Parçası oyunda masumiyeti temsil etmektedir. Parti Parçası diğer insanların şiddetli arzularını yerine getirmek amacıyla istismar edildiği için aynı zamanda bir mağdurdur. Başka bir deyişle hem psikolojik hem de fiziksel olarak diğer insanların gözü önünde acı çekmektedir. Buna rağmen insanlar onun inlemelerine kayıtsız kalmaktadır. Oyundaki en zayıf karakter olduğundan dolayı diğerlerinin isteklerine sorgusuz sualsiz itaat etmek zorundadır. Parti Parçası'nın aksine, yirmi üç yaşındaki Parti Konuğu, Parti Parçası üzerinde güç sahibi olan yetişkin bir adamdır ve zevk için ona fiziksel olarak zarar vermektedir. Çünkü Foucault'un



anlayışına göre güç doğrudan ve anında vücuda etki etmektedir. Parti Konuğu düzgün kesilmiş, kısa, ipek bir takım elbise giymektedir ve şık bir kravat takmaktadır. Zenginliği ve medeniyeti(!) temsil eden bu adam Parti Parçasına işkence ederek kendini tahmin ettiği için oyunun en zalim karakterlerinden birisidir. Zalimlikle dolu aç gözlülüğü şiddet dolu partinin içeriğini öğrendikçe daha da artmaktadır:

**Elliot:** Parti Parçası içeride.

**Spinx:** Hazırlanıyor.

**Parti Konuğu:** Nerede yapıyoruz...?

**Elliot:** (*yatak odasını göstererek*) İçeride.

**Darren:** Onu bağlayabileceğin bir yatak var.

**Parti Konuğu:** Wow! Heyecandan titriyorum. Her gün hayatının en çlgın fantazisi gerçekleşmiyor, değil mi?

**Spinx** *kadehini havaya kaldırır.* Daha vahşi lanet fantazilere (s.95).

Ridley medeni insanların şiddete daha yatkın olma eğiliminde olduğunu belirtmek için böyle bir karakteri kasıtlı olarak sahneye koymuştur. Diğer insanlar hayatta kalmak için çok çalışırken Parti Konuğu'nun zenginliği ona istediğini yapma özgürlüğü vermektedir. Diğer karakterlere ne kadar zarar verirse versin şiddete olan açlığı asla bitmez, kendisi de bunu şöyle belirtir: "Gerçek kan. Gerçek acı. Oh, kahretsin, çok heyecanlıyım" (s. 100). Parti Parçasına vereceği zarardan dolayı adeta kendinden geçmektedir ve bu heyecan onun ne kadar bozuk bir psikolojiye sahip olduğunu göstermektedir. Şık bir takım elbise giymesine ve medeni adamı temsil etmesine rağmen Parti Parçası ile ilgili planını açıklamaya başladığında seyirci ondan nefret etmeye başlar. Parti için özel bir asker kıyafeti giyerken vahşet dolu hayalini anlatmaktadır. Temel olarak, Vietnamlı bir casusa işkence yapmayı, tecavüz etmeyi ve öldürmeyi hayal etmektedir:

Vietnam. Orman düşünün. Helikopterleri düşünün. Ter düşünün. Böcekleri yumruk ve zehirli yılanlar kadar büyük düşünün. Asırlardır orada olmayı düşünün. Sabah uyanırsız ve napalm kokusu gelir. Helikopterler sürüsü gibi... bir şey. Bu dahice! Bir sürü düşman öldürdük [...] (Spinx'e dönerek.) Yüzümü filme çekmeyeceksin, değil mi? [...] Çünkü maske ya da başka bir şey takmak istemiyorum [...] O yüzden o kameraya dikkat etmezseniz- (s.100-102).

Bu "medenî" adam, fantezisi ile ilgili hikâyeler uydurarak şiddet arzusunu tatmin ettiği için küçük çocuğa zarar verme ve tecavüz etme fikriyle daha da heyecanlanmaktadır. Ancak şüphesiz statüsünün bozulacağını düşünerek tanınmaktan korkmaktadır. Bu nedenle vahşet dolu eylemi gerçekleştirirken Spinx'i yüzünün görünmemesi konusunda uyarmaktadır. Adamın içinde bulunduğu ruh hali aslında Foucault'nun bahsettiği panoptikon ile yakından

ilgilidir çünkü o doğrudan kameralar tarafından kayıt altına alınmak istememektedir. Dahası Parti Konuğu hikâyesi için ortam olarak bir savaş alanı seçer ve bu seçim savaşın bayağılığından psikolojik olarak nasıl kötü bir şekilde etkilendiğini gösterir. İki kardeş Parti Konuğuna işkence esnasında yardım eder ve Spinx de onları kaydetmektedir. Parti Konuğu şehirde bombalama olacağını ve askerlerin iktidara geleceğini bildiği için Spinx'e partiyi olabildiğince çabuk bitirmesi konusunda ısrar etmektedir. Parti Konuğu bu bombalanma bilgisine rağmen Parti Parçası'nı öldürme zevkinden kendini mahrum etmemek için şehirden ayrılmamıştır: "Evet evet. Yepyeni. Bu seslerle- ve eğer çocuk doğru yapılırsa- onu çok fazla yaralamak için hazır olacağım. . . Sana anlatırım! Kafasını kesmem için bana yalvaracak" (s.104). Partiyeye başlamadan önce Parti Konuğu, Parti Parçasının acıyı hissedip hissetmeyeceğini bilmek istemektedir. Bu yüzden emin olmak için öncelikle ona küçük acılar vermektedir:

**Parti Konuğu, Parti Parçasının elini tutar.**

**Parti Konuğu, Parti Parçasının parmağını kırar – Çat diye bir ses gelir!**

**Parti Parçası Parti Konuğunun yüzüne bakar.**

**Parti Konuğu:** Kafasını kaçırdı.

**Spinx:** Oldu... Çok çabuk bitti.

**Parti Konuğu:** Tanrı aşkına... Onun kemiğini kırdım (s.109).

Spinx ayrıca Parti Parçası'nın güçlü bir şekilde acı çektiğini göstermek için korkunç derecede şiddetli bir şey yaparak onun ayakkabılarını çıkarır ve sigarasını çıplak ayağına basar. Parti Parçası yanmanın acısıyla yarı şaşkına dönmesine rağmen acı içinde inlemektedir. Bütün bu işkencelerin sonunda Parti Konuğunu tatmin edemediği hayatını kaybeder. Parti Konuğu o kadar hayal kırıklığına uğrar ki sinirlenir ve diğer tüm karakterlere bağırarak küfretmeye başlar. Elliot partinin ertelenmesi için ısrar etmesine rağmen Spinx Parti Konuğu nakit ödeme yapmadığı için şehrin üç gün boyunca bombalanacağı ve yabancı askerler tarafından işgal edileceği bilgisiyle bu fikre şiddetle karşı çıkmaktadır. Bu bilgi onların hayatta kalmaları için çok önemlidir. Tam bu anda Spinx küçük Parti Parçasının cesedi üzerinden korkunç bir teklif sunarak şöyle der: "**Spinx:** Hala zevk alabilirsin. / **Parti Konuğu:** Zevk? / **Spinx:** Vücudu hala sıcak" (s.113). Parti Konuğu bu fikre şiddetle karşı çıktığında Spinx bu kez Parti Parçası yerine Naz'ı kurban olarak sunar. Ridley Parti Konuğu'nun fantezisini sahnede sahnelemeyi tercih etmez ve Naz'ın sert bir şekilde işkence gördüğü yatak odasından tüm karakterleri dışarı çıkarır. Elliot Spinx'ten, Düşes'in bu tür şiddet olaylarına alışkın olmadığı için evi tamamen terk etmesine izin vermesini ister ancak Spinx bu fikre şiddetle karşı çıkar:

**Spinx:** Sonuç olarak hiçbir şey göremiyor, değil mi.

**Elliot:** Ama her şeyi duyacak.

**Spinx:** Ona yan komşunun televizyonda dehşet dolu bir korku filmi izlediğini söyleriz.

**Darren:** Bu konu hakkında şaka yapma, Spinx.

**Spinx:** Ne? Ne dedin sen?

**Elliot:** O buradaysa, parti biter.

**Spinx:** Ne? Ne? Tanrı aşkına, benimle dalga geçme, seni Hristiyan, paki, zenci, ibne. Partinin bitip bitmeyeceğini söylemek sana mı kaldı (s. 96).

Güçlü bir karakter olan Spinx, Darren ve Elliot üzerinde sürekli psikolojik bir şiddet uygulamaktadır. Buna ek olarak Düşes'in kalmasıyla ilgili fikrini değiştirdiğinde Lola'ya sadece sözlü değil fiziksel şiddet de gösterir ve Lola'ya onu başka bir yere götürmesini söyler. Lola ile diyalogunda saygı duyulmak istediği için gaddarlığını daha çok ön plana çıkarmaktadır: "**Lola:** Affedersin? Benim problemim mi? Düşes'i buraya getirmek benim fikrim miydi? / **Spinx Lola'yı saçından tutar/ Spinx:** Benimle bu şekilde konuşamazsın! Lanet olası saygıyı bana göstereceksiniz! Bugün herkese neler oluyor? Söyleyin? Hepinizin nesi var bugün?" (s.98). Ardından karakterler ve seyirci diğer odadan keskin sesler ve çığlıklar duyar. Seyirciler bu tür çığlıkları dinlemek ve tanık olmak zorunda kalsa da yerlerinden hareket edip herhangi bir tepki veremezler. Yatak odasından gelen sesler yavaş yavaş daha acı verici hale gelmektedir. Bu sahnedeki en iyi an Naz'ın odadan hızlıca kaçabildiği andır:

*Yatak odasından gelen gürültü gittikçe yükselmektedir. Elliot ve Darren için Naz'ı tutmak ve sakinleştirmek çok zordur. İçeriden vurma sesi gelmektedir ve tansiyon çok yükselmiştir. Sonra yatak odası kapısı açılır ve Naz kendini dışarı atmayı başarır.[...]*

**Lola** çığlık atar.

**Naz** bayılır.

**Party Konuğu, Naz'ın peşinden koşar. Eli yüzü kan içinde kalmıştır ve terden suya batmıştır. Elinde bir et kancası tutmaktadır (s.121).**

Parti Konuğu Naz'ı yatak odasına geri sürüklese de Darren sakladıkları silahla onu öldürür ve Parti Konuğu Darren'in cezalandırması sonucu diğer karakterlerin cesaretlenmesiyle birlikte üstünlüğünü kaybeder. Bu nedenle Michel Foucault'nun açıkça ifade ettiği gibi bu ceza gerçekleştirilecek diğer muhtemel suçlar için daha etkili hale gelmektedir:

Öyleyse ceza, ceza sürecinin en gizli parçası olma eğiliminde olacaktır. Etkinliği, görünür yoğunluğundan değil, kaçınılmazlığından kaynaklanmaktadır; suçu caydırmak zorunda olan şey, cezalandırılmanın kesinliğidir ve kamusal cezanın dehşet verici görüntüsü değildir (1995, s.9).

Bu nedenle gücün sembolü olarak Spinx kendi gücünü sağlamlaştırmak için tüm karakterleri tehdit etmektedir: "Siz nankör piçler! Seninle başlayacağım. *Elliot'ın kafasına silah dayar*" (s. 124). Ancak diğer karakterler tepki gösterdiği ve onunla savaştığı için bunu başaramaz. Bu mücadelenin sonunda Spinx kanlar içinde yere yığılır ve diğer karakterler üzerindeki gücünü kaybeder. Slavoj Zizek'e göre, "bireyler başkalarının hakimiyetine girmemek için güç ararlar. Ancak dikkatli olmazlarsa, kendilerini, ötesine geçerek aslında başkalarına hükmetmeye çalıştıkları sınırı aşarken bulurlar" (2008, s.63). Spinx'in oyunun sonunda yaşadığı şey tam olarak budur çünkü; kendi arzularına bir türlü sınır koyamayarak içinde bulunduğu psikolojik savaşı da kaybetmiştir.

Daha sonra tüm karakterler Parti Konuğu'nun bahsettiği bombardımandan kaçmak için binayı terk ederler. Ortalığı toparlayıp cesetleri yakmak için sahnede sadece Elliot ve Darren kalır. Elliot etrafa benzin döktükten sonra binayı ateşe vermek için bir mum fırlatır. Ancak alevler yükseldikçe bombardımanın sesi daha da yükselir. Bu bombardımanlar üzerine Darren, Elliot'a şunları söyler: "Başka bir gezegen bulmalıyız. Değil mi kardeşim? Ell? / [...] Aralarından seçim yapabileceğiniz daha çok gezegen var, abicim. / [...] Milyonlarca gezegen var. Milyarlarca. Trilyonlarca. İçlerinden birinde güvenli bir şekilde yaşayabiliriz. Biliyorum" (s.130). Bu, yaşadıkları dünyadan memnun olmadıklarını göstermektedir ve Darren onlara daha huzurlu ve daha az şiddet içeren bir yaşam sunacak yeni bir yer bulabileceklerine inanmaktadır.

## SONUÇ

Ridley, karakterlerin geçmiş travmalarını ve bu travmaların anarşinin kaotik ortamında nasıl ortaya çıktığını ustalıkla tasvir eder. Bu bağlamda, güç, sadece fiziksel bir olgu değil, aynı zamanda duygusal ve zihinsel bir etki halini alır. Anarşinin ortasında kalan karakterler, güçsüzlük duygusuyla başa çıkarken aynı zamanda bu kaotik dünyada var olma çabası içindedirler. Bu bağlamda, oyun, anarşinin yarattığı travma üzerinden güç dinamiklerini çözümlenerek izleyicisini derin düşünceye sevk eder. Bu çerçevede oyunun sonunda Elliot beklenmedik bir şekilde cebinden silahı çıkartarak Darren'a nişan alır. Çünkü bir şeyler ters giderse diğer insanlar ona zarar vermeden önce hem kendisini hem de kardeşini öldüreceğine dair yemin etmiştir. Psikolojik olarak çöken Elliot yıllar önce babasının yaptığı gibi kardeşini dünyanın tehlikelerinden korumak için elinden geleni yapar ve hiç kimsenin Darren'a zarar vermesine izin vermek istemez. Darren çaresizce Elliot'ı tetiği çekmemeye ikna etmeye çalışır: "Hayatta kalacağız, Ell. Nasıl olduğunu biliyorum. Güven bana. Yapabiliriz" (s.131). Oyun maalesef sahne yönlendirmelerinin de belirttiği gibi Elliot'ın Darren'a karşı tuttuğu silaha bakmasıyla sona ermektedir.

Philip Ridley çocukların ebeveyn gözetimi ve koruması olmadan yetiştirildiği gerçeğini *Kürklü Merkür* oyununda gözler önüne sererek dünyanın mevcut acımasız koşullarını sert bir şekilde eleştirmektedir. Bu nedenle felakete uğramaları kaçınılmazdır. Bu bakımdan Foucault, ebeveyn disiplininin ve yönlendirmesinin çocuklar için bir zorunluluk olduğu görüşündedir. Çünkü bu onların yanlışlarını düzeltir ve "kafa karışıklığını giderir; ülke içinde öngörülemeyen şekillerde dolaşan bireylerin yoğun gruplaşmasını engeller" (Foucault 1995, s.219). Ele alınan bu oyunda her karakterin hayatındaki disiplin eksikliği

görülmektedir. Bu bağlamda sahnede açıkça gösterilmese de Elliot'ın muhtemelen Darren'nın kafasına silahı dayayarak vurduğu söylenebilir. Çünkü geçmişten gelen psikolojik problemleri nedeniyle Elliot ölümü tek kurtuluş yolu olarak görmektedir. Ancak bu şekilde kardeşini dünyanın kötülüklerinden koruyabileceğine inanmaktadır. Ridley fiziksel ve psikolojik olarak zayıf olan karakterleri öldürerek geleceğin barış ve refah açısından umut verici olmadığını izleyicilere göstermektedir. Anarşinin egemen olduğu bu kaotik dünyada, güç, kontrol ve baskı araçlarıyla ilişkilidir. Bu nedenle Philip Ridley'in oluşturduğu bu kaotik dünyada Darren gibi güçsüz karakterler ayakta duramaktadırlar.

Aynı zamanda, Ridley'in distopik oyunu, karakterler arasındaki güç ilişkilerini ve bu ilişkilerin nasıl toplumsal dinamikleri yansıttığını da incelemektedir. Karakterler, hem kişisel hem de kolektif düzeyde yaşadıkları travmalara karşı direnç gösterirken, güç mücadeleleri içine sürüklenirler. Ridley'in eseri, izleyiciye, güç ve travma arasındaki karmaşık ilişkiyi anlamak için derinlemesine düşünme fırsatı sunmaktadır. Oyun, aynı zamanda anarşinin yarattığı kaos ortamında insanın dayanıklılığını ve insan doğasının çeşitli yönlerini de keşfeder. Karakterler, yaşadıkları travmaların bir sonucu olarak hem kendi içsel çatışmalarıyla mücadele ederler hem de dışsal tehditlere karşı direnç göstermeye çalışırlar. Bu bağlamda, güç, birçok yönüyle karakterlerin yaşam mücadelesinde merkezi bir tema haline gelir. Kısacası, Philip Ridley'in distopik oyunu, anarşinin travma mağduru karakterler üzerindeki güç etkisini derinlemesine ele alarak izleyiciye çarpıcı bir deneyim sunar. Oyun, güç dinamiklerini sorgulayarak ve karakterlerin yaşadığı travmalar üzerinden insan psikolojisinin derinliklerine inerek, izleyiciyi düşündürmeye ve duygusal bir etki bırakmaya yönlendirmektedir.

Sonuç olarak oyun; hükümetin uyguladığı ve ardından Doğu Londra halkına yerleştirdiği şiddeti, gücü, vahşeti ve insanlık dışılığı sorgulayarak insanların şiddetle hareket etmeye başladığı distopik bir dünya yaratmaktadır. O dünyadaki insanlar güç kullanarak zayıf insanları çökertme eğilimindedirler. Kontrol etmek ve yok etmek gibi görünen hedeflerine ulaşmak için her zaman şiddete başvurumaktadırlar. Dolayısıyla Ridley'in yarattığı kirli dünyada şiddet zayıf insanların üzerinde güç uygulamak için kullanılan psikolojik bir silaha dönüşmektedir. Genel olarak oyun, toplumun çöküşü ve normların yıkımıyla birlikte ortaya çıkan anarşinin, bireylerin yaşamını nasıl etkilediğini incelemektedir. Karakterler, geçmiş travmalarının izlerini taşıırken, bu travmalar anarşinin kaotik ortamında nasıl belirginleştiğine odaklanmaktadır. Foucault'un da savunduğu üzere güç, sadece dışsal tehditlerle değil, aynı zamanda karakterler arasındaki ilişkilerde ve içsel çatışmalarda da oyun boyunca kendini göstermektedir. Karakterler, yaşadıkları travmaların etkisi altında şekillenen güç dinamikleri içinde var olmaya çalışırken, seyirciye insan iç güdüsünün karmaşıklığını anlama fırsatı sunmaktadır. Yazarın insanlığa verdiği mesaj ise yaşamaya layık olanların sadece güçlü insanlar olmadığı, aksine dinine, cinsiyetine, mezhebine bakılmaksızın herkesin eşit derecede yaşam hakkı olduğudur. Bu yüzden izleyicilerin insanca düşünmelerini ve onları bu doğrultuda bencil bir bakış açısıyla değil herkesi olduğu gibi kabul ederek psikolojik bunalımlardan arındırılmış şekilde huzur içinde yaşamaya davet etmektedir.

## EXTENDED ABSTRACT

The British theatre, between the 1990s and early 2000s went through a self-reinvention with the in-*yer-face* theatre movement. During this period, various kinds of violence were shown on stage to show some contemporary social realities. Such energetic activity explicitly presents horrifying events on stage. Furthermore, it elucidates the disturbing situations by forcing the limits of theatricality, as the playwrights demonstrate provocative events. In other words, they do not refrain from using slang (language), sexuality, and all kinds of violence on stage as their predecessors did. Thus, they aim to re-shake the audience till they transmit their messages through shocking tactics.

Philip Ridley is one of the first playwrights who started to demonstrate in-*yer-face* characteristics in his plays. His vivid and arresting plays mark the first sign of a departure from clear political commentary towards a new stress on metaphors, obscurity, ambiguity, and the usage of vivid imagery to uncover the realities of the common life. Simply, Ridley manages to establish his position firmly as a playwright and to influence his colleagues with the renovations that he has brought to modern English theatre. In this respect, Philip Ridley reveals the psychological disorders that arise due to the traumatic events that people have experienced through the characters in his *Mercury Fur*. Thus, he ironically explains to the audience that death is not the only solution by reflecting the inner problems of the people of the twentieth century on the stage. Additionally, the desire to gain power leads to their death. The play reflects the dark future of humanity and mirrors their inner world. *Mercury Fur* shows how individuals, especially parentless children, are psychologically affected by the violence around them. It is an inevitable fact that these vulnerable children who grow up outside of parental control will suffer from the psychological depression they experience when they reach puberty. In this context, the purpose of this article is to shed light on the inner world of twentieth-century man by revealing the reasons for the psychological problems experienced by the characters in Philip Ridley's *Mercury Fur*.

*Mercury Fur* was written by Philip Ridley in 2005, and it was performed in the same year. This play is related to in-*yer-face* theatre, in spite of the fact that this dramatic movement is thought to have reached its end by the time the play is put on stage. In addition, similar to in-*yer-face* plays, *Mercury Fur* clearly reflects the dark future of humanity. The audience sees that the characters are traumatized on-stage through the bad experiences that they are forced to undergo; hence, the audience witnesses the dehumanization of people because of social breakdowns that lead to the (unfair) judgment of relationships in the social sphere. In *Mercury Fur*, Elliot and Darren's father goes crazy because of the horrible events he witnesses, and he attempts to kill his children to "save" them. After hitting Darren's head and injuring Elliot's knee, he commits suicide by setting himself on fire. Later on, the kids accept Spinx as their father (although he is too young to be their father), since he helps them to survive in the violent world they are living in. However, Spinx exploits them in terms of gaining money illegally through organizing parties and drug dealing.

The traumatized characters in the play suffer from pain and their plays have no certain conclusions. As a matter of fact, *Mercury Fur* is open-ended, and the resolution is left to the imaginations of the audience. The stage directions, settings, dialogues, and physical actions are all related to violence and suffering. It is not surprising that this play categorized under in-*yer-face* theatre challenges the binary oppositions humans use to define themselves, such as normal/abnormal, just/unjust, right/wrong, or good/evil. For this reason, *Mercury Fur* is regarded as experimental rather than speculative. That is, the audiences experience the same feelings performed on stage instead of speculating on the potential emotions they go through as if they were carrying out research in a lab about what is real and unreal by leading them to diagnose the very reason for their own existence. In other words, the influence of the violence performed on stage is vivid for the audience as a mental reification.

All in all, the play questions the violence, power, brutality, and inhumanity that the government practices and then implants in the people of East London, creating a dystopic world where people start to act violently. People in that world are derived by their vehement impetus to exercise power. They take violence as a weapon to achieve their goal, which seems to be to control and destroy. Thus, power and its weapon, violence, are the two major characteristics of that dystopic world.

**Çıkar Çatışması Bildirimi/ Conflict of Interest Statement:**

Yazarlar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve yayımlanmasına ilişkin herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir. / The authors declared no potential conflict of interest regarding the research, authorship, and publication of this article.

**Destek/Finansman Bilgileri/ Support Financing Information:**

Yazarlar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve yayımlanması için herhangi bir finansal destek almamıştır. / The authors have received no financial support for the research, authorship, and publication of this article.

**Etik Kurul Kararı/ Ethics Committee Decision:** Bu çalışma için etik kurul izni gerekmemektedir. / Ethics committee permission is not required for this study.

**Yazar Katkı Oranı/ Author Contribution Rate:** Yazarların katkı oranı eşittir. (Çalışma doktora tezinden üretilmiştir) / The contribution rates of all authors are equal. (The study was retrieved from a dissertation)

**KAYNAKÇA**

- Arendth, H. (1970). *On Violence*. Florida: Harvest Book.
- Caruth, C. (1996). *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Cunningham, GW. (1919). "On Nietzsche's Doctrine of the Will to Power." *The Philosophical Review* 28.5: pp.479-90, viewed 15 August 2018. [https://www.jstor.org/stable/2178323?seq=4#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/2178323?seq=4#metadata_info_tab_contents)
- Freire, P. (2005). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Foucault, M. (1978). *History of Sexuality. Volume I: An Introduction*. Trans. Robert Hurley. New York: Pantheon Books.
- . (1980). "The Eye of Power". *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. Ed. Colin Gordon. New York: Vintage Books.
- . (1988a). "Passion and Delirium". *Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason*. New York: Vintage.
- . (1988b). *Politics, Philosophy, Culture: Interviews and Other Writings 1977-1984*. Edited by Lawrence D. Kritzman, New York: Routledge.
- . (1995). *Discipline & Punish: The Birth of the Prison*. Trans. Alan Sheridan. New York: Vintage Books.
- . (2001) "The Subject and Power". *Power (The Essential Works of Foucault, 1954-1984)*. Ed. James D. Faubion. New York: The New Press.
- . (2006). *Psychiatric Power: Lectures at the College de France 1973-1974*. Ed. Jacques Lagrange. Trans. Graham Burchell. New York: Palgrave Macmillan.
- Herman, JL. (1997). *Trauma and Recovery: The Aftermath of Violence--from Domestic Abuse to Political Terror*. New York: Basic Books.
- Newland P. (2008). *The Cultural Construction of London's East End*. New York: Rodopi.
- Rebellato, D. (2011). "Philip Ridley". *The Methuen Drama Guide to Contemporary British Playwrights*. Ed. Martin Middeke, Peter Paul Schnierer and Aleks Sierz. London: Bloombury Publishing Plc.
- Ridley, P. (2012). *Mercury Fur*. London: Methuen Drama.
- Sierz, A. (2011). *Rewriting the Nation: British Theatre Today*. London: Methuen Drama.
- Van Alphen, E. (1997). *Caught by History: Holocaust Effects in Contemporary Art, Literature, and Theory*. Stanford, CA: Stanford UP.
- Zizek, S. (2008). *Violence*. New York: Picador.