



## Mark Ravenhill'in *Shoot/Get Treasure/Repeat* Adlı Oyununda Korku Kültürü Culture of Fear in Mark Ravenhill's *Shoot/Get Treasure/Repeat*

Yavuz PALA\*

### Öz

Bu çalışmada çağdaş İngiliz tiyatrosunun önde gelen yazarlarından Mark Ravenhill'in *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda günümüz Batı toplumlarını etkisi altında tutan korku kültürü incelenmektedir. Çalışmada Thomas Hobbes ve Niccolò Machiavelli'nin felsefeleri temel alınarak belirtilen oyunda korku ile toplum ve korku ile iktidar ilişkileri incelenmektedir. Bu düşünürlerin yanı sıra Frank Furedi, Lars Svendsen, Zygmunt Bauman ve Sara Ahmed gibi günümüz kuramcılarının fikirleri ışığında Batı toplumlarında ortaya çıktığı şekliyle korku kültürü ve etkileri ele alınmıştır. Ravenhill'in oyununda günümüz Batı toplumlarının, güvenlik anlayışlarını temelinden sarsan terör olayları sonucu, küresel ekonomi sisteminin ve iktidarların dayattığı her şeyi sorgusuz şekilde takip eden edilgen yapılarına dikkat çekilmektedir. Ayrıca korku kültürünün neden olduğu yabancılaşma, şiddet ve ötekileştirme temaları iktidar sorunsalı açısından tartışılmaktadır. Bu çalışmanın amacı korkunun değişim ve gelişim sürecine de ışık tutarak bu duygunun günümüz toplumlarını nasıl etkisi altına aldığını ortaya koyabilmektir. Çalışma boyunca Ravenhill'in bakış açısından özellikle çağdaş Batı toplumunda ortaya çıktığı şekliyle korkuyu tanımlama ve oluşturduğu kültürü anlama çabamızın nedeni modern çağın ve toplumların doğasını anlamaya daha yakın olabilmek düşüncesidir.

**Anahtar sözcükler:** Korku, şiddet, toplum, yabancılaşma, Ravenhill, iktidar.

### Abstract

In this study, the culture of fear that has dominated contemporary Western societies is examined in *Shoot/Get Treasure/Repeat* by Mark Ravenhill, a leading playwright of the contemporary English theatre. In the study, the relationship between fear and society as well as fear and sovereignty is studied based on the philosophies of Thomas Hobbes and Niccolò Machiavelli. In addition, the culture of fear and its effects as they appear in the Western societies are studied in the light of the ideas of contemporary theorists such as Frank Furedi, Lars Svendsen, Zygmunt Bauman and Sara Ahmed. In Ravenhill's play, attention is drawn to the passive status of today's Western societies that follow everything imposed by the global economic system and governments as a result of the terrorist events that undermine the sense of security. Furthermore, the themes of alienation, violence and othering caused by the culture of fear are discussed in terms of the question of power. The aim of this study is to reveal how fear affects contemporary societies by shedding light on the process of change and development of fear. Throughout the study, the reason for our efforts to define fear as understood in contemporary Western society and to understand the culture it creates from Ravenhill's point of view, is the idea of being closer to understanding the nature of modern age and societies.

**Keywords:** Fear, violence, society, alienation, Ravenhill, sovereignty.

\* Araş. Gör., Atatürk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü. E-posta: yavuz.pala@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2691-6706

## Giriş

Bir duygu dünyayı tamamen değiştirir.

—Jean-Paul Sartre, *The Emotions*

Jean Paul Sartre'dan alıntılanan bu sözde vurgulandığı gibi duygular dünyayı değiştirme kudretine sahiptir. Duygular yaşam tarzımızı, alışkanlıklarımızı, dünya görüşümüzü, varlığımızı ve diğer bedenleri algılayma ve değerlendirme biçimimizi şekillendiren bir güce sahiptir. Sara Ahmed, *Duyguların Kültürel Politikası*<sup>1</sup> (2004) adlı eserinde duyguların ilişkisel olduğunu ve karşılıklı etkileşim sonucu değer kazanarak bireylerin ve toplumların yaşam tarzlarını, eğilimlerini ve alışkanlıklarını belirleyen politik bir yapıya büründüklerini ifade eder (2004, s. 8-12). Bu açıdan bakıldığında duyguları yönetmek bir anlamda da toplumsal yönelimleri kontrol etmek anlamına geldiğinden, duygular siyasi bir güç edinim aracı olarak görülmektedir. Bununla birlikte, insanın sahip olduğu her duygunun onun düşünsel ve sosyal hayatı üzerinde aynı etkiye sahip olduğu düşünülemez. Etki alanı ve oranları göz önünde bulundurulduğunda bazı duyguların insanların hayatında daha fazla güce sahip olduğu bir gerçektir. Özellikle günümüzde izlenen küresel politikalar göz önüne alındığında korkunun, bireylerin eğilimlerini ve hareket alanını belirleyen en etkili duygulardan biri olduğunu iddia etmek yanlış olmayacaktır.

Thomas Hobbes, Giambattista Vico ve Niccolo Machiavelli gibi birtakım düşünürler korkuyu, toplumsal yaşamın oluşmasında temel etken olarak görmekteydi. Hobbes'un *Leviathan*<sup>2</sup>'da (1651) belirttiği gibi, politik bir toplum yapısı çerçevesinde “Bütün duygular içinde insanı, yasaları ihlal etmeye en az yönelten duygu korkudur” (2017, s. 223). Bunun yanı sıra Hobbes ve Machiavelli'ye göre ortaklık temelleri, yani bireylerin bir devlet düzeni oluşturmak için bir araya gelmesi, korku ile sağlanmış insan topluluklarında birlikteliği meydana getiren duygunun yani korkunun beslenmesi ve kontrol edilmesi ile sağlanmaktadır. Ancak insanları ortaklığa iten korkunun yarattığı antlaşma doğal değildir. Dolayısıyla varılan ortaklığın devamlı kılınabilmesi ve korunabilmesi için insanların oluşturduğu antlaşmanın yanı sıra başka bir şeye daha ihtiyaç duyulur: Söz konusu antlaşmayı oluşturan tüm insanları korku içinde tutacak ve faaliyetlerini ortak bir faydaya yöneltecek genel bir güç (Hobbes, 2017, s. 136). Genel güç olarak adlandırılan yapı, toplumu bir arada tutma ve kontrol etme amacıyla korkuyu idare eden iktidardır.

Bu makalede bir yandan korku olgusunu toplum birlikteliğinin ve devamlılığının temeli olarak gören Hobbes'un düşüncelerinden faydalanılırken öte yandan Frank Furedi, Lars Svendsen, Zygmunt Bauman ve Sara Ahmed gibi çağdaş kuramcıların korku ile ilgili düşünceleri ele alınmaktadır. Bu görüşler ışığında çağdaş İngiliz tiyatrosunun önemli isimleri arasında sayılan Mark Ravenhill'in *Shoot/Get Treasure/Repeat*<sup>3</sup> (2007) adlı oyununda günümüz toplumunda korkunun nasıl hayat bulduğu korku kültürü kavramı çerçevesinde incelenmektedir. Ravenhill'in oyunlarında belirgin biçimde karşımıza çıkan politik farkındalık yaratma eğilimi, sistem eleştirileri ve bunları yaparken kullandığı dil ve yöntemler Bertolt Brecht'in epik tiyatro geleneğinden de etkilendiğini göstermektedir. Ravenhill'in *My Near Death* adlı gazete yazısında da ifade ettiği “Bir epik oluşturmak istediğime karar verdim...” (Ravenhill, 2008) cümlesi göz önüne alındığında oyundaki olayları, mekânları ya da karakterleri alışılga geldik ve basmakalıp betimlemelerden sıyrarak, seyircide şaşkınlık ve merak uyandıracak bir şekilde (Brecht, 2001, s.192) kurgulamasının ardında epik tiyatro geleneği olan yabancılaştırma etkisini yaratmak olduğu düşünülebilir. Ravenhill'in, bu eseri oluşturan kısa oyunlarında Batı toplumunun paranoyaya dönüşen korkularının, kitle iletişim araçları tarafından nasıl manipüle edildiği ortaya konarak korku temelli devlet ya da iktidar düşüncesinin günümüzde geldiği noktaya dikkat çekilmektedir. Çalışmanın odağında yer alan Ravenhill'in bakış açısından özellikle çağdaş Batı toplumunda ortaya çıktığı şekliyle korkuyu tanımlama ve oluşturduğu kültürü anlama çabası modern çağın ve toplumların doğasını anlamlandırmaya yöneliktir.

Frank Furedi, modern insanın korku ile olan ilişkisini ‘korku kültürü’ kavramı ile açıklamaktadır. Furedi'ye göre “Bu kültürün temelinde, insanın, gündelik yaşamını tehdit eden yok edici güçlerle kuşatılmış olduğu inancı vardır” (2014, s. 8). Bu bağlamda korku, kişisel deneyimlerin sonucunda meydana gelen bir olgu

<sup>1</sup> *The Cultural Politics of Emotions* (2004), İngilizce aslından Türkçe'ye çeviren Sultan Komut.

<sup>2</sup> *Leviathan* (1651). İngilizce aslından Türkçe'ye çeviren Semih Lim.

<sup>3</sup> *Vur / Yağmala/ Yeniden* (2007). Oyun başlığının Türkçe çevirisi 2009 yılında DOT Tiyatrosu'nun İstanbul'da sahnelediği uyarlamadan alınmıştır.

olmaktan çıkıp, kitle iletişim araçları ve siyasi söylemler gibi çeşitli yollarla abartılı şekilde aktarılan ve dolaylı olarak deneyimlenen bir olgu haline gelmiştir. Abartılı korku söylemlerinin ortaya çıkardığı güvenlik ihtiyacı bir yandan din, siyaset ve eğitim gibi birçok alanda bireyin eylemlerini sınırlandırırken öte yandan analitik düşünme potansiyelini tehdit etmektedir. Bu durum bireyleri korumak üzere onlar adına karar alan otoriter politikacıları, insanların yaşam alanını kısıtlayan ve onları edilgen duruma getiren yasal düzenlemeleri ortaya çıkarmaktadır. Bunun en çarpıcı sonucu bireyin kendi yaşantısının eyleyeni değil, seyircisi olmasıdır. Bu durumda korku, toplumu kontrol eden, eylemlerini belirleyen ya da sınırlayan bir niteliğe bürünür. Korkunun toplumu kontrol eden bir duyguya dönüşmesi, günümüz siyasetinin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir.

Dünyaya sürekli olarak korku büyütecisi ile bakmak, en düşük olasılıkları bile hesaba katan, eyleme geçmekte zorlanan ve kendini kurban kimliği ile tanımlamaya başlayan bireylerin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Furedi, 2014, s. 145-155). Modern insanın korkuları arttıkça güvenlik ihtiyacı da aynı oranda artmıştır. İktidarlar tarafından bu güvenlik ihtiyacının giderilmesi vaadi karşılığında yaşamından taviz veren modern insan, böylece iktidarların güvenlik söylemlerine daha bağımlı hale gelmiştir. Bağımlı yaşamaya alışan topluluklar, yönlendirilmeye açık oldukları için, politik düzenin pasif öğeleri durumuna indirgenmişlerdir.

### **Shoot/Get Treasure/Repeat ve Korku Kültürü**

*Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda daha önceki oyunlarında olduğu gibi dönemin önemli politik konularını ele alan Ravenhill, bu kez 'terörle savaş'<sup>4</sup> kavramını yukarıda aktarıldığı gibi günümüz toplumlarının yoğun bir şekilde etkisi altında olduğu korku kültürü ile ilişkilendirerek ele almaktadır. Yazar, bu oyunda ayrıca terör ve savaşla bağlantılı olarak toplumda ortaya çıkan korkunun yol açtığı yabancılaşma, şiddet ve ötekileştirme gibi konuları yeme-içme, cinsellik ve alışveriş gibi günlük eylemlerle ilişkilendirerek çarpıcı bir modern dünya eleştirisi sunmaktadır. Oyunda temel olarak politika ve ideolojinin, bireylerin günlük eylemleri ve konuşmaları üzerindeki etkilerine dikkat çekilmektedir.

İlk kez sahnelendiği Edinburgh'da Fringe First Award<sup>5</sup> (2007) ödülünü kazanan oyun, *Women of Troy, Intolerance, Women in Love, Fear and Misery, War and Peace, Yesterday an Incident Occurred, Crime and Punishment, Love (But I Won't Do That), The Mikado, War of the Worlds, Armageddon, The Mother, Twilight of the Gods, Paradise Lost, The Odyssey ve Birth of a Nation*<sup>6</sup> adlı on altı kısa oyundan oluşmaktadır. Bu oyunlar, yazar ile bir video oyun şirketi yöneticisi arasında geçen bir konuşma sonrasında video oyunlarının gelişimsel çizgisine gönderme yapacak şekilde *Shoot/Get Treasure/Repeat* başlığı altında toplanmıştır (Ravenhill, 2008). On altı kısa oyunun yanı sıra bu oyuna 2008 yılında Moskova'daki Golden Mask festivalinde sahnelenmesi için epilog olarak *Paradise Regained* başlıklı bir başka kısa oyun eklenmiştir.

Günümüz video oyunları hızlı karar verme ve tercih yapma gibi eylemleri bir araya getirerek, oyuncuyu gerçekleştiren eylemlerin bir parçası, yani bir anlamda sorumlusu haline getirmektedir. Ravenhill video oyunlarının genel amacını özetleyen bu başlığı seçerek seyircinin klasik tiyatrodaki edilgen statüsünden sıyrılıp oyunun amacını araştırıp sürece dâhil olan etkin bir izleyici kitlesi olmasını istemektedir. Ravenhill, günlük yaşam temposunu sahneye taşıyarak, seyircilerin gerçekleştiren eylemlerde yaptığı tercihlerden dolayı sorumluluk paylarının olduğu izlenimini uyandırmak istediği söylenebilir. Bu yolla dar bir seçenek ağı içerisinde tercih yapan karakterler ile seyirciler arasında bir bağ kurularak, seyircilerin eylem ve tercihlerini sorgulama amacı güdülmektedir. Ayrıca *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyunu oluşturan kısa oyunların 2008 yılında Londra'da Paines Plough, Out of Joint, National Theatre, The Gate Theatre ve Royal Court Theatre gibi farklı tiyatrolarda

<sup>4</sup> İlk olarak Amerika Birleşik Devletleri eski Başkanı George W. Bush tarafından kullanılan bu kavram, Amerika Birleşik Devletleri'nde 11 Eylül 2001 yılında gerçekleştirilen terör olayları sonrası Amerikan hükümetinin ve bazı NATO üyesi ülke hükümetlerinin de katıldığı ve Ortadoğu'daki bazı Radikal İslam gruplarını hedef aldığını iddia edilen uluslararası askeri eylemi planı olarak tanımlanmıştır.

<sup>5</sup> İskoçya'nın ulusal gazetesi *The Scotsman*'ın eleştirmen ekibi tarafından oyun yazarlarını Edinburgh'a yeni çalışmalar getirmeye teşvik amacı ile düzenlediği ödül töreni ve ödülün adı.

<sup>6</sup> Oyun başlıklarının Türkçe çevirisi 2009 yılında DOT Tiyatrosu'nun İstanbul'da sahnelediği uyarlamadan alınmıştır ve sırasıyla şu şekildedir: *Troyalı Kadınlar, Tahammülsüzlük, Aşık Kadınlar, Korku ve Sefalet, Savaş ve Barış, Dün Meydana Gelen Bir Olayda, Suç ve Ceza, Aşk (için her şeyi yaparım ama bunu yapmam), Mikado, Dünyalar Savaşı, Mahşer, Ana, Tanrıların Şafağı, Kayıp Cennet, Odyseia, Bir Ulusun Doğuşu.*

birbirlerini tamamlayacak şekilde sahnelenmesi, seyircinin arařtırmacı ve sorgulayıcı yönünü ön plana çıkartmakta ve düşünsel eylemlerini aktif hale getirmesini sağlamaktadır.. Parçalar halinde sahnelenen kısa oyunlarındaki amacın video oyunu stratejisiyle bireylerin hayatını kuşatma altına alan korku kültüründen sıyrılıp olayların ardında yatan nedenlere farklı bir bakış açısı getirebilmek olduğu söylenebilir. Bu düşüncelere ek olarak Ravenhill'in, seyircilerini bu tür kurgu içine sokması, onların "imgelere tapan ve sadece piyasa yasalarına cevap veren bir toplumun ürünü olduklarını anlamalarını" (Laera, 2009, s. 7) sağlamaktır.

Ravenhill'in bu oyununda ayrıntılı karakter ve sahne tanımlamaları yoktur. *Women of Troy*, *Yesterday an Incident Occured* ve *Birth of a Nation* gibi birkaç kısa oyunda karakter isimleri dahi bulunmaz; konuşmalar koro ya da kimliği belirsiz karakterler aracılığıyla aktarılır. Bu oyunlarda karakterlerin ve mekânların belirgin tanımlamalardan yoksun olmasının ardındaki nedenin şiddet ve korku sahnelerinin belirli bir zümre ya da mekân ile kısıtlı olmadığı izlenimi vermek olduğu iddia edilebilir. De Waal'ın da belirttiği gibi "Ravenhill'in oyunlarında kullandığı belirsiz coğrafyalar, bizim ve onların diye net bir şekilde ayırt edilemeyen mekânlara eşit oranda şiddet, savunmasızlık ve endişe katmaktadır" (2017, s. 97). Bu mekân algısı, 'biz' ve 'öteki' olarak ayrımcı bir yaklaşımla tanımlanan dünya coğrafyasının bölünmezliğinin altını çizmektedir. Buna göre, yaratılan terör sadece tek bir bölgeye değil, aslında tüm dünyaya zarar vermektedir. Oyundaki coğrafi belirsizlik aynı zamanda çizilen sınırların ne kadar suni ve değişken olabileceği konusunu da düşündürmektedir. Suman Gupta bu durumu şöyle ifade etmektedir:

Bu korku ve güvensizlik hissi, Ravenhill'in iç ve dış mekânlarda, yurtiçinde ve yurtdışında, savaş bölgelerinde, çiftler, arkadaşlar, yabancılar ve askerler arasında geçen tüm kısa oyunlarının konusudur. Korku, bazen karakterlerin zihinlerinde yalnızca soyut olarak yer alırken bazen de aktarılan eylemlerle somutlaşır. (2012, s. 49)

Ravenhill'in tanımsız mekân ve karakterleri, Zygmunt Bauman'ın 'akışkan modernite'<sup>7</sup> düşüncesindeki, küreselleşen dünyada hiçbir yerin ve kişinin korkudan bağımsız var olamayacağı düşüncesi ile paralellik göstermektedir (2006, s. 96-98). Şiddet, terör, savaş ve ölüm temalı oyunların bu belirsizlik katmanı ile desteklenmesi, oyunlardaki korku atmosferini beslemektedir. Belirsizliğin neden olduğu korku ile çevrelenmiş mekânlarda yaşayan insanlar tüm davranışlarını ve hayatlarını bu duygu etrafında kurgulamaktadır. *Fear and Misery* adlı oyunda karakterlerin korkudan yalıtılmış bir yaşam alanı oluşturma saplantısı; *Yesterday an Incident Occured*'de topluluğun korku nesnelere karşı oluşturmaya çalıştığı yasal düzenlemeler; *The Odyssey*'de askerlerin demokrasi ve özgürlük gibi temel değerleri kaybetme korkusu nedeniyle sürekli savaşması; ya da *Love (But I Won't Do That)* adlı oyunda isyancılar tarafından korunmak için askerlerin taleplerine boyun eğen kadın, korku kültürü çerçevesinde kurgulanan yaşamların açık örnekleridir.

Hobbes'un *Leviathan* adlı eserinde ifade ettiği gibi bireyleri benzer şekilde tehdit eden korku nesnelere, tehdit altındaki bireyleri korkuyla mücadele etme amacıyla bir araya getirmektedir (2017, s. 103). *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyunda da savaş ve terörün yarattığı korku nedeniyle Batı toplumunu oluşturan bireylerde birlikte hareket etme eğilimi gözlemlenmektedir. *Women of Troy* adlı oyunda, şehirlerine yapılan terörist saldırı sonrası bir araya gelen kadınlar, koro halinde konuşmakta, acı ve korkularının yanı sıra birlikteliklerini de ifade etmektedirler:

- Şimdi birlikteyiz.
- Birlikteyiz ve güçlüyüz. (Ravenhill, 2013, s. 15)<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Bauman'ın akışkan modernite olarak tanımladığı düşünce postmodernizm olgusu ile hemen hemen aynıdır. Kullanılan başlığın farklılık göstermesinin sebebi, postmodernizme karşı alternatif bir olgu yaratmak değil, bu kültüre ait temel kavram ve perspektiflerin (gerçeklik, özgürlük, kültür vb.) sorunsallaştırılmasında Bauman'ın belirsizlik kavramını ön plana taşımasıyla alakalıdır. *Akışkan Modernite (Liquid Modernity)* 1999 yılında yazılmış olmasına rağmen, akışkan olarak betimlenen toplumsal değer ve yargılar, Bauman'ın daha sonra yazdığı *Akışkan Korku (Liquid Fear)* (2006) ve *Retrotopya (Retrotopia)* (2017) adlı kitaplarında da günümüz toplum yapısını tanımlamak için geçerliliğini korumaktadır.

<sup>8</sup> Çalışmada oyunlardan aktarılan alıntıların İngilizce aslından Türkçe'ye çevirileri bu makalenin yazarı tarafından yapılmıştır.

Bu örnekten anlaşılacağı üzere, kadınlar Hobbes'un iddia ettiği korku temelli topluluk düşüncesini destekler konumdadır. Korku nesnesine karşı tek yaşamak savunmasızlık anlamına gelirken bir araya gelerek oluşturulan topluluk onlara güç katmaktadır. Ravenhill'in oyununda da Hobbes'un 'doğa durumu'<sup>9</sup> olarak ifade ettiği ve kimsenin kendi güvenliğinden emin olamadığı bir kaos ortamı vardır ve böyle bir ortamda ihtiyaç duyulan şey, güvenlik ihtiyacını sarsan korku ile hep birlikte mücadele etme içgüdüdür (2017, s. 99-103). Hobbes'un insanları birliktelik duygusuna ittiğini iddia ettiği kaotik doğa durumu tasviri Ravenhill'in oyununda terör ve savaş olgularıyla karşılık bulmaktadır. Oyunda kaotik bir dünya görüşü yaratan Ravenhill, kimsenin kendi güvenliğinden emin olmadığı bir durum betimlemesi yaparak Batı toplumlarının saplantılı hale gelmiş güvenlik duygusuna tüm kısa oyunlarında göndermelerde bulunmaktadır.

Belirsizliğin ve sınırsızlığın hâkim olduğu bir dünyada yaşayan Ravenhill karakterleri, bir yandan korkulardan yalıtılma öte yandan kendileri gibi düşünen bireylerle birliktelik kurma yolunda mücadele verirler. Ancak küresel pazarın ve bireylerin sınır tanımayan hareketliliği ile tüm kötülüklerden yalıtılmış toplum oluşturma düşüncesinin imkânsızlığı arasındaki ilişki modern bir paradoks yaratmaktadır. *Women of Troy* adlı oyunda da bu paradoks gözlemlenmektedir. Oyunda "Bu iyi bir toplum. Tüm komşularımız iyi insanlar. Burada, kapıların ardında, biz iyi insanlarız" (Ravenhill, 2013, s. 8) gibi cümlelerle kendilerine ait, iyi insanların olduğu güvenli bir alanda yaşadıklarını iddia eden kadınların koro halindeki konuşmaları, birliktelik ve güvenli alan yaratma tutkularını gözler önüne serer. Bu güvenli yaşam alanının ve topluluk düşüncesinin temelini sarsan "Neden bizi bombalıyorsunuz?" (Ravenhill, 2013, s. 7) sorusu ile dikkat çekilen savaş ve bombalama olayları bu paradoksu ortaya çıkarmaktadır.

Zygmunt Bauman, söz konusu paradoksu akışkan modernite kavramı ile açıklamaktadır. Bu düşünceye göre günümüz dünyasında diğer her şey gibi korku da akışkan formdadır. Bu durumda korkunun hareketini takip etmek ve önlemek olanaksızdır. Korku içinde yaşayan toplumlar, korkudan yalıtılmış bir yaşam alanına özlem duysalar da küresel ekonominin bir parçası haline gelen toplumlar arasında keskin sınırlar oluşturmak mümkün görünmemektedir (Bauman, 2017, ss. 12-13). Güvenli bir alan yaratma çabası ile bunun imkânsızlığı arasındaki paradoks, oyundaki karakterler için tehdit edici unsurlarla dolu bir korku evreni yaratmaktadır. Nitekim karakterlerin sürekli olarak risk bilincinde olma durumu oyunun başlarında suni bir birliktelik yaratsa da oyunun ilerleyen bölümlerinde hem toplumsal anlamda hem de bireysel anlamda yabancılaşmaya neden olmaktadır. Ravenhill, *Fear and Misery*'de bu yabancılaşma ve güvenlik saplantısını 'kapalı topluluk' kavramı yoluyla aktarmaktadır:

**Olivia:** Biz, biliyorduk. Birlikte çalışacağız. Bağımlılardan. Akıl hastalarından. Bombacılardan. Kafası uçmuş askerden uzak duracağız. Onları uzak tutacağız- tamam mı? (Ravenhill, 2013, s. 45)

**Harry:** . . . Yeni bir topluluk. Kapalı bir topluluk. İyi bir toplanma alanı. (Ravenhill, 2013, s. 49)

**Harry:** . . . TÜM DÜNYA BİZE SALDIRIYOR, TERÖR BİZİ YİYİP BİTİRİYOR VE SİZ... KAPILARA İHTİYACIMIZ VAR, İHTİYACIMIZ, İHTİYACIMIZ ... KÖPRÜLERİ KALDIRIN VE KAPILARI KAPATIN, GÜVENLİK, GÜVENLİK, GÜVENLİK, GÜVENLİK. HER GÜN BU SAVAŞI VEREMEM... (Ravenhill, 2013, s. 50)

Yaşadıkları topluma yabancılaşmış bir çiftin, sürekli olarak onları çevreleyen korku dolu yabancıları uzak tutabilecekleri ve oğullarını bu korku dolu dünyadan koruyabilecekleri güvenli bir alan yaratma saplantısı üzerine kurulu olan bu diyalogda, korku kültürü etkisi altında yaşayan öznenin paranoyaya dönüşen zihinsel durumuna ve bu durum karşısındaki çaresizliğine vurgu yapılmaktadır. Oyunun başlarında tüm zararlı kuşatıcılardan yalıtılmış bir yaşam alanı oluşturma hayali mümkün gözükürken, ilerleyen bölümlerde, daha önce belirtildiği üzere, günümüz dünyasında korkudan yalıtılmış bir yaşam alanı ya da topluluk oluşturma imkânsızlığı karakterler tarafından da anlaşılmalıdır.

<sup>9</sup> Thomas Hobbes'un *Leviathan*'da ortaya koyduğu bu kavram hiçbir kanunun, kuralın ve otoritenin olmadığı ve hiç kimsenin kendi güvenliğinden emin olamadığı sürekli bir çatışma durumunu ifade etmektedir.

**Harry:** İSTİYORUZ – VE BUNU İSTİYORUM. BU KAPILARI İSTİYORUM. KAPILAR ARDINDA GÜVENDE HİSSETMEK İSTİYORUM. GÜVENDE HİSSETMEMİN TEK YOLU BU. KAPILARIN ARDINDA. SEN İSTEMİYOR MUSUN – TOPLUM, BU BİR YALAN. TOPLULUK DİYE BİR ŞEY YOK. ONLARIN YER ALDIĞI BİR TOPLULUĞA DAHİL OLAMAM. BUNUN İÇİN SAVAŞACAĞIM, SAVA... (Ravenhill, 2013, s. 50)

**Harry:** Bana tamamen, sonuna kadar güvenecek misin? Bana hiç korku olmayacağına dair söz verebilir misin?

**Olivia:** . . . Hayır. Yapamam. (Ravenhill, 2013, ss. 42-43)

Bu durumda yalıtılmış bir toplum düşüncesi artık bir ideal olmaktan çıkıp, herkesin kendi savaşını verdiği, bireyselliğin ön plana çıktığı bir mücadeleye dönüşmektedir. Bu bağlamda oyun Hobbes'un korku temelli toplum düşüncesinin günümüzde nasıl bir yapıya büründüğünü göstermektedir. Böylece Bauman'ın akışkan modernite olarak tanımladığı bir dünya yapısı ortaya çıkmaktadır; bu dünyada hiçbir güvenlik önleminin, korkuyu ortadan kaldıracığının garantisi yoktur. Akışkan bir dünyada her an her şeyin gerçekleşebilme ihtimali belirsizlik atmosferini güçlendirerek bireylerin yaşam biçimleri üzerinde etkisini giderek arttırmaktadır. Tehdit unsurları ile çevrili olduğunu düşünen bireyler, daha fazla güvenlik için çevresinden soyutlanarak toplum ile arasındaki mesafeyi açmakta ve topluma yabancılaşmaktadır (Bauman, 2017, ss. 12-14). Bombalama ve savaş gibi unsurların oyun içerisinde sürekli olarak gerçekleşmesi ya da gerçekleşmek üzere olması karakterlerin yaşam alanlarında hiç bitmeyen bir çatışma ve kaosa işaret etmektedir.

Batı iktidarlarının temel değerleri koruma, güvenliği sağlama, hatta demokrasi ve özgürlük gibi bu temel değerleri satma yolunda çıkardığı savaşlar, vatandaşların daha fazla güvenlik adına sessizliğe ve eylemsizliğe sürüklenmesine neden olmaktadır. Böylece güvenlik saplantısı içinde gerçekleştirilen eylemlere sessiz kalan vatandaşlar, günümüz dünyasının en temel korku kaynağı olan terörün küreselleşmesine neden olarak, tüm dünya topluluklarının güvenlik duygusunu sarsmakta ve korku dolu yalıtılmış toplulukların oluşmasına neden olmaktadır (Bauman, 2006, ss. 96-100). Özellikle günümüzde yaratılan 'biz' ve 'onlar' gibi ötekileştirme politikaları Batı toplumunun zihnindeyoğun bir şekilde yer almaktadır. Bu tür ötekileştirme politikaları, toplumun suni bir şekilde birlikte hareket etmesini sağlayan korku duygusuna bir nesne yaratma çabası içerisinde olan siyasal bir güç gibi görülebilir. Bu perspektifle oyun içerisinde oluşturulan biz ve ötekiler gibi kutuplaşmalar, suni de olsa sürdürülebilir bir toplum birlikteliği ve iktidar devamlılığı için gerekli olan korku iklimini yaratmaktadır. Oyunda aynı toplum üyeleri, iyi insanların oluşturduğu bir dünya olarak görülürken, dışarıda kalanlar mutlak kötü olan ötekiler olarak tanımlanmaktadır (Laera, 2009, s. 4). Yaratılan bu kutuplaşma, güvensizlik duygusu besleyen insanların, bu güvensizlik duygularını aktarabilecekleri bir hedef arama eğilimlerinin sonucudur. Bu durumda güvensizlik duygusunun ve korkunun aktarılacağı karşıt bir birey ya da topluluk yaratma gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Ravenhill de *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda Batı toplumlarının bu hararetli düşman topluluklar yaratma eğilimine vurgu yapmaktadır. Oyun içerisinde bu karşıt toplum yaratma işi, duygular aracılığıyla sağlanır. Ahmed'in iddia ettiği gibi duygular, insanların hareket alanlarını belirler (2017, ss. 96-98). Güvenlik ihtiyacını ve korkuyu ortaya çıkaran kavramlar sürekli olarak 'biz'den farklı belirli etnik, siyasal ve dini gruplara atfedilerek tekrar edilmektedir. Ravenhill, Batı'nın korku yoluyla oluşturduğu ötekileştirme temasını *Intolerance* adlı oyununda karakterin konuşmaları ve bedensel tepkileri arasında ilişki kurarak aktarmaktadır:

**Helen:** . . . O adam, bok herif.

Küçük şişman Yahudi.

Mide ağrısı.

Oh. Bu olmamalıydı.

Bu gerçekten olmama. . . (Ravenhill, 2013, ss. 24-25)

Oyunun başlığından da anlaşıldığı üzere Ravenhill, bir yandan ana karakter Helen'in gıda hassasiyetine vurgu yaparken öte yandan onun gıda hassasiyeti ve aynı derecede rahatsız edici olan Yahudi aleyhtarı konuşmaları

arasında bir bağlantı kurmaktadır. Furedi'nin ifade ettiği gibi günümüz korku kültüründe farklı olanın korkutucu olması düşüncesi, Ravenhill'in karakterinde de açık şekilde gözlemlenebilmektedir. Nitekim farklılıklara tahammül edemeyen karakter, Yahudi aleyhtarı söylemleri sonrasında midesinde ağır hissetmektedir. Ravenhill, bu tür bir kurgu ile korkutucu ötekilere karşı beslenen kin ve nefretin artık yalnızca zihinsel değil, aynı zamanda bedensel bir rahatsızlığa dönüştüğünü göstermektedir. Yazarın bu dönüşüme dikkat çekmesi, toplumsal bilinçte ötekilere karşı biriken kötü duyguların fiziksel olana, yani şiddete dönüşeceği imasında bulunduğu anlamına gelebilir. Gerçekten de oyunun diğer bölümlerinde bu nefret ve korku, ötekilere karşı uygulanan şiddet edimlerine dönüşmektedir. Ravenhill'in *War and Peace* ve *Fear and Misery* adlı kısa oyunlarında ötekileştirme temasına sırasıyla şu şekilde yer verilmektedir:

**Asker:** Sarık kafalı. Benim için geliyor, bu yüzden. . . Senden yalnızca birkaç yaş büyük bir çocuk fakat elinde bir silahla bana doğru geliyor, bu yüzden... fiyuu. (Ravenhill, 2013, s. 56)

**Harry:** Sonunda çingeneler gidiyor. Bu bir polis vakasıydı ve sonunda çingeneleri götürdüler.

**Olivia:** Hmmm, bu iyi.

**Harry:** Araba alarmlarını öttüren gruplardan biri daha eksildi. (Ravenhill, 2013, s. 46)

Alıntılarda aktarılan 'sarık kafalı' tanımıyla bir yandan Ortadoğulular aşağılayıcı bir şekilde betimlenirken öte yandan bu kavram silah gibi korkutucu bir nesne ile yan yana getirilerek hedef alınan toplumun korkutucu hale gelmesine ve ötekileştirilmesine neden olmaktadır. İkinci örnekte ise ötekileştirme göçebe bir yaşam süren çingenelerin, hırsızlık ve kötü olaylarla ilişkilendirilmesiyle devam ettirilir. Farklı kültürleri temsil eden kişilerle ilgili varılan bu tür yargılar gerek kitle iletişim araçları gerekse siyasi kanallarla sürekli olarak tekrar edilerek belirtilen gruplara kolayca yapılandırılmaktadır. Oyunda bu tür etiketlemelere maruz kalan ötekiler, şiddet ve terör gibi korkuya neden olan kavramlar ile bir araya getirilerek toplumlar arası kutuplaşma beslenmektedir.

İyiliği ve kötülüğü temsil eden yapıları ortaya çıkaran bu tür bir kutuplaşma Batı felsefesindeki ikili karşıtlık düşüncesi üzerine temellenmektedir. "Mantıksal olarak karşıt olan ve birlikte tam bir söylem evrenini tanımlayan kategorileri temsil eden bir paradigma kümesinde karşılıklı birbirini dışlayan göstergeler" (Chandler ve Munday, 2011, s. 41) şeklinde tanımlanan ikili karşıtlığa göre bu türden karşıtlıklarda her bir terim zorunlu olarak zıddını da ima eder. Ayrıca bu kavramlar arasında orta bir nokta yoktur. *Women of Troy* oyununda da ifade edildiği gibi "Kötü insanlar. Kötü olmadan iyi olamaz. İyilik olmadan kötülük, bunu daha önce hiç düşünmedim. Ama şimdi..." (Ravenhill, 2013, s. 16). Oyunda da görüldüğü üzere bu tür bir düşünce yapısı içinde iyiliğin atfedildiği yerde mutlaka kötülüğü temsil eden bir karşıtlık da var olmak zorundadır. Ravenhill'in *Women of Troy* adlı oyununda bu felsefenin yansıması olarak kadınların temsil ettiği Batı topluluğu 'biz' olarak tanımlanırken, terör saldırısında bulunan kişiler kötülüğün kaynağı olan ötekilerdir. Bu tür bir tanımlamada 'biz' diye adlandırılan toplum iyiliği ve doğruluğu temsil ederken, 'onlar' kötülüğün temsilcileri konumundadır. Bauman'ın *Liquid Fear*'da da ifade ettiği gibi kötü olan aynı zamanda korkutucudur (2006, s. 54). Oyun içerisinde de aktarılan iyi ve kötü gibi tanımlamalar güç ilişkileri ile belirlenmektedir.

- ... Bizim yaşam tarzımız doğru ve iyi. O, doğru bir yaşam.
- Yaşam tarzımız, tek yaşam yoludur -
- Tek yaşam yolu. Özgürlük, Demokrasi, Doğruluk —öyleyse neden? Lütfen neden?
- Neden bizi bombalıyorsunuz? (Ravenhill, 2013, s. 9)
- Sen insan değilsin. Seni bir insan olarak görmüyorum. Seni hiçbir zaman insan olarak görmedim. Sen bir bombasın. Sana bakıyorum. Ve gördüğüm tek şey bomba. Şimdi seni orada görüyorum, görüyorum ve uzaklaştığımı duyuyorum, korkmuş, öfkelenmiş ve iğrenmiş hissediyorum. Hissettiğim şey bu.
- KÖTÜSÜN SEN, KÖTÜ KÖTÜ KÖTÜ KÖTÜ - (Ravenhill, 2013, s. 13)

*Women of Troy* adlı kısa oyundan aktarılan birinci alıntıda koro halinde konuşan kadınlar, kendi toplumlarını oluşturan kişiler için 'iyi' kavramını sürekli tekrar ederek karşıtlık içerisinde kendilerini iyi kategorisine sokma

yoluyla haklılaştırma çabası içindedir. Alıntıda kendi yaşam tarzlarının tek ve doğru yaşam tarzı olduğunu ifade eden ve bu söylemleriyle ötekilerin alternatif yaşam tarzlarını kısıtlayan kadınların, aynı cümle içerisinde demokrasi, özgürlük ve doğruluk kavramlarını kullanması Batı toplumunun yaşadığı çelişkiyi gözler önüne sermektedir. Ravenhill'in bu tür çelişkilere oyun içerisinde sürekli yer vererek, değerler ardına gizlenen yozlaşmayı ve tahammülsüzlüğü ortaya çıkarmaya çalıştığını söylemek yanlış olmayacaktır. Öte yandan ikinci alıntıda koro yerine tekil bir karakter tarafından aktarılan cümleler, kadınların birinci alıntıda ortaya koyduğu kendi 'iyi' yaşam tarzlarına karşı gelen ötekileri 'kötü' olarak tanımlama mücadelesini göstermektedir. "Sen bir bombasın. Sana bakıyorum. Ve tek gördüğüm şey bomba" ifadeleri ötekilerin Batı toplumunun zihninde nasıl bir korku nesnesine dönüştüğünü açıkça göstermektedir.

Oyunda toplumun genel niteliklerine uymayan bireylerin ya da etnik grupların korku nesnelere haline getirilmesinin bir sonucu olarak çoğunluğu temsil eden güç, 'onlar' olarak ötekileştirilen toplumlara ya da bireyleri yönetme gücüne sahip olmaktadır. *Love (But I Won't Do That)* adlı oyunda, işgal edilen ülkede kocası öldürülen bir kadını isyancılardan koruduğunu iddia eden asker ile kadın arasında geçen konuşmalar gücün, ötekileri tanımlama yetisini gözler önüne sermektedir. Korku içindeki kadına koruma sağladığını kullandığı sözcükler ile vurgulayan askerin sürekli olarak kadınla cinsel birliktelik yaşayarak, sapkın fantezilerini gerçekleştirmek istemesi, işgal eden ve edilen ülke arasındaki güç ilişkilerinin bir temsili gibidir:

**Asker:** Kurallar değişiyor tamam mı? Tamam mı? Eğer sana soyun dersem – soru sormadan soyunacaksın. Bacaklarımı aç dersem, açacaksın – zaman kaybetmeden. Tadını çıkar dersem, tadını çıkaracaksın... (Ravenhill, 2013, s. 105)

**Asker:** Çünkü ben daha büyüğüm. Daha güçlü. Silahlarım var. Ordum var. Ben her şeyim... (Ravenhill, 2013, s.106)

**Asker:** KAPA ÇENENİ, KES SESİNİ, KONUŞMAN İÇİN İZİN VERDİM Mİ? HAYIR. ÖYLEYSE KAPA ÇENENİ –... bu evden ayrılacağız. Silahlarımı ve mayınlarımı alıp, beni isteyenlerin olduğu başka bir eve gideceğim, beni isteyen bir...

**Asker:** ...savunma olmadan, silahlar ve asker olmadan, ne kadar daya...? Asiler gelmeden ne kadar dayanabileceksin...? Birkaç gün, şanslıysan birkaç hafta, bir ay mucize olur. Savaşamazsın – çocukların savaşamaz, öyleyse... (Ravenhill, 2013, s. 107)

**Marion:** Gitme... kalman için sana yalvarıyorum. (Ravenhill, 2013, s. 107)

Asker dayatmacı ve istismarcı konuşmalarıyla otorite kurmaya çalıştığı kadının duygusal deneyimlerine bile yön verme eğilimindedir. Askerin, kadına konuşma izni vermeyerek konuşmak için izninin olması gerektiğini ima etmesi baskıcı otoritesini daha da güçlendirme amaçlıdır. Kadının korumasız bırakılma korkusuyla gösterdiği taviz verme eğilimi ve sessizliği, işgal edilen ülkenin işgalci ülke ile olan ilişkisini örneklendirmektedir. Ravenhill'in burada altını çizdiği konu; savunmasız kalma korkusunun gücün yayılmasına yol açarak iktidarların eylem alanlarını genişletmesidir.

Her ne kadar *Ravenhill Shoot/Get Treasure/Repeat*'i oluşturan oyunlarda mekânları ve kişileri açık bir şekilde tasvir etmese de aktarılan karakterler ve mekânlar ağırlıklı olarak Batı ve Ortadoğu karşıtlığını temsil etmektedir. Bu durumda Batı toplumu terörle bağlantılı olarak Ortadoğu'yu ve Ortadoğulu olanları, hatta öyle görünenleri ötekileştirerek onlar üzerinde egemen güç halini alma mücadelesindedir (Ahmed, 2017, ss. 98-103). Oyunlarda bu otorite kurma mücadelesi, özgürlük ve demokrasi gibi kavramların yüceltilmesi ve bu değerlere sahip olmadığı düşünülen ötekilere dayatılması yoluyla aktarılmaktadır.

– Sizi affetmek istiyorum. Çok mu geç? Bombaladığın tüm o... Affetmek için çok mu geç... Bu fikri, affediyorum kelimesini anlıyor musunuz? (Ravenhill, 2013, s. 13)

– Kesinlikle, onlar – iyi, onlar insan hisleri ve eğer siz – sizi özgürleştirebiliriz böylece özgürlük ve demokrasiyi anlayabilirsiniz, kucaklayabilirsiniz, yaşayabilir ve tadına varabilirsiniz. Bir düşünsenize özgürlük ve demokrasiniz olacak. (Ravenhill, 2013, s. 14)

– Bizim yaşam şeklimiz doğru ve iyi. Doğru bir yaşam.



- O, tek yaşam yoludur –
- Tek yaşam yolu. Özgürlük, Demokrasi ve Doğruluk- öyleyse neden? Lütfen neden?
- Bizi neden bombalıyorsunuz? (Ravenhill, 2013, s. 9)

*Women of Troy* oyunundan alıntılanan bu konuşmalarda koro olarak temsil edilen kadınlar şehirlerinin neden bombalandığını anlamaya çalışırken Batı toplumlarının ürettiği basmakalıp ve klişe söylemleri sürekli olarak tekrar etmektedirler. Alıntılarda öne çıkan özgürleştirme, affetme ve demokrasi gibi kavramlar, Ahmed'in *Duyguların Kültürel Politikası* adlı kitabında ifade ettiği gibi bir yandan toplumlara aynı hizaya getirirken öte yandan farklılıkları ortadan kaldırma amacı gütmektedir (2014, s. 138). Belirtilen kısa oyunun başlarında koro "Kültürünüzün farklı olduğunu biliyoruz... Bunu kabul ediyoruz. Hoş görüyoruz, kabul ediyoruz ve farklılığı kutluyoruz" (Ravenhill, 2013, s. 10) gibi sözlerle farklılıkları yücelten ve kabul eden bir görüntü çizmektedir. Ancak oyunun sonraki bölümlerinde geçen konuşmalar "Her şey... muhalifsiniz ve- kahretsin, bu çok zor... Çok farklısınız" (Ravenhill, 2013, s. 11) toplumun farklılıklara yaklaşımındaki gerçek tutumunu, yani tahammülsüzlüğünü gözler önüne sermektedir.

Oyunda toplumu oluşturan ve aynı toplumsal değer ve ilkeleri benimseyen bireyler için korku nesnesi ötekiler iken, ötekileştirilenler ya da toplumsal normlara uymakta zorlananlar için korku nesnesi gözetim altında olma ve dışlanma durumudur. Carlo Bordoni'nin *State of Fear in A Liquid World*<sup>10</sup> (2017) adlı eserinde ifade ettiği gibi bulunduğu toplumda yabancı statüsünde bulunan birey, potansiyel bir tehdit ya da düşman olarak görülme dahi toplum içerisinde ilgisizlik ya da güvensizlik tutumu ile karşı karşıya kalır. Bunun nedeni farklı olarak görülene karşı bir mesafe koyma, topluma tam olarak katılımını engelleme ve şüpheyi canlı tutma arzudur (2017, s. 53). Bu mesafe koyma ve şüpheyi canlı tutma çabası bireylerin otoriteler tarafından belirlenen yasaların dışına çıkmaması ya da çıkması durumunda belli hükümler ve açık sosyal etiketlemelere maruz kalması anlamına gelmektedir. Yasal hükümler ve açık sosyal etiketlemeler, David Lyon'un *Technology vs 'Terrorism': Circuits of City Surveillance since September 11th*<sup>11</sup> (2003) adlı makalesinde ifade ettiği gibi bir tür kontrol kültürünün ürünüdür (ss. 666-677). Kontrol kültürü, korku nesnelerini ortadan kaldırmak ya da kontrol altına almak amacıyla oluşturulan bir gözetim sistemidir. Lyon bu kavramla, yüksek teknoloji ürünü kameralarla bireylerin hayatının sürekli olarak gözetim altında tutulduğu, George Orwell'in *1984*'te betimlediği dünya düzenine benzeyen bir sistemi ifade etmektedir<sup>12</sup>.

Ravenhill, özellikle *Yesterday an Incident Occured* adlı kısa oyunda korku kaynaklı kontrol kültürü ve dışlanma konusunu ayrıntılı bir şekilde kurgulamıştır. Bu kısa oyunda, oyuncuların oluşan bir grup konuşmacı, seyircilerden birinin arkadaşlarına saldırdığını belirterek, suçlunun cezalandırılması için birinin öne çıkıp şahitlik yapmasını talep eder. Ancak kimse çıkmayınca olaya şahit olup bildirmeyenleri 'çürük yumurta' olarak tanımlarlar ve yasal düzenlemelerle bu bireylerin toplumdan dışlanmalarını ve etiketlenmelerini talep ederler. Daha sonra hükümet tarafından bu tür sözde suçluların kızgın demirle damgalanması tasarısının onaylandığı ve kanunlaştığı haberi gelir. Kalabalık hem kameralar hem de davranış konusunda uzman psikologlar tarafından incelenir. Kalabalık arasında gözetim altında olmanın verdiği bir korku vardır. Nihayetinde kalabalığın arasından bir adam sahneye sürüklenir ve sözde suçunu itiraf eder. İtirafı bulunan kişi cezalandırılır, etiketlenir ve sonuç olarak toplumdan dışlanmış olur:

<sup>10</sup> *Akışkan Bir Dünyada Korku Hali* (2017). Kitap başlığının İngilizce aslından Türkçe'ye çevirisi bu makalenin yazarı tarafından yapılmıştır.

<sup>11</sup> *Terörizm'e Karşı Teknoloji: 11 Eylül'den Bu Yana Şehir Gözetim Devreleri* (2003). Makale başlığının İngilizce aslından Türkçe'ye çevirisi bu makalenin yazarı tarafından yapılmıştır.

<sup>12</sup> Bu paragrafta bahsedilen düşünceler, Filozof Louis Althusser'in *İdeloloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları (Ideology and Ideological State Apparatuses)* (1970) adlı kitabında da ifade edilen devletin hedeflerine ulaşmak için fiziksel şiddet dışında yöntemler (medya, din, okul) kullanarak toplumun kontrol edilmesi düşüncesiyle örtüşmektedir. Althusser'in devletin İdeolojik aygıtları olarak adlandırdığı durum şiddet yoluyla baskı oluşturmak yerine belli bir zümrenin tekeli güclendiren ideolojik yaklaşımları ifade eder. Böyle bir durumda bireyler toplumdan dışlanma, etiketlenme ve yabancılaşma korkusu yaşamamak için baskın zümrenin denetimi altına girer.

- Damgalama yolda.
- Kızgın demirle damgalama yolda.
- Evet. . . Bu tür olayları rapor etmeyenleri kızgın demirle damgalamak için hak arayışındayız. Seçilmişlere sunulmak üzere bir tasarı hazırlandı.
- Kesinlikle, teşekkürler. Demirle damgalama olacak. İçinizden biri –
- Bu tamamen doğal bir işlem.
- Demir 250 dereceye kadar ısıtılacak ve damgalanacaksınız.
- Tam şuradan [sağ dirseğinin üstüne]. Hayatının sonuna kadar kalacak canlı bir yara.
- Ve neden olmasın? Neden? Neden? Neden bunun yanına kar kalacağını düşünüyorsun? Ha! Yapamayacaksın, bu yolla yapamayacaksın.
- Bu şekilde, sahile, kokteyl partisine gittiğinde ya da bir fuayede oturup kahveni içip kahvaltını yaparken, geri kalanlar için tanınır olacaksın.
- ‘İşte çürük yumurta’
- İşte – Kusmak istiyorum –
- İşte orada – o pisliği tekmelemek istiyorum...
- Eğer medeni bir toplumda yaşayacaksak, bu tür şeyleri yapmamız gerek. (Ravenhill, 2013, s. 67)

Oyunda korkuya kapılmış şekilde resmedilen toplum, korkuyu kontrol etme yetkisini bir hükümete devrederek, korkuya neden olan farklı düşünceleri ve eğilimleri ortadan kaldıracak düzenlemelerin önünü açmaktadır. Ravenhill, bu noktada olayla hiçbir ilgisi olmayıp yalnızca şahit olanların bile (bu şahit olma konusunun da oyunda bir kesinliği yoktur) toplum tarafından kabul görmediği ve cezalandırıldığı sözde demokratik ve özgür Batı toplumunun değerlerini sorgulamaktadır. Bu durum sürekli olarak düşman arama eğiliminde olan hastalıklı bir zihnin ürünüdür. Ravenhill suçunu itiraf eden kişinin gerçekten suçlu olup olmadığı konusunu muğlak bırakarak toplumun biriken korkularının herhangi bir mantıksal sorgulamadan uzak, yalnızca fiziksel bir sağaltım arayışında olduğunu göstermektedir.

Korkunun akışkan olduğu günümüz toplumlarında, onun bu sınır tanımayan özelliği ve belirsizliği bazı psikolojik sorunlara da neden olabilmektedir. Korku bozukluğu yaşayan kişi korkunun seviyesini ve tehdidin boyutunu orantılamakta güçlük çeker, muhtemel tehdidi gözünde büyütür ve tehdit nesnesinin olumsuz yönlerini abartır. Korkutucu nesnenin insan hayatı üzerinde çok az bir etkisi olsa da korku bozukluğu yaşayan kişi bu durumda hayati tehlike oluşturan bir tehlide maruz kalmış gibi tepki gösterir. Korkunun hastalık boyutunda olduğunu gösteren diğer belirtiler ise kalıcı olması, yani süreklilik göstermesi ve kişinin günlük hayatına zarar veren saplantılı bir düşünceye dönüşmesidir (McNally, 2012, s. 22). Ravenhill’in kısa oyunlarındaki neredeyse tüm karakterler bu tür bir rahatsızlıktan muzdariptir. Başı kopmuş bir asker ve canlı bomba gibi korku imgeleri, savaş sahneleri ve bombalanma korkusu, karakterlerin günlük yaşam alışkanlıklarını sekteye uğratmakta ve konuşmaları bu tür korkularla kesilmektedir:

**Helen:** Hmm – geç oldu. Acelem var.

Kısa bir dua ediyorum: bugün bombalanmalarına izin verme.

Daha sonra mesajlaşacağız. Ve Thomas’a tiyatroyu hatırlatacağım. (Ravenhill, 2013, s. 27)

**Alex:** Bazen korkuyorum dedi Alex, başı olmayan askere. Başı olmayan askere: yatağı ıslattığını söyledi. Geçen sefer. Diğer tüm zamanlarda.

**Asker:** Bunu bilmiyordum, dedi asker.

**Alex:** Psikiyatrist... ile konuşuyorum. (Ravenhill, 2013, s.53)

Sırasıyla *Intolerance* ve *War and Peace* adlı kısa oyunlardan aktarılan bu bölümlerde karakterler medya ve politika gibi farklı kanallarla dolaylı ve sürekli olarak korkutucu olaylara tanıklık etmektedir. Bu dolaylı deneyimler onların sağlıklı düşüncülerinin önünde bir engel teşkil etmektedir. Dolayısıyla televizyon aracılığıyla aktarılan görüntüler daha sonra Helen ve Alex'in günlük yaşamlarını kuşatan psikolojik rahatsızlık belirtileri olarak ortaya çıkmaktadır.

Ravenhill'in *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda korku atmosferini destekleyen en önemli noktalardan biri daha önce de belirtildiği üzere korku imgeleridir. Yazar, oyun içerisinde toplumun günlük yaşamına medya aracılığıyla taşınan savaşlar, canlı bombalar ve yaralanan ya da ölen sivillerin görüntüleri ile bireylerin nasıl korku iklimi altında yaşamaya zorlandığını göstermektedir. Susan Sontag, *Başkalarının Acısına Bakmak*<sup>13</sup> (2004) adlı kitabında savaş içerikli fotoğraf ve videoların artık günlük yaşamın bir parçası haline geldiğini ifade etmektedir. Bir yandan günlük yaşamı devam ettirme çabası öte yandan sürekli olarak şoke edici görüntülere maruz kalmak korkuya neden olmaktadır. Ayrıca fotoğraf ya da videoların görsel işlevi, hâlihazırda korkutucu olarak görülen ötekilere karşı var olan kalıp yargıları beslemektedir (Sontag, 2004, s. 22). Böylece fotoğraflar, hedef alınan kitleye karşı uyandırılmak istenen izlenime uygun şekilde düzenlenerek, toplum içerisinde oluşturulmak istenen kutuplaşmanın önü açılmaktadır.

**Helen:** ... Gazete okumuyorum, haberleri ya da başka herhangi bir şeyi izlemiyorum. Yalnızca bombalar ve savaşlar... bunlar insanı gerçekten üzüyor ama ne yapabilirsin ki? (Ravenhill, 2013, s. 19)

**Dan:** Dün akşam haberlerde kafası kopmuş bir asker gördüm. Sen degördün mü?

**Anna:** Evet, kafası kopmuş olan askeri gördüğümü sana söyledim.

**Dan:** Canlı bomba tarafından. Televizyonda hiç bu kadar korkunç bir şey gördün mü? (Ravenhill, 2013, s. 32)

Bu tür yayınlar, Batı toplumundaki korku kültürünü üst seviyelere çıkartırken, bu olaylarla doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkilendirilen toplumlara karşı kalıp yargıları beslemektedir. Bu toplumlardan gelebilecek sözde tehditler, kitle iletişim araçları ile beslenerek canlı bomba ve başsız asker gibi imgeler yoluyla toplumun endişe ve korkularını somut bir hale dönüştürmektedir.

– Hanginiz canlı bombasınız? Kendini göster. Öne çık. Öne çık.

*Bir Adam sırtında bir çanta ile kalabalığın arasından çıkar.*

**Adam:** Canlı bomba benim. (Ravenhill, 2013, s. 15)

*Women of Troy* adlı kısa oyunun sonunda ortaya çıkan bu canlı bomba, karakterlerin biriken korkularının vücut bulmuş halidir. Kitle iletişim araçlarının saplantılı şekilde korku nesnelere yönelmesi ve onları ekranlara taşınması günümüzde yaşanan olayların gerçeklik temelini değişikliğe uğratmıştır. Susan Sontag bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: “bir şey, fotoğraflanarak (o şeyi ‘haber’ olarak izleyen başka yerlerdeki insanların gözünde) gerçek kılınmaktadır” (2004, ss. 20-21). Korkunun etkisi de bu noktada ortada çıkmaktadır. Oyunlarda sürekli olarak konuşmaları korku imgeleri ile bölünen karakterlerde, bu gerçekliği sorgulama potansiyeli azalmaktadır. Biyolojik olarak tehlikede hisseden karakterler için öncelik, yaşamlarını garanti altına almaktır. Yukarıda verilen alıntılardan da anlaşıldığı üzere devamlı olarak aktarılan korku senaryolarından dolayı karakterlerin, olayların gerçekliğini sorgulayacak zihinsel bir eğilim gösteremedikleri görülmektedir.

Yaratılan korku dolu imgeler, bir yandan otoriteler tarafından dayatılan korku senaryolarına gerçeklik zemini kazandırırken öte yandan bu sözde korku nesnelere ile mücadele etme söylemi iktidarlar için daha fazla hareket alanı sağlamaktadır. Ahmed'in iddia ettiği gibi şiddeti çağrıştıran kelimeler belirli bir gruba atfedilerek toplumda korku ortaya çıkartılırken aynı zamanda da korku nesnesi olarak görülenlerin hareket alanı kısıtlanmış olur. Şiddetin hedef alınan topluma yöneltilebilmesi için masum olduğu iddia edilen bir kurban kimliğine de ihtiyaç vardır (Furedi, 2014, ss. 145-155). Bu durumda şiddete maruz kalan bireylerin hayatı kitle iletişim araçları

---

<sup>13</sup> *Regarding the Pain of Others* (2004). İngilizce aslından Türkçe'ye çeviren Osman Akinhay.

yoluyla dramatize edilerek, masum insanları hedef alan düşman topluluklar yaratılır. Böylece ülkelerinin tehdit altında olduğunu iddia eden iktidarlar, ötekiler üzerinde uygulayacakları şiddet eylemlerini meşru müdafaa adı altında gerçekleştirmenin önünü açmış olur. Ravenhill de oyunda masumiyet ve iyilikle özdeşleşen kelimeleri sık sık kullanarak, toplumun büründüğü kurban kimliğine şu şekilde vurgu yapmaktadır:

– Hayır, görmek zorundalar, görmek zorundalar, iyi insanları görmek zorundalar, onlar... O bir melekti, çok kıymetliydi. O... yaralandıktan bir saat sonra hastanede öldü. Hayatı boyunca iyilikten başka ne yaptı ki? (Ravenhill, 2013, s. 9)

– Alevler bütün meleklerimizi yok ediyor. (Ravenhill, 2013, s. 16)

**Honor:** Öyleyse biz kanatları kırık iki küçük melek miyiz? (Ravenhill, 2013, s. 147)

Ravenhill, oyun içerisinde kanatları kırılmış melek ve melek motifini sürekli olarak kullanarak, Batı toplumunu oluşturan bireylerin kendilerini olayların sorumluluğundan kurtarma çabalarına ve masumiyet ilanlarına vurgu yapmaktadır. Bu tür masumiyet ilanları ve şiddet karşıtı söylemler oyun döngüsü içerisinde başta tüm toplumlar için genel bir yaklaşım gibi görünürken, oyunun diğer bölümlerinde Batı topluluklarının şiddet eylemlerindeki çifte standardı gözler önüne sermektedir. Örneğin, *War of Worlds* adlı oyunda Batı toplumunu temsil eden bir koronun üyeleri, kendi devletlerinin işgal ettiği bir ülke ile ilgili şahit oldukları şiddet ve ölüm olayları karşısında acı ve keder duyduklarını ifade ederek üstlerine düşeni gerçekleştirdiklerine inanırlar.

– BOMBALANDINIZ. RAHATSIZ OLDUK. YASLIYIZ. ACI ÇEKİYORUZ. BİZDEN ÇOK UZAKTASINIZ FAKAT KALBİMİZ SİZİNLE. SİZİN ACINIZ, BİZİM ACIMIZ. DÜNYANIZ SONSUZA DEK DEĞİŞTİ. SİZİ SEVİYORUZ. SİZİ HER ZAMAN SEVECEĞİZ ÇÜNKÜ SİZİNLE SONSUZA DEK BERABERİZ

– İyi geceler. İyi uyuyun. Şehrimiz bu gece doğru olanı yaptı. Doğru şeyi yapanlar uyusun.

– Sanırım bu gece bombalandığınızdan bu yana ilk kez uyuyacağım. Ben çok, nasıl söylesem ...?... Evet... daha hafif. Daha hafif hissediyorum. (Ravenhill, 2013, s. 129)

Acı ve üzüntülerini dile getirerek klişeleşmiş bir ritüel gerçekleştiren topluluk böylece sorumluluklarını yerine getirdikleri inancını da aksettirmeye çalışır, fakat kendi vicdanlarını rahatlatmak için konuşmaktan öteye gidemezler. Jenny Spencer'ın da iddia ettiği gibi "İyi olmak, aynı zamanda sizden daha az gelişmiş olanlara yardım etmek demektir, bu durumda kendini iyi olarak ifade eden karakterler, kendileri gibi olmayanları hayal etmeye çalışırlar, ancak başaramazlar" (2012, s. 102). Bu hayal etme çabası hayal eden ve edilen arasında hiçbir ortak deneyim olmaması nedeniyle başarısız bir girişim olmaktan öteye geçemez. Ayrıca doğrudan deneyimlenen olaylardan farklı olarak televizyonlar aracılığıyla evlere taşınan olaylarda duygusal bağ kurmayı engelleyen bir kurgusalılık vardır.

Bu açıdan bakıldığında Sontag'a göre, yukarıda sözleri alıntılanan topluluğun gerçekleştirdiği eylem kurgusal yakınlıktır. Başkalarının yaşadığı acılar, kitle iletişim araçları yoluyla bize ulaşırken, bizden uzakta olan insanlarla kurduğumuz yakınlık, düşsel ve gerçektir. Sontag bu kurgusal yakınlığı şu şekilde açıklar: "Ne kadar çok sempati duyarsak, acılara yol açan gelişmelerde bir suç ortaklığımız bulunmadığı duygusuna kapılmamız da o ölçüde kolaylaşır" (2004, s. 102). *War of Worlds* adlı oyunun ilerleyen bölümlerinde bu kurgusal yakınlık kendini ele vermektedir. Başkaları için acı ve üzüntü duyan topluluk, şiddet eylemi kendilerine yöneldiğinde korkuya kapılmakta ve kurgusal bağ kurdukları toplum ile bağları kopma yoluna gitmektedir. Başta acı ve üzüntü duydukları olaylar, kendileri korku etkisi altına girdiklerinde onlara karşı tehdit oluşturanların hak ettiklerini düşündükleri bir şiddete dönüşür.

– Bombalanıyorsunuz. Uyanıyorum. Bombalanıyorsunuz. Duş alıyorum. Pul pul dökülüyorum. Meyve hazırlıyorum. Bombalanıyorsunuz. Meyve sıkıyorum. Televizyonu açıyorum ve siz tekrar bombalanıyorsunuz. Şimdiye kadar bana anlatılanların en kötüsü.

– Bana doğru koşuyorsun. Elinde ölü çocuğunu tutuyorsun. Çocuğun kollarında ölü halde, kafasının neredeyse tamamı kopmuş ve çocuğunu bana doğru tutuyorsun sanki 'ah bana yardım et, yardım et, yardım et' der gibi.

– Ve ben diyorum ki – bunu kızgınlıkla söylemiyorum. Sakinim. Fakat lütfen dinle diyorum ki: Bunun olacağını biliyordun. Görmüyor musun – bunun olacağını bilmiyor muydun?

‘Aptal zorbalığınla, sen...’

‘Birisi karşılık vermek zorundaydı, birisi saldırı...’

– Ölü çocuğunu bana doğru tutuyorsun ve ben şimdi: ‘bunun senin başına gelmesinden...keyif duydum diyorum’.

– Senden nefret ediyorum ve bunun senin başına gelmesinden keyif duyuyorum. (Ravenhill, 2013, s. 136)

Aktarılan trajik olaylar karşısında günlük eylemlerine devam eden Batılı karakterler, ötekilerin vahşice öldürülmesi karşısında tüm insancıl duygularını yitirmiş görünmektedir. Ravenhill, karakterlerin bu tür çelişkili ifadelerini bir araya getirerek barbarlık düzeyine ulaşan ve şiddetten keyif alan doğalarını gözler önüne sermektedir. Oyun, karakterlerin insan hakları, demokrasi ve eşitlik ile ilgili tutarsız söylemleri ile bir yandan Batı toplumunun değer yargılarının içi boşaltılmış iddialar olduğunu ortaya koyarken öte yandan korku içinde yaşayan bireylerin, kendilerine yönelen ya da yönelebilecek şiddeti ortadan kaldırmak için kendi kullandıkları şiddeti nasıl meşrulaştırdığına vurgu yapmaktadır.

Nitekim *Women of Troy*'un son kısmında birçok insanın ölümüne neden olan terör saldırısından sonra yarı insan yarı melek görünümünde bir asker ortaya çıkar. Asker, iyi ve kötü arasında hiç bitmeyen bir savaşın başladığını söyledikten sonra barışı korumak amacıyla korkutucu olduğu iddia edilen ötekilere karşı kullanılacak şiddetin önünü açan şu ifadeleri kullanır:

**Asker:** Sana söz veriyorum bu silah, tank ve yanan kılıç, her yer iyi insanların iyiliği ile dolana kadar dünyayı dolaşacak.

Her yerde iyilik olacak.

Ve sonra barış için her gün savaş olacak. Barışı silahla sağlamak. Bu benim kaderim. Savaşı başlatıyorum.

Savaş ilan ediyorum...

*Kılıcını havaya kaldırır ve büyük bir ordu sahneyi doldurur.*

Bombacıları öldür. Düşmanlarımızı katlet. İyi insanlar adına – başla. (Ravenhill, 2013, s. 17)

Burada kötü olarak adlandırılanların kimliği belirsizdir ve düşmanın kim olduğuna karar vermek iktidarı temsil eden askerin elindedir; düşmanı o yaratır. Böylece savaş önceki saldırılar referans gösterilerek meşrulaştırılır (Svendsen, 2017, s. 145). Ravenhill oyunun bu bölümünde de yarı insan yarı melek olarak betimlediği asker ile Batı toplumlarının sözde masumiyet ilanlarına vurgu yapmaktadır. Yazarın, toplumu kaosa sürükleyen terör saldırısının kim ya da kimler tarafından gerçekleştirildiğini ve sonrasında kime savaş açılacağı konusunu muğlak bırakarak, ortaya çıkacak şiddetin neyi ve kimi hedef aldığı hususunda seyircilerinde bir farkındalık yaratmak istediği söylenebilir.

Batı iktidarlarının öncelikli politik söylemi haline gelen özgürlük ve demokrasi gibi kavramlar toplumun temel değerlerini oluştururken bu değerleri kaybetme olasılığı hem toplum hem de iktidarı temsil eden kurumlar açısından korku kaynağıdır (Ahmed, 2017, s. 101). Temel değerleri hedef alan terör olayları, tüm toplumu aynı şekilde tehdit eden korku sahnelerine dönüşmektedir. Ravenhill, temel değerlerin kaybı ve korku ilişkisini The Odyssey adlı oyununda bir grup askerin ağzından şu şekilde vurgular:

– DURUN! SAVAŞ HENÜZ BİTMEDİ. DURUN! SAVAŞ HİDDETLİ BİR ŞEKİLDE DEVAM EDİYOR.

– DURUN! BAŞKA BİR ÜLKE. NEFRETİN BEŞİĞİ BAŞKA BİR ÜLKE. MEDENİ DÜNYAYI YOK EDECEK BAŞKA BİR ÜLKE. (Ravenhill, 2013, s. 195)

– DURUN! KONUŞMA ÖZGÜRLÜĞÜNÜN, DEMOKRASİNİN OLMADIĞI, İŞKENCE VE KORKUNUN OLDUĞU BAŞKA BİR ÜLKE.

– DURUN! TÜM ULUSLARARASI ANLAŞMALARINI BOZAN BAŞKA BİR ÜLKE. YETERİNCE UYARILAN BAŞKA BİR ÜLKE. (Ravenhill, 2013, s. 196)

Oyundaki askerler koro halinde, diktatörlük ile yönetilen bir ülkeye özgürlük ve demokrasi getirdiklerini ve nihayet evlerine döneceklerini ifade ederken, yapılan anons savaşın bitmediğini, başka bir ülkenin de demokrasi ve özgürlükleri tehdit ettiğini söylemektedir. Bu durumda askerlerin özlem duydukları ülkelere dönme süreci ertelenmek zorundadır. Çünkü onların ve ailelerinin sahip oldukları yaşamı tehdit eden ve mücadele edilmesi gereken çok sayıda düşman vardır. Bu durum temel değerleri ve onlarla ilişkilendirilen yaşam tarzlarını kaybetme korkusuna neden olmakta ve iyi ile kötü arasında hiç bitmeyen bir savaşa dönüşmektedir. Temel değerler ile ilgili kavramların sürekli olarak tekrar edilmesi kavramların içeriğini boşaltmakta ve bu değerleri ötekiler için daha tuhaf, tehlikeli ve rahatsız edici bir konuma taşımaktadır. Böylece demokrasi ve özgürlük gibi kavramlar, savaş eylemini haklılaştırmak için ortaya atılmış suni değerler bütününe dönüşmektedir (Spencer, 2012, s. 101). Oyunun referans gösterdiği Amerika Birleşik Devletleri'nin Irak işgali ve çatışmaya neden olan sonuçları göz önüne alındığında, bu sözde temel değerlerin (özellikle de işgal edilen ülke açısından) içeriğinin nasıl boşaltıldığı iyice gözler önüne serilmektedir.

Ravenhill'in oyun içerisine yerleştirdiği tezatlıklar, çifte standartlar ve karakterlerin kurduğu cümlelerin tutarsızlığı, aktarılan bilgilerin güvenilirlik ve gerçeklik temellerini sarsmaktadır. Bu durumda Ravenhill seyircisinden, topluma dayatılan korku senaryolarının, korkutucu ötekilerin, yalıtılmış toplum arzusunun, şiddetin ve tüketimin asıl amacının ne olduğunu sorgulamasını talep eder. Furedi'nin korku kültürü tanımını yaparken belirttiği gibi günümüz dünyasında bireyleri saplantılı bir güvenlik kaygısına düşüren, korku nesnelere neredeyse tamamına yakını bireysel olarak deneyimlemediğimiz, dolaylı yollardan bize aktarılan, gerçeklikten uzak suni tehdit unsurlarıdır (2014, s. 148). Ravenhill, bu suni unsurların karakterlerin bilincinde gerçeklik zemini kazanma sürecini korku imgeleri ve kitle iletişim araçları ile kurgulamıştır. Korku imgelerinin, ölümlerin ve savaşların devamlı olarak günlük yaşamın bir parçası haline getirilme çabası, sağlıklı düşünmenin önüne geçerek, olayların gerçeklik boyutunun göz ardı edilmesine neden olmaktadır.

Geçerliliği geleneksel gerçeklik algısı üzerine kurulmuş bir küresel sistem içerisinde, iktidarlar da toplumsal yaşam alanlarında korku uyandıracak göstergeler yerleştirerek kendi hareket alanlarını genişletebilme mücadelesine girerler (Baudrillard, 2016, s. 40-41). Baudrillard bu durumu 'simülasyon' kavramı ile açıklamaktadır. Simülasyonlar gerçeklik tabanı aramadan, gerçeklik izlenimi veren, gerçekle aynı belirtileri gösteren ancak gerçek olmayan olgulardır (2016, ss. 13-15). *Crime and Punishment* adlı kısa oyunda asker ile düşman ülkenin vatandaşı olan rehine kadın arasında geçen konuşmalar, iktidarın alternatif gerçeklik oluşturma mücadelesini gözler önüne sermektedir. Amerika Birleşik Devletleri'nin Irak işgali sürecini çağrıştıran bu kısa oyunda korku kaynağı olan ülke işgal edilir, kötülüğün kaynağı olarak gösterilen diktatörün heykeli yıkılır. Daha sonra işgalci ülke otoritesi tarafından yerel halka kazandırıldığı iddia edilen sözde özgürlük ve demokrasinin, yerel bir kadın tarafından canlı yayında dile getirilmesi istenir:

**Kadın:** (*düz bir şekilde*) Birlikler şehre geldi. Kocam ve oğlum bombardımanda öldü. Kayınvalidemin hastanede olduğu söylendi. Bombardımanda, durumu çok kritik. Hastaneye gitmeye çalışıyorum. Bu çok zor. Askerler ve direnişçiler. Yolların çoğu kapalı. Bir asker bana doğru geldi: 'Televizyona çıkmak ister misin? Televizyona çıkmak ister misin?' 'Lütfen bırakın, hastaneyi bulmak zorundayım.' 'Hadi, güzel kız, televizyona çık.' Asker beni meydana itti. Meydana çıkması için iki yüz kişi seçilmişti... 'Hastaneye gitmem gerekiyor. Kayınvalidemi görmem gerekiyor.' Asker beni engelledi. 'Meydan şimdi kapalı. Özgürlük bu. Demokrasi bu. Bu bir tarih. Burada kal.' Askerin silahı ile kalabalığa geri itildim. Birçok televizyon ekibi vardı. Uzun süre bekledik. Çok üzgündüm. Kayınvalidem ölebilirdi ve bir daha onu göremeyeceğimi düşündüm. 'Ne için bekliyoruz?' diye sordum kalabalıktaki kadına. 'En çok izlenen yayın saatinin gelmesini' dedi. Bu bir dini inanç mı?

**Asker:** Hayır.

**Kadın:** Peki ne bu . . ?

**Asker:** Televizyon. İzlenme. Reklamcılar. (Ravenhill, 2013, s. 87)

Ancak alıntıdan da anlaşıldığı üzere televizyon ekranına taşınanlar ile gerçekler arasında büyük bir tezat vardır. Özgürlük ve demokrasi söylemleri silah zoruyla oluşturulan bir kaos ortaya çıkartmıştır. İktidar, kitle iletişim araçlarıyla kendini haklı çıkartacak göstergeler yerleştirerek, korku iddialarını gerçeklik zeminine oturtma çabasıdır. Oyun içerisinde televizyon ve diğer iletişim araçları ile aktarılan korku nesnelere aslında birer temsil olduğu ve gerçeği yansıtmadığı ironik bir şekilde aktarılmaktadır. Ayrıca Clare Finburg'un de ifade ettiği gibi "Crime and Punishment adlı oyun tarihin yazılmasını ve okunmasını değiştirmek için medyada yer alan temsillerin nasıl uydurulduğunu ortaya koymaktadır" (2017, s. 93). Tarih gücünün tekeline olduğundan tarihi olaylar gücün istediği doğrultuda aktarılır. Ravenhill'in vermek istediği mesajı, herkesin kolayca anlayabileceği şekilde doğrudan tarihsel bir olaya<sup>14</sup> referansla aktarması bir tarih eleştirisi olarak da görülebilir. Bu açıdan yazarın, belirtilen tarihsel olaydaki çelişkileri çok açık bir şekilde izleyiciye aktararak, seyircinin gerçeklik algısında politik bir değişim yaratma arzusunda olduğu söylenebilir.

Ravenhill'in oyunları, "varlıklı Batılıların kaygılarını, hükümetlerinin yabancı ülkelerde yaptığı şoke edici ve korkutucu şiddet olayları ve bu olayların biriken şiddetli ve rahatsız edici etkisi ile bağdaştırarak, canlı ve gürültülü bir korku izlenimi yaratır" (Sierz, 2011, s. 78). Ancak yazarın *Shoot/Get Treasure/Repeat*'in giriş bölümünde de ifade ettiği gibi bu tür bir kurgu oluşturmasının amacı terör olayları ya da 'terörle savaş' hakkında daha fazla bilgi vermek değildir. Aksine tüm gün farklı yayın organları tarafından aktarılan korku dolu imgelerle dolu bu aşırı bilgilendirmenin, toplumu nasıl hareketsiz hale getirdiğini ortaya koymaktır (Ravenhill, 2013, s. IX). Ravenhill, oyundaki bu canlı ve gürültülü korku sahnelerine karakterlerin açık tutarsızlıklarını yerleştirerek günümüz toplumunu etkisi altına alan korku ikliminde seyircilerin sessizliğinin de bir payı olduğunu vurgulamak istemektedir. The Guardian tiyatro eleştirmeni Lyn Gardner, oyunun vicdanımızı rahatsız etmeye yönelik olduğunu ve özellikle kişisel olanla politik olan arasındaki bağlantıyı kuramayanlara hitap ettiğini belirtir (Gardner, 2007). Bu açıdan bakıldığında oyun savaş, şiddet, ötekileştirme ve terör gibi kavramlar ile tesis edilen korku kültürünü açığa çıkartırken aynı zamanda da seyircilerini yerleşik ve kabul edilmiş olandan uzaklaştırıp farklı bir bakış açısına yönlendirmektedir.

## Sonuç

Sonuç olarak, korkuyu kontrol altına alması için oluşturulan iktidarlar bireylerin zihinsel korku eğilimlerini temel güç kaynakları olarak görerek, iktidarın gerekliliğini pekiştirecek her türlü eylemi diğer tüm karşıt düşünceleri ortadan kaldıracak şekilde düzenleme erkine ulaşmışlardır. Böyle bir iktidar algısı içerisinde korku, tüm Batı toplumlarını etkisi altına alan bir kültür yapısına dönüşerek bireylerin yaşamını bu kültür çerçevesinde oluşturmaya itmiştir. Korkunun belirsiz ve sınır tanımayan yapısını tanımlamak için akışkan korku kavramını kullanan Zygmunt Bauman'ın düşünceleri, korkunun küreselleşerek liberal ekonominin bir parçası haline geldiğini gözler önüne sermektedir. Küresel ekonominin bir parçası haline gelen korkunun kitle iletişim araçları ve iktidarlar tarafından sürekli ön planda tutulması güvenli bir yaşamın parçası olma arzusundaki bireyleri doymak bilmeyen tüketicilere dönüştürmüştür.

Mark Ravenhill'in, *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda karakterlerin eylem ve konuşmalarında etkisi açıkça görülen korku kültürünün, Batı toplumlarının saplantılı hale gelmiş yalıtılmış yaşam alanı arzusundan kaynaklandığı açıkça görülmektedir. Batı toplulukları tarafından tarih boyunca ikili karşıtlık düşüncesi ile oluşturulan zıtlıkların neden olduğu ötekileştirme, şiddet ve yabancılaşma olgularını – Ortadoğu'da gerçekleşen ve etkileri günümüzde de devam eden savaşları çağrıştırarak – oyununa taşıyan Ravenhill, Batı'nın korkulu ötekiler yaratma eğilimini açıkça ortaya koymaktadır.

<sup>14</sup> Oyunda aktarılan sahne ile Amerika Birleşik Devletleri'nin Irak'ı işgal ettiği ve askerlerinin Bağdat'ta kontrolü sağlamaya çalıştığı sırada Amerikan basını, Dünya basınına Irak halkının da bu sözde özgürlük getirme mücadelesine destek verdiğini göstermek adına Saddam Hüseyin'in heykelinin yıkılışını aktarmış ve Iraklı bir kadın ile sözde özgürlük ve demokrasi konuşması gerçekleştirmiştir. Akıllarda kalan bu sahneden yola çıkan Ravenhill, olaya farklı bir bakış açısı ile yaklaşmıştır.

Oyunda, Batı toplumlarını temsil eden karakterlerin kimliği belirsiz ötekileri sürekli istediği gibi tanımlayabilme gücü, Batı'nın asırlardır üçüncü dünya ülkeleri olarak adlandırdığı toplumlarda uyguladığı kültür emperyalizminin temsili niteliğindedir. Öyle ki oyunda Batılı karakterlerin, ötekileştirilenlerin yaşam tarzlarını ve duygularını tanımlama mücadelesi, günümüz Batı toplumlarının özellikle Ortadoğu ülkelerine uyguladığı kültür emperyalizminin ulaştığı boyutları gözler önüne sermektedir.

Karakterlerin demokrasi ve özgürlük gibi temel değerleri konu alan konuşmalarındaki tutarsızlıklar, günümüz Batı toplumlarının temelini oluşturduğu iddia edilen bu kavramlardaki yozlaşmayı gözler önüne sermektedir. İçi boşaltılmış temel değerlerin, oyunda iktidar temsili askerler tarafından sürekli tekrar edilmesi, Batı iktidarlarının sürdürmeye çalıştığı emperyalist düzen için temel değerlerin bir nesne haline getirildiklerini açık bir şekilde ortaya koyar. Buna ek olarak, belirtilen değerlerin yalnızca ayrıcalıklı Batı toplumlarının faydalanabileceği ve içselleştirebileceği değerler olduğunun hissettirilmesinin, kavramların anlamına ters düşen bir çifte standarda neden olduğu görülmektedir.

Oyunda iktidar temsili asker ve yöneticilerin, korku nesnelere referansla gerçekleştirdikleri savaşlar ve yasal düzenlemeler günümüz iktidarlarının korku kültürü etkisi altındaki Batılı toplumlardaki yetki alanlarını nasıl genişlettiğini göstermektedir. Böylece günümüz dünyasında yetki alanları yarattıkları korkuya paralel olarak artan iktidarların, daha fazla güç ve hareket alanı kazanmak için sınırsız korku nesnesi yaratma arzusunda olduğu anlaşılmaktadır. İktidarlar tarafından oluşturulan korku senaryolarının, kitle iletişim araçları yoluyla vatandaşların gözünde gerçek kılınması, Batı iktidarlarının korku nesnelere karşı sözde önleyici müdahalelerini meşrulaştırmasını sağlamaktadır.

Oyunda kendilerini 'iyi' olarak tanımlayan karakterlerin sahip oldukları ayrıcalıklı yaşam koşullarını korumak için ötekilere karşı gerçekleştirdikleri şiddet olayları, günümüz Batı toplumlarının şiddet konusundaki çifte standardını gözler önüne sermektedir. Sonuç olarak, Ravenhill'in oyununda yer verdiği şiddet, ötekileştirme, yabancılaşma gibi temaların korku kültürü altında yaşayan Batı toplumlarının yarattıkları zıt kutuplu (Batı-Doğu karşıtlığı) dünya görüşünün bir sonucu olduğu açıkça görülmektedir. Üstelik yaratılan bu zıt kutuplu zeminde demokrasi ve özgürlük değerleri üzerine inşa edilmiş Batı toplumlarının, temel aldıkları hayat felsefesinin aksine gittikçe daha çok korku duyan yalıtılmış, kapalı toplumlar haline dönüştüğü görülmektedir.

Bir İngiliz oyun yazarı olarak Ravenhill, Batının demokrasi ve özgürlük gibi değerleri yücelterek aslında korku politikasını hem Doğu hem de Batı ülkelerinde egemen kılmasını eleştirmekle güdülen bu politikayı sorunsallaştırmıştır. Bu perspektif değişimi ile korku politikasının kısıcında yaşayan toplumlarda eylemsizlik ve edilgenlik durumundaki bireyler için korku duygusunu aşarak yaşam biçimlerini ve değer yargılarını gözden geçirmelerinin yolu açılır. Ravenhill bu ortamı tiyatro yoluyla hazırlarken geleneksel anlatının dışına çıkmış, karakterleri ve mekânları belirsiz olan ve epilog ile toplam on yedi kısa oyundan oluşan bir oyun kurgulamıştır. Bir bütün haline getirilen bu kısa oyunların isteğe göre farklı sıralarda veya istenilen sayıda sahnelenebileceğini belirten yazar, değişmez ve sarsılmaz gibi gözükün dünya algımızın aslında herhangi bir kesinlik içermediğini de vurgulamış olur. Böylece tiyatro ve yaşam arasındaki ilişkiye dikkat çekerek korku kültürü içinde yaşayan bireyin bu sistemi değiştirme gücüne dikkat çekmiş olur. Ravenhill, *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyunuyla tiyatroya toplumsal bir misyon yüklerken, sanatın değiştirme ve dönüştürme potansiyeline olan inancı da tazelenmiştir.

## Kaynakça

- Ahmed, S. (2017). *Duyguların kültürel politikası*. (Çev: Sultan Komut). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar ve simülasyon*. (Çev: Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2006). *Liquid fear*. Malden: Polity Press.
- Bauman, Z. (2017). *Akışkan modernite*. (Çev: Sinan Okan Çavuş). İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Bordoni, C. (2017). *State of fear in a liquid world*. New York: Routledge Focus.
- Brecht, B. (2001). *Brecht on theatre*. (J. Willett, Ed.) London: Methuen Publishing Limited.
- Chandler, D., & Munday, R. (2011). *A Dictionary of media and communication*. New York: Oxford University Press.
- De Waal, A. (2017). *Theatre on terror*. (M. Middeke, Ed.) Berlin: De Gruyter.
- Finburgh, C. (2017). *Watching war on the twenty-first century stage- spectacles of conflict*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Furedi, F. (2014). *Korku kültürü*. (Çev: Barış Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.



- Gardner, L. (2007, 7 Ağustos). *Ravenhill for breakfast*.  
<https://www.theguardian.com/culture/2007/aug/07/edinburghfestival2007.edinburghfestival8>.
- Gupta, S. (2012). *Contemporary literature the basics*. Abington: Routledge.
- Hobbes, T. (2017). *Leviathan*. (Çev: Semih Lim). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Laera, M. (2009). "Mark Ravenhill's *Shoot/Get Treasure/Repeat*: A Treasure Hunt in London". *TheatreForum*, 35, 3-9.
- Lyon, D. (2003). "Technology vs 'Terrorism': Circuits of city surveillance since September 11th". *International Journal of Urban and Regional Research*, 27 (3), 666-678.
- McNally, R. J. (2012). "Fear, anxiety, and their disorders". J. Plamper, ve B. Lazier (Ed.), *Fear: Across the Disciplines* içinde (s. 15-34). Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Ravenhill, M. (2008, Mart 26). My near death period. <https://www.theguardian.com/stage/2008/mar/26/theatre>. adresinden erişildi.
- Ravenhill, M. (2013). *Plays: 3*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Sartre, J. P. (1986). *The Emotions: Outline of a theory*. New York: Carol Publishing Group.
- Sierz, A. (2011). *Rewriting the nation: British theatre today*. London: Methuen Drama.
- Sontag, S. (2004). *Başkalarının acısına bakmak*. (Çev: Osman Akınhay). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Spencer, J. (2012). "Terrorized by the war on terror: Mark Ravenhill's *Shoot/Get Treasure/Repeat*". J. Spencer (Ed.), *Political and Protest Theatre after 9/11 Patriotic Dissent* içinde (s. 89-114). New York: Routledge.
- Svendsen, L. F. (2017). *Korkunun felsefesi*. (Çev: Murat Erşen). İstanbul: Redingot Kitap.