



**MARK RAVENHILL'İN *SHOOT/GET*
TREASURE/REPEAT
ADLI OYUNUNDA KORKU KÜLTÜRÜ**

Yavuz PALA

Yüksek Lisans Tezi

**İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı
Dr. Öğr. Üyesi Yeliz BİBER VANGÖLÜ**

2018

Her Hakkı Saklıdır

T.C
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Yavuz PALA

MARK RAVENHILL'İN *SHOOT/GET TREASURE/REPEAT*
ADLI OYUNUNDA KORKU KÜLTÜRÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Dr. Öğr. Üyesi Yeliz BİBER VANGÖLÜ

ERZURUM- 2018



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ BEYAN FORMU



20/07/2018

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum “Mark Ravenhill’in *Shoot/Get Treasure/Repeat* Adlı Oyununda Korku Kültürü” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim *.

☒ ☒ Tezimin makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

20/07/2018

Yavuz PALA

* LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE

.....

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi MADDE 6– (1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

F-83/00/22.12.2016



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Dr. Öğr. Üyesi Yeliz BİBER VANGÖLÜ danışmanlığında, Yavuz PALA tarafından hazırlanan bu çalışma 20/ 07 /2018 tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından. İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Dr. Öğr. Üyesi Yeliz BİBER VANGÖLÜ

İmza:

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Mukadder ERKAN

İmza:

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Yavuz ÇELİK

İmza:

Prof. Dr. Mehmet TÖRENEK
Enstitü Müdürü

F-85/01/21.10.2016

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	II
ABSTRACT	III
ÖNSÖZ.....	IV
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KORKU, TOPLUM VE İKTİDAR

1.1. KORKU TEMELLİ TOPLUM DÜŞÜNCESİ	8
1.2. KORKU İKTİDARININ DOĞUŞU VE DEVAMLILIĞI	13

İKİNCİ BÖLÜM

GÜNÜMÜZ DÜNYASINDA KORKU KÜLTÜRÜ

2.1. AKIŞKAN MODERNİTE VE KORKU KÜLTÜRÜ	16
2.2. KORKUNUN YENİDEN ÜRETİMİ	20
2.3. KORKU KAYNAKLI YABANCILAŞMA VE ÖTEKİLEŞTİRME.....	29
2.4. KORKU VE ŞİDDET İLİŞKİSİ.....	32

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MARK RAVENHILL VE KORKU KÜLTÜRÜ

3.1. MARK RAVENHILL'İN TİYATRO KARIYERİ VE <i>SHOOT/GET TREASURE/REPEAT</i>	36
3.2. MARK RAVENHILL'İN <i>SHOOT/GET TREASURE/REPEAT</i> ADLI OYUNUNDA KORKU KÜLTÜRÜ	40
SONUÇ.....	74
KAYNAKÇA	77
ÖZGEÇMİŞ.....	80

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**MARK RAVENHILL'İN *SHOOT/GET TREASURE/REPEAT*
ADLI OYUNUNDA KORKU KÜLTÜRÜ**

Yavuz PALA

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Yeliz BİBER VANGÖLÜ

2018, 80 Sayfa

**Jüri: Dr. Öğr. Üyesi Yeliz BİBER VANGÖLÜ (Danışman)
Prof. Dr. Mukadder ERKAN
Dr. Öğr. Üyesi Yavuz ÇELİK**

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. Çalışmamız bir giriş bölümü, üç ana bölüm ve bir sonuçtan oluşmaktadır. Birinci bölümünde Thomas Hobbes ve Niccolo Machiavelli'nin felsefeleri temel alınarak korku ile toplum ve korku ile iktidar ilişkileri irdelenmiştir. İkinci bölümde 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. Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Ravenhill'in *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyunu, birinci ve ikinci bölümlerde aktarılan korku hakkındaki kuramlar ışığında incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Korku, Şiddet, Toplum, Yabancılaşma, Ravenhill, İktidar.

ABSTRACT

MASTER’S THESIS

**CULTURE OF FEAR IN MARK RAVENHILL’S
*SHOOT/GET TREASURE/REPEAT***

Yavuz PALA

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Yeliz BİBER VANGÖLÜ

2018, Pages: 80

**Jury: Assist Prof. Dr. Yeliz BİBER VANGÖLÜ (Supervisor)
Prof. Dr. Mukadder ERKAN
Assist. Prof. Dr. Yavuz ÇELİK**

In this study, the culture of fear that has dominated contemporary Western societies is analysed in *Shoot/Get Treasure/Repeat* by Mark Ravenhill, a leading playwright of contemporary English theatre. This study consists of an introduction, three main chapters and a conclusion. In the first chapter, the relationship between fear and society as well as fear and sovereign are studied based on the philosophies of Thomas Hobbes and Niccolo Machiavelli. In the second chapter, the culture of fear and its effects as they appear in 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 the third chapter Ravenhill’s *Shoot/Get Treasure/Repeat* is examined in the light of theories about fear, outlined in the first and second chapters of this study.

Key Words: Fear, Violence, Society, Alienation, Ravenhill, Sovereign.

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının ortaya çıkışında yardımını ve desteğini esirgemeyen ve engin bilgisi ile bana rehberlik eden değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Yeliz BİBER VANGÖLÜ'ne sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Bu çalışmanın tamamlanmasında önemli katkıları olan değerli bölüm başkanımız Prof. Dr. Mukadder ERKAN'a ve tüm bölüm hocalarıma teşekkürü borç bilirim.

Ayrıca her zaman yanımda olan ve beni destekleyen değerli hocam İsmail AVCU'ya, sevgili aileme ve tüm arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunarım.

Erzurum, 2018

Yavuz PALA

GİRİŞ

İnsanı yeryüzünde yaşayan milyonlarca türden farklı ve üstün kıldığını düşündüğümüz yegâne özellik, akıl sahibi olmasıdır. Akıl, insanın eylemlerini neden-sonuç ilişkisi içerisinde değerlendirmesini sağlayarak bir yandan var olma mücadelesini desteklerken öte yandan kendini gerçekleştirme, yani potansiyel yetkinliklerini ortaya çıkarmasını sağlamaktadır. Ancak insanın kendini gerçekleştirme mücadelesi yalnızca aklın egemenliğinde değildir; duygular da bu mücadelenin bir parçasıdır. Her ne kadar duygular, bir zamanlar yalnızca aklın süzgecinden geçen deneyimlerin bir sonucu gibi görülmüşse de bunun çok ötesinde, aklın sınırlarını zorlayan, etkileşimde bulunan ya da aşan olgulardır (Bkz. Ahmed, 2017: 11-13). Brian Massumi, duygu oluşumunun ön koşulu olarak ifade edilebilecek duygulanım ile ilgili yaptığı çalışmalarda vücudun bilinçli tepkilerinden daha önce ortaya çıkan ve insanı etkisi altına alan ancak bilinçli olarak ifade edilemeyen bir yoğunlaşmadan bahseder (Bkz. Massumi, 1995: 81-85). Bu durum insanın çevresi ile karşılıklı bir etkileşime girmesini sağlamakta ve duyguların aklın kontrolünde olduğu iddiasını sarsmaktadır. Bu tespite göre, her ne kadar ilişkili oldukları yadsınamazsa da akıldan ayrı olarak değerlendirilmesi gereken duygular da yaşam mücadelesinin önemli bir parçasıdır.

Duygular, kendini gerçekleştirme arayışı içinde olan insan için güdüleme sağlar. Hayatta kalma, beslenme, üreme ya da daha sonraki evrelerde sosyal ihtiyaçlar göz önünde bulundurulduğunda, insanı bu ihtiyaçları karşılamaya iten, temel duygudur. Bu noktada, yaşam mücadelesi içerisinde duyguların işlevsel özellik taşıdığını söylemek yanlış olmayacaktır. Duygular, işlevsel olabileceği gibi yoğun olarak yaşandığında ya da hissedildiğinde insan zihnini belirli sınırlara hapsedebilir. Bu durumda insanın kendini gerçekleştirme düşüncesi, yoğun hissedilen duygular tarafından engellenir. Yoğun bir şekilde deneyimlendiğinde insanın zihnini temellerinden sarsan ve ket vuran en etkili duygu şüphesiz ki korkudur. Korkunun insanoğlu üzerindeki etkilerini tam olarak kavrayabilmek için farklı disiplinlerde nasıl ele alındığını incelemek gerekmektedir.

Biyolojik açıdan korku, temel olarak canlının kendini koruma ilkesi ya da yaşamının devamını sağlaması ile bağlantılı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu düşünceye göre canlı üreme, beslenme, korunma gibi temel ihtiyaçlarını karşılamak için onu çevreleyen zararlı ve ölümcül çevre içerisinde hayatta kalmak zorundadır. İşte bu hayatta

kalma mücadelesi sürecinde “canlıların hayatta kalmaları ve genlerini sonraki kuşaklara aktarabilme kabiliyetlerini sürdürebilmeleri için bazı savunma tepkilerine ihtiyaç duyulmaktadır” (Öhman, 2012: 37). İhtiyaç duyulan bu savunma tepkilerini harekete geçiren ise yaşamın sonlanması, yani ölüm korkusudur. Canlının ölüm korkusu ya da kendi türünün yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalması, yeni savunma mekanizmaları geliştirmesine yol açmakta ve bu yönüyle türlerin evrimini de hızlandırmaktadır. Lars Svendsen evrim ve korku ilişkisini şu şekilde açıklamaktadır: “Korkunun evrimsel bir olgu olarak ortaya çıkmasının nedeni oldukça açıktır: korku hissetme yeterliliği olmayan bir varlık hayatta kalmak ve üremek için daha az şansa sahip olacaktır” (Svendsen, 2017: 31). Alıntıda belirtildiği gibi canlının hayatta kalabilmesi için ihtiyaç duyduğu reflekslerin temelinde korku yatmaktadır. Korku, canlının evrim sürecindeki hayatta kalma olasılığını arttırmak için hareketi güdüleyen bir mekanizma görevi görmektedir.

Evrin teorisinden temel alan görüş, korkunun hayatta kalmak için bir içgüdü olarak ortaya çıktığını ve türlerin gelişimine ve değişimine katkı sağladığını göstermektedir (Bkz. Öhman, 2012: 35-50). Dolayısıyla ilkel reflekslerden yola çıkarak korku duygusunun nasıl ortaya çıktığı ile ilgili bazı teoriler ortaya atılmaktadır. Biyolojik açıdan korku, vücudu harekete geçiren ve bununla bağlantılı olarak bazı fiziksel hareketlerin gözlemlendiği bir olgudur. Korkunun fiziksel bir dışavuruma yönelmesindeki temel amaç vücudu tehdit oluşturan nesneye karşı uyarmak ve tepki göstermesini sağlamaktır. Korku deneyimi sırasında canlının kalp atış hızı ve kan basıncı artmakta, bu değişimin sonucu olarak canlı bir tepki ortaya koymaktadır. Yani deneyimlenen duygu fiziksel hareketi tetiklemektedir.

Korku duygusu biyolojik ve evrimsel olarak ele alındığında bu alanda korkuyu tanımlamada daha çok vücudun bilinçsiz tepkilerinin temel alındığı görülür. Kaçış, hareketsizlik, terleme, hızlı kalp atışları, yüksek kan basıncı gibi fiziksel tepkiler herhangi bir bilişsel süreci içermez. Korku anında bilinç dışında gelişen bu tür tepkiler aynı zamanda hayatta kalmak için kalıtsal olarak aktarılan hayati tepkilerdir. Ancak bu tür temel ilkel hayatta kalma tepkileri, korkunun yalnızca fizyolojik ve biyolojik yönünü açığa vurur, bu da tek başına korkuyu anlamakta yeterli değildir. Richard J. McNally’e göre Pavlovcu korku-koşullanması, korku temelli tepkilerin ardında psikolojik bir sürecin de yattığını göstermektedir (McNally, 2012: 19). Doğuştan gelen bedensel korkuların yanı sıra evrim süreci içerisinde öğrenme yoluyla edinilen başka korkular da ortaya

çıkmakta, yani deneyimler korku koşullanmasına neden olabilmektedir. Bu şekilde deneyimleyerek öğrenilen korku olgusu, korku-kuşullanması olarak ifade edilir. Korku koşullanması, canlılar arasında farklı deneyimleri ortaya çıkarmaktadır. Örneğin; canlılar ses gibi zararsız bir uyarının, saldırgan bir avcı gibi yaşamı tehdit eden ya da tehlike oluşturabilecek bir uyarıyı işaret ettiğini öğrendiğinde, koşulsuz uyarı olan avcı koşullu uyarı olan sese aktarılır (Bkz. Domian, 2005: 176-206). Burada canlının zihninde koşullu uyarı ile koşulsuz uyarı arasında bir bağ kurulur; koşullu uyarı, korkuya neden olan koşulsuz uyarıyı anımsatır. Bu tespit ilk olarak, köpek deneyiyle tanınan Pavlov tarafından yapılmıştır. Pavlov'un deneyinde koşullanma, köpek gibi zihinsel anlamda az gelişmiş canlılar için çoğunlukla koşulsuz uyarı ile direkt bir temas gerektirmekte ve koşullanma bu şekilde gerçekleşmektedir. Ancak insanlar ya da maymunlar gibi daha gelişmiş canlılar, ait oldukları grupları gözlemleyerek dolaylı olarak korku koşullanması edinebilmektedir (Öhman, 2012: 46). Dolaylı koşullanmalar, canlıyı çevreleyen tehdit unsurlarının çeşitliliğini arttırmaktadır, çeşitliliğinin artması bir yandan canlıların zararlı çevrede hayatta kalabilmesi için farkındalık yaratırken öte yandan zihinsel olarak sürekli aktif kalan bir korkuya neden olarak psikolojik bir yük oluşturmaktadır.

İnsanın kendi benliğinin farkında olması ve temsil kapasitesinin yüksek olması onun geçmiş ve geleceği zihninde canlandırmasını sağlamaktadır. Bu yeti, insanların muhtemel ya da mevcut bir tehlike durumu olmasa bile, korkuyu hissetmelerine neden olmaktadır (McNally, 2012: 20). Dolayısıyla bu tür bir korku, bilinç dâhilinde oluşmaktadır. İnsanoğlunun geniş bir belleğe sahip olması ve gelecek ile ilgili düşünebilme yeteneği, ona olası tehlikeler için bir iç görü sağlamaktadır. Bu yüzden insan gibi gelişmiş bir beyne ve sinir sistemine sahip olan canlıların, kaotik ortamlara daha çabuk uyum sağlama ve bu ortamlarda hayatta kalma şansı daha yüksektir.

Biyoloji ve psikoloji gibi alanlarda konu edinilen korku kavramının değişken yapısı, felsefe alanında da farklı yaklaşımlarla tartışılmaktadır. Korkunun felsefede yer bulmasının temel sebebi bu güçlü duygunun arka planında yatan toplumsal nedenlerdir. Her ne kadar fen bilimleri korkunun biyolojik yapısı ile ilgili veriler sağlasa da bu durum, korkunun sosyal yapı ile ilişkisini açıklamakta yeterli değildir. Nitekim korku yalnızca fiziksel bazı değişimler sonucunda değil, aynı zamanda sosyal ve zihinsel ilişkiler sonucunda ortaya çıkan bir duygudur. Korku fiziksel bir tehdit durumunda ortaya

çıkıldığında yüksek yoğunluklu korku olarak, toplumsal olaylarla bağlantılı olup zihinsel bir süreç kazanarak ortaya çıktığında ise düşük yoğunluklu korku olarak adlandırılmaktadır. Tanımlamalardan birincisi biyoloji, ikincisi ise psikoloji ile bağlantılı olarak değerlendirilmektedir. Felsefe, korkuyu açıklama yoluna giderken düşük yoğunluklu olan psikolojik boyutunu ele almakta ve korkunun zihinsel hareketinin arkasında yatan sebepleri farklı kavramlarla açıklamaya çalışmaktadır.

Yirminci yüzyılın öncü varoluşçu filozoflarından Martin Heidegger korku olgusunu varoluşçu felsefe bağlamında ele almaktadır. Bu düşünceye göre korku duyduğumuz nesneleri bize zarar verebilecek ya da veremeyecek nesneler olarak sınıflandırarak varoluşsal güvenlik ihtiyacı içerisinde değerlendiririz. Bu değerlendirme sonucunda bunları hayatımızı tehdit edici ya da zararsız olgular olarak vasıflandırırız. Zararlı olarak vasıflandırdığımız olgular ya da nesneler bizi mesafe anlamında tehdit edici durumda olmasa da bunları, tehdit derecesine bakmadan korkutucu olarak değerlendiririz. Ayrıca korku bir zihin durumu olarak, yani bizi tehdit eden olgunun getireceği olumsuzluklar düşünülmeden de mevcuttur. Bu demek oluyor ki, korku varoluşsal olarak oradadır, mevcuttur. Heidegger'in bu noktada vurgulamak istediği korkunun varoluş içerisinde kendiliğinden yer aldığıdır. Bireyin, bedensel ve ruhsal yapısının kırılganlığının ve zayıflığının farkında olması ve sorgulaması korkuya neden olmaktadır, yani varoluş bilgisi korkunun kaynağıdır (Bkz. Heidegger, 2001: 179-182). Varoluşçuluk felsefesi göz önüne alındığında, insanın dünyadaki amacını bilememesi, dünyayı anlamsız bir eylemler dizgesi olarak görmesi ve biyolojik olarak yok olma düşüncesi korkunun temel kaynağı olarak görülebilir.

Ernest Becker'ın *Escape from Evil* (1975) adlı eserinde kötülüğün bilinç düzeyinde olma durumuna, yani farkındalığına vurgu yapılmaktadır. Bizi etkilemese dahi kötülüğün dünyada mevcut olduğunu bilmek korkuya neden olmaktadır. Bu durum Heidegger'in felsefesindeki varoluş bilgisi ile örtüşmektedir. Varoluş durumu karşısında kendisini savunmasız ve yetersiz olarak gören birey, herhangi bir tehdit unsuru olmaksızın da kötülüğün ortaya çıkabileceği bilincine sahiptir. Bu kötülük bilinci, korkunun kaynağıdır.

Korkunun kökeni ile bağlantılı olarak felsefede ele alınan diğer bir olgu ise belirsizliktir. Kişi yalnızca bir olayın gerçekleşebileceğini bildiği için korkmaz. Korkulan olayın gerçekleşme ihtimalinin çok düşük olduğu ya da hiç olmadığı bilinse bile korku

ortaya çıkabilir. David Hume bu durumu şu şekilde özetler: “Kesinliği keder ya da hazzı neden olacak çok benzer bir olay, belirsiz ya da muhtemel olduğunda korku ya da umudun yükselmesine neden olur” (Hume, 2010: 672). Belirsizlik, geçmişte yaşanmış kötü bir deneyimin anımsanmasına neden olur, bu nedenle kişi gerçekleştirebilecek olaylara yönelik de olumsuz duygular geliştirir, çünkü belirsizlik, geçmiş ve gelecek arasındaki sınırları muğlak hale getirir. Belirsizlik, kişinin zihninde birçok alakasız olayı hayal etmesine; dolayısıyla huzursuzluğa ve korkuya neden olmaktadır.

Krishnamurti’ye göre ise korkunun kaynağı zaman ve düşüncedir (Bkz. Krishnamurti, 2012: 100-103). İnsan geçmiş deneyimlerinden yola çıkarak gelecekte gerçekleştirebilecek olaylar üzerine düşünür. Düşünce kendi içerisinde korkuyu barındırır. Ayrıca zaman kavramı korkuya neden olur çünkü düşünce, zaman içerisinde gerçekleşen bir harekettir. Başka bir deyişle, zaman kavramının çerçevesi dışında düşünce gelişimi oluşamaz. Dolayısıyla korkuya neden olan durum zamansal olarak yaşadığımız deneyimleri düşünce yoluyla gelecek ya da geçmişle bağdaştırmamız olarak tanımlanabilir.

Bu çalışmada insanın kendini gerçekleştirme ve varoluş mücadelesinde işlevsel bir rol oynayan korku duygusunun, gelişim ve değişim süreci incelenerek özgürlüğümüzü, dünya görüşümüzü, yaşam şeklimizi, inançlarımızı ve toplumsal ilişkilerimizi nasıl şekillendirdiğine ve bir duygu olarak korkunun ilişkisel etkilerine ve sonuçlarına odaklanılmaktadır. Korku, biyolojik olarak evrim sürecinde korumacı bir görev üstlenirken, zamanla karmaşık toplumsal ve siyasal oluşumların temelini atan ve devamlılığını sağlayan bir yapıya bürünmüştür. Korkunun psikolojik değişim sürecine bakıldığında ise bu duygunun korumacı ya da önleyici niteliğinin yanı sıra insanları sınırlayan, hastalıklı bir düşünce haline geldiği görülmektedir. Modern dünyanın vebası olarak niteleyebileceğimiz korku, yaşamımızın tüm alanlarında yer edinerek, yaşam tarzımızı ve alışkanlıklarımızı kökten değiştirmektedir.

Frank Furedi, modern insanın korku ile olan ilişkisini ‘korku kültürü’ kavramı ile açıklamaktadır. Bu kültüre göre korku, kişisel deneyimlerin sonucu olarak meydana gelen bir olgu olmaktan çıkıp, kitle iletişim araçları ve siyasal söylemler gibi çeşitli yollarla abartılı şekilde aktarılan dolaylı olarak deneyimlenen bir olgu haline gelmiştir (Furedi, 2014: 7-10). Abartılı korku söylemlerinin ortaya çıkardığı güvenlik ihtiyacı bir yandan

bireyin sosyal, siyasal ve eğitim gibi birçok alanda eylemlerini sınırlandırırken öte yandan analitik düşünme potansiyelini tehdit etmektedir. Bu durum bireyleri korumak üzere onlar adına karar alan politik ve sosyolojik yapıları ortaya çıkarmaktadır. Bunun en çarpıcı sonucu bireyin kendi yaşantısının eyleyeni değil, seyircisi olmasıdır. Bu durumda korku, toplumu kontrol eden, eylemlerini belirleyen, sınırlayan ya da ortadan kaldıran bir niteliğe bürünür. Korkunun halkı kontrol eden bir duyguya dönüşmesi, günümüz siyasetinin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Korku, bireysel deneyimlerden doğan bir olgu olmaktan çıkıp dolaylı ve kolektif bir yapıya bürünmüştür. Bu demek oluyor ki, korku artık doğrudan bir deneyim olmaktan ziyade, otoriteler tarafından sürekli dayatılan, neredeyse herkes için aynı şeyi ifade eden dolaylı deneyimler 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 (Bkz. Furedi, 2014: 145-155). Modern insanın korkuları arttıkça, güvenlik ihtiyacı da aynı oranda artmıştır. Bu güvenlik ihtiyacının giderilmesi karşılığında yaşamından taviz veren modern insan, daha bağımlı hale gelmiştir. Bağımlı yaşamaya alışan topluluklar, yönlendirilmeye açık oldukları için, politik düzenin pasif öğeleri durumuna gelmişlerdir.

Bu çalışmada zihinleri korku senaryoları ile dolu insanların, bir yandan topluluk oluşturma çabasına yer verilirken öte yandan topluluğu oluşturan bütün içerisindeki parçalanmış durumlarına vurgu yapılmaktadır. Bu tür bir paradoks içinde yaşayan insan, bir yandan korkulardan yalıtılmış daha güvenli bir toplum bilinci oluşturma mücadelesi verirken öte yandan aynı sebeple, yani korku nedeniyle oluşturmaya çalıştığı topluma yabancılaşmaya başlar. Korku kaynaklı güvenlik ihtiyacı yabancılaşmanın yanı sıra daha fazla güvenlik adına söylemlerin ardına gizlenmiş ötekileştirme ve şiddeti ortaya çıkarmaktadır. Güvenlik adına ortaya çıkan bu tür kavramların meşruiyetini sağlayan korkudur. Korku, politik eylemlerin sorgulanmasına ket vurarak, bu eylemlerin daha geniş alanlarda hayat bulmasına neden olmaktadır. Bu duygunun politikada bu denli etkin olması, artık onu devletler ve hükümetler için vazgeçilmez bir araç kılmıştır. Svendsen'in de vurguladığı gibi "Siyasi korku boşluktan doğmaz- yaratılır ve devam ettirilir" (Svendsen, 2017: 149). Artık politik eylemlerin meşruiyetini sağlayan korkunun sağlam temellere ya da zaafılara ihtiyacı yoktur, korkular istenildiği gibi türetilbilir hale gelmiştir.

Günümüz çağdaş İngiliz tiyatrosunun en önemli isimleri arasında sayılan Mark Ravenhill¹ de *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda, yukarıda aktarıldığı gibi günümüz toplumlarının yoğun bir şekilde etkisi altında olduğu korku kültürünü ‘terörle savaş’ kavramı ile ele almaktadır. Oyunda 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. Ravenhill, bu eseri oluşturan kısa oyunlarında Batı toplumunun paranoyaya dönüşen korkularının, kitle iletişim araçları tarafından nasıl manipüle edildiğini ortaya koyarak, korku temelli devlet ya da iktidar düşüncesinin günümüzde geldiği noktaya dikkat çekmektedir.

Üç ana bölümden oluşan bu çalışmanın birinci bölümünde özellikle Thomas Hobbes ve Niccolo Machiavelli’nin felsefeleri üzerinden korku olgusunun nasıl toplum birlikteliğinin temeli haline geldiğine ve korku-iktidar ilişkisine yer verilecektir. İkinci bölümde ise özellikle Frank Furedi, Lars Svendsen, Zygmunt Bauman and Sara Ahmed gibi kuramcıların düşünceleri ışığında günümüz toplumunda korkunun nasıl hayat bulduğuna ve korku kültürüne yer verilecektir. Çalışmanın üçüncü bölümde ise çalışmanın birinci ve ikinci bölümlerinde aktarılan düşüncelerin, Ravenhill’in *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda nasıl işlendiği analiz edilerek, yorumlanmaya çalışılacaktır.

Bu çalışmanın amacı korkunun birçok farklı disiplindeki değişim ve gelişim sürecine de ışık tutarak bu duygunun günümüz toplumlarını nasıl etkisi altına aldığını ortaya koyabilmektir. Çalışma Ravenhill’in oyununda vurgulandığı üzere bireysel bir duygu olmanın yanı sıra, tüm toplumları ve toplumsal yapıları etkisi altına alarak kolektif bir yapıya dönüşen korku kültürünü çözümlemeye yöneliktir. Çalışma boyunca Ravenhill’in bakış açısından özellikle çağdaş Batı toplumunda ortaya çıktığı şekliyle korkuyu tanımlama ve oluşturduğu kültürü anlama çabamızın nedeni çözümleme sonucunda modern çağın ve toplumların doğasını anlamaya daha yakın olabilme düşüncesidir.

¹ Aleks Sierz’in *In-er-face Theatre: British Drama Today* ve Peter Billingham’ın *At the Sharp End: Uncovering the Work of Five Leading Dramatists* adlı kitaplarında Ravenhill günümüzün en önemli oyun yazarları arasında ele alınmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

KORKU, TOPLUM VE İKTİDAR

1.1. KORKU TEMELLİ TOPLUM DÜŞÜNCESİ

Bir duygu dünyayı tamamen değiştirir.

—Jean-Paul Sartre, *The Emotions*

Jean Paul Sartre’ın *The Emotions* (1939) adlı eserinden alıntılanan bu sözde de vurgulandığı gibi duyguların dünyayı şekillendirme ve değiştirme kudreti vardır. Duygular yaşam tarzımızı, alışkanlıklarımızı, varoluşumuzu, kendimizi ifade etme şeklimizi ve dünya görüşümüzü şekillendiren bir güce sahiptir. Bununla birlikte, insanoğlunun sahip olduğu birçok duygu vardır ancak tümünün aynı etkiye sahip olduğu düşünülemez. Etki alanı ve etki oranları göz önünde bulundurulduğunda bazı duyguların insanların hayatında daha fazla etki gücüne sahip olduğu görülmektedir. Din, politika ve felsefe gibi birçok alanla ilişkilendirilen en etkili duygulardan biri de korkudur.

Bu bölümde özellikle korkunun, toplum bilincinin oluşmasındaki etkisinden söz edilerek, medeniyetlerin temeli olduğu düşüncesine vurgu yapılmaktadır. Biyolojik olarak hayatta kalma mücadelesinde fiziksel bir koruma refleksi görevi gören korku, güvenlik ihtiyacının zihinsel boyuta taşınmasıyla birlikte toplulukların ve toplumsal hareketliliğin temelini oluşturan bir olguya dönüşmüştür. Korkunun medeniyetlerin temeli olma düşüncesi Lars Svendsen tarafından şu şekilde aktarılmaktadır: “Korku bütün insan medeniyetinin temeli olarak görülebilir; insanların etrafını kuşatan her şeyin gelişmesine yöne veren ana saiktir... yasalar, toplumsal kurumlar, sanat ve din böyle doğmuştur” (Svendsen, 2017: 135). Özellikle ölüm korkusu karşısında hayata tutunmaya çalışan bir birey göz önüne alındığında duyduğu korku karşısında kendisini savunacak ya da rahatlatacak çeşitli yapılar, silahlar, kurallar ya da ritüeller geliştirmesi akla yatkın gelmektedir. Evrim teorisinde de vurgulandığı gibi herhangi bir tür, devamlılığını sağlayabilmek için bulunduğu ortam şartlarına en iyi şekilde uyum sağlamalıdır (Bkz. Darwin, 1976: 100-103). Bireyin sürekli yaşam mücadelesi içerisinde olduğu bir doğa durumu göz önüne alındığında, korku duyan bireylerin belirtilen gelişmeleri göstermesi mantıklı görünmektedir. Tehlikelerle dolu bir dünyada mücadele vermek zorunda kalan

bireyler neredeyse çevresindeki her şeyden korku duyar, bunlardan biri de bireylerin birbirlerine karşı duydukları korkudur. Bireylerin birbirlerine karşı duyduğu korku göz önünde bulundurulduğunda ise işlevsel bir toplum oluşturma zorluğu ile karşı karşıya kalınabilir. Ancak bu noktada korkunun birleştirici etkisi devreye girer. Birey kendisini çevreleyen ve yaşam tehlikesi oluşturan ortak tehlikelere karşı diğer bireylerle iş birliği yapabilir, yani diğer bireylere karşı duyduğu korkuyu, daha fazla korku oluşturan dış tehditlere yöneltebilir.

Korkunun birleştirici etkisi üzerine gözlemlerden yola çıkarak insan medeniyetinin kökeninin korku olduğunu ileri süren bazı hipotezler vardır. Giambattista Vico, *New Science* (1725) adlı eserinde korkunun tüm insan medeniyetlerinin ortaya çıkış nedeni olduğunu ifade etmektedir. Ancak medeniyetlerin başlangıç hareketliliği insanların birbirine duyduğu korkudan kaynaklanmamaktadır. İnsanları bir toplum oluşturmaya iten güç ortak bir korkudur (Bkz. Vico, 1948: 106-111). Vico, ortak korku olgusunu gök gürültüsü ve şimşek örneği ile açıklama yoluna gitmektedir. Ona göre şimşek ve gök gürültüsünün doğada yarattığı etki tüm insanları korkutmuştur. Dolayısıyla Vico, ortak bir olgudan korktuklarını fark eden insanların bu korkuya karşı birlikte hareket ederek bir ortaklık geliştirdiklerini ve böylece toplulukların temelini atıldığını ileri sürmektedir.

Korkunun insanları bir araya getirme gücüne vurgu yapan benzer bir düşünce ise Thomas Hobbes'un karşılıklı korku olarak adlandırdığı yapıda karşımıza çıkar. Hobbes, *Leviathan* (1651) adlı eserinde hiçbir yasa ya da kuralın olmadığı bir doğa durumundan bahseder (Bkz. Hobbes, 2017: 99-103). Kimsenin kendi güvenliğinden emin olamadığı bir savaşın söz konusu olduğu bu doğa durumu içerisinde insanlar hayatlarını devam ettirmek ya da korumak için doğuştan gelen güdülerıyla hareket ederler. Bu ortamda en güçlü ve en akıllı olanlar dahi kendi hayatlarından endişe ederler çünkü fiziksel olarak güçlü olsalar bile aynı tehlike altında olan kişilerin saldırılarıyla hayatları tehlikeye girebilir. Hobbes bu savaş ortamını özellikle adalet kavramına vurgu yaparak tanımlar:

Böyle bir savaşta hiçbir şey adalete aykırı değildir. Bu herkesin herkese karşı savaşının bir sonucu da böyle bir savaşta hiçbir şeyin adalete aykırı olamayacağıdır. Orada, doğru ve yanlış, adalet ve adaletsizlik kavramlarına yer yoktur. Genel bir gücün olmadığı yerde, yasa yoktur; yasa olmayan yerde de adaletsizlik yoktur. Cebir ve hile savaşta en büyük iki erdemdir. Adalet ve adaletsizlik ne bedenine ne de zihnin melekeleridir. (Hobbes, 2017: 102-103)

Bu şekilde tasvir edilen bir doğa durumunda insanın korkudan bağımsız ve barışçıl bir hayat sürmesi mümkün görülmemektedir. Hobbes, ‘doğa durumu’ kavramı ile kanunların, kuralların ve otoritenin olmadığı kaotik bir dünya görüşü ileri sürmektedir. Hobbes’a göre doğa durumu bir distopyadır. Dolayısıyla kişi böyle bir ortam içerisinde kendisine tehdit oluşturabilecek öğeleri ya da kimin dost kimin düşman olduğunu tam olarak ayıramayacak ve hayatta kalmak için sürekli tetikte olmak zorunda kalacaktır. Bu tür bir dünya, yaşanması güç ve korku dolu bir dünyadır.

Bu korku dolu dünyada insanların birbirleriyle iş birliği yapmasını sağlayacak güç yine korku olacaktır. İnsanlar doğaları gereği birbirlerinden korkar ve güvensizlik duygusu beslerler. Bu durum ortak bir güven duygusunun tesis edilmesini zorlaştırır da onlar korkuları arasında tercih yapabilme yetisine sahiptir. Hobbes’a göre korku ve özgürlük tutarlıdır (Hobbes, 2017: 163), yani korku ve özgürlük arasında bir uzlaşma vardır. Birey, diğer bireylere karşı korku duysa da daha korkutucu olan bir durum karşısında, korku duyduğu bireylerle iş birliği yapabilir. Bu durum sonunda topluluk oluşturma bilincini ortaya çıkaracaktır. Kişi diğer bireylere karşı duyduğu korkuyu kontrol altına alsın da onlarla iş birliği yapmadığı sürece sürekli tetikte olduğu kısır bir döngü içine girecektir.

Böyle bir ortamda, çalışmaya yer yoktur; çünkü çalışmanın karşılığı belirsizdir: ve dolayısıyla toprağın işlenmesine de yer yoktur: ne denizcilik ne deniz yoluyla ithal edilebilecek malların kullanılması ne rahat yapılar ne fazla güç gerektiren şeyleri kaldırmak ve taşımak için gerekli şeyler ne yeryüzü hakkında bilgi ne zaman hesabı ne sanat ne yazı ne de toplum vardır. Hepsinden kötüsü, hep şiddetli ölüm korkusu ve tehlikesi vardır: ve insan hayatı yalnız, yoksul, kötü, vahşi ve kısa sürer. (Hobbes, 2017: 101)

Hobbes, insanların böyle bir kısır döngü içerisinde sürekli ölüm tehdidi altında yaşayamayacağını öne sürerek, özgür iradeleriyle, korkuları arasında tercih yapacaklarını ifade eder. Bu tercih, insanların medeniyetin temellerini atmasını sağlayacak bir ortaklığı başlatır. Bu ortaklık birbirlerine karşı duydukları korkuyu, ortak egemen bir korkuya değiştirmeleri ile başlar. Böyle bir durumda bireyler, karşılıklı duydukları korkuyu onları bir arada tutacak ve kendi aralarındaki çatışmaya son verecek üst bir yöneticiye toplar ve güven duygusu oluşturmaya çalışır. Bireyler bazı haklarından vazgeçerek bunları bir yöneticiye aktarır. Bunun karşılığında ise yöneticinin bireylerin hayatını ve toplumsal

kuralları koruması beklenir. Bu hususta vurgulanması gereken nokta topluluğu oluşturan bireylerin haklarını bir yöneticiye aktarma konusunda aynı düşünceye sahip olmasıdır. Ortak bir iradenin sonucu olarak yönetici, adalet duygusunu temin edecek kurallar, yasalar koymalı, bu kurallar ve yasalar çerçevesinde insanların hayatını ve mal varlığını korumalıdır. Yöneticinin koyduğu kurallar ve yasalar yeterince korkutucu olmazsa toplum içerisindeki bazı bireyler bu kuralları çiğneyebilir ve diğer bireyler de kendi özgürlüklerini korumak için bu çerçevenin dışına çıkabilir, sonuç olarak bir kaos ortamı oluşabilir. Bu antlaşmanın sürdürülebilir olabilmesi ve toplumun bir arada tutulabilmesi için ortak korkuların pekiştirilmesi gerekir. Gücün bir kişide toplanmasının sebebi de budur; insanlar korkuyu yönetecek bir bireye ihtiyaç duyarlar. Ortak bir kararla belirlenen yönetici, toplumun korkması gereken unsurları belirleyecek olan kişidir. O, korkuyu yöneterek toplumu da yönetecektir (Bkz. Svendsen, 2017:146-150). Bu bölümden de anlaşıldığı üzere korku, yalnızca toplumu oluşturan güç olarak değil, toplumun devamlılığını sağlayan bir güç olarak da mevcuttur. Korkunun, iktidar gücü olarak kullanılmasına sonraki bölümde yer verilecektir.

Hobbes'un vurgu yaptığı doğa durumunda korkunun birleştirici bir rolü olmasının ve devletlerin temelini oluşturmalarının nedeni çatışma ve kaos ortamıdır. Peki insanları çatışmaya iten etken nedir? Hobbes, bu soru karşısında kötümser bir tutum sergiler, ona göre insanın doğasında üç temel kavga nedeni vardır: rekabet, güvensizlik, şan ve şeref. Bunlardan birincisi insanları sürekli kazanmak için, ikincisi güvenliklerini sağlamak için, üçüncüsü de tanınmak için mücadele etmeye sürekliler (Hobbes, 2017: 101). Hobbes'u bu düşünceye sürükleyen çıkış noktası Galileo Galilei'nin hareketin korunumu düşüncesidir. Bu düşünceye göre nesneler başka bir dış kuvvetten etkilenene kadar sabit bir harekette ve yönde ilerleyecektir. Hobbes bu düşünceden yola çıkarak sürekli arayış içerisinde olan insanı tanımlar, bu tanıma göre insan arzu ettiği şeyi elde etmek ya da başarmak için hep arayış içindedir (Aktaran: Wolff, 2006: 9-10). İşte doğa durumunda bu arayış, insanlar arasında çatışmaya neden olacaktır. Bu çatışma sürekli bir korkuya neden olduğu için insanlar kendilerini güvende hissedebilecekleri bir topluluk ya da devlet oluşturma bilinci ile hareket edecektir. Dünya tarihine bir göz atıldığında da görülür ki, Hobbes'un yaklaşımı kötümser olmaktan çok gerçekçidir.

Felsefede 'doğa durumu' ile ilgili farklı görüşler yer alsa da bu görüşün temel amacı mevcut sistemlerin geçerliliğini ya da gerekliliğini sorgulamaktır. Bu çalışmadaki çıkış

noktası da doğa durumunu vurgulamak değil, kurgulanan böyle bir durumda bireyleri, bulundukları sistemi oluşturmaya iten gücü ortaya çıkarıp, örneklerle ve düşüncelerle desteklemektir. Dolayısıyla mevcut insan yapısı ve tarihsel olaylara bakıldığında tüm dünyayı kapsayan devlet ve toplumsal yapı sisteminin temelinde korkunun yer alması, varoluş mücadelesi açısından oldukça mantıklı gelmektedir. Nitekim diğer duygular, toplumsal sözleşmeleri ifa etmekte korku kadar etkili değildir. Hobbes doğa durumunda insanların yalnızca korku gibi negatif duyguları beslediğini iddia etmez; insanların merhamet, iyi niyet ve sevgi gibi duygular taşıdığına inanır, ancak “Bütün duygular içinde insanı, yasaları ihlal etmeye en az yönelten duygu korkudur” der (Hobbes, 2017: 223). Ona göre doğa durumunda hayatta kalmayı başaran insanların toplumu oluşturmadaki başlangıç noktası insanlar arasındaki iyi niyet değil, korku duygusudur. Niccolo Machiavelli bu düşünceyi şu şekilde desteklemektedir:

...çünkü sevgi bağı şükranla örülmüştür, yani insanların kopartmakta duraksamadıkları bir iplikle, zira kişisel çıkarları söz konusu olduğunda insanlar hainleşirler; ama korku bağı insanları hiç terk etmeyen ceza yemek korkusuyla dokunmuştur. (Machiavelli, 1994: 106)

Korkunun insanlar arasında bu denli denetleyici ve engelleyici bir güç olarak yer alması, onları bir arada tutan anlaşmalara uymaya itmektedir. Korkunun, toplum ve devlet temelini oluşturmaya neden olan bu durumdur. Korku içerisindeki bireyler, başlarına egemen bir güç getirerek korkuyu bambaşka bir silaha çevirmiş olurlar. Böylece korku tek bir güçte toplanır ve hayattaki olumlu eylemler için bir alan yaratılmış olur. Artık sürekli bir kaos ortamı yerine, korkunun belirlenen otorite tarafından yönetileceği bir devlet ya da toplum sistemi oluşturulur.

Bu çalışmada özellikle Hobbes’un vurguladığı şiddet ve ölüm korkusunu temel alan toplum oluşumu, yalnızca kendi yaşadığı dönem çerçevesi içerisinde değil, aynı zamanda modern dünyadaki yansımalarıyla da değerlendirilecektir. Şiddet ya da ölüm korkusu her ne kadar devlet ve toplum sistemi düşüncesini oluşturmada ana etken olsa da tarihsel bir gezinti yaptığımızda, korku algısının farklı zaman dilimlerinde farklı boyutlar ve anlamlar kazandığı görülmektedir. Bu süreçte korku, toplumu bir araya getiren salt bir olgu olmaktan çıkıp, toplumun devamlılığını sağlayan gerekli bir araç olarak da görülmeye başlanmıştır. Korkunun bu şekilde görülmesi, toplum kontrolü ve yönetimi

için iktidarlara politik zemin oluşturmıştır. Korku, politikacılar için güçlerini ve iktidarlarını pekiştirdikleri bir araç haline gelmiştir artık.

1.2. KORKU İKTİDARININ DOĞUŞU VE DEVAMLILIĞI

Ortaklık temelleri korku ile atılmış insan topluluklarında ortaklık, bu birlikteliği sağlayan duygunun, yani korkunun beslenmesi ve kontrol edilmesi ile devamlılık sağlayacaktır. Ancak insanları ortaklığa iten korkunun yarattığı antlaşma doğal bir antlaşma değildir, yani sunidir. Dolayısıyla varılan ortaklığın devamlı kılınabilmesi ve korunabilmesi için insanların oluşturduğu antlaşmanın yanı sıra başka bir şeye daha ihtiyaç duyulur: antlaşmayı oluşturan tüm insanları korku içinde tutacak ve faaliyetlerini ortak bir faydaya yöneltecek genel bir güç (Hobbes, 2017: 136). Genel güç olarak adlandırılan yapı, toplumu bir arada tutma ve kontrol etme adına korkuyu doğru şekilde kullanan iktidardır.

Çalışmanın bu noktasına kadar ortaklık olarak ifade ettiğimiz düşünce, bundan sonra ‘devlet’ kavramı ile bağlantılı olarak aktarılacak, devlet kavramının ortaya çıkış nedeni, yönetici seçimi ve güç ilişkileri, korku çerçevesinde ele alınacaktır. Hobbes’a göre devletin ortaya çıkış nedeni şudur:

İnsanları ahitlerini ifa etmeye eşit olarak zorlayacak ve terk ettikleri evrensel hakkı telafi etmek üzere karşılıklı sözleşmeyle edindikleri mülkiyeti koruyacak bir zorlayıcı güç gereklidir: ve devletin kurulmasından önce böyle bir güç yoktur... ve kurulmuş bir zorlayıcı gücün, yani devletin olmadığı yerde de mülkiyet yoktur; herkes her şey üzerinde hak sahibidir: dolayısıyla, devletin olmadığı yerde, adalete aykırı hiçbir şey yoktur. Adaletin doğası, geçerli ahitlere uyulmasıdır: fakat ahitlerin geçerliliği, insanları onlara uymaya zorlayacak bir devlet gücünün kurulmasıyla başlar ancak: ve mülkiyet de o zaman başlar. (Hobbes, 2017: 114)

Bu düşünceye göre sürekli arayış içinde olan insanların, bir devlet düzeni oluşturarak kendilerini uymak zorunda bıraktıkları kısıtlamaların nedeni güvenliklerini sağlamak, daha mutlu ve huzurlu bir yaşama erişebilmektir. İnsanlar kısıtlamalar, kanunlar ve bu kanunlara uymayı sağlayacak bir güç olmadıkça sürekli ve kontrolsüz bir korku içerisinde. Dolayısıyla insanları nispeten daha sistematik bir korku algısı içinde tutacak, ceza tehdidiyle yaptıkları antlaşmalara uygun hareket etmelerini sağlayacak ve

onları doğa durumundan uzak tutacak bir güce ihtiyaç duyulmaktadır. Bu güç, korkunun kontrolünü elinde tutan bir devlet yapısıdır. Bu yapı sayesinde sınırları belirsiz bir korku nedeniyle kurulan birliktelik, daha kontrollü bir korku politikası ile devam ettirilebilir.

Hobbes, her ne kadar korkuya dayalı egemen bir güce vurgu yapsa da bu güç, toplumu oluşturan bireylerin rızasından bağımsız olamaz, yani iktidar gücü yalnızca bireylerin ortak bağlılıkları ve onayları ile sürdürülebilir. Bu durumla bağlantılı olarak Corey Robin'e göre Hobbes'un felsefesinde saklı olan üç anlam vardır. Bunlardan birincisi yöneticinin iç ya da dış korkular arasında seçim yapmasıdır. Böyle bir durumda yönetici, vatandaşlarının hangi tehditlere karşı korku duyması ya da kayıtsız kalması konusunda yönlendirme yapar. Ancak yöneticinin belirlediği korkular üzerinde vatandaşlarının da hemfikir olması gerekmektedir, aksi takdirde yönetici yönetim gücünü kaybeder. Hobbes'un felsefesinde saklı olan ikinci anlam ise güvenliğin politik meşruluğun temeli olmasıdır. İnsanlar yalnızca güvenliklerinin riskte olduğunu hissettiği zaman kurallara uyma ihtiyacı duyacaktır. İnsanlar bir iç ya da dış unsur tarafından güvenliklerinin tehdit edilmediğini düşünürlerse kurallara uyma ihtiyacı duymazlar ve yönetim meşruluğunu kaybeder. Hobbes'un felsefesinde barınan üçüncü anlam ise yöneticinin, korkularımızın yargıcı olmasıdır (Bkz. Robin, 2012: 120-125). Diğer bir deyişle, yönetici korku unsurlarını belirlerken ortak bir iradeye göre karar vermelidir, kararları adaletli ve kesin olmalı, ayrıca kolektif bilinci yansıtmalıdır. Yönetici meşruluğunu ancak bu yolla sağlayabilir.

Niccolo Machiavelli'nin felsefesinde de korkunun, güç ve iktidar ile olan ilişkisine vurgu yapılmaktadır. Machiavelli, *Prens* (1532) adlı eserinde bir prensin ya da herhangi bir devlet yöneticisinin iyi örgütlenmiş bir devlet yapısı oluşturabilmesi için baskı ve şiddete dayalı bir korku ortamını tesis etmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır. Bu noktada önemli olan baskı ve şiddet yoluyla oluşturulan korkunun kontrol altında tutulabilmesidir. Machiavelli düşüncesini şu şekilde aktarmaktadır: "Güvenliği sağlama bağlamak üzere bir seferde ama gereksiz yere uzatmadan ve olabilecek en erken anda iyiliğe çevrilerek yapılan zulme (eğer kötülükten iyi olarak söz edilebilirse) iyi kullanılmış diyorum" (Machiavelli, 1994:74). Machiavelli'nin şiddet yoluyla ortaya çıkarılan korkunun, iktidar adına yönetme gücü sağlaması konusunda inancı tamdır. Ancak korkuyu yaratacak şiddetin derecesi ve zamanı iyi ayarlanmak zorundadır. Aksi takdirde korku, yönetici için

bir yönetim ve güç aracı olmaktan çıkıp, kendi egemenliğini sonlandıracak bir nedene dönüşecektir.

Hobbes ve Machiavelli'nin ortaya attığı korku temelli iktidar düşüncesi daha çok sınırları belli, göç hareketliliği kısıtlı, küresel ekonominin çok sınırlı bir şekilde toplumsal değişimlere neden olduğu bir dönem ve devlet yapısı için geçerli olduğunu düşünmek yanlış olmayacaktır. Nitekim güvenlik ihtiyacı ve bu ihtiyaca olan inanç farklı dönemlerde farklı özellikler kazanmıştır. Örneğin avcı-toplayıcı, yani hareketli toplumlarda güvenlik ihtiyacı, toplumu oluşturan bireylerin yaşamının korunması anlamına gelirken, yerleşik hayata geçmiş tarım toplumlarında güvenlik ihtiyacı yalnızca yaşamın korunması değil, aynı zamanda bireylerin sahip olduğu malların ve ürünlerin korunması anlamına gelmektedir. Sürekli değişen sosyal yapı içerisinde gittikçe genişleyen güvenlik ihtiyacı, korku duyulan unsurların alanını da genişletmektedir; toplum yapısı ne kadar karmaşık hale gelirse, korku nesneleri de o oranda artmaktadır.

Thomas Hobbes'un ve Niccolo Machiavelli'nin belirttiği korkunun toplulukların temelini oluşturması ve politik devamlılığın bir aracı olarak kullanılması düşüncesi, modern dünyada da geçerliliğini korumaktadır. Farklılık gösteren nokta ise şudur: Hobbes, yönetim sürecinde topluluğu oluşturan vatandaşları eyleyenler olarak görür, bu düşünceye göre yöneticinin ve yönetimin meşruluğu, yöneticinin devamlılığı sağlamak için belirlediği korkunun vatandaşları tarafından onaylanmasına bağlıdır. Yöneticinin belirlediği korku, tüm vatandaşların ortak amacına hizmet etmelidir. Ancak bu şekilde yönetici ve yönetim meşruiyetini sağlayabilir. Hobbes'un ifade ettiği korkular yaşadığı dönem koşulları nedeniyle daha somut ve durağandır. Değişimin uzun sürdüğü ve toplumsal hareketliliğin daha sınırlı olduğu bir dönemde ortaya atılan bu fikirler günümüzde küresel ekonomi ve kitle iletişim araçları ile birlikte farklı bir konuma taşınmıştır. Günümüz dünyası daha akışkan haldedir. Güvenliğin ve korkuların sınırlarını belirlemek bunlara karşı önlem almak ya da küresel sistemin etkilerinden kurtulmak mümkün değildir. Bu yüzden topluluğu oluşturan bireyleri eyleyenler olarak gören Hobbes felsefesi günümüzde farklı bir boyut kazanmaktadır; modern dünyada toplumları oluşturan bireyler eyleyenler (özne) olmaktan çok kurban (nesne) niteliğindedir.

İKİNCİ BÖLÜM

GÜNÜMÜZ DÜNYASINDA KORKU KÜLTÜRÜ

2.1. AKIŞKAN MODERNİTE VE KORKU KÜLTÜRÜ

Sosyolog ve filozof Zygmunt Bauman, günümüz dünya yapısını ya da başka bir deyişle birçok bilim insanının postmodernizm olarak adlandırdığı olguyu 1999 yılında yayımladığı *Akışkan Modernite*² adlı kitabında kitaba başlığını veren kavram ile açıklamaktadır. Bu kavramın temelinde belirsizlik yatmaktadır. Her şeyin akışkan halde bulunduğu ve sürekli değişim içinde olduğu bir yapıdır akışkan modernite. Bauman akışkan modernite kavramını şu şekilde açıklamaktadır:

Bir süre önce adına postmodernizm ve benim daha yerinde bir ifadeyle “akışkan modernite” demeyi tercih ettiğim olgu, değişmeyen tek şeyin değişim, kesin olan tek şeyin ise belirsizlik olduğunun gittikçe kesinleşen kanıtıdır. Yüz yıl önce “modern olmak” demek, mümkün olan “en üst mükemmellik aşamasına” ulaşmaya çalışmak demekti —şimdi ise sonu gelmeyen bir gelişme süreci, ulaşılacak bir nihai amacın ve böyle bir isteğin olmaması demek. (Bauman, 2017: 12-13)

Bauman akışkan modernite kavramı ile geçmiş ile günümüz arasındaki zıtlığı ortaya koymaktadır. Bir yüzyıl önce modernite olarak adlandırılan olgunun merkezinde geleceği kontrol etmek ve kesinleştirmek varken, akışkan modernitenin merkezinde geleceğin belirsizliği ve belirsizliğin kesinliği yer alır (Bauman, 2017: 13-14). Böyle bir dünya düzeni içerisinde güvenlik duygusu da belirsizlik içerisinde. Güvenlik duygusu her ne kadar çeşitli güvenlik eylem planları ile destekleniyor gibi görünse de sağlayacağı korumanın belirsizliği nedeniyle anlam kaybına uğrayacaktır. Günümüz dünyası işte bu belirsizlik üzerine kuruludur ve bu belirsizlik de korkuyu ortaya çıkarmaktadır. Korkunun, felsefede de yer alan en önemli kökenlerinden biri de belirsizliktir. Kişi

² 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 öne plana taşımasıyla alakalıdır. *Akışkan Modernite* kitabı 1999 yılında yazılmış olmasına rağmen, akışkan olarak betimlenen toplumsal değer ve yargılar Bauman’ın daha sonra yazdığı *Liquid Fear* (2006), *Liquid Times* (2007), *Retrotopia* (2017) adlı kitaplarında da günümüz toplum yapısını tanımlamak adına geçerliliğini korumaktadır.

yalnızca bir olayın gerçekleşebileceğini bildiği için korkmaz, korkulan olayın gerçekleşme ihtimalinin çok düşük olduğu ya da hiç olmadığı bilinse bile korku ortaya çıkabilir. David Hume'un giriş bölümünde de aktarılan düşüncesinde olduğu gibi bir olay, belirsiz ya da muhtemel olduğunda korku ya da umudun yükselmesine neden olur. Belirsizlik, geçmişte yaşanmış kötü bir deneyimin anımsanmasına neden olur, bu nedenle kişi gerçekleşebilecek olaylara yönelik olumsuz duygular geliştirir, çünkü belirsizlik, geçmiş ve gelecek arasındaki sınırları muğlak hale getirir. Belirsizlik, kişinin zihninde birçok alakasız olayı hayal etmesine, dolayısıyla huzursuzluğa neden olmaktadır. Bauman bu huzursuzluğu ve belirsizliği türetilmiş korku olarak tanımlar: "Türetilmiş korku, en açık şekilde tehlikeye, güvensizlik duygusuna ve hassasiyete yatkın olma duyarlılığı olarak tanımlanan zihnin sabit sınırıdır" (Bauman, 2006: 3). Korku tarihin her döneminde olduğu gibi günümüz dünyasında da toplumları derinden etkilemektedir. Fakat belirsizliğin ortaya çıkardığı bu türetilmiş korku düşüncesi, günümüz ekonomisi ve siyasal yapısı ile iç içe geçtiği için bireyler üzerindeki etkisini nispeten daha çok hissettirmektedir.

Küresel ve liberal ekonomi, pazarı hareketli tutmak ve serbest ekonomi akışını sağlamak için sınırları ortadan kaldırmak zorundadır. Bu durum 'açık toplum' kavramını ortaya çıkarmaktadır (Bauman, 2006: 96). Açık toplum yeterli kontrolün sağlanmadığı bir ekonomik pazar görevi görmektedir. Sınırları belirsiz olan bu açık toplumda 'açıklık', ticaretin, sermayenin, bilginin, tehdidin, silahların, suçun ve terörün küreselleşmesi anlamına gelmektedir. Bauman, açık toplumun belirtilen yan etkilerini tanımlamak için 'negatif küreselleşme' kavramını kullanmaktadır. Negatif küreselleşme, açık toplumun neden olduğu küresel korkuları ifade eden bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Açık toplumlar ile dolu küreselleşmiş bir dünyada, güvenlik yalnızca bir ulusun ya da topluluğun tekeline değildir.

Akışkan modernite koşulları altında yaşamak, mayın tarlasında yürümeye benzetilebilir: Herkes her an herhangi bir yerde bir patlama olabileceğini bilir, fakat kimse patlamanın kesin olarak ne zaman ve nerede olacağını söyleyemez. Küreselleşmiş bir gezegende bu durum evrenseldir – kimse bundan ve doğacak sonuçlardan muaf değildir. (Bauman, 2017: 18)

Herkesin bir şekilde birbirine bağılı olduğu küresel dünyada, korkudan kaçacak bir yer yoktur. Bu durumda bireyin, kendisini çevreleyen her şeyde kötülüğü görme potansiyeli artacak ve korku dolu bir dünya ile çevrelendiğı düşüncesi pekişecektir.

Bauman'ın açık toplum ve negatif küreselleşme ile ilgili düşünceleri, Frank Furedi'nin 'korku kültürü' kavramı ile uyushmaktadır. Furedi'ye göre "Bu kültürün temelinde, insanın, gündelik yaşamını tehdit eden yok edici güçlerle kuşatılmış olduğu inancı vardır" (Furedi, 2014: 8). Bu kültüre göre korku, kişisel deneyimlerin sonucu olarak meydana gelen bir olgu olmaktan çıkıp, kitle iletişim araçları ve siyasi söylemler gibi çeşitli yollarla abartılı şekilde aktarılan, dolaylı olarak deneyimlenen bir olgu haline gelmiştir.

Sürekli güvenli bir alan yaratma mücadelesi ve bu durumun dünyanın temel ekonomik ve politik sistemi ile çatışma halinde olması modern bir paradokstur. Bir yandan ekonomik refah sağlamak için sınırların olmadığı, herkesin birbirine doğrudan ya da dolaylı olarak bağılı olduğu küresel ekonomiye uygun bir topluluk oluşturma gerekliliğı öte yandan diğer toplumlardan yalıtılmış güvenli bir alan yaratma düşüncesi negatif küreselleşmeden dolayı mümkün görünmemektedir. Nitekim küresel pazar bir yandan güvenlik vaatleri satarken öte yandan yeni güvenlik alanlarına ihtiyaç duyulan tehdit nesneleri üretmektedir. Bauman'ın ifade ettiğı şekliyle: "*Olumsuz küreselleşmeyle yürütölen toplumların sapkın 'açıklığı', adaletsizliğin ve dolayısıyla çatışmanın ve şiddetin başlıca sebebidir*" (Bauman, 2006: 96-98). Toplamların sınırsız açıklığı, bir anlamda serbest ekonomi ile sürekli zenginleştiğı ve güçlendiğı düşünölen toplumların zayıflığını ve kırılganlığını göstermektedir, çünkü günümüz dünyasında korkular ve tehlikeler akışkan haldedir ve onları durduracak bir şey inşa etmek mümkün değildir.

Daha önce ifade edildiğı gibi her şeyin akışkan olduğu günümüz dünyasında, korku nesnelerinin de belli bir sınırı ve limiti yoktur, bu durum korku nesneleri ve güvenlik söylemleri ve önlemleri arasında asla bitmeyen bir savaşa dönüşmüştür. Bu savaşın günümüzdeki en yaygın ve en etkili korku kavramı terör, en yaygın güvenlik söylemi ise 'terörle savaş'tır. Terör bireyler, açık toplumlar ve serbest ekonomi için genel anlamda hareketliliğin kısıtlanması anlamına gelmekte iken, iktidarlara daha fazla hareket alanı sağlayarak hem ekonomik sistem üzerinde hem de hitap ettikleri bireyler ve toplumlar üzerinde daha fazla hakimiyet ve hareket alanı kazandırmaktadır. Bu bitmeyen savaşta,

iktidarlar daha fazla mücadele ve güvenlik söylemleri altında eylemlerini meşrulaştırma mücadelesine girerler. Amerika Birleşik Devletleri eski başkanı George W. Bush'un 20 Eylül 2001'de kongre üyelerine ve halka yaptığı konuşmada belirttiği üzere bu sözde mücadelenin adı 'terörle savaş'tır. Sürekli mücadele içerisinde olduğunu ifade eden iktidarın da korku nesnelerinin sınırsızlığı ve küreselliği gibi sınırsız ve küresel olması gerekmektedir. Svendsen, iktidarların bu sözde mücadele söylemlerini şu şekilde ifade etmektedir:

Korkunun temsilcileri tüm dünyaya yayılmışlardır; bu yüzden özgürlüğün temsilcileri de korkuya karşı kavgalarında aynı şekilde küresel davranmalıdır. Bir bütün olarak dünya ABD'nin yetki sınırlarına girer ve her terör eylemi ABD'ye ve bir bütün olarak dünya barışına karşı bir tehdit haline gelir, bu eylemin dünyanın neresinde meydana geldiğinin bir önemi yoktur. (Svendsen, 2017: 153-154)

Korku ile mücadele söylemleri, alıntıda da aktarıldığı üzere iktidarlar için küresel bir hareket alanı sağlamaktadır. Küresellik bir yandan ayrı ayrı tüm toplumları ya da devletleri aynı hizaya getirirken, aynı zamanda tüm ilişkilerden de sorumlu duruma getirmektedir. Bu durum terörle mücadele için uluslararası alanda politik meşruluk sağlamaktadır. Görülüyor ki, Thomas Hobbes'un korkunun politik bir araç olarak kullanılması düşüncesi, modern dünyada da geçerliliğini korumaktadır. Ancak günümüzde bireylerin durumu Hobbes'un tanımladığından farklıdır. Frank Furedi modern dünyadaki bireylerin durumunu şu şekilde ifade etmektedir:

Böylece çaresiz özneler —yani yüksek beklentileri olmayan, etkisiz birey ve gruplar —ortaya çıktı. Giderek, insanları kendi yaşamlarını belirleyen kişiler olarak değil de koşulların kurbanı olarak görmek bizi daha fazla rahatlatmaya başladı. Bu gelişmelerin sonucunda, güzel bir yaşamı, kendini sınırlama ve riskten kaçınma ilkeleriyle eşitleyen bir dünya görüşü ortaya çıktı. (Furedi, 2014: 205)

Belirtilen türde bir dünya görüşüne sahip nesne konumundaki insan, içinde yer aldığı devlet sisteminde yönetimin ve yöneticinin eylemlerini sorgulama ya da karşı çıkma gücüne sahip değildir. Dolayısıyla günümüz hükümetleri korkularımızı, eylemlerimizi, söylemlerimizi ve yaşam şeklimizi şekillendirmede tüm zamanlardakinden daha fazla

güce sahiptir. Devletin varlığını sürdürebilmesi için varoluşunun meşrulaştırılması gereklidir, yani devletin gerekliliği ikna edici değilse o zaman böyle bir sistemin varoluşu herhangi bir anlam ifade etmeyecektir. Bu düşünceye göre sistem kendini meşrulaştıracak eylem ve söylemler geliştirmelidir.

Hobbes, Machiavelli, Locke ve Rousseau gibi toplumsal sözleşme kuramcıları devletin oluşmasında bireylerin açık onaylarının gerekliliğinin altını çizseler de açık olmayan onayın da geçerliliğini kabul ederler (Aktaran: Wolff, 2006: 42-43). Açık onay devletin güvenlik için gerekliliğini ifade etmek olarak düşünülürken, açık olmayan onayın tesis edilecek güvenlikten faydalanmanın dile getirilmeyen bir nitelik taşıdığı düşünülür. Açık olan ya da olmayan iki tür onayda da devletin meşruiyetinin temelinde yatan düşünce korkunun kontrol altında tutulduğu güvenli bir yaşam alanıdır. Meşruiyetini vatandaşlarının yaşam güvenliği ile sağlayan otorite, herhangi bir şekilde bu güvenliği sağlayamıyor izlenimi verirse, bu durum onu meşru kılan düşüncenin ortadan kalkmasına neden olacaktır, dolayısıyla devlet devamlılığını sağlayabilmek için korkuya sebep olan unsurlarla mücadele ettiğini net bir şekilde göstermelidir. Svendsen bu düşünceye şu şekilde vurgu yapar: “Devlet kendi eylemlerini korkuyu yaratan tehlikeye referansla meşrulaştırmak zorundadır. Kendi meşruiyetini sağlamlaştırmak için de bu tehlikeler genelde fazla dramatize edilecektir” (Svendsen, 2017: 145). Svendsen’in iddiasına göre, modern dünyada devletler ve onları temsil eden hükümetler meşruiyetlerini bu aşırı dramatize edilmiş korku senaryoları ile sağlamaktadır.

2.2. KORKUNUN YENİDEN ÜRETİMİ

Günümüz dünyasında sınırsız bir şekilde türetilmeye açık olan korku nesneleri, çoğunlukla gerçek anlamda güvenlik durumumuzu tehdit edecek nitelikte değildir. Karma bir toplum yapısı içerisinde yer bulan korku, deneyimlerimizden bağımsız olarak kolektif bir bilincin yansıması olabilmektedir. Frank Furedi bu düşüncüyü şu şekilde açıklamaktadır:

Kişisel deneyimlerimiz hayal gücümüzü ve korkularımızı biçimlendirir. Oysa günümüzde yaşadığımız korkuların çoğu kendi kişisel deneyimlerimizden kaynaklanmıyor. Batı toplumlarında yaşayan insanlar, geçmişe kıyasla, hastalık, acı ve ölüm gibi deneyimlerin oldukça uzağında; bunun yanında kişisel güvenlik de görülmedik ölçüde artmış durumda; ama korku giderek

hayatımıza daha çok yayılıyor. Batı toplumları bir korku kültürü etkisine giriyor. Bu kültürün temelinde, insanın, gündelik yaşamını tehdit eden yok edici güçlerle kuşatılmış olduğu inancı var. (Furedi, 2014: 8)

Belirtilen korku kültürü deneyimlerini ortaya çıkaran en önemli öge dildir. Dil, sözcükler aracılığı ile düşünceleri ya da duyguları yansıtırken, sözcükler de düşünceleri ya da duyguları şekillendirebilir. Bunun nedeni sözcüklerin, düşünceyi ya da duyguyu ortaya çıkaran deneyimlerin izini taşımasıdır. İnsan zihni, bilinç düzeyinde ya da bilinçaltı düzeyde, deneyimlerin ortaya çıkardığı duygu ve düşünceleri sözcükler aracılığı ile depolar. Krishnamurti, dil ve korku ilişkisini şu şekilde açıklamaktadır: “Sözcükler, anıları ve çağrışımları ortaya çıkarır ki, bunların hepsi bilinçaltının bir bölümüdür ve aynı zamanda korkuyu da oluşturur” (Krishnamurti, 2012: 57). Böylece sözcükler, doğrudan ya da dolaylı olarak yaşanan deneyimlerin yarattığı etkiyi benzer şekilde ortaya çıkarabilir. Deneyimlerin belirli sözcüklerle zihinde kodlanması, bu sözcüklerin tekrar kullanımında yaşanan deneyimin hatırlanmasına neden olmaktadır. Dil aracılığıyla kodlanan deneyimlerden en önemlilerinden biri de korkudur. Bu durumda deneyimlenen korkuların yeniden ortaya çıkmasının dilin etkisi altında olduğu söylenebilir. Korku kültürü içinde yaşayan bir toplumda, sözcüklerin ortaya çıkaracağı çağrışımlar korku deneyimleri olacaktır. Dilin bu özelliği, günümüz dünyası iktidarları için hayali korku deneyimlerini gerçeklik zeminine oturtarak iktidarlarını pekiştirmelerini sağlamaktadır.

Günümüz toplumunun korkuları, gerçeklikten uzak ancak gerçeklik izlenimi verilmiş korku senaryoları ile beslenmektedir. Oluşturulan korku senaryolarında ise kurban konumundaki vatandaşlar için korumayı sağlayacak tek gücün hükümetler olduğu düşüncesi çeşitli kitle iletişim araçları ile pekiştirilmektedir. François Debrix dünya siyasetinde yaratılan bu gerçekçi izlenimi ‘boyalı gerçeklik’ (Bkz. Debrix, 2003: 151-190) olarak tanımlamaktadır. Svendsen ise boyalı gerçeklik kavramını şu şekilde açıklamaktadır:

Bu uluslararası politikayı sansasyonel biçimde sunan, boyalı magazin gazeteciliği ile benzer bir biçime sahiptir. Bu takdim şekli, eğer sağlam politik adımlar atılmazsa tüm medeniyetimizi mahvedecek şiddetli bir anarşi manzarası uyandırmak suretiyle azami miktarda korku uyandırmak isteği tarafından yönetiliyormuş gibi görünmektedir. (Svendsen, 2017: 148)

Dünya genelinde korkuya neden olabilecek şiddet, terör, salgın ve savaş gibi olaylar yalnızca sınırlı sayıda insanın bireysel deneyimiyken, yani fiziksel olarak yalnızca onları hedef alırken, kitle iletişim araçları ya da yönetimler tarafından aktarılacak tüm dünyayı tehdit eden kolektif bir korku deneyimi haline gelmektedir. Aktarılan betimlemeler hem bilinç düzeyinde hem de bilinçaltı düzeyde korkuyu ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla dünya genelinde pek çok insanın yaşadığı korku kendi fiziksel deneyimlerinden çok, dil aracılığıyla aktarılan deneyimler yoluyla ortaya çıkmaktadır.

Dile sıkı sıkıya bağlı olan dolaylı deneyim, kelime oyunları ve türlü söylemlerle insan zihnini manipüle eden bir silaha dönüşebilir. Bu durumda korkuyu ortaya çıkarabilecek eylemlerin gerçekleşme ihtimalinin toplumsal ya da bireysel düzeyde bir önemi yoktur. Önemli olan sözcüklerin ortaya çıkardığı çağrışımlar yoluyla korku deneyimlerinin tekrar tekrar vurgulanmasıdır. Yuval Noah Harari, *Sapiens* (2015) adlı kitabında bu durumla ilgili olarak hayali gerçeklikten bahseder. Harari'ye göre "hayali gerçeklik herkesin inandığı bir şeydir ve bu ortak inanç sürdüğü sürece hayali gerçeklik dünyada belli bir güce sahiptir" (Harari, 2017: 44-55). Hayali gerçeklik, yalandan farklıdır, ifade edilen hayali gerçekliğin kanıtlanması beklenmez, yapılması gereken tek şey ifade edilen hayali gerçekliğe inanan bir toplum oluşturmaktır. Korkuya neden olan olguların sürekli ifade edildiği ya da dayatıldığı bir ortamda ifade edilen durumun doğruluğunu teyit etme ihtiyacı çok zayıftır, dolayısıyla insanlar hayali gerçekliğe (yaşama bağlılık ve hayatını devam ettirme isteği nedeniyle) içgüdüsel olarak inanmaya başlar. İlkel zamanlarda yaşamış bir insanın şiddetli doğa olayları karşısında güçsüz oluşu korkuya neden olacağından, doğa olaylarını neden-sonuç ilişkisi açısından inceleme şansı olmayacaktır, bunun yerine ortaya atılan mitlere inanmak ve üstün bir güce bağlılık hissetmek daha rahatlatıcı olacaktır. Her ne kadar modern insan zihinsel olarak daha farklı bir konumda olsa da korku duygusu etkisini aynı güçte devam ettirmektedir. Görülüyor ki, dil oluşturduğu etkiyle hayali gerçeklikler ortaya çıkarabilir; söz sanatları, özenli ve kritik seçilmiş kelimeler ile gerçeklik duygusu pekiştirilip korkuya neden olan olgular ortaya atılabilir ve bu olgulara inanan geniş kitleler etkili söylemlerin peşinden sürüklenebilir. Kısacası egemen/emperyalist gücün dili korkuyu ortaya çıkarabilme kapasitesine sahiptir.

Günümüz dünyasındaki gerçeklik algısı ile ilgili diğer bir açıklama ise Fransız düşünür Jean Baudrillard tarafından ortaya atılmıştır. Baudrillard, simülakrlar ve

simülasyon kavramlarıyla günümüz gerçeklik algısını sorgulamaktadır. Baudrillard’a göre günümüz toplumlarında gerçeklik kavramı anlamını yitirmiş ve yerini simülasyonlar almıştır. Simülasyonlar gerçeklik tabanı aramadan, gerçeklik izlenimi veren, gerçekte aynı belirtileri gösteren ancak gerçek olmayan olgulardır (Baudrillard, 2016: 13-15). Simülasyonda sahte ve gerçek iç içedir ve ayrılmaz durumdadır, yani simülasyonun asıl amacı gerçekliği ortadan kaldırmaktır. Ortada artık gerçeklik diye bir şey yoktur, onun yerini alan simülakrlar vardır. Baudrillard günümüz gerçeklik durumunu şu şekilde ifade eder: “Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun bırakılmış, kendi kendini aynı yörünge çevresinde dolanan modeller aracılığıyla yineleyen ve farklılık simülasyonu üretmekten başka bir şey yapmayan bir hipergerçekten söz edebiliriz” (Baudrillard, 2016: 15). Gerçekliğin geleneksel yapıdan kopması ve istenildiği gibi türetilmesi iktidar eylemleri ile sıkı sıkıya bağlıdır. Baudrillard gerçeklik ve iktidar arasındaki ilişkiyi şu örnekle açıklamaktadır:

Gerçek hırsızlık ile simüle edilen hırsızlık arasında hiçbir “nesnel” fark yoktur. Gerçek bir hırsızlık olayında da aynı şeyler yapılmakta; aynı göstergelere başvurulmaktadır. Kurulu düzen açısından bunların gerçek göstergelerden hiçbir fark yoktur. (Baudrillard, 2016: 39)

Simülasyon sürecinin gerçeklikten ayırt edilmesini ya da yalıtılmasını engelleyen şey “ortalıkta gerçekten başka bir şey görmeyen; gerçekten başka bir şey düşünemeyen bir düzenin varlığıdır. Çünkü bu düzen yalnızca gerçeğin bulunduğu bir ortamda var olabilmektedir” (Baudrillard, 2016: 40). Burada ifade edilen simülasyonun amacı gerçekliğe saldırıdır. Bu durumda simülasyon var olan düzeni tehdit eden bir gerçekliktir. Aksi düşünüldüğü takdirde, yönetim gücünün bir simülasyonu cezalandırma gibi bir yetki alanı yoktur. Bu durumda iktidarın yapacağı şey “... her tarafa yeniden gerçek ve gönderen sistemleri yerleştirerek, bizi toplumsal gerçekliğin varlığıyla ekonominin ciddiyeti ve üretimin amaçları bulunduğu inandırabilmektir” (Baudrillard, 2016: 41). Gerçeklik algısını ortadan kaldırma ya da sarsma anlamında simülasyon iktidarlar için önemli bir tehdittir. Çünkü iktidar kendi varlığını yalnızca var olan gerçeklik düşüncesi üzerine kurulmuş düzen içerisinde koruyabilmektedir. Bu durumda iktidar da simülasyona başvurmaktadır.

Gerçeğin ürettiği tarihi tehditlere karşı iktidar her zaman bir caydırma ve simülasyon oyununa başvurmuştur. Bu işi kesintisiz bir şekilde ürettiği gerçeğe eşdeğer göstergeler aracılığıyla (tabii bu arada bütün karşılıkları da darmadağın ederek) yapmıştır. Günümüzde simülasyon tarafından tehdit edilen (göstergeler oyunu içinde yok olup giden) iktidar: hem gerçek hem de bunalım üreterek yapay toplumsal, ekonomik ve politik mücadele biçimleri sunmaktadır... Çağımıza özgü temel bir hastalık varsa: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir. (Baudrillard, 2016, 42)

Baudrillard'ın ifade ettiği iktidarların varlıklarını simülasyon ile sürdürme düşüncesi günümüzde bireylerin zihinlerini sürekli olarak meşgul eden ve onları pasifleştiren korku senaryoları aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu konuyu daha açık hale getirecek en çarpıcı örnek 11 Eylül 2001'de Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan terör olayı ve olayın devamında Irak'ın işgal edilmesidir. Irak'ın terörü desteklemesi, kimyasal silah üretimi ve demokrasi yoksunluğu gibi söylemler, tüm insanlığın tehdit altında olduğu algısı yaratarak, onları korku çemberinde birleştirmiştir. Bu korku senaryoları Amerikan vatandaşlarının büyük bir çoğunluğunu ikna etmiş ve uluslararası toplumda da yer edinmişti. Böylece Amerikan hükümeti eylemlerini meşrulaştıracak yasal düzlemi korku senaryoları ile oluşturmuştu. Amerikan hükümetinin eylemlerinin gerçeklikten yoksun korku senaryosu olarak nitelendirilmesinin sebebi, savaş sonrasında ortaya atıkları iddiaları destekleyecek herhangi bir kanıt sunamamış olmalarıdır (Bkz. Svendsen, 2017: 149-157). Yine de tüm bu söylemler, Amerika'nın Ortadoğu'daki menfaatlerini meşrulaştırmıştır. Sonuç olarak bir sonraki Amerika Birleşik Devletleri başkanlık seçiminde (2004) George W. Bush'un, ortaya atılan tehditlerle mücadele gücüne sahip olduğu algısı yaratılıp yeniden başkanlığa seçilmesinin yolu açılmıştır.

Bu senaryolar her ne kadar tüm insanlığı ikna etmeyi başaramamış olsa da sürekli ortaya atılan şiddet ve korku söylemlerinin gerçekleşme ihtimalinin zihinsel olarak var olması, korku içinde yaşayan modern insanı etkisiz hale getirmiştir. İddia edilen şiddet olaylarının gerçekleşmesi halinde eyleyen bir insan sıfatı taşımak yerine kurban sıfatı taşımak sorumluluk açısından da daha rahatlatıcıdır (Bkz. Furedi, 2014: 145-155). Tüm bu düşünceler Debrix'in boyalı gerçeklik ve Baudrillard'ın simülasyon kavramları ile örtüşmektedir. Korkular bir gerçeklik zeminine oturtulmaya çalışılarak iktidar aracı olarak kullanılmaktadır. Giriş bölümünde de ifade edildiği gibi "siyasi korku boşluktan

doğmaz —yaratılır ve devam ettirilir” (Svendsen, 2017: 149). Toplumda yaratılan bu korku bilinci sürekli olarak risk faktörüne vurgu yaparak, gerçekleşme ihtimali çok düşük olan olaylar karşısında bile hastalık derecesinde önlemler alınmasına neden olmaktadır. Ayrıca yaratılan korku bilinci, özgürlüklerimizi kısıtlayacak önlemlerin herhangi makul bir açıklama yapılmaksızın uygulanması karşısında sessiz kalmamızı da neden olmaktadır.

Politik açıdan bakıldığında dilin insanları yönlendiren farklı ideolojileri ve iktidarın söylemlerini gerçeklik zeminine oturtma amacıyla kullanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır, çünkü tarih boyunca tüm politikacılar güç edinimlerini hitabet gibi söz sanatlarına dayalı olarak geliştirmişlerdir. Bunun amacı politikacıların öne sürdükleri temel iddialara taraftar toplama isteğidir. Bu nedenle politikacılar söylemlerini, yalnızca insanların düşünce ve inançlarına vurgu yapma amacıyla değil, aynı zamanda kontrol etme amacıyla da kullanmaktadır. Politik dilde oluşturulan söylemlerin amacı bir yandan politikacılar tarafından ortaya atılan ideolojiyi desteklemek ve mutlak hâkim kılmak iken öte yandan karşı görüşleri ortadan kaldırmaktır. Bu noktada dil içerisinde kullanılan sözcüklerin seçimi, sözcüklerin dizimi, kullanım sıklığı, yeni kelimelerin türetilmesi, ideolojiye aykırı sözcüklerin kullanım dışı bırakılması ya da farklı anlamlardan yalıtılması gibi yöntemler belirlenir. Böylece aktarılacak istenen ideoloji, dinleyici için zihnini sürekli meşgul eden ya da eleştirel düşünmesini engelleyen bir yapıya bürünür. George Orwell *1984* adlı eserinin ek bölümünde ‘yenisöylem’ kavramı ile dil, politika ve gerçeklik ilişkisini çarpıcı bir biçimde tanımlar:

Yenisöylem'in amacı, yalnızca İngos'un sadık izleyicilerinin dünya görüşü ve düşünsel alışkanlıklarına uygun düşecek bir anlatım ortamı sağlamak değil, aynı zamanda bütün öteki düşünce biçimlerini olanaksız kılmaktır. Yenisöylem tümünden benimsendiği ve Eskiöylem tümünden unutulduğu zaman, her türlü sapkın düşüncenin —yani İngos ilkelerinden sapan her türlü düşüncenin— olanaksızlaşması amaçlanıyordu, çünkü insanlar sözcüklerle düşünüyorlardı. (Orwell, 2013: 335-336)

Orwell'in yenisöylem kavramı her ne kadar kurgusal bir politik yapıyı tanımlarken kullanılmış olsa da modern dünya yönetimlerinin güç elde etmek ya da mevcut güçlerini korumak için izlediği yol ile örtüşmektedir. Yani günümüz politikacıları, bir yandan bireylerin mevcut politik sistemin dayattığı korku senaryolarının dışına çıkmasını engellerken öte yandan da alternatif düşünce sistemlerini korku dolu söylemler ile baskılamaktadır.

Korku, gerçeklik ve iktidar arasındaki ilişkideki bir diğer önemli kaynak ise kitle iletişim araçlarıdır. Dünya çapında varlık gösteren televizyon, medya ve internet ağı, korkunun yeniden üretiminde hem korku nesneleri hem de iktidar için hareket alanı sağlamaktadır. Kitle iletişim araçları bir yandan korku nesnelerinin kendi kapasitelerinin çok ötesinde sanki her an her yerde tanıklık edilebilecek bir tehdit unsuru gibi aktarılıp, evrensel korku haline gelmelerini sağlarken öte yandan bu korku nesneleri ile sürekli mücadele ettiğini iddia eden iktidarların söylemlerine evrensel nitelik kazandırmaktadır (Bauman, 2006: 107). Bu durumda kitle iletişim araçlarında yer alan haberler aşırıya kaçma eğilimi gösterirler, böylece hitap ettiği toplumda korku uyandırarak sağlıklı düşünme potansiyelini en alt seviyeye indirirler. Kitle iletişim araçları korku nesnesinin taşıdığı riskleri, çeşitli alanlardaki uzmanlar eşliğinde sansasyonel bir şekilde aktararak, olayların ciddiyetine sürekli olarak büyüteç ile bakan bir korku toplumu ortaya çıkarırlar. Kitle iletişim araçlarına, mevcut sistem gereği, bağımlı bir şekilde yaşayan günümüz insanı için görmek, gerçekliğin bir parçasıdır. Ancak günümüzde “Gerçeklik, tahtından feragat etmiştir. Ortada artık sadece ‘temsiller’ —yani medya— vardır” (Sontag, 2004: 109). Kitle iletişim araçları yoluyla aktarılan şok edici görüntüler Baudrillard'ın ifade ettiği iktidarın gerçeklik zemini oluşturma isteği ile çok net bir biçimde bağlantılıdır. Susan Sontag *Başkalarının Acısına Bakmak* (2003) adlı kitabında bu durumu şu şekilde açıklamaktadır:

Televizyon kameralarınca izlenen ilk savaş olan Amerika'nın Vietnam'da yürüttüğü savaş da ölüm ve yıkımı, uzağı yakına getiren yeni tekniklerle sivillerin hayatına taşıyordu. O zamandan beri de yapıldıkça filme çekilen savaşlar ve katliamlar, evlerimizin içindeki küçük ekrana bağlı eğlencenin rutin öğelerinden birisi haline gelmiştir. Dünyanın her yerinde yaşanan dramlara maruz kalan izleyicilerin bilincindeki belirli bir çatışmaya değin bir gözlem noktası yaratmak, söz konusu çatışmalarla ilgili film karelerinin her gün ve tekrar tekrar yayılmasını gerektirir. Başlarından savaş deneyimi

geçmemiş insanların savaşı kavrayış biçimleri, şimdilerde esasen bu görüntülerin etkisiyle belirlenmektedir. Kısacası, bir şey, fotoğraflanarak (o şeyi ‘haber’ olarak izleyen başka yerlerdeki insanların gözünde) gerçek kılınmaktadır. (Sontag, 2004: 20-21)

Her ne kadar kitle iletişim araçları ile tekrar tekrar evlerimize giren görüntüler bir kameradan ya da fotoğraf makinesinden doğrudan ve tarafsız bir şekilde aktarılmış gibi düşünülse de bu görüntüler kurgusaldır. Bu kurgusallığın farkına varmamıza engel olan durum ise görüntülerin dehşet verici ve korkutucu olmasıdır.

Kitle iletişim araçları tarafından aktarılan savaşın (günümüzde özellikle terörün) sok edici görüntüleri bir yandan insanları pasif duruma getiren korku duygusunu ortaya çıkarırken öte yandan çeşitli söylemlerle ve yazılarla desteklenerek baskın ideolojiye hizmet etmektedir. Çünkü bir olayı fotoğraflamak, bir şeyleri dışarıda bırakmak demektir. ‘İliştirilmiş gazetecilik’ olarak adlandırılan bu durum, savaş ve çatışma alanlarında askerlerle birlikte hareket eden ve savaşı onların açısından aktaran gazetecilik türüdür. Susan Sontag’ın, bu tür bir gazeteciliğe karşı bakış açısı şu şekildedir:

Ancak fotografik görüntü, bir kopya olduğu (yani, apayrı fotografik kopyalardan kopyalanmış bir kurgu olmadığı) ölçüde bile, olmuş olan bir şeyin saydam bir yansımasını veremez. O, her zaman için, birinin seçtiği bir görüntüdür; fotoğraf çekmek bir çerçeve çizmek, çerçeve çizmek de bazı şeyleri dışarıda bırakmaktır. Dahası, resimlerle uzun uzun oynamak, dijital fotoğraf çağını ve bilgisayarda photoshop programıyla yapılan manipülasyonları önceleyen bir tekniktir. (Sontag, 2004: 45-46)

Fotoğrafların bu manipülasyona açık yapısı farklı amaçlar için kullanılabilir. Karanlık içerisinde bizi bekleyen korku dolu düşmanlar ya da toplumsal eylemsizliğimizi kurgusal bir yasa çeviren sözde bir birlik ya da farkındalık yaratmak oldukça kolaydır. Korku kültürü çerçevesine sıkışmış bireyler için medya aracılığıyla bir düşman yaratmak ya da başkalarının acısına bakmak hemen hemen aynı şeydir: korku dolu bedenlerin eylemsizliğine anlam yükleme mücadelesi. Sontag’a göre başkalarının acısına bakmanın ve onlarla kurgusal bir bağ kurmanın amacı şudur:

Başkalarına çektirilen ve bizim görüntüler şeklinde izlediğimiz acılarla kurduğumuz düşsel yakınlık, uzakta (televizyon ekranında yakın plan çekimle gösterilen) ıstırap çeken insanlar ile ayrıcalıklı izleyiciler arasında düpedüz gerçekdışı bir bağ olduğunu akla getirir ve bu bağ, iktidarla gerçek ilişkilerimizi düzenleyen mistifikasyonlardan biridir. Ne kadar çok sempati duyarsak, acılara yol açan gelişmelerde bir suç ortaklığımız bulunmadığı duygusuna kapılmamız da o ölçüde kolaylaşır. Sempatimiz, acizliğimizin yanı sıra masumiyetimizin de ilanıdır. (Sontag, 2004: 102)

Medya aracılığıyla yaratılan bu korku deneyimleri, bir yandan iktidar ve bireyler arasındaki ilişkileri sürekli olarak düzenleyen bir araç görevi görürken öte yandan eyleyen sıfatını yitirmiş korku toplumu için bir arınma görevi görmektedir. Bu durum Furedi'nin korku kültürü çerçevesinde tanımladığı çaresiz öznelerin riskten kaçınma ve kendini sınırlama yoluyla olayların sorumluluğundan kurtulma düşüncesi ile paralellik göstermektedir. Günümüz iktidarlara da eylemlerini meşrulaştırmak ve yetkilerini daha fazla genişletmek için korku kültürü altında yaşayan, yüksek beklentileri olmayan, etkisiz, itaatkâr birey ve gruplara ihtiyaç duymaktadır.

Fransız filozof Guy Debord ise *Gösteri Toplumu* (1967) adlı eserinde modern toplumlarda imge ve temsillerin nasıl hakikatin yerini aldığını, varlığın görünüş, yalanın ise hakikat gibi algılandığını şu şekilde vurgulamaktadır:

Modern üretim koşullarının hâkim olduğu toplumların tüm yaşamı devasa bir gösteri birikimi olarak görünür. Dolaysızca yaşanmış her şey yerini bir temsile bırakarak uzaklaşmıştır. Yaşamın her bir görünümünden kopmuş olan imajlar, bu yaşamın birliğini yeniden kurmanın artık mümkün olmadığı ortak bir akışta kaynaşırlar. Kısmi olarak göz önünde bulundurulmuş gerçeklik, ayrı bir sahte-dünya olarak, salt seyrin nesnesi olarak, kendi genel birliğinde sergilenir. (Debord, 2016: 13)

Debord, kitabının başlığında da kullandığı ‘gösteri’ kavramıyla, temsil ile gerçeğin birbirine karıştığını ortaya koymaktadır. Temsiller, gerçekliğin basite indirgenmiş ve imgelere sıkıştırılmış halidir. Bu temsiller artık modern bireyler için gerçeklikten farksızdır. Kapitalist ekonomi sistemi içerisinde temsillerin dolaşımını ve tüketimini gelişmişlik ve refahla özdeşleştirmek, gerçeklik algısını yitirmiş ve sürekli olarak zihinleri manipüle edilen edilgen bireyleri ortaya çıkarmaktadır.

Gösteri, sürekli bir afyon savaşıdır; malları metalar ile, kendi yasalarına göre giderek büyüyen ayakta kalma mücadelesini tatmin ile özdeşleştirmeyi insanlara kabul ettirmeyi hedefler. Fakat eğer tüketilebilir ayakta kalma mücadelesi sürekli büyüyen bir şey ise bunun nedeni ayakta kalmanın daima *mahrumiyeti kapsıyor* olmasıdır. Eğer giderek büyüyen ayakta kalma mücadelesinin ötesinde hiçbir şey yoksa, eğer bu büyümenin durabileceği hiçbir nokta yoksa, bunun nedeni bu büyümenin mahrumiyetin ötesinde olması değil, tam tersine zenginleşmiş mahrumiyet olmasıdır. (Debord, 2016: 28)

Alıntıdan da anlaşılacağı üzere tüketim toplumunun ulaşabileceği nihai bir hedef yoktur. ‘Gösteri toplumu’ kavramıyla Debord, sistem tarafından sürekli olarak türetilen temsillerin tüketimine dayanan ve gittikçe yabancılaşan bir topluluğun eleştirisini yapmaktadır. ‘Gösteri’ yalnızca mevcut düzenin devamlılığına hizmet eder ve alternatif düşünce yapılarını ortadan kaldırır. Bu düşünce sisteminde bireylerin eylemlerinin kitle iletişim araçları yoluyla aktarılanlarla uyum göstermesi beklenir. Birey ona sunulanı kabul ederek düşünür ve hareket eder. Dolayısıyla alıntıda aktarılan ‘zenginleşmiş mahrumiyet’ kavramı, yanılsamaların tüketicisi haline gelen bireylerin tükettikçe yitirdikleri kimliklerini ve etkisizliklerini vurgulamaktadır.

2.3. KORKU KAYNAKLI YABANCILAŞMA VE ÖTEKİLEŞTİRME

Önceki bölümlerde bahsedildiği gibi korku toplumunda iktidarın devamlılığı, korkunun varlığı ve onunla mücadele etme gücüne sıkı sıkıya bağlıdır. Gerçek bir tehdidin olmadığı yerde korku da olmayacaktır, korkunun olmadığı yerde ise kurallara ve yöneticiye ihtiyaç duyulmayacaktır. Böyle bir durumda toplumun ve iktidarın devamlılığını sağlayacak şey korkuya neden olabilecek tehdit unsurlarının varlığının hissettirilmesidir. İşte günümüz dünyasında da birçok sosyolojik ve psikolojik olumsuzluğa neden olan durum korkunun sürekli olarak türetilmesidir. Furedi’nin modern dünya kültürünü korku kültürü olarak adlandırmasının nedeni korkularımızı harekete geçiren abartılı risk söylemleridir.

Tüm gelişmiş teknolojilere, bilimsel ilerlemelere ve güvenlik önlemlerine rağmen insanlığın sürekli tehdit altında olduğu çeşitli kanallar yoluyla bizlere aktarılmaktadır. Gerçekleşme ihtimali çok düşük olayların, eylemlerin, cinayetlerin, tacizlerin, bulaşıcı hastalıkların, şiddetin, terörün ya da yalnızca teorik olarak ortaya atılan iddiaların sürekli olarak abartılı söylemlerle ve kitle iletişim araçlarıyla vurgulanması, bu iddiaları her an

gerçekleşmeleri mümkün olan saplantılı düşünceler haline getirmektedir (Bkz. Furedi, 2014: 7-20). Tüm bu abartılı iddialar korkularımızı arttırarak güvensizlik duygusunu beslemektedir. Ayrıca bu durum, iktidarların toplumu korumak için birçok konu ile mücadele ettiği algısını güçlendirerek uygulayacağı eylemleri meşrulaştırmaktadır.

İnsan ilişkileriyle ilgili belirsizliğin artması, her an her şey olabilir kanısını güçlendiriyor. Boşanma oranlarındaki artış veya iş güvencesinin yok olması gibi olgular, insanların en olmadık şeyleri beklediği bir atmosfer doğurdu. Bunun sonucunda, toplum istisnai, aşırı ve korkunç olaylarla karşılaştıkça bu durumu yaşadığımız dünyanın ne kadar hastalıklı olduğunun bir göstergesi olarak algıladı. Medyanın seri katil saplantısı, sapık ve hasta ruhlu bireylerle çevrili olduğumuz duygusunun bir yansımasıdır. (Furedi, 2014: 159-160)

Böyle kaotik bir ortamda korku ve güvensizlik duygularının kaynağı olarak gösterilecek nesneler aranmaktadır. Bu arayış içerisinde “güvensiz hisseden insanlar, kayıp özgüvenlerini yenilemek için rahatsız edici, korkutucu ve aşağılayıcı çaresizlik duygularını yatıştıracakları ve biriken endişelerini boşaltacakları bir hedefi ateşli bir şekilde arama eğiliminde olurlar” (Bauman, 2006: 122). Bu durum birey ve kendisine tehdit oluşturabileceğini düşündüğü diğerleri arasında bir önyargı ve nefret sebebidir. İktidar, medya ve gerçeklik ilişkisi açısından bu konu manipülasyona oldukça açıktır. Herhangi bir bireyi ya da toplumu tehdit edebilecek unsurlar gerek hükümetler gerekse kitle iletişim araçları ile devamlı olarak bir gruba atfedildiğinde, tehdidin atfedildiği grup ve tehdit altında olduğu iddia edilen gruplar arasında kutuplaşma ortaya çıkmaktadır. Bu kutuplaşmanın temelinde de kötülüğün kaynağı olarak gösterilen, birey ya da toplumdan gelebilecek tehditlerden doğan korku vardır.

Farklı olanın kötü olarak resmedildiği bir ortamda, sürekli olarak birbirine benzeyen ya da benzemesi gerektiği düşünülen homojen gruplarda bulunma ve homojenlikten doğan daha güvenli bir yaşamın parçası olma gerekliliğine vurgu yapılmaktadır (Bkz. Ahmed, 2017: 181-208). Kitle iletişim araçlarıyla bizden farklı olan grupların sağlık, din, kültür ve politika gibi açılardan yaşamımızı tehdit ettiği düşüncesi, hükümetler tarafından politik bir silah olarak kullanılmaktadır. Bu durum ‘biz’ ve ‘ötekiler’ ayrımını, yani ötekileştirmeyi ortaya çıkarmaktadır. Günümüz korku nesnelerini oluşturan unsurların büyük bölümü, toplumu oluşturan çoğunluğun karşısında tehdit olarak gösterilecek farklı etnik, dini ve siyasi gruplardır. Bu farklı gruplar, korku

uyandıracak bazı kavramlarla yan yana getirilerek korku nesnesi haline dönüştürülmektedir. Sara Ahmed bu durumu ‘yapışkanlık’ kavramı ile açıklamaktadır:

Daha da önemlisi, “terörist” kelimesi bazı bedenlerin üzerine yapışarak isim takma tarihlerini yeniden başlatır; aynı şekilde terörist kelimesi de Afganistan ve Irak savaşlarında başka kelimelere dönüşür (köktendincilik, İslam, Arap, baskıcı, ilkel vb. gibi). Hatta metoniminin geçişi, terimler arasındaki nedensel ilişkiler hakkında açık ifadelerle ihtiyaç olmayacak şekilde örtük bir argüman (İslam ve terörizm gibi) görev yapabilir. Metonimi tarafından yapılan iş, bu bağlantıları bozmayı amaçlar gibi görünen açıklamalar yapılırken bile bağlantıları yeniden düzenleyebileceği – “terörist” ve “İslam” gibi kelimeleri birbirine ilâştirebileceği- anlamına gelir. “Bu İslam’a karşı bir savaş değildir” gibi ifadeler “Müslüman teröristler” gibi bir tanımlamayla birlikte var olur ve söz konusu kelimelerin yeniden birbirine yapışmasına ve rastlantısallıklarının geçici olarak görülmemesine neden olur. Göstergeler arasındaki geçiş göstergelerin bedenlere “yapışmasına” neden olur: “Terörist olabilecek” bedenler “Müslüman gibi görünen”lerdir. Bu tür çağrışımlar lafzileştirilmeye karşı dirençli oldukları için geçerliliğini korur. (Ahmed, 2017: 100)

Böyle bir durumda, bireylerin kendilerini temsil eden iktidar ile özdeşleşmesi kendi tarafında olanlara daha fazla hareket alanı sağlarken, etiketlenen bireylerin hareketlilik sahaları kısıtlanarak, iktidar ile özdeşleşen bireyler için güvenli alan yaratıldığı hissi pekiştirilir. İktidar, sözde masum bireylerin yaşam alanlarının tehdit olarak gösterilen ötekileştirilmiş bireyler ya da toplumlar tarafından kısıtlandığını iddia ederek ötekileştirilmiş olanlara atfedilen kavramlar aracılığıyla kendi hareket alanını genişletmektedirler. Bu hem kendi iktidarlara için gerekli olan korku gerçekliği zeminini güçlendirirken hem de yeni kanunlarla yetki sınırlarını genişletmektedirler.

Öyleyse- korku salmayı amaçlayan- terör olayı sermayenin hareketliliğinin ve bazı bedenlerin (yuvanın ulus gibi korunması ve ulusal özdeşleşme yoluyla) seferberliğinin savunulmasına neden oluyorsa, terör tarafından kısıtlanan kimdir? Söz konusu olan kimin yaralanabilirliğidir? 11 Eylül olayları, terörist olduğundan şüphelenilen “herkesin” gözaltına alınmasını haklı göstermek için kullanıldı. ABD ve Avrupa şehirlerinde şüpheliler derhal gözaltına alındılar. Ayrıca Batı’daki hükümetler teröre, terörist olduğundan şüphelenilen bireyleri gözaltına alma konusunda hükümetin sahip olduğu hakları artırma amaçlı kanunlarla karşılık verdiler (Ahmed, 2017: 98-99).

Hükümetlerin genişletilmiş hareket alanı, hak ihlallerini ortaya çıkarmaktadır. Korku etiketleri, ötekileştirilen bireyler üzerinde keyfi tutuklamalara ve şiddete neden

olmaktadır. Daha önce Ahmed'in yapışkanlık kavramı ile ifade edildiği gibi Batı toplumunda korkunun kaynağı Müslüman topluluklar ya da onlar gibi görünenlerdir. Bu tür etiketlemeler bir yandan toplumsal ayrışmayı derinleştirirken öte yandan bireysel anlamda toplumdan soyutlanmayı, yani yabancılaşmayı beraberinde getirmektedir.

“Korku kültürü insanları birbirine yabancılaştırır. Bu kültür, insanların toplumun karşı karşıya olduğu sorunlarla mücadele etmelerini engelleyen bir şüphe atmosferi yaratıyor” (Furedi, 2014: 19). Sürekli risk bilinci içerisinde yaşayan bireyin varoluşsal olarak taşıdığı belirsizlik ve güvensizlik duyguları, onu korkutmakta ve korkuları da onun belirli sınırlar içine çekilmesine neden olmaktadır. Toplumsal güvenlik ya da risk söylemleri ve alınan önlemler karşısında özgürlüğünün sınırlandırılmasına seyirci kalan birey, kronik bir korku içinde yaşamaya mahkûm edilmektedir. Bu nedenle çevresindeki insanları sürekli tehdit potansiyeli olarak gören birey, yaşadığı toplumun değerlerine yabancılaşan pasif bir alıcı niteliği kazanmaktadır. Korku toplumunda birey niteliğini kaybeden özne, yaşam şeklini belirleyecek eylemlerde bulunamayacağı için ona dayatılan boyalı gerçeklikler ile kendi gerçeklikleri çatışacaktır. Bu durumda toplum ve özne arasındaki mesafe artacak ve yabancılaşma ortaya çıkacaktır.

2.4. KORKU VE ŞİDDET İLİŞKİSİ

İktidarlar, vatandaşlarının toplumsal hareketliliğini kısıtladığı iddia edilen terör ve şiddet eylemleriyle ve bu eylemlerle ilişkilendirilen birey ve toplumlarla mücadele ettiğini farklı kanallar aracılığıyla aktararak, kendi vatandaşlarının daha fazla hareket alanı kazanması adına iktidar ve onun eylemleri ile özdeşleşmesini sağlayacak sözde önleyici müdahalelerde bulunur. Bu durumda şiddete maruz kalan kişiler kendi vatandaşları değil, küresel hareketliliğin kısıtlanmasına neden olduğu düşünülen ‘ötekiler’dir. Günümüz iktidar söylemlerinde sıkça tekrarlanan terör, küresel hareketliliği kısıtladığı düşünülen en önemli kavramdır. Terör karşısında kendi kaderini tayin etme isteği “terör eylemini savaş eylemine dönüştürür; bu savaş korkunun kaynağını yok etmeyi ve dünyayı bir grup sermayenin ve bazı bedenlerin hareketliliğinin özgürlük ve medeniyetin göstergesi olduğu bir yere çevirmeyi amaçlar. Terörün sonucu bir sınırlama değildir, aksine yeniden harekete geçmeye temel oluşturur” (Ahmed, 2017: 96-97). Batı toplumları için ekonomik ve sosyal bir kısıtlama getirdiği iddia edilen terör ya da herhangi bir korku nesnesi, iddia edilenin aksine terörist, saldırgan ya da geri kalmış olarak

etiketlenen toplumların hareket alanını kısıtlamaktadır. Ötekileri, korkuyu ortaya çıkaran kavramlarla etiketlemek, korku politikalarında etkin bir araçtır. Ahmed, *Duyguların Kültürel Politikası* (2004) adlı kitabında korku ve şiddet ilişkisini Frantz Fanon’dan alıntılıdığı beyaz bir çocuk ve korkutucu olarak ötekileştirilen siyahi adam arasındaki hikâyede şu şekilde ele almaktadır:

“Anne, zenci beni yiyecek”. Böyle yamyamca bir fantezi ötekinin bedenine dâhil olma, korku politikalarında hayati bir öneme sahiptir: Korku bireyi içine almakla tehdit ettiği müddetçe ötekileri korkutucu olarak gösterir. Bu tarz fanteziler ötekinin, sadece benlik olarak kişinin kendisine değil, ayrıca sanki kendisinden ayrı varlıklarmış gibi yaşamasına, mevcudiyetine karşı bir tehlike olarak inşa edilmesine neden olur. Bunun gibi fanteziler, varlıkları beyaz bedenin yaşamına tehdit olarak algılanan ötekilere uygulanan şiddetin mazur görülmesini sağlar. (Ahmed, 2017: 85)

Ahmed’e göre çeşitli söz oyunları ile şiddet ve korku uyandıran kavramlar belirli etnik, dini ya da siyasi gruplar ile bir araya getirilir, böylece korku uyandıran kavramlar ile belirtilen gruplar arasında göstergeler çift yönlü olarak “hareket eder ve yapışır”. Alıntıda ifade edilen “zenci beni yiyecek” cümlesi siyahi bedeni korku nesnesine dönüştürür. Aynı şekilde şiddeti çağrıştıran ‘terör’ gibi kavramlar belirli bir gruba atfedilerek hem korku yaratılır hem de korku nesnesi olarak görülen toplulukların hareket alanı kısıtlanmış olur. Ahmed’e göre, bu durumda hükümetler kitle iletişim araçları ile sürekli olarak bu farklı gruplardan gelebilecek şiddet ve tehdit algısı yaratarak ve bunları dramatize ederek, ötekileştirilen diğer gruplar üzerindeki şiddet eylemlerini meşrulaştırma yoluna gitmektedir.

Şiddetin meşrulaştırılabilmesi için oluşturulan korkuya ek olarak bir de kurban ya da mağdur kimliğine ihtiyaç vardır. Bu kurban kimliğinin varoluş sebebi Furedi’nin korku kültürü kavramında da altını çizdiği gibi sürekli hayatı tehdit eden yok edici güçlerin var olduğu inancıdır. Şiddet korkusunun artması ve bu korkunun farkındalığı herhangi bir bireyin potansiyel bir kurban olabileceği düşüncesini güçlendirmektedir. Bu nedenle kitle iletişim araçları aracılığıyla korkusu sürekli pekiştirilen insan, ortaya çıkmış ya da çıkabilecek durumlardan dolayı, belki de dikkat çekmek, kazanç sağlamak ya da gerçekten saplantılı hale geldiği için, hayatı boyunca pasif kurban kimliğini taşıma eğilimindedir. Furedi kurban kimliğini şöyle açıklamaktadır:

Geçmişte belirli bir şiddet olayından mağdur olan kişi kendisini kurban olarak nitelemezdi. Bunun nedeni acı çekmemesi ya da aldığı yaraları hayatının sonuna kadar taşımaması değil, bu deneyimi bir kimlik meselesi olarak görmemesiydi. İnsanlar bu tür bir durumu münasebetsiz bir olay olarak görse bile, bu olayın kendilerini kirlettiğini düşünmüyordu... Bugün ise kurban olma durumunun bizi yaşam boyu etkilediği inancı hâkim. Bu kimliğimizin temel bir parçası haline geliyor. Davranışlarımız büyük ölçüde bizim dışımızdaki güçlerin kontrolünde olduğu için, kurban olma deneyimi yeni bir anlam kazanıyor. Hayatın öznesi değil nesnesi olduğumuz anlayışı, dışardan bir gücün bize bir şeyler yaptığı hissini yaratıyor. Bu yüzden sürekli olarak bir kaybetme hissi içerisindeyiz. (Furedi, 2014: 151)

Geçmiş ve günümüz arasında ortaya çıkan bu tezat küreselleşmenin getirdiği açık toplum düşüncesinden kaynaklanmaktadır. Sınırları belli olmayan küresel bir dünyada bireyler artık yalnızca kendi eylem ve söylemlerinin etkisi altında değildir; aksine, küresel bir güç altında ezilen ve şekillenen bir sistemin parçası durumundadır. Bauman'ın 'negatif küreselleşme' olarak adlandırdığı bu olgu kapsamında güvenlik tek başına, diğerlerinden bağımsız bir şekilde kazanılabilecek bir durum değildir (Bkz. Bauman, 2006: 95-98). Bu noktada gerçek anlamda şiddete maruz kalmış ya da kalabilecek bireyin durumu, onunla aynı etnik kökene, milliyete ya da dine sahip kişileri kapsayacak bir düşünce sistemine dönüştürülerek korku ortaya çıkarılır.

Bu tür bir korku bilinciyle yaşayan topluluklar, kendilerine karşı yönelen ya da yönelebilecek herhangi bir tehdit algısı karşısında (bu algı daha önceki ifadelerde de ima edildiği üzere manipülasyona çok açıktır) tehdidi ortadan kaldıracak şiddet eylemlerini uygulamaktan kaçınmayacaktır. Bu durumda şiddet, kurban pozisyonunda görünen toplumların güvenlik adına meşrulaştırılmış eylemi haline gelmektedir. Toplum içerisinde ya da farklı toplumlar arasında türetilen bu tür kutuplaşmalar, uluslararası alanda yer bulmakta ve hükümetlerin 'ötekiler' üzerinde uyguladıkları eylemlerini meşrulaştırma aracı olarak kullanılmaktadır. İhtiyaç duyulan tek şey, hükmedilen topluma yönelebilecek şiddet dolu korku senaryoları oluşturmaktır. Hükümetler tarafından oluşturulan bu korku senaryoları ya tamamen temelsiz ya da çok dolaylı bir konuyu temel alan zayıf iddialar olmasına rağmen ikna etme gücü son derece yüksektir. Bunun nedeni korku içindeki insanın mantıklı düşünceden uzaklaşması ve kendi güvenliğini sağlama içgüdüdür. Bu korkuya yol açan en önemli etken toplum bilincinde

hastalıklı şekilde yer edinmiş olan potansiyel tehditlerin gerçekleşme olasılığıdır. Bu durumda olayların gerçekleşme olasılığının oransal olarak bir önemi yoktur, herhangi bir olasılıkla var olması yeterlidir.

Sonuç olarak, şiddete maruz kalma korkusunun saplantılı bir hale gelmesi, şiddeti ortadan kaldırmamakta, aksine ortaya çıkabilecek potansiyel şiddet senaryolarını önleme adına daha fazla şiddet uygulanmasına yol açmaktadır. Her dönem kendi potansiyel korku senaryolarını üretmektedir. “Her zaman korkulacak bir sürü şey olacaktır. Savaş sonrası yıllarda 1989’a kadar, tehdit Komünizmden geliyordu. Daha sonra bunun yerini çevre tehdidi aldı ve yakın geçmişte bu sefer tepeye terörizm oturdu” (Svendsen, 2017: 166). Günümüz hükümetlerinin en büyük kozu ise terörün yol açabileceği şiddet ile mücadele etmektir. Terörün sürekli şekil değiştiren yapısı ve etkileri, terör örgütlerinin elini güçlendirdiği kadar hükümetlerin de güvenlik amacıyla daha geniş yetkilerle yönetimde söz sahibi olmasını sağlamaktadır. Günümüzde Amerika Birleşik Devletleri’nin yanı sıra birçok Avrupa ülkesinin siyasal temellerinin ‘terörle savaş’ olgusu üzerine kurulu olduğu görülmektedir. Politikacılar, siyasal güç kazanabilmek için söylemlerini terör ve güvenlik kavramları üzerine kurgulamaktadırlar. Çünkü korku kültürü etkisi altında yaşayan toplumlarda endişeyi arttıracak kavramlar üzerine politik söylemler geliştirmek, politikacılar için daha fazla hareket alanı ve hak anlamına gelmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MARK RAVENHILL VE KORKU KÜLTÜRÜ

İnsanlığın varoluşundan bu yana birçok alanda yaşam tarzımızı şekillendiren duygular arasında en önemli duygunun korku olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Öyle ki Thomas Hobbes, Giambattista Vico ve Niccolo Machiavelli gibi bazı düşünürler korkuyu, toplumsal yaşamın oluşmasında ve sürdürülmesinde temel etken olarak görmekteydi. Toplumsal yapının temeli olarak görülen bu duygu, bir yandan topluluğun ihtiyaç alanlarını ve sınırlarını belirlerken öte yandan toplumsal değişimin bir parçası olarak farklı işlevler görmektedir. Günümüz politikalarının en önemli unsuru haline gelen korku, yaşam alanlarımızın neredeyse her anına ve her alanına nüfuz eden bir kültürü ortaya çıkarmıştır. Bu kültür Frank Furedi'nin korku kültürü olarak tanımladığı yapıdır. Sürekli olarak tehdit altında olma algısı ve aşırı güvenlik saplantısı hem küresel ekonominin hem de küresel politikaların nesnesi haline gelmiştir (Bkz. Furedi, 2014: 8-10). Bu durum birçok sanat dalına konu olduğu gibi tiyatrodan da sıkça işlenmiştir. Korku kültürünü ve bu kültürün ortaya çıkardığı toplum yapısını eserlerinde sarsıcı şekilde aktaran önemli oyun yazarlarından biri de Mark Ravenhill'dir. Yazdığı oyunlarla korkunun psikolojik, biyolojik, sosyal ve siyasal alanlardaki etkisini gözler önüne seren Ravenhill, korku kültürünün etkisi altındaki günümüz dünyasının güncel meselelerini şiddet, ötekileştirme, savaş, terör kavramları ile çarpıcı bir şekilde aktarmaktadır.

3.1. MARK RAVENHILL'İN TİYATRO KARIYERİ VE *SHOOT/GET TREASURE/REPEAT*

1966 yılında Batı Sussex'te dünyaya gelen Mark Ravenhill küçük yaşlardan itibaren drama dersleri almaya başladı. Çocuk yaşlarda amatör olarak ilgilendiği tiyatrodan, amatör yazarlık kariyerine lisede arkadaşları ile oynayabilecekleri basit kısa bir oyun yazarak başladı. Daha sonra 1984-87 yılları arasında Bristol Üniversitesinde tiyatro eğitimi aldı. İlk düşüncesi oyunculuk yapmak olsa da daha sonra bu konuda yeterli olmadığını düşünerek eğitim gördüğü bölümde oyunların yapım ve sahnelenme işleriyle ilgilendi. Sonraki yıllarda yeni bir tiyatro olan Soho Poly'de yönetici asistanlığı yaptı, burada üstlendiği görevlerin yanı sıra birçok tiyatro oyuncusu ve oyun yazarı ile ilişkilerini geliştirerek oyunların nasıl sahnelendiği konusunda bilgisini arttırdı. Bu

tiyatrodan ayrıldıktan sonra serbest yönetmen olarak çalışan Ravenhill, ayrıca Finborough tiyatrosunda drama dersleri verdi.

Çalıştığı tiyatrolarda birçok oyunun yönetmenliği yapan Ravenhill, profesyonel anlamda ilk eserini 1993 yılında yazdı. *Close to You* adlı bu kısa oyun eşcinselliği konu alan bir komediydi. 1995 yılında Red Admiral adıyla düzenlenen Aids projesi için iki erkek karakterin on dakika boyunca sürekli olarak seks ile ilgili konuştuğu *Fist* adlı oyunu yazdı. Ravenhill'in ele aldığı karakterlerin konuşmalarında dönemi etkisi altına alan market ideolojisine ve cinsellik konularına açık bir şekilde vurgu yapması (Sierz, 2011: 123), oyun yazarlığı kariyeri boyunca ortaya atacağı çarpıcı temaların bir habercisi niteliğindeydi. Nitekim bir sene sonra 1996 yılında yazdığı ve Royal Court'da açılışı yapılan *Shopping and Fucking* adlı oyunu 90'lı yılların suratına tiyatro (in-yer-face theatre) denilen yeni oyun yazım stilinin en belirgin örneklerinden biri oldu. Oyunun başlığı ahlaki kısıtlamalara takılınca afişlerde sansürleme yapılarak oyun *Shopping and F***ing* başlığıyla yeniden düzenlendi. Bu oyun tüketim toplumunun neden olduğu şiddet ve nefret çevresinde insan davranışlarının gittikçe kopuklaştığı anları gözler önüne serer (Svich, 2011: 405). Oyunda giderek yabancılaşan, tüketim toplumunun parçası haline gelen bireylerin yaşamı iş, cinsellik ve alışveriş kısır döngüsünün bir parçası haline gelmiştir. Yazarın ön plana çıkan diğer oyunları ise şunlardır: *Faust is Dead* (1997), *Some Explicit Polaroids* (1999), *Mother Clap's Molly House* (2001), *Product* (2005), *The Cut* (2006), *A Life in Three Acts* (2009), *Ten Plagues* (2011). Ravenhill'in oyunlarında kullandığı şiddet, cinsellik, uyuşturucu ve cinayet içerikli sahneler, Aleks Sierz'in de gözlemlediği gibi suratına tiyatro geleneği içerisinde ele alınması sonucunu doğurmuştur. Buna ek olarak Ravenhill'in oyunlarında çok belirgin biçimde karşımıza çıkan politik farkındalık yaratma eğilimi, sistem eleştirileri ve bunları yaparken kullandığı dil ve yöntemler (yabancılaştırma etkisi gibi) Bertolt Brecht'in epik tiyatro geleneğinden de etkilendiğini göstermektedir.

2007 yılında yazdığı ve bu çalışmada incelenecek olan *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyunda da daha önceki oyunlarında olduğu gibi dönemin politik konularını ele alan Ravenhill, bu kez 'terörle savaş' kavramını oyunun merkezine almaktadır. Buna ek olarak Ravenhill, 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.

Özellikle 11 Eylül terör saldırılarının sonucu olarak baskın biçimde ortaya çıkan korku, tüm Batı toplumlarını içine alan bir kültür yapısına bürünmüştür. Ravenhill, *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda Batının bir yandan temel değerleri olarak nitelendirdiği demokrasi ve özgürlüğü satma mücadelesini ele alırken öte yandan gittikçe artan korku dolu yalıtılmış topluluklar haline dönüşmesinin medya, politika, sermaye ve küreselleşme ile olan ilişkisini gözler önüne sermektedir. Oyunda temel olarak politika ve ideolojinin bireylerin günlük eylemleri ve konuşmaları üzerindeki etkilerine dikkat çekilmektedir. Ravenhill, savaşların ve terörün neden olduğu korku ve endişenin karakterlerin yaşamını sürekli olarak bölen olgular haline dönüşmesini günlük eylemlerle ilişkilendirerek aktarmaktadır.

İlk olarak 2007 yılında Traverse Tiyatrosunda, Edinburgh Fringe Festivali için *Ravenhill for Breakfast* başlığıyla okuma tiyatrosu olarak sergilenen oyun, daha sonra 2008 yılında Londra’da Paines Plough, Out of Joint, National Theatre, The Gate Theatre ve Royal Court Theatre gibi farklı tiyatrolarda sahnelenmiştir. Oyunlar ardı ardına oynandığında yaklaşık altı saat sürdüğünden, ilk gösterimi için Edinburgh festivali süresince her gün bir kısa oyuna yer verilecek şekilde sahnelenmiştir. Daha sonra oyunun belirtilen tiyatrolarda sahnelenmesinde ise oyunlar gruplandırılarak (gruplandırmada herhangi bir sıralama ya da ilke gözetilmemiştir) farklı seans ve farklı tiyatrolarda bir bütünü tamamlayacak şekilde organize edilmiş ve izleyiciye sunulmuştur. Ravenhill’in açık bir şekilde belirttiği üzere, oyunların okunmasında ya da sahnelenmesinde belirli bir sıralama ve olay örgüsü yoktur; hangi sıralama ile sahnelenirse sahnelensin oluşturulan döngü, aktarılmak istenen düşünceyi bozmadan vermektedir (Ravenhill, 2013: X). Ayrıca serinin bir parçasını oluşturan *Yesterday an Incident Occurred* adlı oyun, 2008 yılında radyo oyunu olarak BBC radyosunda yayınlanmıştır. Oyun İngiltere dışında ilk defa Ekim 2008-Mayıs 2009 tarihleri arasında *Vur/Yağmala/Yeniden* başlığıyla İstanbul Dot tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir.

İlk kez sahnelendiği Edinburgh’da Fringe First Award (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* adlı 16 kısa oyundan oluşmaktadır. Bu oyunlar, yazar ile bir video oyun şirketi yöneticisi arasında geçen bir diyalog sonrasında

video oyunlarının gelişimsel çizgisine gönderme yapacak şekilde daha sonra *Shoot/Get Treasure/Repeat* başlığı altında toplanmıştır (Ravenhill, 2008). 16 kısa oyunun yanı sıra bu oyuna 2008 yılında Moskova'daki Golden Mask festivalindeki sahne yapımı için epilog olarak *Paradise Regained* başlıklı bir başka kısa oyun eklenmiştir.

Shoot/Get Treasure/Repeat'i oluşturan *War and Peace*, *Women of Troy*, *The Odyssey* ve *Crime and Punishment* gibi kısa oyunların başlıklarıyla, Ravenhill açık bir biçimde eski başyapıtlara göndermede bulunmaktadır. Örneğin, Ravenhill'in *The Odyssey* adlı kısa oyununda askerlerin uzun bir savaş sonrası ülkelerine dönme hazırlıklarının başka bir savaş haberi ile bölünmesi ve ülkelerine dönüşlerinin savaşlar nedeniyle uzunca bir süre erteleneceği konusu, Odysseus'un Truva savaşı sonrası on yıl süren eve dönüş hikâyesi ile bağdaşmaktadır. *Women of Troy* adlı oyunda ise terör saldırısı sonucu yakınlarını kaybeden kadınların umutsuz ve çaresiz halleri, Truva savaşı sonrası şehirleri yağmalanan, kocaları öldürülen kadınların durumu ile benzerlik göstermektedir. Görülüyor ki, oyunların olay örgüleri daha önceki anlatılarla birebir aynı olmasa da aralarında ele aldıkları temalar gibi benzerlikler mevcuttur. Oyunların genel içeriğinin savaş, şiddet ve korku gibi temalar ile örülü olduğu düşünülecek olursa, Ravenhill'in bu başlıkları seçme amacının ele alınan temaların evrenselliğini daha da ön plana çıkarmak olduğu düşünülebilir. Nitekim her ne kadar farklı devirlerde yazılırsa yazılsın atıfta bulunulan yapıtlar da Ravenhill'in oyunları da insanların aynı evrensel değerler çerçevesinde yinelenen eylemlerini gözler önüne sermektedir.

Oyunun genel başlığı *Shoot/Get Treasure/Repeat* ise video oyunları terminolojisinden seçilmiştir (Ravenhill, 2008). 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. Video oyunlarının genel amacını özetleyen bu başlığı seçmesinin ardındaki neden, Ravenhill'in seyircinin edilgen bir izleyici kitlesi olmasından ziyade, oyunun amacını araştırıp sürece dâhil olan etken bir izleyici kitlesi olmasıdır. Ravenhill'in günlük yaşam temposunu sahneye taşıyarak, seyircilerin gerçekleştiren eylemlerde yaptığı tercihlerden dolayı sorumluluk paylarının olduğu izlenimi 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 Londra'daki sahne yapımının sahneleme tekniğine bakıldığında, kısa oyunların bu şehirdeki farklı

tiyatrolarda sergilenmesi, esere bir tür interaktif oyun havası kazandırmıştır (Laera, 2009: 6). Seyirciler tiyatrolar aracılığıyla Londra'nın farklı noktalarına yerleştirilen oyunlar arasında yaptıkları tercihlerle – interaktif oyunlardaki gibi – parçalar halinde sunulan resmin bütününe tamamlama sürecinin bir parçası haline gelmektedir. Böylece video oyunu havası yaratılarak interaktif bir oyuncu niteliği kazandırılan seyirci, oyunun amacını anlama yolculuğuna, hatta Laera'nın daha yerinde bir deyişle ifade ettiği gibi bir 'hazine avına' çıkarılmaktadır. Video oyunlarında tümevarım yöntemi kullanıldığı göz önüne alındığında, Ravenhill'in parçalar halinde sahnelenen kısa oyunlarında gizlediği hazinenin (yukarıda belirtilen temalar da dikkate alınarak), 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 bir tür hazine avına çıkarması, onların "imgelere tapan ve sadece piyasa yasalarına cevap veren bir toplumun ürünü olduklarını anlamalarını" (Laera, 2009: 7) sağlamaktır.

3.2. MARK RAVENHILL'İN *SHOOT/GET TREASURE/REPEAT* ADLI OYUNUNDA KORKU KÜLTÜRÜ

Ravenhill, kısa oyunlarındaki korku, şiddet ve gözetim altında olma gibi temaları, Batı iktidarlarının 'ötekiler' üzerindeki baskıyı arttırmak amacıyla politik bir argümana dönüştürdüğü 'terörle savaş' söylemi ile bağdaştırarak, bu söylemin ardına gizlenmiş gerçeklere dikkat çekmektedir. Seyircide uyandırılmak istenen ana düşünce oyunda yer alan orta ve üst sınıfa mensup Batılı karakterlerin, iktidarların korkudan bağımsız güvenli bir alan yaratma adına uyguladığı şiddet, ötekileştirme ve savaş eylemlerine karşı nasıl sessiz kaldığıdır. Buna ek olarak "Oyun döngüsü, günümüz güvenli devlet düşüncesini devreye sokan ve sürdürülmesine neden olan Anglo-Amerikan korku, paranoya ve öfkesine odaklanmaktadır" (Spencer, 2012: 91). Anglo-Amerikan korku kültürü özellikle Amerika'da gerçekleşen 11 Eylül saldırıları ve İngiltere'de gerçekleşen 7 Temmuz saldırıları sonrası ortaya çıkan aşırı güvenlik saplantılı Batı toplumunun içinde yaşadığı iddia edilen kaotik durumdan kaynaklanmaktadır. Ravenhill de oyun döngüsü içerisinde kaotik betimlemelerden yararlanarak doğrudan ve dolaylı referanslarla, gerçekleşen saldırılar sonrası Batı toplumu hükümetlerinin ve vatandaşlarının 'terörle savaş'ı 'biz' ve 'onlar' savaşına çeviren kutuplaştırıcı söylemini eleştirel bir dille seyirciye aktarmaktadır.

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 karakter ve mekânların belirgin tanımlamalardan yoksun olmasının ardındaki nedenin şiddet ve korku sahnelerinin belirli bir zümre ya da mekân ile kısıtlı olmadığı izlenimi vermek olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra Ravenhill'in *My Near Death* adlı gazete yazısında ifade ettiği “Bir epik oluşturmak istediğime karar verdim...” (Ravenhill, 2008) cümlesi göz önüne alındığında oyundaki olayları, mekânları ya da karakterleri alışlageldik ve basmakalıp betimlemelerden sıyrarak, seyircide şaşkınlık ve merak uyandıracak bir şekilde (Brecht, 2001: 192) kurgulamasının ardında epik tiyatro geleneği olan yabancılaştırma etkisini yaratmak olduğu düşünülebilir. Nitekim Ravenhill'in oyununda amaç seyircilerin karakterler ile empati kurmasını sağlamak değil, karakterleri ve olayları belirli bir mesafeden izleyerek aktarılmak istenen büyük anlatıyı görmelerini sağlamaktır.

Oyun içerisinde olayların geçtiği yerler de betimlemeden uzak belirsiz mekânlardır. “Ravenhill'in oyunlarında kullandığı belirsiz coğrafyalar, bizim ve onların olarak net bir şekilde ayırt edilemeyen mekânlara eşit oranda şiddet, savunmasızlık ve endişe katmaktadır” (De Waal, 2017: 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 konusunda da düşündürmektedir.

Belirsizliğin oyunda dikkat çekici bir diğer kullanımı ise karakterler söz konusu olduğunda karşımıza çıkar. Ravenhill, karakterler üzerinde oluşturduğu korku yoluyla seyirci üzerinde bir baskı yaratarak, korku kültürü altında yaşayan toplumun kırılgan ve savunmasız yapısına vurgu yapar. Belirsizliğin *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyunu oluşturan kısa oyunlardaki tüm eylemlere ve mekânlara sirayet ettiği görülmektedir. 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. (Gupta, 2012: 49)

Ravenhill'in tanımsız mekân ve karakterleri, Zygmunt Bauman'ın akışkan modernite düşüncesindeki, küreselleşen dünyada hiçbir yerin ve kişinin korkudan bağımsız var olamayacağı düşüncesi ile paralellik göstermektedir (Bauman, 2006: 96-98). Şiddet, terör, savaş ve ölüm temalı oyunların bu belirsizlik katmanı ile desteklenmesi, oyunlardaki korku atmosferini beslemektedir. Belirsizlik daha önceki bölümlerde de ifade edildiği gibi modern dünyadaki korkuların en önemli nedenlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Belirsizliği 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 isyancılardan korunmak adına askerin taleplerine boyun eğen kadın, korku kültürü çerçevesinde kurgulanan yaşamların açık örnekleridir.

Shoot/Get Treasure/Repeat'e genel olarak bakıldığında savaş ve terörün yarattığı korku nedeniyle Batı toplumunu oluşturan bireylerde birlikte hareket etme eğilimi gözlemlenmektedir. Thomas Hobbes'un ifade ettiği gibi, bireyleri aynı şekilde tehdit eden korku nesneleri, tehdit altındaki bireyleri korkuyla mücadele etme adına bir araya getirmektedir (Hobbes, 2017:103). Aynı türde güvenlik ihtiyacı duyan bireyler arasında, güvenliklerini tehdit eden nesnelere karşı birliktelik duygusu geliştirme eğilimi görülmektedir. *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: 15)

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. Bu

düşünceyi destekleyen bir diğer örnek ise *Yesterday an Incident Occured* adlı oyunda görülmektedir:

- Fakat biz, yapabileceğimiz bir şey –
- Yapabileceğimiz bir şey var.
- Yapabiliriz, meydana çıkmayan çürük yumurtaya karşı birlikte hareket edeceğiz. Yapabiliriz. Yapacağız, Yapmak istediğimiz şey. . . (Ravenhill, 2013: 66)

Alıntılanan bu oyunda da arkadaşları saldırıya uğrayan bir grup oyun kişisi güvenlik endişesi yaşamakta ve korku duymaktadır. Yaşadıkları korku atmosferinde bir araya gelen oyuncular yine birlik duygusu oluşturmaya çabalamaktadırlar. Ravenhill'in oyununda da Hobbes'un iddia ettiği gibi 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 içgüdüsüdür (Hobbes, 2017: 99-103). Hobbes'un birliktelik duygusuna ittiğini iddia ettiği kaotik doğa durumu tasviri Ravenhill'in oyununda terör ve savaş olguları ile desteklenmektedir. Oyununda kaotik bir dünya görüşü yaratan Ravenhill, kimsenin kendi güvenliğinden emin olmadığı bir durum betimlemesi yaparak Batı toplumlarının saplantılı hale gelmiş güvenlik duygusuna sürekli olarak gönderme yapmaktadır.

Ravenhill ile Hobbes'un kaotik dünya kurgusu etrafındaki görüşleri aynı zamanda birbirinden oldukça farklıdır. Ravenhill kurguladığı kaotik dünyayı Hobbes gibi iktidar gerekliliği açısından ele almaz. O yarattığı çatışma ortamı ile toplumların zihinsel korkuları ve fiziksel deneyimleri arasındaki uçurumu ortaya koyarak, oluşturulan suni birliktelik duygusuna ironik bir şekilde yaklaşmaktadır. Nitekim oyunda ifade edilen sürdürülebilir birliktelik duygusu, ilerleyen bölümlerde de ifade edileceği üzere günümüz dünya düzeni içerisinde mümkün görülmemektedir. Oyun içerisinde her ne kadar bazı değerler üzerinden birliktelik mesajları verilse de gittikçe yoğunlaşan yalıtılma ve yabancılaşma duygusu Ravenhill'in *My Near Death Period* adlı gazete yazısında şu şekilde ifade edilmektedir:

Ülkemizde gittikçe artan daha korkulu bir şekilde yalıtılmış gruplara dönüşsek bile, dünyaya özgürlük ve demokrasi modelimizi getirme tutkumuzu yakalayacak büyük bir eser; bir epik oluşturmaya karar verdim. (Ravenhill, 2008)

Alıntıda da belirtildiği üzere Batı toplumlarının dünyaya demokrasi ve özgürlük getirme saplantılarının bir klişe olmanın ötesine geçemediği gözlemlenmektedir. Bunun nedeni sözde demokratik ve özgür toplum vaatlerinde bulunan Batı toplumlarının, özgürlük tutkularının aksine gittikçe daha korku dolu yalıtılmışlık ve hareketsizlik içindeki mantığa aykırı ve çelişkili yapısıdır. *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda bu kavramları anlam kaybına neden olacak şekilde sıkça kullanan Ravenhill, böylece toplum zihninde bu temel değerlerin nasıl hayal edildiği ile sosyal yaşam alanlarında karşısına nasıl çıktığı arasındaki uçurumu çarpıcı bir şekilde aktarmaktadır.

Hobbes'un ortaya attığı korku temelli toplum, korkunun daha az hissedildiği ve belli sınırlara hapsedildiği bir yapı üzerine kurulurken, Ravenhill'in korku temelli toplumu korku kaynağının belirsizliği ve sınırsızlığı üzerine yapılandırılır. Bunun nedeni, Hobbes'un çizdiği dünya şeması hareketliliğin kısıtlı olduğu, değişimlerin yavaş gerçekleştiği ve küresel ekonomi etkisinin çok sınırlı olduğu daha durağan bir çerçevedeyken, Ravenhill'in tasvir ettiği günümüz dünyası, küresel pazar sınırlarının belirsiz hale geldiği ve hareketliliğin sınırlandırılmadığı, tehditlerle dolu bir dünyadır. Ravenhill'in betimlediği böyle bir dünya yapısı içerisinde Hobbes'un iddia ettiği türde bir birliktelik kurmak mümkün görünmemektedir. Belirsizliğin ve sınırsızlığın hâkim olduğu bir dünyada yaşayan Ravenhill karakterleri bir yandan korkulardan yalıtılmak için öte yandan kendileri gibi düşünen bireylerle birlik 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: 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 alanı ve topluluk düşüncesinin temelini sarsan "Neden bizi bombalıyorsunuz" (Ravenhill, 2013: 7) cümlesi ile dikkat çekilen savaş ve bombalama olayları bu paradoksu ortaya çıkarmaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde de aktarıldığı üzere Zygmunt Bauman, bu 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: 12-14). 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* adlı kısa oyununda bu yabancılaşma ve güvenlik saplantısını ‘kapalı topluluk’ kavramı yoluyla aktarmaktadır:

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

Harry: . . . Yeni bir topluluk. Kapalı bir topluluk. İyi bir toplanma alanı. (Ravenhill, 2013: 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: 50)

Yaşadıkları topluma yabancılaşmış bir çiftin, sürekli olarak onları çevreleyen korku dolu yabancıları uzak tutabilecekleri, oğullarını bu korku dolu dünyadan koruyabilecekleri bir güvenli 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 görülürken, ilerleyen bölümlerde daha önce belirtildiği üzere günümüz dünyasında korkudan yalıtılmış bir yaşam alanı ya da topluluk oluşturma imkânsızlığı karakterler tarafından da anlaşılmaktadır.

Harry: ARZULUYORUZ – 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. ONLARLA OLAN BİR TOPLULUĞUM YOK. BUNUN İÇİN SAVAŞACAĞIM, SAVA... (Ravenhill, 2013: 50)

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

Olivia . . . Hayır. Yapamam. (Ravenhill, 2013: 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 Ravenhill'in geleneksel anlatının dışına çıkan oyunu Hobbes'un korku temelli toplum düşüncesinin günümüzde nasıl bir yapıya büründüğünü göstermektedir. Korku artık toplumu bir araya getiren bir olgu değildir; o günümüzde toplumu belirli sınırlar ardında yaşamaya zorlayan, bireyleri o sınırlara mahkûm eden bir niteliğe bürünmüştür. Böylece Bauman'ın akışkan modernite olarak tanımladığı bir dünya yapısı ortaya çıkmaktadır; bu dünyada hiçbir güvenlik önleminin, korkuyu ortadan kaldıracağına garantisi yoktur. Belirsizlik tüm bireyler üzerinde etkisini giderek arttırmakta ve yabancılaşmış bireyler olarak, toplum ile arasındaki mesafeyi açmaktadır (Bauman, 2017: 12-14). Bombalama ve savaş gibi tehdit edici 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 adına 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 (Bkz. Bauman, 2006: 96-100). Özellikle günümüzde yaratılan 'biz' ve 'onlar' gibi ötekileştirme politikaları Batı toplumunun zihninde hastalıklı bir şekilde yer almaktadır. Bu tür ötekileştirme politikaları, toplumun

sunî 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, sunî de olsa sürdürebilir bir toplum birlikteliği ve iktidar devamlılığı için gerekli olan korku iklimini yaratmaktadır. Oyunda aynı toplumun üyeleri, iyi insanların oluşturduğu bir dünya olarak görülürken, dışarıda kalanlar mutlak kötü olan ‘ötekiler’ olarak tanımlanmaktadır (Laera, 2009: 4). Oyunda yaratılan bu kutuplaşma çalışmanın ikinci bölümde de aktarıldığı üzere güvensizlik duygusu besleyen insanların, bu güvensizlik duygularını aktarabilecekleri bir hedef arama eğiliminin bir sonucudur. Bu durumda güvensizlik duygusunun ve korkunun aktarılacağı bir karşıt birey ya da karşıt topluluk yaratma gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Ravenhill de *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda Batı topluluklarının bu hararetli düşman topluluklar yaratma eğilimine vurgu yapmaktadır. Oyun içerisinde bu karşıt toplum yaratma işi, duygular aracılığıyla sağlanır. Sara Ahmed’in iddia ettiği gibi duygular, insanların hareket alanlarını belirler. Daha önce belirtildiği üzere bireylerin gerçekleştirdikleri eylemlerde etkili olan en önemli duygulardan biri korkudur. Güvenlik ihtiyacını ve korkuyu ortaya çıkaran kavramlar sürekli olarak ‘biz’den farklı belirli etnik, siyasi ve dini gruplara atfedilerek tekrar edilmektedir (Bkz. Ahmed, 2017: 96-98). 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.
Midede ağrı.
Oh. Bu olmamalıydı.
Bu gerçekten olmama. . . (Ravenhill, 2013: 24-25)

Türkçede tahammülsüzlük anlamına gelen oyunun başlığından da anlaşıldığı üzere Ravenhill, bir yandan ana karakterin gıda hassasiyetine vurgu yaparken öte yandan karakterin 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 ağrı 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, ötekilere karşı toplumun zihninde biriken kötü duyguların fiziksel olana, yani şiddete dönüşeceği imasında bulunduğunu göstermektedir. Nitekim oyunun başka bölümlerinde bu nefret ve korku, ötekilere karşı uygulanan bir şiddete dönüşmektedir. Ravenhill'in *War and Peace* ve *Fear and Misery* adlı kısa oyunlarında ötekileştirme temasına şu şekilde yer verilmektedir:

Asker: Havlu kafa. Benim için geliyor, bu yüzden. . . Senden yalnızca birkaç yaş büyük bir çocuk fakat elinde bir silahla bana doğru geliyor, bu yüzden... fiyuu. (Ravenhill, 2013: 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: 46)

Alıntılarda aktarılan 'havlu kafa' tanımıyla bir yandan Ortadoğulu olanlar aşağılayıcı bir şekilde betimlenirken öte yandan bu kavram (Ahmed'in daha önce aktarılan düşünceleri ile bağlantılı olarak) silah gibi korkutucu bir nesne ile yan yana getirilerek hedef alınan toplumun korkutucu hale gelmesine ve ötekileştirilmesine neden olmaktadır. Bununla beraber, ötekileştirme işlemi göçebe bir yaşam süren çingenelerin, hırsızlık ve kötü olaylarla ilişkilendirilmesiyle devam ettirilir. Farklı kültürleri temsil eden kişilerle ilgili ifade edilen bu tür yargılar gerek kitle iletişim araçları gerekse siyasi kanallarla sürekli olarak tekrar edilerek belirtilen gruplara kolayca yapıştırılmaktadır. Oyunda bu tür etiketlemelere maruz kalan 'ötekiler', şiddet ve terör gibi korkuya neden olan kavramlar ile bir araya getirilerek toplumlar arası kamplaşmanın nasıl körüklendiği sorunsallaştırılmaktadır.

İyiliği ve kötülüğü temsil eden yapıları ortaya çıkaran bu tür bir kamplaşma 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 olarak birbirini dışlayan göstergeler" (Chandler ve Munday, 2011) olarak tanımlanan ikili karşıtlığa göre bu türden karşıtlıklarda her bir terim zorunlu olarak zıttını 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, 2013:16). Bu düşünceden yola çıkılacak olursa, Batı toplumlarına sürekli olarak 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 ‘ötekiler’dir. Bu tür bir tanımlamada ‘biz’ diye adlandırılan toplum iyiliği ve doğruluğu temsil ederken, ‘onlar’ kötülüğün temsilcileri konumundadır. Bauman’ın *Liquid Fear* (2006) adlı kitabında da ifade ettiği gibi kötü olan aynı zamanda korkutucudur (Bauman, 2006: 54). Oyun içerisinde de aktarılan iyi ve kötü gibi tanımlamalar güç ilişkileri ile belirlenmektedir.

- Çünkü ne kadar iyi adamları, iyi insanları ve iyi çocukları yok ettiğinizi anlamalısınız, medeniyetimiz, iyi insanların dünyası...
- ... 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: 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 uzaklaştığını duyuyorum, korkmuş, öfkelenmiş ve iğrenmiş hissediyorum. Hissettiğim şey bu...
- KÖTÜSÜN SEN, KÖTÜ KÖTÜ KÖTÜ KÖTÜ – (Ravenhill, 2013: 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 ve haklılaştırma çabası içindedir. Kendi yaşam tarzlarının tek ve doğru yaşam tarzı olduğunu ifade eden kadınların, aynı cümle içerisinde demokrasi, özgürlük ve doğruluk kavramlarını kullanması, daha önce de ifade edildiği gibi, 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 karşıt gelen ötekileri ‘kötü’ olarak tanımlama mücadelesini göstermektedir. Karakterin ifade ettiği “Sen bir bombasın. Sana bakıyorum. Ve tek gördüğüm şey bomba” cümlesi ‘ötekilerin’ Batı toplumunun zihninde nasıl bir korku nesnesine dönüştüğünü açıkça göstermektedir.

Oyunda toplumun genel niteliklerine uymayan bireylerin ya da etnik grupların korku nesneleri haline getirilmesinin bir sonucu olarak çoğunluğu temsil eden güç, ‘onlar’ olarak ötekileştirilen toplumları ya da bireyleri tanımlama ve sınıflandırma gücüne sahip olmaktadır. Nasıl sömürgeci bir ulus, gücünü sömürdüğü ülkenin sınırlarını ve zenginliğini kendi bünyesine dâhil edecek şekilde kullanıyorsa, oyundaki Batı toplumu karakterleri de aynı şekilde kendi yaşam zenginliklerini ve alanlarını genişletmeye çalışmaktadır. Bu açıdan bakıldığında korku dolu ‘ötekilerin’ ortaya çıkması var olan bir gerçekliğin sonucu değildir, aksine gücün bu şekilde tanımlananı sömürmeye devam edebilmesini sağlayan bir araçtır. *Love (But I Won't Do That)* adlı oyunda, işgal edilen ülkede kocası öldürülen bir kadını isyancılardan koruduğunu iddia eden asker ve kadın arasında geçen konuşmalar gücün, ‘ötekileri’ tanımlama erkini 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. Bacaklarını aç dersem, açacaksın – zaman kaybetmeden. Tadını çıkar dersem, tadını çıkaracaksın... (Ravenhill, 2013: 105)

Asker: Çünkü ben daha büyüğüm. Daha güçlü. Silahlarım var. Ordum var. Ben her şeyim... (Ravenhill, 2013: 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... 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: 107)

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

Askerin konuşmaları, sürekli olarak kadın üstünde otorite kurmaya çalışan ve onu istediği gibi kullanma hakkı olduğunu ifade eden sözcüklerle doludur. Öyle ki asker cinsel içerikli konuşmalarıyla üzerinde otorite kurmaya çalıştığı kadının duygusal deneyimlerini bile yön verme yoluyla tanımlama eğilimindedir. Askerin kadının konuşmasına izin vermemesi ve konuşmak için izninin olması gerektiği iması, baskıcı otoritesini daha da güçlendirme amaçlıdır. Korumasız bırakılma korkusuyla kadının sürekli taviz verme eğilimi ve sessiz kalışı, işgal edilen ve işgalci ülke arasındaki ilişkiyi örneklendirmektedir. Savunmasız bırakılma korkusu, gücün yayılmasına yol açarak iktidarların eylem alanlarını genişletmektedir. Askerin konuşmaları kadın için yaşamını kaybetme tehdidi altında olduğu korkulu bir dünya yaratırken, onu askere daha da bağımlı kılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında asker ve kadın arasındaki diyalog, iktidar ve vatandaşları arasındaki ilişki ile de bağdaştırılabilir.

Her ne kadar Ravenhill *Shoot/Get Treasure/Repeat*'i oluşturan oyunlarda mekânları ve kişileri açık bir şekilde tasvir etmese de aktarılan karakter 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 korkunun kaynağı olarak göstererek, korku yoluyla ötekileştirilenler üzerinde egemen güç halini alma mücadelesindedir (Bkz. Ahmed, 2017: 98-103). Oyunlarda bu otorite kurma mücadelesi, özgürlük ve demokrasi gibi kavramların yüceltilmesi ve bu değerlere sahip olmadığı düşünülen 'ötekilere' dayatılması yoluyla sürdürülmektedir.

– Sizi affetmek istiyorum. Çok mu geç? Tüm o... bombaladın... Affetmek için çok mu geç... Düşüncüyü affediyorum kelimesini anlıyor musunuz? (Ravenhill, 2013: 13)

– Kesinlikle, onlar – iyi, onlar insan hisleri ve eğer siz – sizi özgürleştirebiliriz daha sonra özgürlük ve demokrasiyi anlayabilirsiniz, kucaklayabilirsiniz, yaşayabilir ve tadına varabilirsiniz. Özgürlük ve demokrasiniz olacak bir düşünün. (Ravenhill, 2013: 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: 9)

Women of Troy oyunundan alıntılanan bu konuşmalarda koro olarak temsil edilen kadınların sesleri birbirine geçmiş şekilde, şehirlerinin neden bombalandığını anlamaya çalışırken Batı toplumlarının ürettiği basmakalıp ve klişe söylemleri sürekli olarak tekrar etmektedirler. Alıntılarda ifade edilen özgürleştirme, affetme ve demokrasi gibi kavramlar, Ahmed'in *Duyguların Kültürel Politikası* (2004) adlı kitabında ifade ettiği gibi bir yandan toplumları aynı hizaya getirirken öte yandan farklılıkları ortadan kaldırma amacı gütmektedir. Belirtilen kısa oyunun başlarında koro "Kültürünüzün farklı olduğunu biliyoruz... Bunu kabul ediyoruz. Hoş görüyoruz, kabul ediyoruz ve farklılığı kutluyoruz" (Ravenhill, 2013: 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: 11) toplumun farklılıklara yaklaşımındaki gerçek tutumunu, yani tahammülsüzlüğünü gözler önüne sermektedir. Korku kültürü içinde yaşayan topluluklarda genel ideolojiye ters düşen alternatif yaşam tarzlarının ortadan kaldırılması düşüncesinin ardında, farklı olanın her zaman korkutucu bir tehdit niteliği taşıdığı düşüncesi vardır.

Shoot /Get Treasure/ Repeat adlı oyunda toplumu oluşturan ve aynı şekilde yaşayan bireyler için korku nesnesi 'ötekiler' iken, ötekileştirilenler ya da toplumsal normlara uymakta zorlananlar için korku nesnesi gözetim altında olma ve dışlanmadır. Çünkü her toplumda, sürekli olarak birbirine benzeyen homojen gruplarda bulunma ve homojenlikten doğan daha güvenli bir yaşamın parçası olma düşüncesi mevcuttur (Bkz. Ahmed, 2017: 181-208). Toplumun çoğunluğu ile aynı yaşam tarzını, düşünce yapısını, ritüelleri, dini ya da etnik kökeni paylaşmayan bireyler için yaşam dayanılmaz bir hal alabilmektedir. Özellikle toplumun çoğunluğu tarafından kabul gören baskın bir ideolojinin olduğu ülkelerde, farklı niteliklere sahip olan bireyler toplumsal normlara ayak uyduramama korkusu içindedir. Birey, farklılıklarını toplumsal alanda gizlemeyi başarsa ya da bulunduğu çevrede farklılıkları ile ilgili herhangi bir önyargıya maruz kalmasa dahi, dolaylı olarak kendi gibi düşünenlerin cezalandırıldığına şahit oluyorsa ya

da cezalandırılacağı tehdidine maruz kalıyorsa, toplumun dışına itilme korkusu yaşayacaktır. Carlo Bordoni, *State of Fear in Liquid World* (2017) adlı eserinde ifade ettiği gibi bulunduğu toplumda yabancı statüsünde bulunan birey, potansiyel bir tehdit ya da düşman olarak görülmesi dahi toplum içerisinde ilgisizlik ya da güvensizlik ile karşı karşıyadır. Bunun nedeni farklı olarak görülene karşı ifade edilmemiş bir mesafe koyma, topluma tam olarak katılımını engelleme ve şüpheyi canlı tutma arzudur. Bu arzunun temel sebebi ise toplumsal ve yasal düzenlemelerin ardında yatan farklılığı engelleme çabasıdır.

Ötekileştirilmiş birey, teoride bireysel haklara sahip olsa da gerçekte düşük statüsünü iyileştirme şansına sahip değildir. Kendini dışlanmış ya da daha düşük statüye itilmiş olarak tanımlayan kişi, bazı yasal hükümlere ya da açık sosyal etiketleme formlarına tabi olması nedeniyle belirlenen noktada kalması için zorlanır. (Aktaran: Bordoni, 2017: 53)

Bu tür yasal hükümler ve açık sosyal etiketlemeler, David Lyon'un *Technology vs 'Terrorism': Circuits of City Surveillance since September 11th* (2003) adlı makalesinde ifade ettiği gibi bir tür kontrol kültürünün ürünüdür (Lyon, 2003: 666-677). Kontrol kültürü, korku nesnelerini ortadan kaldırmak ya da kontrol altına almak amacıyla oluşturulan gözetim altında tutma sistemidir. Lyon bu kavramla, yüksek teknoloji ürünü kameralarla bireylerin hayatının sürekli olarak gözetim altında tutulduğu, George Orwell'in 1984 adlı eserinde betimlediği dünya düzenine benzeyen bir sistemi ifade etmektedir.

Ravenhill, *Yesterday an Incident Occured* adlı kısa oyununda korku kaynaklı kontrol kültürü ve dışlanma konusunu ayrıntılı bir şekilde kurgulamıştır. Bu kısa oyunda, oyuncuların oluşan bir grup konuşmacı, seyirciler arasından birinin arkadaşlarına saldırdığını belirterek, birinin suçlunun cezalandırılması için öne çıkıp şahitlik yapmasını talep eder. Ancak kimse çıkmayınca olaya şahit olanları ve 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. İtirafta bulunan kişi cezalandırılır, etiketlenir ve sonuç olarak toplumdan dışlanmış olur.

- Damgalama yolda.
 - Kızgın demirle damgalama yolda.
 - Öyleyse. . . Bu tür olayları rapor etmeyenleri kızgın demirle damgalamak için hak arayışındayız. Seçilmişlerin önüne gitmek 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.
 - Neden olmasın? Neden? Neden? Neden bundan kurtulman gerektiğini düşünüyorsun. Ha! Yapamayacaksın, bu yolla yapamayacaksın.
 - Bu şekilde, sahile, kokteyl partisine gittiğinde ya da tiyatro salonunda oturup kahveni içip kahvaltını yaparken, geri kalanlar için tanınır olacaksın.
 - ‘İşte çürük yumurta’
 - İşte – Kusmak istiyorum –
 - İşte orada – o pisliği tekmelemek istiyorum – ah oh, tee tee een ee gee –
 - Eğer medeni bir toplumda yaşayacaksak, bu şeyleri yapmamız gerek.
- (Ravenhill, 2013: 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 olmayan 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 zihnin ürünüdür. Ravenhill suçunu itiraf eden kişinin gerçekten suçlu olup olmadığı konusunu muğlak bırakarak toplumun biriken korkularının herhangi bir mantıksal sorgulamadan uzak, bir nevi fiziksel arınma arayışında olduğunu göstermektedir.

Bu oyunda koronun doğrudan seyirciye hitap etmesi yine korku duygusuyla ilişkilidir. Koro hararetli bir şekilde sürdürdüğü suçlu arayışında seyirciyi hedef alarak, onlara gözetim altında olmanın psikolojik baskısını hissettirir. Ayrıca Ravenhill seyircide yaşamlarının her anında ve alanında izinleri olmadan takip edildikleri konusunda bir farkındalık yaratarak, bu durum karşısında sessiz kalan ve düzenin bir parçası haline gelen seyircinin sorgulamaya başlamasını sağlamak ister gibidir.

- Bu yüzden. . . kameralar hazırladık. Bu alanda. Bu alana mikro kameralar kuracağız.
- Şu anda CCTV kameraları sizi izliyor.
- Şüphesiz. Evet, şüphesiz. Davranış psikologlarından oluşan bir ekibimiz var, yani şu anda duvarın arkasında davranış konusunda eğitilmiş bir ekip, herhangi bir suçluluk belirtisi için sizi analiz ediyor. Davranışınızdaki herhangi bir suçluluk kanıt olacak ve bizim için açık hale geleceksiniz. Bugün burada her biriniz için bir dosya olacak ve önümüzdeki on iki saat boyunca her birinizin kapsamlı, nesnel ve çözümleyici analizinizi yapacağız.
- Masumları ve suçluları tespit edeceğiz, iyiyi ve kötüyü. (Ravenhill, 2013: 78)

Alıntılarda da aktarıldığı üzere günümüz yaşam alanları; kameralar, yüz tanıma araçları, uzman psikologlar, internet ve sosyal medya ağları ile izlenen, herkesin görünür hale geldiği ve görünmez bir güç tarafından takip edildiği küresel bir sisteme dönüşmüş, Orwell’ın 1984 adlı eserinde betimlediği dünyanın modern versiyonudur. Bu sistem her an her yerde milyonlarca insanın davranışlarını, politik görüşlerini, cinsel eğilimlerini takip edebilen, ihtiyaç durumunda bunu bireylere karşı kullanabilen ya da küresel piyasaya pazarlayabilen bir yapı haline gelmiştir. Bu durum bir yandan özgürlüğün sınırlandırılmasına diğer yandan gözetim altında tutulan modern toplum bireylerinin korku içinde yaşamasına neden olmaktadır. Buna ek olarak iktidar ve kitle iletişim araçları tarafından daha fazla güvenlik adına bu tür takip ve izlemelerin bizi kötü ‘ötekiler’den koruyacağı inancı dayatılarak, özgürlüklerin kısıtlandığı eylem planlarına karşı eylemsizliğe neden olmaktadır. (Bordoni, 2017: 87-92). Dolayısıyla özgürlük alanlarımızı istediği gibi sınırlandırabilen iktidar, Hobbes’un iddia ettiği gibi korkularımızı da yöneten konuma gelerek (bu kontrol mekanizması yukarıda belirtildiği gibi sınır tanımayan ve bireyleri nesne konumuna taşıyan bir niteliktedir) iyi ve kötüyü ayırt etme ya da istediği gibi tanımlama erkine ulaşmaktadır. Tüm bu sözde koruyucu önlemler, iktidara güç kazandırsa da sağladıkları korumanın *Yesterday an Incident Occured* adlı oyunda da görüldüğü gibi herhangi bir kesinliği yoktur, denetim söylemleri vatandaşları korumak bir yana korkularını daha da arttırmaktadır.

Korkunun akışkan olduğu günümüz toplumlarında, korkunun 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 tehdide maruz kalmış gibi tepki gösterir. Korkunun hastalık boyutunda olduğunu gösteren diğer belirtiler ise korkunun kalıcı olması, yani süreklilik göstermesi ve kişinin günlük hayatına zarar veren saplantılı bir düşünce haline gelmesidir (McNally, 2012: 22). Ravenhill'in kısa oyunlarındaki neredeyse tüm karakterler bu tür bir rahatsızlıktan mustarıptır. Başlı kopmuş bir asker ve canlı bomba gibi korku imgeleri, savaş sahneleri ve bombalanma korkusu, karakterlerin günlük yaşam alışkanlıklarını sürekli olarak 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: 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: 53)

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

Aşağıda sırasıyla aktarılan *Women in Love* ve *Paradise Regained* adlı oyunlarda ise savaşı doğrudan deneyimleyen karakterlerin hissettiği korku, savaş sonrası da yaşamlarını bölen ve sürekli olarak zihinlerini sarsan bir olgudur.

Rusty: Yedi yaşımdan beri hep bir asker ile olmak istedim ve şimdi birisi ile birlikteyim. Bu bazen kötü. Osuruyorum, bu onu mayın zannediyor. Kâbuslar görüyor. Canlı bombalar. Onu tutuyorum. Bu terörle savaş, değil mi?
(Ravenhill, 2013: 38)

Bir süre mutlu bir biçimde dans ederler. Biraz sonra havai fişekler atılmaya başlanır ve sahne boyunca devam eder.
Tom: Oh! lanet olsun agghhhhhh!

Matt: Hayır –

Tom: Saldırı, saldırı, saldırı altındayız.

Matt: Hayır.

Tom: Sığınaklar, sığınaklar nerede?

Matt: Dinle –

Tom: Lütfen bizi saldırganların tarafından ayırın, bizim tarafımız –
aggghhhhh!

Matt: Hey hey, hayır dinle. Dinle ssh. Hey. Sadece havai fişek bunlar.

Havai fişek (*Güler.*) Havai fişek. (*Daha çok güler.*) Havai fişek. Savaş bitti.

Savaş bitti. Ve şehir kültürümüzde havai fişekler var. (Ravenill, 2013: 217)

Furedi, bu tür bir zihinsel işleyişe sahip insanların oluşturduğu kültür yapısını korku kültürü olarak adlandırmaktadır. Bunun nedeni bu kültürün özünde gündelik yaşamı korku dolu bir dünyaya çeviren kötü güçlerle çevrili olma düşüncesidir (Furedi, 2014: 8). Ravenhill'in alıntılarda da aktarılan saplantılı, korku dolu, pasif karakterlerinin her biri korku kültürünün eşsiz bir örneğidir. Oyunlardaki psikolojik sorunlara yol açan korku kültürünün baskın hale gelmesindeki en büyük neden, kitle iletişim araçları ve siyasi otoritelerdir. Savaşlar, salgın hastalıklar, terör ve şiddet yalnızca sınırlı bir topluluğun maruz kaldığı kötülükler iken, bu unsurların sürekli olarak gazeteler, televizyonlar ya da internet aracılığıyla karakterlerin yaşam alanlarına taşınması, günlük yaşamın bir parçası haline gelmesine neden olmaktadır.

Günlük yaşamın içine taşınan korkunç görüntüler, korku nesneleri ve bireyler arasında fiziksel bir bağ halini almaktadır (her ne kadar fiziksel anlamda gerçek bir bağ olmasa da yukarıda belirtilen nedenlerden dolayı fiziksel yakınlık hissi uyandırılmaktadır). Jenny Spencer'in ifade ettiği gibi "karakterlerin 'şimdi'nin şokuna fiziksel olarak yakınlığı, büyük resmi görmelerini, analiz etmelerini ya da değiştirmelerini engellemektedir" (Spencer, 2012: 94). Özellikle siyasi söylemlerle birlikte aktarılan bu unsurlar, korku kültürü atmosferini beslemekte ve zararlı 'ötekiler' ile çevrelendiğimiz inancını arttırmaktadır. Bu inanç 'ötekiler' olarak tanımlanan kişiler hakkındaki önyargılı ve basmakalıp düşüncelerin nedeninin sorgulanmasına engel teşkil etmektedir. Ravenhill'in de oluşturduğu bu önyargılı karakterler aracılığıyla toplumda klişeleşen söylemleri sık sık sahneye taşıyarak, seyircide siyasi bir farkındalık yaratma amacı güttüğü söylenebilir.

Korku tüccarlığı yapan medya ve siyasetçiler bir yandan korkuyu küresel bir boyuta taşıyarak güvensizlik duygusunu sürekli olarak beslerken öte yandan güvenlik vaatleri satmaktadır. Bu noktada ayrıca kapitalist ekonomi devreye girmektedir: daha fazla

güvenlik adına daha fazla tüketim düşüncesi. Bauman'ın negatif küreselleşme olarak tanımladığı bu durum, serbest ekonomi ile güçlendiğine inanılan toplumların zihinsel olarak zayıf ve kırılgan halini ifade etmektedir (Bauman, 2006: 96-98). Günümüz hükümetlerinin neredeyse elindeki tek silah olarak kalmış bireysel ve ulusal güvenlik söylemi, piyasa ekonomisi tarafından korkuyu ve tehdit unsurlarını bireylerden uzak tutacağını iddia ettiği ürünlerin ideolojik söylemler ile bir araya getirilmesi aracılığıyla pekiştirilmektedir. Önleyici ürünler ve silahlar iyi, demokratik ve serbest piyasanın parçası olarak adlandırılan milletler için, teröristleri destekleyen kötü milletlere karşı alınmış sözde güvenlik önlemleridir (Spencer, 2012: 97). Korkularla mücadele etmek adına satın alınan ekstra kilitler, güvenlik kameraları, güvenlik hizmetleri, ilaçlar, silahlar, korunaklı evler ve sterilize edilmiş yaşam alanları akışkan korkular karşısında koruma sağlamak bir yana, endişeleri daha da arttıran bir pazar ekonomisine hizmet etmektedir. *Intolerance* ve *Women in Love* adlı kısa oyunlardan sırasıyla aktarılan aşağıdaki alıntılarda bu düşünceye vurgu yapılmaktadır.

Helen: Hmm, savaş var, değil mi? Televizyonda öyle söylüyorlar, öyleyse var —savaş başladı. Onları işgal ettik. Şimdi çinko, kalsiyum ve demir alacağım. Bu oldukça küçük bir ritüel değil mi? (Ravenhill, 2013: 27)

Dan: Anlıyorum. Bu sabahki gazetenin kapağında başı havaya uçmuş askerin resimleri var mıydı? diye sordum sana.

Anna: Ben de sana, bunu söylemeyeceğimi, bunun hakkında konuşmayacağımı söyledim. Ekstra haplar verdim sana: Vitaminler. Mineraller. Çinko. Kalsiyum. (Ravenhill, 2013: 33)

Furedi'nin iddia ettiği gibi korku kültürü ve kapitalist bir dünya düzeni içerisinde yaşamak, alıntılarda da görüldüğü gibi bireyleri güvenlik adına bazı ritüelleri gerçekleştirmek zorunda bırakmaktadır. Ravenhill, daha sağlıklı bir yaşam düşüncesi ile bağdaştırılabilecek olan vitamin takviyeleri ile tüketim toplumu arasında bir ilişki kurmaktadır. Alıntılarda aktarıldığı gibi korkutucu olaylarla dolaylı da olsa yüz yüze gelen karakterlerin ilaç kullanımı bir bakıma savaş ve şiddetten uzaklaşma, araya mesafe koyma mücadelesidir. Bu durumun nedeni çoğunlukla, kitle iletişim araçları aracılığıyla dayatılan aldatıcı reklam pazarıdır. Korkudan yalıtılmış daha güvenli bir yaşam adına

gerçekleştirilmesi gereken ritüeller, karakterlerin kapitalist sistem içerisinde sürekli tüketerek var olma bilincinin gittikçe güçlendiğini göstermektedir.

Don Mitchell, serbest piyasa ekonomisini ve bireyselleşmeyi, ‘spor arazi aracı vatandaşlığı’ (SUV) kavramı ile bir adım öteye taşımaktadır (Bkz. Mitchell, 2005: 96-100). Bu kavram vatandaşlarını yalıtılmış ve bireyselleştirilmiş tüketicilere dönüştüren yeni-liberal ekonomiyi tanımlamaktadır. Burada spor arazi aracının ‘terörle savaş’ta ve tehditlerle dolu bir çevrede koruma sağlaması düşüncesine ikna edilen orta-sınıf Batı topluluklarının saplantılı hale gelmiş korkudan bağımsız olma kaygıları ortaya konmaktadır (De Waal, 2017: 98). Ravenhill de SUV kelimesini Mitchell’in ifade ettiği anlamı ile oyunlarında sıkça kullanarak, Batı toplumlarındaki güvenli yaşam alanı oluşturma saplantısına ve küresel ekonominin birer kurbanı haline gelen bireylere vurgu yapmaktadır.

– Alex’i SUV ile okula götürdüm. Toplumumuzun sınır kapıları boyunca arabayla gittik ve arabanın radyosundan bombalama haberleri geldi. Müziği kestiler ve bombaların... her yerde olduğunu söylediler. (Ravenhill, 2013: 10)

Alex: . . . bir SUV kullanıyoruz . . . çok güçlüyüm ben, sen de, sen . . . sen iğrençsin. . . kötü yemekler yersin, aritmetik ve okuma yazma konusunda sorunların var... (Ravenhill, 2013: 61)

Konuşmalarda SUV tipi bir araç kullanılması vurgusu, karakterlerde onları çevreleyen korkutucu olaylardan koruma sağlayan belli bir güvenlik alanı hissini yarattığı görülmektedir. Felsefe Profesörü Eduardo Mendieta’nın da belirttiği gibi S.U.V’nin küresel ekonomideki reklamı bir savunma ve kaçış aracı olarak yapılmaktadır (Aktaran: De Waal, 2013: 98). Bu tür bir tanımlamadan yola çıkarak küresel pazar ve korku kültürü içerisinde yaşayan bireyler için, pazarlanan ürünlerin alternatif koruma uzamı hissi yarattığı söylenebilir.

Ravenhill’in *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyununda korku atmosferini destekleyen en önemli noktalardan biri daha önce belirtildiği üzere korku imgeleridir. Ravenhill, oyun içerisinde toplumun günlük yaşamına televizyon ve gazete aracılığıyla taşınan savaş, canlı bombalar, başsız asker, yaralanan ya da ölen sivillerin görüntüleriyle, bireylerin nasıl korku iklimi altında yaşamaya zorlandığını göstermektedir. Susan Sontag, *Başkalarının Acısında Bakmak* (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 şok edici görüntülere maruz kalmak korkuya neden olmaktadır. Ayrıca fotoğraf ya da videoların gösterici işlevi, korkutucu ‘ötekilere’ karşı var olan basmakalıp düşünceleri ve ön yargıları beslemektedir (Sontag, 2004: 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 herhangi başka bir şey izlemiyorum. Yalnızca bombalar ve savaşlar... bunlar insanı gerçekten üzüyor ama ne yapabilirsin ki? (Ravenhill, 2013: 19)

Dan: Dün akşam haberlerde kafası kopmuş bir asker gördüm. Onu gördün mü?

Anna: Evet, kafası kopmuş olan askeri gördüm, dedim.

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

Bu tür yayınlar, Batı toplumundaki korku kültürünü üst seviyelere çıkarırken, bu olaylarla doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkilendirilen toplumlara karşı önyargıları beslemektedir. Bu toplumlardan gelebilecek sözde tehditler, kitle iletişim araçları ile beslenerek canlı bomba ve başsız asker gibi imgelerle 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: 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 taşıması günümüzde yaşanan olayların gerçeklik temelini değişikliğe uğratmıştır. Yani “bir şey, fotoğraflanarak (o şeyi ‘haber’ olarak izleyen başka yerlerdeki insanların gözünde) gerçek kılınmaktadır” (Sontag, 2004: 20-21). Korkunun etkisi de bu noktada ortada çıkmaktadır. Oyunlarda sürekli olarak konuşmaları korku imgeleri ile bölünen karakterlerde, bu gerçekliği sorgulama

potansiyeli en alt seviyeye inmektedir. Biyolojik olarak tehlikede hisseden karakterler için öncelik, yaşamlarını garanti altına almaktır. Yukarıda verilen alıntılardan da anlaşıldığı üzere sürekli olarak aktarılan korku senaryolarından dolayı karakterlerin, olayların gerçekliğini sorgulayacak zihinsel bir eğilim gösteremedikleri görülmektedir.

Yaratılan korku dolu imgeler, bir yandan Ravenhill'in ironik bir yaklaşımla ele aldığı iyi insanların yaşadığı özgür ve demokratik olduğu iddia edilen toplumlara yönelebilecek şiddet senaryolarına gerçeklik zemini oluşturma çabasını desteklerken öte yandan bu tür olayların gerçekleşmesini engelleyecek şiddet eylemlerinin önünü açmakta ve iktidarlar için hareket alanı sağlamaktadır. Ahmed'in iddia ettiği gibi şiddeti çağrıştıran kelimeler belirli bir gruba ya da bireye atfedilerek hem korku ortaya çıkarılmış hem de korku nesnesi olarak görülenlerin hareket alanı kısıtlanmış olur. Bu durumda ön yargılarla beslenen birey ya da gruplara karşı sözde önleyici müdahaleler daha fazla şiddete neden olmaktadır. Şiddetin hedef alınan topluma yöneltilebilmesi için masum olduğu iddia edilen kurban kimliğine ihtiyaç vardır (Bkz. Furedi, 2014: 145-155). Bu durumda şiddete maruz kalan bireylerin hayatı kitle iletişim araçları yoluyla dramatize edilerek, masum insanları hedef alan düşman topluluklar yaratılır. Böylece ülkesinin tehdit altında olduğunu iddia eden iktidarlar, ötekiler üzerinde uygulayacağı şiddet eylemlerini meşru müdafaa adı altında gerçekleştirmenin önünü açmış olur. Ravenhill, 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, bir elması. O... yaralandıktan bir saat sonra hastanede öldü. Hayatı boyunca iyilikten başka ne yaptı ki? (Ravenhill, 2013: 9)

– Tüm meleklerimizi yakan alevler. (Ravenhill, 2013: 16)

Honor: Öyleyse biz kanatları kırık iki küçük melek miyiz? (Ravenhill, 2013: 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, döngünün diğer bölümlerinde aktarılacağı üzere Batı topluluklarının şiddet eylemlerindeki çifte standardını gözler önüne sermektedir. Örneğin, *War of Worlds* adlı oyunda Batı toplumunu temsil eden bir koro, 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: 129)

Acı ve üzüntülerini dile getirerek klişeleşmiş bir ritüel gerçekleştiren topluluk böylece sorumluluklarını yerine getirdikleri inancını da aksettirmeye çalışır, fakat bir yakınlık kurmak bir yana sadece kendi vicdanlarını rahatlatmak için konuşmaktan öteye gidemez. “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” (Spencer, 2012: 102). Çünkü doğrudan deneyimlenen olaylardan farklı olarak televizyonlar aracılığıyla evlere taşınan olaylarda duygusal bağ kurmayı engelleyen bir kurgusallık vardır.

Bu açıdan bakıldığında Sontag, yukarıda sözleri alıntılanan topluluğun gerçekleştirdiği eylemi kurgusal yakınlık olarak adlandırmaktadır. Başkalarının yaşadığı acılar, kitle iletişim araçları yoluyla bize ulaşırken, bizden uzakta olan insanlarla kurduğumuz yakınlık, düşsel ve gerçekdışıdır. “Ne kadar çok sempati duyarsak, acılara yol açan gelişmelerde bir suç ortaklığımız bulunmadığı duygusuna kapılmamız da o ölçüde kolaylaşır” (Sontag, 2004: 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 kopmaktadır. Başta acı ve üzüntü duydukları olaylar,

kendileri korku etkisi altına girdiklerinde onlara karşı tehdit oluşturanların hak ettikleri bir şiddete dönüşür.

- Tekrar tekrar bombalanıyorsunuz. Her yerde. Gittiğiniz her yerde. Her medya kuruluşunda görüyoruz, her yerde tekrar bombalanıyorsunuz. Tekrar tekrar tekrar tekrar. Bombalanıyorsunuz.
- Bombalanıyorsunuz. Uyanıyorum. Bombalanıyorsunuz. Duş alıyorum. Meyve soyuyorum. 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 saldır...’
- 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: 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 ifadeleri arasındaki bu uçurum ile bir yandan Batı toplumunun sözde demokrasi, insan hakları ve özgürlük söylemlerinin ne kadar içi boş iddialar olduğunu ortaya koyarken öte yandan korku içinde yaşayan bireylerin, kendilerine yönelen ya da yönelebilecek şiddeti ortadan kaldırmak adına kendi kullandıkları şiddeti nasıl meşrulaştırdığına vurgu yapmaktadır. Ravenhill’in burada eleştirdiği, Batılı toplumların kurulu düzenlerini ve ayrıcalıklı yaşamlarını devam ettirmek için gereken eylem ne olursa olsun, bunu politik kanallarla yarattıkları korkutucu ötekilere karşı uygulama eğilimidir.

Nitekim *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyunda korku ve şiddet arasındaki ilişkiyi ele alan kısa oyunlardan biri olan *Women of Troy*’un son kısmında birçok insanın ölümüne neden olan terörist saldırıdan sonra yarı insan yarı melek görünümünde bir asker

ortaya çıkar. Asker, iyi ve kötü arasında hiç bitmeyen bir savaşın başladığını ifade eder ve barışı korumak adına korkutucu olduğu iddia edilen ötekilere karşı kullanılacak şiddetin önünü açan şu ifadeleri kullanır:

Asker: Bu silah, tank ve yanan kılıcın, her yer iyi insanların iyiliği ile dolana kadar dünyayı dolaşacağına söz veriyorum.

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: 17)

Burada kötü olarak adlandırılanların kimliği belirsizdir ve düşmanın kim olduğuna karar vermek iktidarı temsil eden askerin elindedir; düşmanı o yaratır. Savaş, böylece, önceki saldırılar referans gösterilerek meşrulaştırılır. Ravenhill oyunun bu bölümde 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 düşüncesi hem toplum hem de iktidarı temsil eden kurumlar açısından korku kaynağıdır (Ahmed, 2017: 101). Temel değerlerin kısıtlanmasını ya da ortadan kaldırılmasını hedef alan terör olayları tüm toplumu aynı şekilde tehdit eden korku sahnelerine dönüştürmektedir. Ravenhill, temel değerlerin kaybı ve korku ilişkisini *The Odyssey* adlı oyununda bir grup askerin ağzından şu şekilde vurgulamaktadır:

– 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: 195)
- DURUN! KONUŞMA ÖZGÜRLÜĞÜNÜN, DEMOKRASİNİN OLMADIĞI, İŞKENCE VE KORKUNUN OLDUĞU BAŞKA BİR ÜLKE.
- DURUN! TÜM ULUSLARARASI ANLAŞMALARI BOZAN BAŞKA BİR ÜLKE. ADİL BİR UYARININ VERİLDİĞİ BAŞKA BİR ÜLKE. (Ravenhill, 2013: 196)

The Odyssey adlı 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 özgürlüklerini tehdit ettiğini söylemektedir. Bu durumda askerlerin özlem duydukları ülkelerine dönme süreci ertelenmek zorundadır. Çünkü onların ve ailelerinin sahip oldukları yaşamı tehdit eden ve mücadele edilmesi gereken çok fazla düşman vardır. Bu durum temel değerleri ve onunla 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 içini 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: 101). Oyunun referans gösterdiği Amerika Birleşik Devletleri’nin Irak işgali ve sürekli çatışmaya neden olan sonuçları göz önünde alındığında, bu sözde temel değerlerin (özellikle de işgal edilen ülke açısından) suniliği iyice gözler önüne serilmektedir.

Ravenhill’in, oyun içerisine yerleştirdiği tezatlıklar, çifte standartlar ve karakterlerin kurduğu cümlelerin tutarsızlığı, aktarılan bilgilerin güvenilirlik ve gerçeklik temellerini sarsmaktadır. Daha önce ifade edildiği gibi, korku kültürü altında yaşayan karakterlerin konuşmalarının sürekli olarak korkutucu imgelerle kesilmesi, günlük yaşam akışını ve sağlıklı düşünmeyi engeller. Bu durumda Ravenhill seyircisinden, topluma dayatılan korku senaryolarının, korkutucu ötekilerin, yalıtılmış toplum arzusunun, şiddetin, tüketimin asıl amacının ne olduğunu sorgulamaya girişmesini talep eder. Furedi’nin korku kültürü tanımını yaparken belirttiği gibi günümüz dünyasında bireyleri saplantılı bir güvenlik kaygısına düşüren, korku nesnelerinin neredeyse tamamına yakını bireysel olarak deneyimlemediğimiz, dolaylı yollardan bize aktarılan, gerçeklikten uzak

sunı tehdit unsurlarıdır (Furedi, 2014: 148). Ravenhill, bu sunı unsurların karakterlerin bilincinde gerçeklik zemini kazanma sürecini korku imgeleri ve kitle iletişim araçları ile kurgulamıştır. Korku imgelerinin, ölümlerin ve savaşların sürekli olarak günlük yaşamın bir parçası haline getirilme çabası, sağlıklı düşünebilmenin önüne geçerek, olayların gerçeklik boyutunun göz ardı edilmesine neden olmaktadır.

Gerçeklik zemini üzerine kurulmuş bir dünya sistemi içerisinde, iktidarlar da toplumsal yaşam alanlarında korku uyandıracak göstergeler yerleştirerek, kendi hareket alanlarını genişletebilme mücadelesine girerler (Baudrillard, 2016: 40-41). Çalışmanın ikinci bölümünde de aktarıldığı üzere Yuval Noah Harari bu durumu hayali gerçeklik kavramı ile açıklarken, Jean Baudrillard bunu ‘simülasyon’ kavramı ile açıklamaktadır. *Yesterday an Incident Occured* adlı oyunda yaratılan korku iklimi, iktidar tarafından yeni yasaların düzenlenmesi ile korkuya karşı mücadele ettiği görüntüsü uyandırarak, uygulayacağı şiddet ve kısıtlama eylemlerini meşrulaştırma olanağı sağlamaktadır. Bu noktada Ravenhill’in karakterleri, Hobbes’un felsefesine uygun olarak, toplumun ortak korkularını yönetecek ve yaşam sınırlarını belirleyecek bir üst güç tesis etme eğilimindedir. Böylece daha fazla güvenlik adına daha dar yaşam alanlarına sıkıştırılmayı kabul eden günümüz bireyleri, edilgen vatandaşlar olarak baskıcı ideolojilerin peşinde sürüklenmeye daha yatkın hale gelmektedirler.

– ... Seçilmiş temsilcim ile görüştim ve yeni damgalama önleminin gecikmeden geçmesini istediğimi belirttim, umarım bunu dinleyen herkes aynı şeyi yapar. Özgürlük zafer kazanmalı. Demokrasi zafer kazanmalı. Çürük yumurtaların damgalanmasını istiyorum. Bunu internet sitemde söylüyorum, bunu dünyaya aktarıyorum, lütfen bunu bu sabah kahvaltındaki seyircilere söyleyin: onları damgala, onları damgala, onları damgala.

– Dinle, Duyuyorum. . . raporlar geliyor . . . ah. Seçilmiş temsilcilerimiz toplanıyor. Temsilciler Meclisinin özel toplantısı dünkü saldırı göz önünde bulundurularak yapılıyor. Toplantı yeni başladı... tartışma başladı. Demokrasinin motoru harekete geçti.

– Damgalamanın gerçekleşmesini sağlayacak bir tasarı düzenlenecek mi? (Ravenhill, 2013: 69-70)

– Oh Evet! Evet! Evet! Tasarı geçti. Makul bir çoğunluk sayesinde geçti. Tasarı geçti. (Ravenhill, 2013: 80)

Alıntılanan oyunda toplumu korkuya iten olayların, güvenlik sağlama adına iktidara hareket alanı açtığı açık bir şekilde görülmektedir. Ravenhill’in bu oyunu yazarken 11

Eylül olaylarını, Batı toplumunun klişeleşmiş demokrasi ve özgürlük söylemlerini eleştirel bir dille ele aldığını düşünecek olursak, günümüz iktidarlarının neden olduğu savaşlar, bireylerin yaşam hareketliliğinin kısıtlanması ve iktidar eliyle oluşturulan şiddetin temel noktasının kurgulanmış korku söylemleri olduğunu iddia etmek yanlış olmayacaktır.

Benzer şekilde *Crime and Punishment* adlı kısa oyunda asker ve düşman ülkenin vatandaşı olan rehine kadın arasında geçen konuşmalar, iktidarın alternatif gerçeklik oluşturma mücadelesini gözler önüne sermektedir. Amerika Birleşik Devletleri'nin Irak işgalini çağrıştıran bu kısa oyunda korku kaynağı 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 ifade edilmesi istenir:

Kadın: (*düz bir şekilde*) Birlikler şehre geldi. Kocam ve oğlum bombalamada öldü. Kayınvalidemin hastanede olduğu söylendi. Bombardımda, durumu çok kritik. Hastaneye gitmeye çalışıyorum. Bu çok zor. Askerler ve direnişçiler. Yolların çoğu kapalı. Bir asker bana doğru geldi: 'Televizyonda olmak ister misin? Televizyonda olmak ister misin?' 'Lütfen, hastaneyi bulmak zorundayım.' 'Hadi, güzel kız, televizyona çık.' Asker beni meydana itti. Meydana girmesi 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. 'Prime time için' dedi. Bu bir dini inanç mı?

Asker: Hayır.

Kadın: Ne...?

Asker: Televizyon. Reyting. Reklamcılar. (Ravenhill, 2013: 87)

Ancak alıntıdan da anlaşıldığı üzere televizyon ekranına taşınanlar ile gerçekler arasında büyük bir tezat vardır. Özgürlük ve demokrasi söylemleri silah zoruyla oluşturulmuş bir kaos ortaya çıkarmıştır. İktidar, kitle iletişim araçlarıyla kendini haklı çıkaracak göstergeler yerleştirerek, korku iddialarını gerçeklik zeminine oturtma çabasıdadır. "Kitle iletişim araçlarının kültürel hegemonyası, bir zamanlar doğrudan yaşanmış her şeyin sadece temsil olduğu anlamına gelir" (Laera, 2009: 4). Oyun içerisinde televizyon ve diğer iletişim araçları ile aktarılan korku nesnelerinin aslında birer temsil olduğu ve

gerçeği yansıtmadığı ironik bir şekilde aktarılmaktadır. Yine *Intolerance* ve *Women in Love* adlı oyunlarda Ravenhill karakterlerin kitle iletişim araçları ile dolaylı olarak tanık olduğu bu temsillerin karakterlerin zihinlerinde gerçeklik kazanmasını, karakterlerin söz ve davranışları aracılığıyla aktarmaktadır. Ayrıca yukarıdaki alıntıda da çok açık bir şekilde görüldüğü üzere “*Crime and Punishment* adlı oyun, medya gösterisinin tarihin yazılmasını ve okunmasını nasıl değiştirdiğini ifşa etmektedir” (Finburgh, 2017: 93). Tarih gücünün tekelindedir ve tarihi olaylar gücün istediği doğrultuda aktarılır. Ravenhill’in vermek istediği mesajı herkesin kolayca anlayabileceği şekilde doğrudan tarihsel bir olaya referansla aktarması bir tarih eleştirisi olarak da görülebilir. Yazarın, belirtilen tarihsel olaydaki çelişkileri çok açık bir şekilde izleyiciye aktararak, seyircinin gerçeklik algısında politik bir değişim yaratma arzusunda olduğu söylenebilir.

Çalışmanın bu bölümüne kadar Ravenhill’in *Shoot/Get Treasure/ Repeat* oyununda yer aldığı ifade edilen düşünceler ve eylemler; birlik duygusu oluşturma, ötekileştirme, yabancılaştırma, güvenli yaşam alanı düşüncesi, şiddet, küresel ekonomi, savaş ve terör, iktidar ve toplum ilişkisinin nasıl kurgulandığını göstermektedir. Oyun içerisinde iktidar ya da iktidar temsili ögeler (askerler, yetkililer, seçilmiş temsilciler), toplumun korkularına sürekli olarak referansta bulunarak, hareket alanlarını genişletmekte ve daha fazla güvenlik adına bireyleri pasifleştirmektedir. Zihni sürekli olarak güvenlik endişesi ile meşgul karakterler yaşadıkları düzeni sorgulamaktan uzak, bireyselliğin ön plana çıktığı bencil bir sistemin parçası haline gelmektedir. *War and Peace* adlı oyuna baktığımızda çocuk karakter Alex ile başsız askerin ilişkisi, toplum ve iktidar ilişkisinin bir yansıması gibidir. Oyunda bir yanda korkudan yalıtılmış, kötülüklerin dışarıda bırakıldığı, ayrıcalıklı bir yaşam alanına sahip olan ve bunu devam ettirmek isteyen Alex öte yandan bu ayrıcalıklı yaşamı onlara sağladığını iddia eden iktidar temsili bir asker karakter karşımıza çıkmaktadır.

Alex: O benim için. Benim hayatım için. Mükemmel hayatım için. Senin için değil.

Asker Dinle, evlat, tamam, söyleyeceğim şeyi dinleyeceksin, bu dünya bu ülke, bu... her şey benim sayemde var çünkü oraya gidiyorum ve lanet olası havlu kafalılarla savaşıyorum.

Alex Mmmmggguh.

Asker: Eğer o lanet olası havlu kafalılarla savaşırsak, her şey biter, öyle değil mi? öyle değil mi? Bu yer, kapalı topluluk, yatırım fonları, ben

savaşmadığımda biter. Anlıyor musun? Anlıyor musun? Anlıyor musun?
(Ravenhill, 2013: 59)

İktidar temsili olan asker, rahat ve ayrıcalıklı bir yaşamı olan Alex ve ailesinin sahip olduğu tüm şeylerin onun (askerin) mücadelesine bağlı olduğunu ifade etmektedir. Eğer korku nesnesi ile mücadeleye devam edilmezse sahip olduklarınızı kaybedersiniz düşüncesi aşılanmaktadır. Bu durumda iktidar bu ayrıcalıklı yaşamın devam ettirilmesi adına daha fazla talepte bulunabilir. Nitekim oyunun başka bir bölümünde kafasını savaşta kaybetmiş olan asker, Alex'in kafasını almak istemektedir:

Alex: Kafamı alıp, kendi vücuduna koyup gitmek istiyorsun, yapmak istediğin şey bu.

Asker: Evlat, lütfen –

Alex: Senin ne olduğunu biliyorum – hmmm, hayır hayır hayır hayır hayır.

Asker: Bir kafaya ihtiyacım var. (Ravenhill, 2013: 58)

Asker: Bir aylığına ihtiyacım var, dedi Asker. Kafanı bir aylığına bana ver. Bir görev turu. Bu dünyadan nefret ediyorum. Huzursuzlanıyorum. Büyük savaşla mücadele et.

Asker: Ve asker bağırdı: Ben savaşıyordum. Ödülümü istiyorum. Benim malımı aldın. Özgürlük ve demokrasi için savaşıyorum... demokrasi için savaşıyorum, en azından bunu yap... (Ravenhill, 2013: 61)

İktidar buradaki savaş eylemini, korku nesnelerini referans vererek meşrulaştırma mücadelesine girmektedir (Svendsen, 2017: 145). İktidar bu mücadele karşılığında askerin de belirttiği gibi ödülünü isteyecektir. Oyunda ödül olarak istenen kafa imgesi gerçek hayat ile karşılaştırıldığında iktidarın hem eylemlerini meşrulaştırabileceği hem de kendi toplumu ve düşman olarak tanımlanan toplum üzerinde daha fazla hak ve hareket alanı kazanabileceği yasal ya da sosyal düzenlemelerdir. Ayrıca burada kullanılan kafa imgesi, iktidarın bireylerin düşünce gücünü de kontrol etme arzusunda olduğunu göstermektedir. Daha önce *Intolerance* adlı oyundan aktarılan damgalama ile ilgili alıntılar da bu yasal düzenlemelerin, iktidarın toplum üzerinde nasıl baskı kurduğunu ve yaşam alanlarını sınırladığını göstermektedir.

İktidarlara hareket alanı sağlayan gerçeklik oluşturma mücadelesinin en önemli aracı dildir. Harari'nin ortaya attığı hayali gerçeklik ya da Baudrillard'ın simülasyon

kavramı gerçeklik yaratma mücadelesinin dilin etkisi altında olduğunu göstermektedir. Oyunda gerçeklik zemini bireylerin zihinsel erklerini devre dışı bırakacak korku ile ilişkilendirilen kavramların sürekli olarak tekrar edilmesi aracılığıyla sağlanmaktadır. Sürekli olarak tehdit atfedilen unsurlarla çevrili olma düşüncesi, bir yandan insanları korkuya iterken, bir taraftan da oluşturulan gerçeklik zeminine uygun hareket etme ihtiyacına neden olmaktadır. Oyunda kullanılan dil ve metaforlar, gerçeklik izlenimi verme ya da hitap edilen kitleyi belli bir ideolojiye yöneltme konusunda oldukça etkilidir. Spencer'ın da ifade ettiği gibi:

Irak savaşına giden zamanlarda paylaşılan dil ve metaforlar, bireylerin bazı bilişsel çerçevelerine hitap ederek düşünme, hissetme ve etkileşim kurma biçimleri üzerinde etkili olduğu konusunda birçok kanıt sunmuştur. İster bilinçli isterse bilinçsiz bir şekilde erişilmiş olan bu dil, yalnızca konuşmacı ve dinleyici arasındaki iletişime basit bir şekilde katkı sağlamaz, aynı zamanda tartışmanın hedeflediği ya da dışarda bıraktığı konuların sınırlarını güçlendirir. (Spencer, 2012: 97)

Böylece dilin kullanımı yalnızca bireyleri istenilen ideolojiye yönlendirmekle kalmaz aynı zamanda alternatif düşünceleri ortadan kaldıracak bir yapıya bürünür. Bu Orwell'ın 1984 adlı eserinin ek bölümde belirttiği yenisöylem düşüncesini destekler niteliktedir. Ravenhill de oyunlarında, dil aracılığıyla oluşturulmak istenen gerçeklik algısını sürekli tekrar ettiği iyi, kötü, terör, bomba, ölüm gibi kavramlar ve canlı bomba ve başsız asker gibi imgelerle aktarmaktadır. Ravenhill'in bu tür kavram ve imgeleri belirgin şekilde tekrar etmesi, günümüz iktidarlarının gerçeklik oluşturma mücadelesinde bireylerin zihinlerini nasıl manipüle ettiğine dikkat çekmektedir. Sırasıyla *Women of Troy* ve *War and Peace* adlı oyunlarda bu düşünce şu şekilde aktarılmaktadır.

– Her yerde. İyi, iyi iyi iyi iyi iyi iyi iyi iyi iyi iyi insanlar... (Ravenhill, 2013: 10).

– KÖTÜSÜNÜZ, KÖTÜ KÖTÜ KÖTÜ KÖTÜ (Ravenhill, 2013: 13).

Asker: Bir bitiş günü yok. Sadece sürekli olarak terörle savaş, sürekli sürekli, sürekli... (Ravenhill, 2013: 62).

Yinelenen bu kavram ve imgelerin karakterler üzerindeki psikolojik etkilerine sürekli olarak vurgu yapan Ravenhill, seyircisinde bir farkındalık yaratma çabası içerisindedir. *Shoot/Get Treasure/Repeat*'de "iyi ve kötünün kutuplaşan dilinin yeni tek taraflı dünya düzeninin kendi sonunu hazırladığı açık bir şekilde gösterilmiştir" (Spencer, 2012:104). Oyunlarda da ifade edildiği üzere bu düzen içerisinde ne 'biz' ne de 'onlar' olarak kutuplaştırılan toplumlar için huzur yoktur.

Hitabet ile sıkı sıkıya bağlı olan korku söylemleri, kötü olan ötekilere karşı bir ulus kimliği yaratarak korku nesnesi olarak tanımlananlara karşı korku ve kötülükle savaştan iktidar ile özdeşleşen sözde vatansever bireyleri ortaya çıkarmaktadır (Ahmed, 2017: 98-99). Böylece birey, gerçeklik zeminine oturtulmaya çalışılan iyi ve kötü kutuplar arasında tercih yapmak zorunda bırakılmaktadır. "Bush, 11 Eylül sonrası retorik çerçevelemenin duyuşsal gücünü 'ya bizimlesiniz ya da teröristlerle' söylemi ile – ulusların ve Amerikan vatandaşlarının süratle vatanseverlik safına geçtiği, 'terörle savaş' tartışmasını sınırlayan kutuplaştırıcı retorik dönüş – gösterdi" (Spencer, 2012: 96). Bush bu tür bir konuşma ile bir yandan iddiasına taraftar toplarken öte yandan farklılıkları ortadan kaldırma amacı gütmektedir. Bu tür bir konuşmada tarafsızlık alanı yoktur. Bu konuya oyunlarında dikkat çekmek isteyen Ravenhill de temel değerleri kaybetme korkusu üzerinden taraf olmaya zorlayan bazı kutuplaştırıcı söylemler kurgulamıştır:

- Lütfen, insanları damgalamak zorundayız. Yapmak zorundayız. Tek seçenek bu. Bu şartlar altında tek seçenek bu. Temsilciniz kim? Onlar kim? Bugün onları arayacak, mesaj ve mail atacak mısınız? Bugün yapın, yapmak zorundasınız, yapmak zorundasınız...
- Demokrasi, faydalanman için orada.
- Demokrasiden faydalanın. Sanal ortamda ne söylendiğine bakalım.
- Onu kaybedebiliriz, onu kaybedebiliriz. Ona kesin gözüyle bakmayın. Eğer mesaj ya da mail gönderip damgalanmayı istediğinizi haykırmazsanız, demokrasiyi yitireceğiz.
- Öylece yitip gidecek.
- Yok olacak. Demokrasi yok olacak.
- Bu size kalmış. Demokrasiyi seviyor musunuz? Yoksa Demokrasiden nefret mi ediyorsunuz? Hangisi? Şimdi temsilcilerinizle iletişime geçin. ONLARI DAMGALAYIN kelimelerini temsilcilerinize gönderin (Ravenhill, 2013: 74).

Yesterday an Incident Occured adlı oyundan alıntılanan bu bölümde, koro demokrasinin yok olacağı korkusunu dinleyenlerine aşılıyarak, bireyleri iyi olarak atfedilen ulusal

kimlikle özdeşleşmeye, aksi takdirde kötü olanların safında olacaklarını iddia ederek, tercih yapmaya zorlamaktadır. Kötülerle savaşıldığı iddia edilen bir ortamda, iddia makamı olan iktidar ile özdeşleşmek vatanseverlik, aksini düşünmek hainlik olarak tanımlandığından dolayı karşı düşünce eğilimi gösterme ihtimali neredeyse tamamen ortadan kaldırılarak bireyler korku kültürü kimliği altında yaşayan pasif karakterlere dönüştürülmektedir.

Jenny Spencer'in da belirttiği gibi “oyun döngüsünün amacı yalnızca bir analiz sonucu tarafsızlık sağlamak değil, aynı zamanda izleyici kitlesinde politik değişim yaratma olasılığının artırılmasıdır” (Spencer, 2013: 96). Ravenhill, bu politik değişimi oyunda yabancılaşma etkisi kullanarak sağlamaya çalışır. Özellikle *Women in Love* ve *War and Peace* adlı kısa oyunlarda karakterlerin sürekli olarak kendi konuşmalarını alıntılarını –“**Asker:** Biliyorum, dedi asker”– temel alan bir kurgu oluşturarak, seyircilerin karakterler ile yakınlık kurmasını engellemektedir (Spencer, 2013: 100). Ravenhill'in kullandığı bir diğer yabancılaştırma stratejisi ise koronun çok sık şekilde kullanılmasıdır. Böylece koroyu oluşturan topluluk ile doğrudan bir bağ kuramayan seyirci, olayları daha tarafsız bir şekilde gözlemleme şansı bulmaktadır.

Ravenhill'in oyunları, “varlıklı Batılıların kaygılarını, hükümetlerinin yabancı ülkelerde yaptığı şok edici ve korkutucu şiddet olayları ve bunların biriken güçlü ve rahatsız edici etkisi ile bağdaştırarak, canlı ve gürültülü bir korku izlenimi yaratır” (Aktaran: Sierz, 2011: 78). Ancak Ravenhill'in, *Shoot/Get Treasure/Repeat*'in giriş bölümünde de ifade ettiği gibi bu tür bir kurgu oluşturmalarının 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: 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.

Bu düşüncelere ek olarak oyununu *Shoot/Get Treasure/Repeat* gibi bir video oyunu başlığı ile bir döngü şeklinde kurgulayan Ravenhill, seyircilerini bir tür hazine avına (olanları anlamlandırma olarak düşünülebilir) çıkararak, onların “imgelere tapan ve sadece piyasa yasalarına cevap veren bir toplumun ürünü olduklarını anlamalarını

sağlamaya çalışır” (Laera, 2009: 7). Ravenhill, sürekli olarak tüketerek korkularını yenmeye çalışan Batı toplumu bireylerinin, tüketimleri karşılığında da sağlayamadıkları güvenlik endişesi içinde gittikçe yalnızlaşan ve yabancılaşan hallerine vurgu yapmaktadır.

The Guardian tiyatro eleştirmeni Lyn Gardner, Ravenhill’in oyununun 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 çıkarırken aynı zamanda da seyircilerini yerleşik ve kabul edilmiş olandan uzaklaştırıp farklı bir bakış açısına yönlendirmektedir.



SONUÇ

Bu çalışmada öncelikle korkunun en temel duygulardan biri olarak canlıların evrimsel süreç içerisinde sahip oldukları bedensel bir refleksten, zihinsel ve toplumsal olana dönüşümü ana hatları ile aktarılmıştır. Korku, canlıların ilkel aşamalarında yalnızca hayatta kalma açısından bireysel bir olgu olarak görülürken, evrimsel süreç içerisinde zihinsel boyuta taşınmış ve biyolojik bir olgu olmanın yanı sıra psikolojik bir olgu olarak da görülmeye başlanmıştır. Gelişmiş memelilerin bilişsel evrimi daha karmaşık zihin yapılarını ortaya çıkarırken, hayatta kalma mücadelesinde korkuyu sosyal temellerin atılması noktasına kadar taşımıştır; bu da korkuya kolektif bir değer kazandırmıştır. Bu bilgiler ışığında insanoğlunun zihinsel, dilsel ve bedensel gelişimi ile bağlantılı olarak güvenli bir yaşam alanı yaratmak adına kendilerini aynı şekilde tehdit eden korku nesnelerinin varlığına karşı birlik olma düşüncesi geliştirdiği gözlemlenmiştir.

Korku, bir birliğin temelini atmakla beraber aynı zamanda bu birliğin temelini oluşturan iktidar sorunsalını da ortaya çıkarmıştır. Artık yalnızca fiziksel varoluş için bir gereklilik olmaktan çıkan bu duygu; güvenlik adına oluşturulmuş iktidar olgusunun temelini ve devamlılığını sağlayan en önemli şartlardan biri durumuna gelmiştir. Aktarılan bu düşüncelerden, daha güvenli bir yaşam alanı ve kontrollü bir korku düşüncesi ile ortaya atılan iktidar ya da devlet kavramının, zaman içerisinde değişime uğrayarak belirtilen düşünceden uzaklaştığı görülmüştür.

Nitekim korkuyu kontrol altına alması için oluşturulan iktidarlara bireylerin zihinsel korku eğilimlerini temel güç edinimleri 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. Günümüzde bireylerin yaşamlarının her alanına sızan ve eylemlerini şekillendiren korku, küresel bir boyut kazanmıştır. Korkunun belirsiz ve sınır tanımaz 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 iktidarlardan sürekli ön plana çıkarılması güvenli bir yaşamın bir 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 kapalı 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.

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 söylenmesi, 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 yaratılan korkuya paralel olarak artan iktidarların, daha fazla güç ve hareket alanı kazanmak adına sınırsız korku nesnesi yaratma arzusunda olduğu anlaşılmaktadır.

Karakterlerde psikolojik rahatsızlıklara neden olan korku nesnelerinin kitle iletişim araçları tarafından sürekli olarak günlük yaşam içine taşınması, günümüz iktidarlarının bireylerin zihinlerini nasıl manipüle ettiğini açık bir şekilde göstermektedir. İktidarlar

tarafından oluşturulan korku senaryolarının, kitle iletişim araçları yoluyla vatandaşların gözünde gerçek kılınması, Batı iktidarlarının korku nesnelere karşı sözde önleyici müdahalelerini meşrulaştırmasını sağlamaktadır.

Oyunda sürekli olarak kendilerini ‘iyi’ olarak tanımlayan karakterlerin sahip oldukları ayrıcalıklı yaşam koşullarını korumak adına ‘ötekilere’ karşı gerçekleştirdikleri şiddet olayları, günümüz Batı toplumlarının şiddet konusundaki çifte standardını ve ikiyüzlülüğünü gözler önüne sermektedir. Sonuç olarak Ravenhill’in oyununda yer verdiği şiddet, ötekileştirme, yabancılaştırma 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 kutuplarda demokrasi ve özgürlük değerleri üzerine kurulmuş Batı toplumlarının temel aldığı 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 sorunsallaştırmayı hedeflemiştir. 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 17 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 gözükten 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 olasılığına dikkat çeker. Ravenhill, *Shoot/Get Treasure/Repeat* adlı oyunuyla tiyatroya toplumsal bir misyon yüklerken, sanatın değiştirme ve dönüştürme gücüne olan inancı da tazelemiştir.

KAYNAKÇA

- Ahmed, S. (2017). *Duyguların Kültürel Politikası*. (Çev: Sultan Komut). İstanbul: Sel Yayıncılık. (2004).
- Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev: Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları. (1981).
- Bauman, Z. (2006). *Liquid Fear*. Malden: Polity Press.
- Bauman, Z. (2017). *Akışkan Modernite*. (Çev: Sinan Okan Çavuş). İstanbul: Can Sanat Yayınları. (1999)
- Becker, E. (1975). *Escape from Evil*. New York: The Free Press.
- Billingham, P. (2007). *At the Sharp End: Uncovering the Work of Five Contemporary Dramatists*. London: Bloomsbury Publishing.
- 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.
- Darwin, C. (1976). *Türlerin Kökeni*. (Çev: Öner Ünalın). Ankara: Onur Yayınları. (1958).
- Debord, G. (2016). *Gösteri Toplumu*. (Çev: Okşan Taşken & Ayşen Ekmekçi) İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (1992).
- De Waal, A. (2017). *Theatre on Terror*. (M. Middeke, Ed.) Berlin: De Gruyter.
- Debrix, F. (2003). "Tabloid Realism and the Revival of American Security Culture". *Geopolitics*, 8 (3), 151-190.
- Domian, M. (2005). "Pavlovian Conditioning: A Functional Perspective". *Annual Review of Psychology*, 56, 179-206.
- 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. (1999).
- Gardner, L. (2007, Ağustos 7). *Ravenhill for Breakfast*. The Guardian Web Sitesi: <https://www.theguardian.com/culture/2007/aug/07/edinburghfestival2007.edinburghfestival8>. Erişim tarihi: 06.06.2018
- Gupta, S. (2012). *Contemporary Literature The Basics*. Abington: Routledge.
- Harari, Y. N. (2017). *Hayvanlardan Tanrılara: Sapiens*. (Çev: Ertuğrul Genç). İstanbul: Kolektif Kitap. (2015).
- Heidegger, M. (2001). *Being and Time*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Hobbes, T. (2017). *Leviathan*. (Çev: Semih Lim). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (1977).
- Hume, D. (2010). *A Treatise of Human Nature*. Auckland: The Floating Press.
- Krishnamurti, J. (2012). *Korku Üzerine*. (Çev: Anita Tatlier). İstanbul: Ayna Yayınları. (1992).
- 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.
- Machiavelli, N. (1994). *Prens*. (Çev: Nazım Güvenç). İstanbul: Anahtar Kitaplar. (1981).
- Massumi, B. (1995, Autumn). "The Autonomy of Affect". *Cultural Critique*, 31, 83-109.
- McNally, R. J. (2012). "Fear, Anxiety, and Their Disorders". J. Plamper, & B. Lazier (Eds.), *Fear: Across the Disciplines* (s. 15-34). Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Mitchell, D. (2005). "The S.U.V. model of citizenship: floating, bubbles, buffer zones, and the rise of the 'purely atomic' individual". *Political Geography*, 24, 77-100.
- Orwell, G. (2013). *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört*. (Çev: Celal Üster). İstanbul: Can Yayınları. (1949).

- Öhman, A. (2012). "The Biology of Fear: Evolutionary, Neural and Psychological Perspectives". J. Plamper, & B. Lazier (Eds.), *Fear: Across the Disciplines* (s. 35-51). Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Ravenhill, M. (2008, Mart 26). *My Near Death Period*. The Guardian Web Sites: <https://www.theguardian.com/stage/2008/mar/26/theatre>. Erişim tarihi: 06.04.2018.
- Ravenhill, M. (2013). *Plays: 3*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Robin, C. (2012). "The Language of Fear: Security and Modern Politics". J. Plamper, & B. Lazier (Eds.), *Fear: Across the Disciplines* (s. 118-131). Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Sartre, J. P. (1986). *The Emotions: Outline of a Theory*. New York: Carol Publishing Group.
- Sierz, A. (2001). *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today*. London: Faber and Faber Limited.
- Sierz, A. (2011). *Rewriting the Nation: British Theatre Today*. London: Methuen Drama.
- Sontag, S. (2004). *Başkalarının Acısına Bakmak*. (Çev: Osman Akınhay). İstanbul: Agora Kitaplığı. (2003).
- 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* (s. 89-114). New York: Routledge.
- Svendsen, L. F. (2017). *Korkunun Felsefesi*. (Çev: Murat Erşen). İstanbul: Redingot Kitap. (2007).
- Svich, C. (2011). "Mark Ravenhill". M. Middeke, P. P. Schnierer, & A. Sierz (Eds.), *The Methuen Drama Guide to Contemporary British Playwrights* (s. 403-425). London: Methuen Drama Bloomsbury Publishing.
- Vico, G. (1948). *The New Science*. New York: Cornell University Press.
- Wolff, J. (2006). *An Introduction to Political Philosophy*. New York: Oxford University Press.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Yavuz PALA
Doğum Yeri ve Tarihi	Bursa, 12.01.1990
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi, Edebiyat Fak., İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	Milli Eğitim Bakanlığı
İletişim	
E-Posta Adresi	yavuzpala@hotmail.com
Tarih	