

ARAŞTIRMA MAKALESİ (Research Article)

Küresel Ölçüde Sansasyon Yaratan Squid Game Dizisindeki Sanatsal Yansımalar

Artistic Reflections in The Global Sensational Squid Game Series

DOI: 10.54976/tjfdm.1064520

Alınış (Received): 28.01.2022

Kabul Tarihi (Accepted): 21.05.2022

Merve Tıngır¹,
Orcid: 0000-0001-6215-0408

Burak Erhan Tarlakazan²,
Orcid: 0000-0002-5826-2148

¹Proficiency in Arts Student, Kastamonu University, Faculty of Fine Arts and Design, Department of Graphic Design, Kastamonu, Türkiye

²Assoc. Prof. Dr., Kastamonu University, Faculty of Fine Arts and Design, Department of Graphic Design, Kastamonu, Türkiye

Sorumlu Yazar (Corresponding Author):

Merve TINGİR
tngirmerve@gmail.com

Anahtar Kelimeler:

Squid game, Dijital platform, Netflix, Dizi, Sanatçı

Keywords:

Squid game, Digital platform, Netflix, Television series, Artist

ÖZ

Squid Game, Netflix platformunda yer alan dokuz bölümlük Güney Kore yapımı bir dizidir. Gerilim-dram türünün bir örneği olan dizide oyun sahnelerinde çocuksu masum temalar gösterilmesine rağmen gerçekte çokça kan ve şiddet unsuru yer almaktadır. Söz konusu dizide, birçok sahnede bilinçaltına yönelik etkileme yöntemleri uygulanmaktadır. Bilinçaltındaki bilgiler çağrışımlar yoluyla izleyici hem sorgulattır hem de merak ettirmektedir.

Dijital platformların sıklıkla kullanıldığı günümüzde Squid Game dizisi; gerek sosyal medya paylaşım ve tartışmaları gerek konusu gerek içerdiği şiddet sahneleri ve gerekse küçük yaşta izleyiciler tarafından da izlenmesi gibi unsurlar nedeniyle dünya çapında adından söz ettirerek gündemde kalmayı başarmaktadır. Son dönemlerdeki popüler dizilerden olan Squid Game şiddet sahneleriyle çok tartışılmalı da, bazı bölümlerde sanatsal göndermeler de bulunmaktadır. Rene Magritte, Van Gogh, Picasso, Claude Monet, Maurits Cornelis Escher, Friedrich Nietzsche ve Jacques Lacan gibi sanatçı ve düşünürlerin eserlerinden izler barındıran dizi bu bakımdan incelenmiştir. Bu amaçla araştırmada dizide yer verilen ve kimi sahnelerde kullanılan sanatsal yansımalar ve bu yansımalarla ilgili sanatçı eserlerine yapılan göndermeler ele alınmıştır.

ABSTRACT

Squid Game is a South Korean television series consisting of nine episodes offered by the Netflix platform. Although the game scenes in the thriller-drama series features childish innocent themes in the game scenes, there is also blood and violence. The very series also makes use of methods to influence subconscious in many scenes. Subconscious information makes the viewer both to question and wonder by means of connotations.

In today's world, where digital platforms are frequently used, the Squid Game series has managed to make a name for itself worldwide and stayed popular due to the factors such as social media posts and discussions, its violent scenes and the plot, and the attention of young viewers. Being one of the most popular series of recent times, Squid Game has been widely discussed for its violent scenes, but some episodes also feature artistic references. The series, which features works by artists and thinkers such as Rene Magritte, Van Gogh, Picasso, Claude Monet, Maurits Cornelis Escher, Friedrich Nietzsche and Jacques Lacan, has been examined in this respect. Therefore, this study focuses on the artistic reflections and the references to artists' works related to these reflections in certain scenes and the series in general.

Kaynak gösterimi: Tıngır, M., Tarlakazan, B.E. (2022). "Küresel Ölçüde Sansasyon Yaratan Squid Game Dizisindeki Sanatsal Yaklaşımlar", *Turkish Journal of Fashion Design and Management (TJFMD)*, 2022, 4 (2): 73-88

How to cite: Tıngır, M., Tarlakazan, B.E. (2022). "Artistic Reflections in The Global Sensational Squid Game Series", *Turkish Journal of Fashion Design and Management (TJFMD)*, 2022, 4 (2): 73-88

Giriş

1962 yılında uzaya gönderilen Telstar-1 uydusuyla Fransa'dan ABD'ye ilk televizyon yayını gerçekleştirilmiştir. 1965 yılında Intelsat (International Satellite System) isimli kıtalar arası haberleşme sistemi ABD'de kurulmuştur (Akyol, 2012). Dijital platformların ortaya çıkışında sayısal yayıncılık teknolojisinin ilerlemesini etkilemiştir. Türkiye'de 2000'li yıllarda sayısal yayıncılık teknolojilerine karşı gelişmeler olmuştur. 1999 yılında Dijital TV anlaşması ile Digitürk'ün kurulması bu sektörde atılan ciddi adımlardan biridir. TRT dijital yayıncılığa geçerek kablolu yayıncılığını 2008 yılında sonlandırmıştır (Tanrıöver, 2011). Dijital yayıncılık sistemleri; uydu yayıncılığı, IPTV (Internet Protocol Television), Web TV, HBB TV ve OTT TV olarak ayrılmaktadır (Akyol, 2012).

İlk televizyon yayınının yapıldığı 1936 yılından bugüne televizyondan ayrı düşünülmemeyen izleyici, tarihsel dönemde birçok aşamadan geçmiştir. 1960'lı yıllara kadar sadece ekranın kendisine sunduğuna maruz kalan, içeriğin oluşumunda hiçbir etkisi olmayan ve sadece "etkilenen-pasif" durumunda olan izleyiciye yönelik bakış açısı bu dönemlerden sonra değişmiştir (Erdoğan ve Alemdar, 1990: aktaran; Sarı ve Türker, 2021). İnternet ve uydu teknolojilerindeki ilerleyiş yayıncılık biçimini değiştirmeye başlamış böylece uluslararası haber ve yayın akışında ilerlemeler olmuştur (Uluç, 2008).

Televizyon-izleyici ilişkisindeki dönüm noktası günümüzde yeni medya başlığı altında kavramsallaştırılan sosyal ağların kullanımını sıklaştırmıştır. Facebook, Twitter, Youtube gibi sosyal ağların sıklıkla kullanılması ve yayıncılık teknolojileriyle bütünleşmesi izleyiciye yeni bir bakış yüklemektedir. Youtube gibi video paylaşım siteleri 2010'lu yılların başlarından itibaren bireysel üyelerin yanında medya şirketleri gibi kurumsal üyeler tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Televizyon kanallarındaki ulusal ve uluslararası yayınların tekrarları internet ortamında izlenilir duruma gelmiştir. Televizyonlar da canlı yayınlarını aynı zamanda internet ortamına taşımıştır. İzleyiciler için kanalların özellikle kurumsal web sayfaları ve Youtube hesaplarından bu yayınları seyretme imkânı sunmuştur (Sarı ve Türker, 2021).

Türkiye'de, yeni nesil olarak tanımlanan dijital platformlar sektörde son dönemlerde dijitalleşme adına önemli adımlar atılmaktadır. İnternet üzerinden ücretli abonelik ile dizi ve film izleme hizmeti veren Puhu TV ve Blu TV gibi yerel işletmeler faaliyet göstermektedir. Çalışmaya konu olan dizinin yayıncısı olarak, uluslararası dijital platformlarda yer alan Netflix, Türkiye'de de hizmet vermektedir.

Aynı zamanda Hulu, DC Universe, Amazon Prime Video, Youtube Premium ve CBS All Access gibi uluslararası dijital uygulamalarda bulunmaktadır. Amerika merkezli uluslararası Netflix şirketi 1997 yılında hizmet vermeye başlamıştır. DVD satışı ve kiralama hizmeti veren şirket kuruluşundan takribi bir yıl sonra DVD satışlarını bitirerek posta yoluyla kiralama üzerine işleyişini yeniden düzenlemiştir. 1999'da aylık abonelik sistemine geçişinden sonra 2007 yılının şubat ayına kadar bu sistem kullanılmıştır. 1999-

2007 dönemlerinde aylık abonelik “sınırsız DVD kiralama” olarak devam etmiştir. 2007 yılı ise Netflix şirketi için bir başlangıç olmuştur (Sarı ve Türker, 2021).

2013 yılında Netflix orijinal yapımlarına ilk adımını atmıştır. İlk orijinal içerik olan 13 bölümlük House of Cards dizisinin tüm bölümlerini bir arada yayınlayan şirket birden fazla profil oluşturma seçeneğini de getirmiştir (Akkuş, 2019). Ayrılan profillerle kişiye özel izleme listesi oluşturularak izlemekten hoşlandığı türdeki film ve diziler karşısına çıkmaktadır. 2016 yılında ise çocuklara özel bir profil ekleyerek çocukların izlemesini istemediği zararlı içerikteki yapımları ebeveynleri tarafından kontrol edebilme imkânı vermektedir. Dijital platformlar aylık ödenen ücretlerde kullanıcıya istenilen yerde, istenilen zamanda ve istenilen araçla izleme imkânı sunmaktadır.

Geleneksel televizyon yayıncılığında uzun yıllar sadece ekrandaki yapıyı izleme zorunluluğu varken, dijital platformlar sayesinde izleyici istediği saatte istediği yapıyı izleme imkânına sahiptir. Dijital platformlarda zengin ve kaliteli içeriklerin artması izleyiciler açısından tercih sebebi olmaktadır. İzleyicinin bu tercihleri izleyiciye zaman ve bakış açısı kazandırmaktadır. Netflix platformu mevcut kullanıcılarını elinde tutmak ve yeni kitlelere ulaşmak için kendini güncellemektedir. Bunlar arasında reklâmsız içerik, dublaj veya altyazı seçenekleri, Netflix özgün içerikleri, kişileştirilebilir ara yüz tasarımı, farklı profiller ve bunlara uygun içerikler, görüntü ve ses kalitesi, seri izleme, abonelik seçenekleri (temel, standart, özel), birden fazla ekranda izleyebilme olanağı gibi seçenekler sunmaktadır.

Yayınlar platformlar yoluyla internet üzerinden kullanıcıya ulaşmakta ve izleyicide bir süre sonra içeriğin çoğaltılma talebi oluşmaktadır. Bu talebi karşılamak için platformlarda birçok yerli-yabancı dizi ve film, belgesel ve çocuklar için animasyon filmler yer almaktadır. İçerikler sınıflandırılarak, kişinin izlediği içeriklere benzer içerik önerilerinde bulunması tercih sebepleri arasındadır.

Son zamanlarda Netflix üzerinden yayınlanan Squid Game isimli dizi ise platformda en çok izlenen diziler arasındadır. Dizide şiddet ve kan sahneleri ön planda olmasına rağmen yer yer sanat tarihinden önemli isimlerin eserlerine göndermeler yapılmaktadır.

Dizinin sanat yönetmeni Chae Kyung-sun parlak ve canlı renklerle oyun parkı görüntüsü verdiği mekân tasarımlarıyla gerçeküstü sahneler oluşturmuştur. Sanatçının çocuksu ve masalsı bir atmosfer oluşturarak şiddet temalarının işlenmesi izleyicinin heyecanını artırarak bir sonraki sahneyi merak ettirmektedir. Chae Kyung-sun verdiği bir röportajda; “Squid Game’deki mekânları tasarlarken büyük ilham kaynağı olan sanat eserlerinin olduğunu” belirtmektedir (URL 1).

Squid Game, Güney Kore’nin favori çocuk oyunlarından bazılarında dayanan ölümcül bir yarışa dönüşme serisidir. İlk sahnelerde oyunculara geleneksel bir Güney Kore oyunu olan “*ddakji*” isimli iki kare kâğıttan oluşan kartları birbirine vurarak ters çevirip kazanmasını sağlamaktadır. Kazananlara para verip daha çok para kazanmaları için oyuna davet kartı verilmektedir. Dizide eşitsizlik, yoksulluk, borç, göç ve organ

kaçakçılığı gibi konulara vurgu yapılmaktadır. Para sıkıntısı olan 456 kişinin para karşılığında çeşitli çocuk oyunlarında yarışma teklifini kabul etmelerinin ardından yaşanan konuları ele almaktadır.

Dizide 456 oyuncunun seçilmesiyle ilgili olarak dizinin senaristi ve aynı zamanda yönetmeni olan Hwang Dong-hyuk görüşünü; *“ödülün miktarının gerçekçi olmasını istedim. Piyango kazananların miktarlarına baktığımda, en yüksek miktarın 40 milyar doların biraz üzerindeydi bu yüzden bu miktarı sabitledim. 45,6 won ödül miktarının toplam miktar olduğu için 456 kişilik bir grup seçilmiştir. 1’den 10’a kadar sayıldığında tam ortada kalan sayılar olduğundan 456 sayısının kolay hatırlanacağını düşündüm”* şeklinde açıklamıştır (URL 2).

Oyuncuların kıyafetleri hepsinin üzerinde aynısı olacak şekilde yeşil bir üniformadır. Bu da oradaki herkesin eşit şartlarda olduğunu vurgular. Dizide sıklıkla orada olan herkesin eşit olduğu vurgusu yapılmaktadır.

Chae Kyung-sun; *“tasarım unsurlarının bazıları 70’ler ve 80’lerdeki Kore ders kitaplarındandır. Dizide sıkça kullanılan yeşil ve pembe renkleri o dönemlerde çocukların okul gereçlerinde kullanılan renklere benzer. Katılımcılar, Kore’de okul eşofmanı için yaygın olarak yeşil renk giyerken, maskeli askerler pembe tulum giymektedir. Bu kontrastlık karakterlerin durumunu ve ait oldukları yeri temsil etmek için kullanılmıştır. Pembe renk yeşil için korku ve tehlikeyi simgelediğini”* belirtmiştir (URL 3). Ayrıca askerlerin taktıkları maskelerde, dizinin birçok sahnesinde geçen daire, üçgen ve kare şekilleri dikkat çekmektedir. Bunların her biri askerlerin rütbelerini belli etmektedir. Örneğin; daire en düşük rütbe, üçgen dairenin üstü, kare ise daire ve üçgenin üstüdür.

Chae; *“askerlerin maskeleri, Hahoetal (geleneksel Kore maskeleri) ve eskrim maskesinden ilham alınmıştır. Üzerine bir çizgi ekledik ve bir tür karınca yüzü gibi görünmesini sağladıklarını”* vurgulamaktadır (URL 4). Chae Kyung-sun; *“daire, üçgen ve kare şekillerini gerçek Kore oyununda yere çizilen şekillerden ilham aldık. Maskeli askerlerin rütbeleri vardır ve her biri kareden, üçgenden daireye sıralanır. Rütbelerine her şekil için köşe sayısına göre”* karar verdiklerini söylemektedir (URL 5).

Oyunların dışındaki gerçek dünya karanlık ve kötüyken oyunların olduğu adadaki dünya sürrealist sanat unsurları verilerek farklı bir atmosfer oluşturulmuştur. Kullanılan canlı renkler ve çocuksu hava ile şiddetten soyutlanmaktadır. İki dünya arasındaki karşıtlıklar estetik bir şekilde verilmektedir. Dizinin bazı sahnelerinde klasik müzik çalması sanatsal dokunuşlar olduğunu izleyiciye hissettirmektedir. Şiddet ve kan sahnelerinin olduğu oyunlarda yatıştırıcı müzikler karşıtlık olarak kullanılmıştır. Şiddet unsurlarının olduğu yerde absürt bir şekilde sanata göndermeler yapılması dikkat çekmektedir.

Dizide Yer Alan Sanatsal Göndermeler

Dokuz bölümlük dizide aksiyon ve kan görüntüleri yoğun bir şekilde kullanılmasına rağmen sanatsal birtakım göndermelerin de yapıldığı görülmektedir. Dizinin ikinci bölümünde bir polis, kardeşini aramak için onun odasına gider o sırada kameraya masadaki İngilizce ve Kore basımı sanat kitapları yansımaktadır. Polisin aradığı kardeşi ise oyunları yöneten kişinin kendisidir. Ekranaya yansıyan görüntüde; Van Gogh, Picasso, Rene Magritte, Claude Monet gibi sanatçılar, Psikiyatrist Jacques Lacan ve Friedrich Nietzsche'nin kitapları görülmektedir. Magritte'nin ikili karşıtlık gece ve gündüz eseri Işık İmparatorluğu tablosu da kameraya yansımaktadır (Şekil 1.). Tablonun alt kısmı geceyi, üst taraf gündüzü göstermektedir. Oyunların oynandığı yerleşim yeri kapalıdır bu yüzden gece ya da gündüz ayrımı yapılmamaktadır. Dışarıdaki hayatın gösterildiği sahnelerde sadece gece ve gündüz görülmektedir. Bu kadar sanat kitabının özellikle gösterilmek istenmesi dizide çıkarılan sanat göndermelerinin altını vurgular biçimindedir.



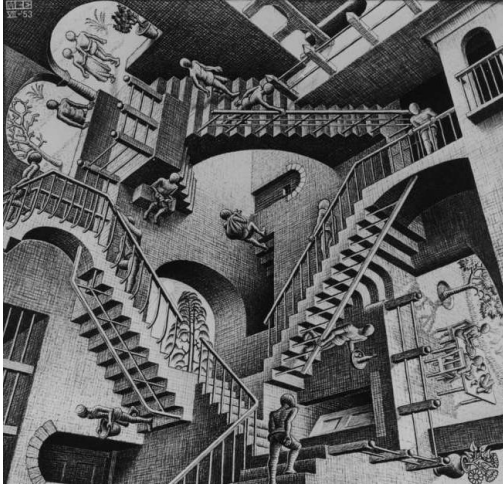
Şekil 1. Sanat kitapları sahnesi (Netflix)

Figure 1. Art boks scene (Netflix)

Grafik tasarımcı M.C. Escher'in 1953 yılında yaptığı görelilik adlı eserini gravür olarak basmıştır. Yer çekimi yasalarının olmadığı bir dünyayı tasvir etmektedir. Eserde pencerelerde doğa manzaralı dış dünya gösterilirken içeride karmaşık bir hayat resmedilmiştir. Kullanılan figürler aynı tipte ve belirgin olmayan kafa yapıları vardır. Escher burada herkesin eşit olduğunu vurgulamaktadır.

Görelilik dünyasında her birey normal fiziksel yasaların geçerli olduğu yerçekimi kuyularından birinde yaşamaktadır. Her bir yerçekimi kaynağı arasında yer alan on altı karakter bulunur. Birisinde altı ve diğer ikisinde beş karakter vardır. Şekildeki yedi merdivene sahip olan yapının her bir merdiveni iki farklı çekim kaynağına sahip kişiler tarafından kullanılmaktadır. Merdivende yürüyen kişiler incelendiğinde, iki kişinin aynı

merdiveni aynı yönde ve aynı tarafta kullandığı görülmektedir. Ancak her birinin basamakların farklı bir yönünü kullandığı görülmektedir. Escher'in çalışmasında, üç parkın her biri aslında yerçekimi kuyularından birine aittir. Kapılardan biri hariç tümü, parkların altındaki bodrum katlarına çıkıyor gibi görünmektedir. Bu tür bodrum katları sıra dışıdır ve resmin gerçeküstü etkisine katkıda bulunmaktadır (URL 6), (Şekil 2.).



Şekil 2. Escher görelilik gravürü (URL 7)
Figure 2. Escher relativity engraving (URL 7)



Şekil 3. Dizi sahnesi (Netflix)
Figure 3. Drama scene (Netflix)

Dizinin birçok sahnesinde oyuncuların ve askerlerin giriş çıkışlarının gösterildiği renkli ve dolambaçlı merdivenler görülmektedir ve bu sahne tasarımları Escher'in görelilik isimli eserine benzemektedir (Şekil 3.). Orijinal eserde yer çekimine ve fizik kurallarına meydan okuyan şekillerde bir dizi merdivenli odaları tasvir etmektedir. Escher'in sanatı; izleyici aynı anda düşünmeye, sorgulamaya ve hayal etmeye yönlendirmektedir. Squid Game'deki merdivenlerde ise yer çekiminin temel unsurları dikkate alınmıştır. Merdivende kullanılan zıt renkler ve labirente benzeyen yapısıyla karmaşık gösterilmektedir. Orijinal eserde figürlerin kıyafet ve yüzlerinde belirginlik yoktur bu özellik de dizide aynen kullanılmaktadır. Merdiven tasarımındaki belirsizlik kafa karıştırmak ve kişinin yönünü şaşırtmaktadır. Yapı, herhangi bir kaçma girişimini oldukça zorlaştıran, karışık düzen ve sahte kapılarla doludur.

Bir başka benzerlik, dışavurumcu ressam Edvard Munch'ın ünlü eserleri Çığlık tablosunun kullanımına da aittir. Munch bu eseri 1893 yılında yapmıştır (Şekil 4). Tablonun ön planında acı çeker gibi görünen bir figür yer almaktadır. Kırmızı tonların ağırlıklı olarak kullanıldığı tabloyu Munch, Fransa'nın Nice şehrinde etkilenerek yapmıştır. Günlüğünde aktardığına göre; iki arkadaşıyla yürümektedir ve o sırada güneş batmaktadır ve gökyüzü kan kırmızısı rengindedir. O esnada kendini yorgun hissedip durmuş, arkadaşları ise yürümeye devam etmiştir. Ressamın doğanın çığlığını hissettiğini dile getirdiği günlüğünde o anları eserine yansıtmıştır (URL 8).

Dizide ise; ilk bölümde Kırmızı ışık-yeşil ışık adlı oyun sırasında elenen oyunculara ateş açılır ve öldürülürler. Bu sırada oyunculardan birinin kanı kadın oyuncunun yüzüne

gelmektedir. Elini yüzüne götürür kanı gördüğünde ve olaylar karşısındaki korkusuyla sessiz bir şekilde çığlık atmaktadır (Şekil 5.). Orijinal eserde kullanılan renkler kırmızı ağırlıktadır, dizide de her yer kan kırmızı olmuştur.



Şekil 4. Munch çığlık tablosu (URL 9)
Figure 4. Munch scream painting (URL 9)



Şekil 5. Dizi sahnesi (Netflix)
Figure 5. Drama scene (Netflix)

Dizideki sanatsal yansımalarla dair Magritte'in eseri de örnek gösterilebilir. Rene Magritte'ye ait eser 1958 yılında yapmış olduğu Hegel'in tatili adlı çalışmadır (Şekil 6.). Eserde yağmuru itmek için kullanılan bir şemsiyeyi, tepesinde yarım bardak suyla göstermektedir. Sanatçı; işlevi suyu itmek olan nesneyi, suyu içeren bir başka nesneyle birlikte göstererek karşıtlık oluşturmaktadır (URL 10). Yağmur yağdığında, bardak suyla dolup taşacak şemsiye ise asıl işlevi olan suyu dışa itecektir. Resim ters çevrildiğinde de bardağın üst tarafı dışarıya akacağı için şemsiyeye su akacaktır. Buradaki iki temel nesnenin görevleri bellidir ve eserde tezatlık oluşturulmuştur. Dizide ise üçüncü bölümde, oyuncular şeker kalıplarından oluşan daire, üçgen, yıldız ve şemsiye şekillerini rastgele seçerek onları kırmadan çıkartmak zorundadır. Çocukken oynadıkları bu oyunda şemsiye hep kırılan bir şekildir. 456 numaralı oyuncu şemsiye şeklini seçer, Magritte'in eserindeki su dolu bardaktan yararlanamaz ama şekerini ıslatarak çıkarmayı başarır. Eserdeki gibi şemsiye ve su birleşmiş olur (Şekil 7.).



Şekil 6. Rene Magritte Hegel'in tatili (URL 11)
Figure 6. Rene Magritte Hegel's holiday (URL 11)



Şekil 7. Dizi sahnesi (Netflix)
Figure 7. Drama scene (Netflix)

Rembrandt'ın 1632 yılında yaptığı, Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi isimli yağlı boya tablo dizide bir başka yansıma olarak dikkat çekmektedir. Orijinal eserde o yıllarda, yılda sadece bir kere yapılan anatomi dersi resmedilmiştir (Şekil 8.). Şekilde dönemin ünlü cerrahlarından Dr. Nicolaes Tulp tarafından yapılan anatomi dersi ve onu meraklı gözlerle izleyen cerrahlar yer almaktadır. Anatomi dersi olmasına karşın cerrahi aletler ve kan yoktur. Dizide ise öldürülen kişilerin organlarını satan bir grup organ kaçakçısı gösterilmektedir (Şekil 9). Oyunculardan birisi doktordur ve dizinin birçok bölümünde yer verilen sahnelerde ölen kişilerin organlarını o çıkarmaktadır. Orijinal eserde figürlerin kıyafetleri aynı renklerde olup, dizide de doktorun yanındaki kırmızı kıyafetliler tek tiptedir. Eserde Doktor Tulp yanındakilerden farklı kıyafetlidir. Dizideki doktor figürü de aynı şekilde diğerlerinden ayırt edici kıyafetle sahnededir.



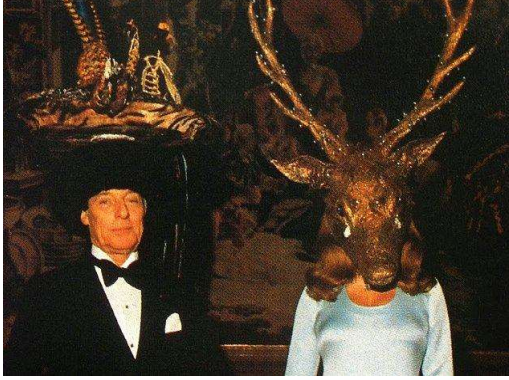
Şekil 8. Dr. Nicolaes Tulp'un anatomi dersi (URL 12)
Figure 8. Dr. Nicolaes Tulp's anatomy lesson (URL 12)



Şekil 9. Dizi sahnesi (Netflix)
Figure 9. Drama scene (Netflix)

Diziden çıkarım yapılan bir diğer sanatçı Salvador Dali'dir. Dali 1972 yılında düzenlenen bir sürrealist balonun kıyafetlerini ve maskelerini yapmakla görevlendirilmiştir. Baloya girmek için sürrealist maskeler takmak zorunludur. Dali ise bu parti için kendi

tasarımından maskeler yapmıştır (URL 13), (Şekil 10.). Dizide ise; yedinci bölümde oyunları destekleyen bir grup zengin iş insanı oyunların oynandığı adaya, Dali'nin sürrealist balosundaki gibi yüzlerinde maskelerle girmektedir (Şekil 11.). Dali'nin balosunda, kadının kafasında geyik maskesi varken dizide de benzer şekilde hayvan figürlerinden oluşan maskeler görülmektedir. Buradaki benzerliklerde dikkat çekicidir.



Şekil 10. Salvador Dali, balo maskeleri (URL 14)
Figure 10. Salvador Dali ball masks (URL 14)



Şekil 11. Dizi sahnesi (Netflix)
Figure 11. Drama scene (Netflix)

Judy Chicago'nun Akşam yemeği partisi isimli çalışması 1979 yılında yapılmış enstalasyon eseridir. Çalışmanın üzerinde 999 kadının sembolik imzaları bulunmaktadır. Seramik bir zemin üzerinde yer alan üçgen şeklinde bir yemek masası olarak çalışılmıştır (Şekil 12.). Sanatçı atfettiği kadınların isimlerini peçetelere işlemiş ve onları temsil eden resimleri sembolleştirmiştir (URL 15). Dizide sekizinci bölümde bütün oyuncular ölür ve geriye sadece üç kişi kaldığı için son oyun öncesi onlara ödül olarak yemek verilmektedir. Orijinal eserle arasında şekilsel olarak benzerlik bulunmaktadır. Seramik bir düzlem üzerindeki üçgen yemek masasında orijinal eserin aksine bir kadın ve iki erkek yer almaktadır (Şekil 13.). Kadın yaralı olduğu için iki erkek arasında çaresiz gösterilmektedir. Oysaki Judy Chicago bir feminist olarak eserinde kadınları överek onların yanında olduğunu göstermektedir.

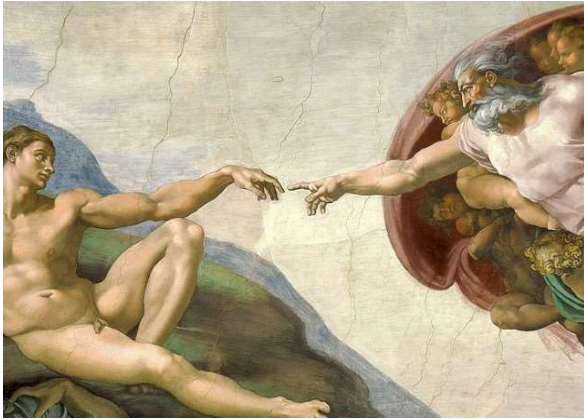


Şekil 12. Judy Chicago akşam yemeği partisi (URL 16)
Figure 12. Judy Chicago dinner party (URL 16)



Şekil 13. Dizi sahnesi (Netflix)
Figure 13. Drama scene (Netflix)

Michelangelo'nun 1511 yılında yaptığı Âdem'in yaratılışı eseri en ünlü fresk eserlerindedir. Tanrı'nın ilk insan olan Âdem'e hayat vermesini betimlemektedir. Eserde Tanrı ve Âdem'in ellerini içeren detay en ünlü bölümüdür (Şekil 14.). Dizinin dokuzuncu final bölümüne çocukluktan beri arkadaş olan iki kişi kalır ve diziyeye adı veren oyunu oynarlar. Kan ve şiddetin yer aldığı sahnede karakterlerden birisi yerdeki arkadaşına elini uzatmaktadır. Bu kare Âdem'in yaratılışı eserindeki el detayına benzemektedir (Şekil 15.). Dizide başrol oyuncularından biri olan 456 numara son oyuncu olarak gösterilir. Akıllı ve şanslı sayesinde oyunların hepsinden geçen tek kişi odur ve oyunun kazananı olur. Dizide bir numaralı oyuncu yaşlı hasta bir adamdır ve oyunun kurucusudur, fakat bunu kimse bilmemektedir. Bir numara sayı olarak her şeyin başıdır, dizide de bir numaralı oyuncu oyunların kurucusu olarak gösterilir. 456 numaralı oyuncuyu sevdiği için onun bir oyunu kazanmasını sağlayarak finale çıkarır. Dizide 456 sayısına birçok sahnede vurgu yapılmaktadır ve elini uzatan kişide son oyuncudur. O Tanrı'nın eli olarak gösterilmek istenmiştir. Orijinal eserde Tanrı'nın elini uzatarak insanoğlunun yaşamasına atıf yapılırken, dizide yerdeki kişi elini uzatıp yeni bir adam olarak hayatına sıfırdan başlayabilecekken onu reddederek kendini öldürmeyi seçmektedir. Resim ile dizideki sahne arasındaki belirgin fark ise birinci Şekil aydınlık ve ferah iken ikinci Şekilde, kasvetli ve yağmurlu bir hava söz konusudur. Bir taraftan iki elin birbirine verdiği yaşam enerjisi, diğer tarafta zıtlık görülmektedir.



Şekil 14. Michelangelo Âdem'in yaratılışı (URL 17)
Figure 14. Michelangelo Creation of Adam (URL 17)



Şekil 15. Dizi sahnesi (Netflix)
Figure 15. Drama scene (Netflix)

Sanat Eserlerinin Farklı Uygulamalarda Kullanımı

Adı geçen sanat eserlerine sadece Squid Game dizisinde değil başka uygulamalarda da karşılaşmak mümkündür. Birçok yerde ünlü sanatçıların eserlerine yer veriliyor olması bir yandan sanatın önemini vurgularken, diğer yandan sanat yoluyla dikkat çekmek, fark yaratmak, tercih ve talep oluşturmak amaçlanmaktadır. Bunun içinde bilinçaltı duygulardan yararlanmak etkili bir uygulama biçimi olabilmektedir.

Çalışmada yer alan Escher'in görelilik merdiveni eseri sadece söz konusu dizide değil farklı alanlarda da görülebilen bir eserdir. Söz gelimi, reklâm uygulamalarında, mimari

yapılarda, dijital oyunlarda, afişlerde vb. birçok yapımda tasarımcılara ilham kaynağı olmaktadır. Örneğin; “Monument Valley” sanatçının eserinden ilham alınarak tasarlanmış bir bulmaca oyunudur (Şekil 16.). Oyunun amacı, oyuncuları değişen platformlar ve hileli yönlendirmelerle bulmacayı çözdürmektedir.



Şekil 16. Monument Valley oyunu (URL 18)
Figure 16. Monument Valley game (URL 18)

Benzer şekilde, uzun yıllardır yayınlanan Simpsons animasyon dizisinde altıncı sezonda yer alan bir sahnede ailenin farklı merdivenlerden bir araya geldikleri görülmektedir.



Şekil 17. Simpsons dizisi (URL 19)
Figure 17. The Simpsons series (URL 19)

Yine, Volkswagen markasına ait basın ilanında ise Escher'in ünlü merdivenlerinden esinlenilmiştir (Şekil 18).



Şekil 18. Volkswagen basın ilanı (URL 20)

Figure 18. Volkswagen press release (URL 20)

Bir diğer örnek ise Munch'un Çığlık tablosudur. Bu eser de animasyon, dizi ve film gibi yapımlarda kullanılarak izleyicinin dikkatini çekmektedir. Örneğin, Simpsons dizisinin beşinci sezondaki bir sahnede bu tablo kullanılmıştır (Şekil 19.).



Şekil 19. Simpsons dizisi (URL 21)

Figure 19. The Simpsons series (URL 21)

1996 yapımı korku filmi olan Çığlık filmindeki ikonik maske görseli Munch'un ünlü tablosundan esinlenerek hazırlanmıştır (Şekil 20.). Dört seri halde çekilen filmdeki maske tablodaki çığlık atan yüz ifadesi vardır.



Şekil 20. Çılgık filmi (URL 22)
Figure 20. Scream movie (URL 22)

Son olarak Michelangelo'nun Âdem'in yaratılışı eserindeki el detayı en ünlü kısımdır. Birçok reklâma da esin kaynağı olan bu dokunuş sahnesi (Şekil 21.), E.T. filminde yer alan çocukla uzaylının karşılaşma-selâmlaşma sahnesinde yer almış aynı zamanda film afişinde de bu enstantane kullanılmıştır (Şekil 22.). Karşılaşmayı, yeni bir yaşamı, yeniden doğuşu anlatmak adına bu eserden ilham alındığı görülmektedir.



Şekil 21. Lego basım ilanı (URL 23)
Figure 21. Lego printing flyer (URL 23)



Şekil 22. E.T. film afişi (URL 24)
Figure 22. E.T. movie poster (URL 24)

Bu ve benzeri örnekleri çoğaltabilmekle birlikte, gerek hedef kitlenin hazır bulunurluğu açısından, gerekse bilinen görsellerle benzerlik kurup, izleyicisinde duygusal tepki

yaratmak açısından ele alınan bu tür uygulamalarla, sanatın hayatın içinde her an her yerde karşılaşılabileceği ve özü dışında da kullanılabilirliği görülmektedir.

İzleyici farklı alanlarda ve farklı durumlarda yer verilen sanat eserlerinin farkında olsun ya da olmasın potansiyel olarak, yapılan uygulamalardan etkilenme olasılığı her zaman vardır. Bu bakımdan bireyin; dizi, film, animasyon ya da oyun vb. uyarlamalarına olan ilgisi devam etmektedir. Sonuç olarak bu şekilde üretilen yapımların, tartışılması, paylaşılması ve nihayetinde talep görmesi neticesinde, izlenme olasılığı da artmaktadır.

Değerlendirme ve Sonuç

Günümüzde birçok dizi veya filmde, kimi zaman kasıtlı kimi zaman kasıtsız bir şekilde sanatsal çalışmalara ya da sanat ürünlerine yer verilmektedir. Araştırmaya konu olan Güney Kore yapımı Squid Game dizisi de bunlardan biridir. Dizide yapılan sanat içerikli göndermeler; dikkat çekmek, sorgulatmak, düşündürmek ve sanatın olağan-doğal olmayan farklı ortamlarda da karşılık bulduğunu göstermektedir. Dizide göndermeleri yapılan sanat eserleri; eserlerine yer verilen sanatçıların en bilinen çalışmalarından seçilmiştir. Özellikle Munch ve Michelangelo'nun dizide anımsanarak sahne anlamında karşılık bulan eserleri reklâmcılık alanında da ticari anlamda birçok çalışmada karşılaşılan bir unsur olmakla birlikte bunların kullanılması bilinirlik açısından önemlidir.

Sanatla ilgilenen ya da az çok bu eserleri görmüş olan kişilerin bilinçaltında esere karşı bir çağrışım yapacağı düşünülmektedir. Kişinin bilinçaltı farkında olmadığı ama aslında daha önce bir şekilde edindiği bilgiler ile çağrışımlar yoluyla ortaya çıkmakta, daha önce bir şekilde edinilen bilgiler gündelik yaşamdaki herhangi bir evrede tekrar hatırlanmaktadır. Bu anlamda bu dizide de “ben bunu daha önce görmüştüm” hissi uyandıran sahneler yer almaktadır. Benzer şekilde senaryoda yer verilen oyunların aynıları ya da benzerleri hemen her kültürde karşılaşılan oyunlar olduğundan izleyicilerin bilinçaltında karşılığı olan imgelerle bezelidir. Bu durum, sosyal paylaşımlarında etkisi ile beraberinde izleyicinin diziyi merak edip izlemesine, başka birine anlatmasına ve o kişinin de diziyi izlemesine yol açmaktadır.

Dizinin başarı nedenlerinden biri de, aşırı açıklamalardan ve ayrıntılardan kaçınarak kurgusu ve görsel zenginlikleriyle izleyiciyi meraklandırması ve bu şekilde izleyiciyi dizinin içine dâhil etmesidir. Şiddetin ve korkunun ve kanlı sahnelerin bolca yer aldığı dizide sanatsal göndermelerin yapılması, konuya karşın tezatlık içermekle birlikte, bir yandan izleyiciyi düşündürüp tepki uyandırırken, diğer yandan bilinçaltına hitap etmektedir.

Sosyal mecralarda; forumlarda, Instagram, Twitter ve Youtube gibi ortamlarda dizi hakkında paylaşımlar yapılması, gerek dizide yer alan oyunlarla bağlantı kurulması, gerek kanlı sahnelerin eleştirilmesi vb. söylemlerle, adından söz edilmesi dizinin gündem olmasına yol açmaktadır. Böylece diziyi izlememiş kesimlerinde merak edip hakkında araştırma yapıp izlemesine yol açmaktadır.

İzleyici film ya da dizi izlemek istediğinde daha çok tavsiye edilen yapımlara ya da en çok izlenen listelerine bakarak tercihini yapmaktadır. İzlenme listesinde ilk on yapımdan birisi olması onun iyi bir dizi/film olduğunun göstergesi olduğu konusu tartışmalı olmakla birlikte sosyal platformlar bir işin popülerliğinin artması ya da tam tersine azalmasında etkili olabilmektedir. Bu anlamda sosyal medyanın gücü açısından Squid Game dizisinin bu kadar ses getirip izlenmesiyle ilgili sosyal medyada yapılan paylaşımların etkisi büyük olduğu görülmektedir.

Çalışmada Squid Game dizisinde yer alan sanat benzerlikleri ele alınmıştır. Adı geçen dizinin bazı bölümlerinde ünlü ressamların yaptığı çalışmalar dizide kimi sahnelerle gösterilmiştir. Sonuç itibarıyla dizide yer alan kimi sahneler, büyük oranda söz konusu sanatçıların çalışmalarıyla benzerlik göstermektedir.

Kaynakça

- Akkuş, T. (2019). "Kan Benim Kanal Benim". *TRT Akademi Dergisi*, 4 (7). ss. 179-183.
- Akyol, O. (2012). "Gelişen Televizyon Yayın Teknolojileri ve Etkileşimli Yayıncılık Uygulamaları Doktora Tezi". Doç. Dr. Ceyhan Kandemir, YÖK Tez. 328583, ss.62, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- Sarı, Ü. ve Türker, H. (2021). "Dijital Platform Kullanıcılarının İzleme Alışkanlıklarına Yönelik Bir Araştırma: Netflix Örneği", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), ss. 59-80.
- Uluç, G. (2008). "*Küreselleşen Medya: İktidar ve Mücadele Alanı*", s. 211, İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Tanrıöver, H. (2011). "*Türkiye'de Televizyon Yayıncılığı*", s. 11, İstanbul, *İstanbul Ticaret Odası Yayınları*.

İnternet Kaynakları

- URL 1: <https://variety.com/2021/artisans/news/squid-game-sets-production-design-1235090060/> 17.05.2022 tarihinde erişilmiştir.
- URL 2: <https://pledgetimes.com/the-squid-game-director-reveals-the-secret-behind-number-456-in-the-squid-game-series-movies-and-series/> 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 3: <https://variety.com/2021/artisans/news/squid-game-sets-production-design-1235090060/> 17.05.2022 tarihinde erişilmiştir.
- URL 4: <https://news.yahoo.com/squid-game-director-says-jung-215403524.html> 17.05.2022 tarihinde erişilmiştir.
- URL 5: <https://koreajoongangdaily.joins.com/2021/10/11/entertainment/television/Squid-Game-art-director-set/20211011144722358.html> 17.05.2022 tarihinde erişilmiştir.
- URL 6: [https://en.wikipedia.org/wiki/Relativity_\(M._C._Escher\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Relativity_(M._C._Escher)) 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 7: [https://en.wikipedia.org/wiki/Relativity_\(M._C._Escher\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Relativity_(M._C._Escher)) 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 8: [https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C4%B1%C4%9F%C4%B1k_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C4%B1%C4%9F%C4%B1k_(tablo)) 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 9: [https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C4%B1%C4%9F%C4%B1k_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C4%B1%C4%9F%C4%B1k_(tablo)) 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.

- URL 10: <http://www.mattesonart.com/hegels-holiday--1958.aspx> 16.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 11: <http://www.mattesonart.com/hegels-holiday--1958.aspx> 16.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 12: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dr._Nicolaes_Tulp%27un_Anatomi_Dersi 22.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 13: <https://odatv4.com/guncel/kim-bu-rothschild-ailesi-3003161200-92009> 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 14: <https://odatv4.com/guncel/kim-bu-rothschild-ailesi-3003161200-92009> 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 15: https://tr.wikipedia.org/wiki/Ak%C5%9Fam_Yeme%C4%9Fi_Partisi 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 16: https://tr.wikipedia.org/wiki/Ak%C5%9Fam_Yeme%C4%9Fi_Partisi 07.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 17: https://tr.wikipedia.org/wiki/Adem%27in_Yarat%C4%B1%C4%B1%C5%9F%C4%B1 22.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 18: <https://laughingsquid.com/monument-valley-a-beautiful-puzzle-video-game-inspired-by-m-c-escher/> 17.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 19: <https://dizi-st.com/izle/the-simpsons-6-sezon-12-bolum/> 29.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 20: <https://www.moillusions.com/volkswagens-escher-style-billboards/> 29.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 21: <https://dizi-st.com/izle/the-simpsons-5-sezon-5-bolum/> 29.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 22: <https://www.acunn.com/sinema/ciglik-serisi-kaldigi-yerden-devam-edecek-1161360-haber> 29.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 23: <http://advertising.trsty.com/advertising/lego-create-campaign-inspired-by-the-creation-of-adam-from-michelangelo> 29.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- URL 24: <https://tr.wikipedia.org/wiki/E.T.> 07.12.2021 tarihinde erişilmiştir.