

Gönderim Tarihi: 09.12.2023

Kabul Tarihi: 15.04.2024

MİTİK ANLATILARIN MODERN YAPIMLARA YANSIMALARI: SQUİD GAME

Reflections of Mythic Narratives on Modern Productions: The Case of Squid Game

Gülsemin KOTANCI

Dr. Bağımsız Araştırmacı

g_kotanci@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0002-6661-764X

Çalışmanın Türü: Araştırma

Öz

İnsanoğlunun dünyayı tanıma ve anlamlandırma süreçlerinin edebi yansımaları olan mitler, konu ve kaynak olarak edebi türlerin her alanını etkiledikleri gibi aynı zamanda kurgusal metinler olan dizi ve filmleri de etkilerler. Ortaya konan yapıtların kaynaklarının tespiti ise metinler arası bu geçişin çözümlenme sürecini kolaylaştırır. Modern çağın bir getirisi olarak olağanüstülüklerden sıyrılan insan zihni, mitik bellekte yer edinen kahramanları sıradan insanlara dönüştürmüştür. Ancak kahramanlar insanüstü vasıflardan arınmış olmalarına karşın onlar tarafından sergilenen eylemlerin veya olay örgüsünün kimi zaman mitik referanslı oldukları görülür. Mitlerin yeniden yazılmaya açık metinler oluşlarının sonucu olarak fantastik yanlarından sıyrılan kahramanlar buna rağmen önce zorlu bir rakibe ardından yenilmesi güç bir savaşçıya (ç)evrilirler. Eski olanın üzerine sürülen yeninin boyası ile her defasında farklı görünümle hayat bulan mitler sinemada da en sık başvurulan kaynaklardır. Bu bağlamda 17 Eylül 2021 tarihinde dünya çapında yayınlanan *Güney Kore* yapımı *Squid Game* adlı dizinin kaynak bakımından *Parsifal Miti* ile olan benzerlikleri üzerinde durulmaya ve tespit edilen benzerlikler neticesinde mitlerin farklı bağlamlarda hayat bulan metinlere olan etkileri çözümlenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mit, Balıkçı Kral, Parsifal, Dizi, Squid Game

Abstract

Myths, which reflect how humans understand and interpret the world, have an impact on every aspect of literature, serving as subjects and sources across various genres, including fictional works like TV shows and movies. Recognizing where the works come from helps us understand how they change as they're adapted into different forms. The modern era has deprived the human mind of the extraordinary, resulting in the transformation of the heroes enshrined in mythic memory into everyday individuals. Even though the heroes don't possess superhuman abilities, their actions or the storyline may still contain elements that remind us of myths. Since myths can be reinterpreted, even when the heroic figures lose their magical attributes, they often transform into powerful adversaries and ultimately into resilient warriors who are difficult to overcome. The myths, which are brought to life with fresh coats of paint applied to old ones, are the most commonly used sources in cinema. In this context, we tried to highlight the parallels between the South Korean TV series *Squid Game*, aired globally on September 17, 2021, and the *Myth of Parsifal* in terms of their origins. By identifying these similarities, the aim is to analyze how myths influence stories that are portrayed in various contexts.

Keywords: Myth, Fisher King, Parsifal, TV Series, Squid Game.

1. GİRİŞ

Kadim insanların evrene, doğaya ve insan yaşamına dair tüm psiko-sosyal verilerini içeren mitler, insan zihninin üretimi olan sanat ve edebiyat ürünlerinin birçoğunda yeniden vücut bulurlar. Zira, kullanıma soktuğu simgeler kadar bir mitin kendisi de şişenin bugünkü dünyasından asla tamamen kaybolmadı; sadece veçhesini değiştirip, işlemlerini farklı bir kisveye büründüyor (Eliade, 2020: 27). Bu durum üretilen yeni eserlerin anlamlandırılma süreçlerinde mitik referanslı okumalar yapılmasını beraberinde getirir. Eliade'nin dediği gibi; mitler insanın bugün bulunduğu durumuna gelmesine kadar olup biten bütün önemli olayları da anlatır; bir başka deyişle onun ölümlü, cinsiyetli, toplum halinde örgütlenmiş, yaşaması için çalışması gereken ve belli kurallara göre çalışan bir varlık durumuna gelmesine kadar gerçekleşen önemli olayları anlatır (Eliade, 2014: 23). Bu nedenle önce insan zihninde ardından yazıda ve son olarak beyaz perdede karşımıza çıkan hemen her yapıt insanoğlunun anlam arayışının yansımaları olan mitlerden izler taşır. Söz konusu mitik öğeler insanı kendi sınırlarını aşmaya zorlar, Tanrıların ve mitik kahramanların yanında yer alarak insanların da aynı eylemlerde bulunabileceğini gösterir. Bir bakıma doğrudan ya da dolaylı olarak insanı yüceltir. Düşgücü, bellek gücü ve yazınsal yetenek birleşir. Yaratıcılık ortaya çıkar (İşler, 2004: 15). Nihayetinde ortaya konan eserin mitik referanslarla anlamlandırılmaya çalışılmasında vurgulanması gereken nokta, anlatısal düzyazının, özellikle de romanın, modern toplumlarda, geleneksel ve popüler toplumlardaki mitler ve masalların ezberden okunmasının yerini almış olmasıdır. Dahası bazı modern romanların “mitsel” yapısı ortaya çıkartılabilir, mitolojiyle ilgili büyük temaların ve kahramanların, edebiyat alanında varlıklarını sürdürdükleri kanıtlanabilir (Eliade, 2014: 250). Anlatım esasına dayalı metinlerin işlevsel yapılarının bir getirisi olarak yeniden anlatım zamanlarında uyarlanabilir olmaları nedeniyle kolaylıkla mitten romana yansiyabilen temaların benzer şekilde senaryolara yansması da mümkündür. Çünkü en soyut sanat biçimleri dahil, pek çok sanat biçiminin bel kemiğini oluşturan anlatı, bir bakıma bütün sözel sanat biçimlerinin en önemlisidir (Ong, 1999, s. 165). Bu bağlamda farklı kültürlere ait anlatılardan beslenebilen sanatçı, evrendeki her şeyden esinlenebilir. Kendisini üretmek için harekete geçiren şeyi kopyalamadan, kendi üslubuyla yorumlayarak özgün bir eser elde eden sanatçı, esinlenme yoluyla bir üretim süreci geçirmiş olur (Güvenç, 2020: 358). Böylece kendisinden esinlenen mitik anlatı okuyucu, dinleyici ve/veya izleyicilerin karşısına farklı bir yapı ile yeniden çıkar. Gelineen noktada bizim görmeye alıştığımız biçimlerden (kitap, gazete, süreli yayınlar) sıyrılan metinler, günümüzde elektronik

aygıtlara yüklendi: Bilgisayarlarla oluşturulan, bilgisayar ve telekomünikasyon araçlarıyla saklanan metinler, artık okuyucularıyla ekranda buluşuyor (Yağcı, 2005, s. 93). Bu bağlamda incelenen Squid Game adlı Güney Kore yapımı dizide, alt metin olarak Kutsal Kâse mitinden doğan Balıkçı Kral öyküsünden esinlendiği görülmüş ve Balıkçı Kral öyküsü merkezli bir çözümleme yapılmaya çalışılmıştır.

2. BALIKÇI KRAL ÖYKÜSÜ VEYA PARSİFAL MİTİ

Hikâye, çocukluğunda pişmekte olan bir balığı çıplak elle tutmaya çalıştığı için yaralanan ve bu nedenle 'Balıkçı Kral' diye anılan bir kralın öyküsü olarak başlar. Yalnızca balık tuttuğu zamanlarda mutlu olan yaşlı ve hasta kral, açlık ve sefaletle boğuşan ülkesini yeniden berekete kavuşturmak için İsa'nın son akşam yemeğinde kullandığı söylenen Kutsal Kâse'yi aramaktadır. Ancak bunun için çaba harcayacak durumda olmadığından saray soytarısının kehaneti doğrultusunda Kutsal Kâse'yi bulabileceği düşünülen saf ve temiz şövalyeyi beklemektedir. Söz konusu şövalye ise annesiyle birlikte küçük bir kulübede yaşayan ve kendisinden hiçbir şey beklenmeyen Parsifal'dir. O, ormanda gördüğü şövalyelere özenerek onların peşinden gider ve Kutsal Kâse sarayına ulaşır. Ancak bu noktada kendisinden beklenen farkındalığa sahip olamadığı için Kutsal Kâse'ye ulaşamaz. Mit, saf ve temiz bir genç olan Parsifal'in Kutsal Kâse arayışı sırasında yaşadığı olaylar ve bu olaylar karşısında sergilediği eylemlerin anlatımını içerir (Johnson, 2018: 137). Çalışmanın sınırlılıkları göz önünde bulundurularak mitin özetine yer verilmemiştir. Ancak okuyucuların söz konusu mitin özetine ulaşılabilmesi amacıyla çalışmanın sonuç bölümüne bir karekod eklenmiştir.

3. PARSİFAL MİTİ BAĞLAMINDA SQUİD GAME DİZİSİ

Mitik anlatılar hakkında sahip olunan bilgiler neticesinde farklı metinlerden haberdar olan okuyucu karşılaştığı yeni sanat yapıtlarında eski olanın izini mutlak suretle görecektir. Bunun için sanatçının doğrudan taklide ihtiyacı yoktur. Çünkü her metinlerarası yenidenyazma işleminde yalın bir taklit işleminin ötesine geçilir. Kökensel anakalıp olduğu gibi yinelenmekle kalmaz, yinelenen yapıt yeniden üretim sürecine katılır. Böylelikle anlatılara sıklıkla başvuran şu ya da bu film, biçimsel ve anlamsal sıklımlılığın ötesine geçer, değişik alanlardan yaptığı alıntılarla anlam olasılıklılarını çoğaltır. Film, bir düşünme nesnesi durumuna gelir. Alıcıyı/izleyiciyi film karşısında daha dikkatli ve etkin olmaya zorlar (Aktulum, 2018: 329). Böylece izleyici seyrine sunulan yapıtın arka planında yer alan mitik kaynaklar hakkında fikir yürütebilir. Zira sanatçının ortaya koyduğu nihai eser asla yaşanmamış olaylardan değil yaşanmış veya

yaşanması oldukça muhtemel olaylardan beslenir. Sanatçılar bu yaşantıları müzikte, sözcüklerde, çamurda, mermerde ya da tuvalerde görüntüleyebilirler; çünkü Jung'un "kollektif bilinçdışı" dediğini ifade etmektedirler. Jung'un tabiri, en yerinde olanı olmayabilir, fakat biliyoruz ki her birimiz varlığımızın gizil boyutlarında kısmen kökensel ve kısmen deneyimden kaynaklanan bazı temel biçimleri taşımaktayız. Sanatçının dışavurdukları bunlardır (May, 1998: 50). Mitik anlatılar da kollektif bilinçdışı kaynaklı olmaları bakımından dışavurulan sanat eserlerinde zamandan ve mekândan bağımsız olarak ortaya çıktıkları coğrafyalardan oldukça uzak yerlerde yeniden hayat bulabilirler. Elbette kültürler arası alışverişe bağlı olarak benzerlikler ya da küçük farklılıklar görülebilir. Mevcutta tespit edilen benzer ve farklı yönlerin şekillenmesinde, toplumun geçim kaynakları, iklim ve coğrafi koşullarının etkisi de önemli rol oynamaktadır (Ramazanova, Altınkaynak, & Mercan, 2022, s. 25).

Bu bağlamda değerlendirilen Squid Game adlı yapıtın baş kişisi Song Gi-hun'un mitik anlatıda yer alan Parsifal ile gösterdiği benzerlikler dikkat çeker. Şöyle ki, mite göre Parsifal, Galler doğumlu olması dolayısıyla kendisinden başarılı işler yapması beklenmeyen vasat bir insandır. Parsifal'in kendisinden bir şey beklenmemesinin nedenlerinden biri olan Galler doğumlu olması gibi Song Gi-hun'da sosyo-ekonomik ve kültürel açıdan Güney Kore'nin az gelişmiş bölgelerinden olan Sangmun-dong doğumludur.

"Çocuk Galler'de doğmuştur. O çağda Galler, dış dünyanın en uzak bölgelerinden biri sayılırdı. Kutsal kitaptaki bir yorumda *"Nasıra'dan iyi bir şey çıkar mı?"* dediğini hatırlayalım. Anlaşılan eskiden Nasıra ve Galler gibi yerler, kamu değerlendirmesinde en alt sıralarda yer almaktaydı. Bu nedenle, hiç kuşkusuz, mit kahramanının da Galler'den gelmesi bekleniyordu; çünkü kahramalar -kişisel nitelikleri dışında- genellikle en beklenmedik yerlerden çıkarlar" (Johnson, 2018: 39-40).

Song Gi-hun'un doğduğu ve yaşadığı yer hakkında detaylı bilgi verilmemesine karşın 218 numaralı oyuncu olan çocukluk arkadaşının Seul Üniversitesi İşletme bölümünü derece ile bitirmiş olmasını her fırsatta dile getirerek bununla gurur duyar. Buradan Song Gi-hun'un yaşadığı yerde böyle başarılı insanların sayıca az oldukları sonucuna ulaşılabilir. Song Gi-hun'un mitik anlatıdaki Parsifal'le bir diğer benzerliği ise ikisinin de babaları hakkında bilgi verilmemiş olması ve anneleri ile birlikte yaşamalarıdır. Dizide annesiyle birlikte yaşayan kahraman, aynı zamanda oldukça saf ve çocuksu bir tavırla izleyicinin karşısına çıkar ki bu durumda

mitik anlatıdaki Parsifal'in en belirgin karakteristik özelliğidir. Zira Kutsal Kâse'ye ancak saf, çocuksu ve masum bir insan ulaşabilecektir.

“Mitteki Parsifal'i annesi büyütmiştir. Annenin adı Yürek Üzüntüsü (*Heart Sorrov*)dür. Babası ortada yoktur, çocuk onu hiç tanımamıştır. Erkek ya da kız kardeşi de yoktur. Her yerden uzak, küçük bir kır kulübesinde yaşamıştır. Giysileri, annesinin evde dokuduğu kumaşlardan yapılmıştır. Hiç okul yüzü görmemiş, hiç kimseden ders almamıştır. Hiç soru sormaz. Sade, saf bir çocukcağızdır” (Johnson, 2018: 41).

Mitik anlatıdaki sade ve saf tasvirine oldukça uygun olan Song Gi-hun aldığı davet üzerine oyuna katılmak için bilinmeyen bir yere götürülür. Burada gördükleri karşısında yaşadığı çaresizlik nedeniyle diğer katılımcılarında ortak kararları ile geldikleri yere dönerler. Mitik anlatının kahramanı Parsifal'de lanetlenmiş manastıra ilk gelişinde gördüğü manzara karşısında çaresiz kalmış ve geri dönmeye söz vererek oradan ayrılmıştır. Zira kayıp Kutsal Kâse'nin lanetinden dolayı insanlar açlık ve sefaletle boğuşmaktadır.

“Birkaç gün sonra harap durumda bulunan bir erkekler bir de kadınlar manastırına varır. Bütün rahibeler ve keşişler acılar içindedirler. Kutsal Ayin ekmeği mihrapta durmakta ama hiç kimse ona yaklaşmamaktadır. Yöredeki tarlalarda tahıllar boy atmamakta, hayvanlar ürememektedir. Kuyuların suyu kurumuştur. Ağaçlarda meyve yoktur. Her iş ters gitmektedir... Parsifal'in geldiği manastırlardaki durumun Balıkçı Kral'ın ülkesindeki duruma tıpatıp benzemesi normaldir. Kısırlaşan toprak ve mihrapta durduğu halde kimsenin dokunamadığı ayin ekmeği, yöredeki nevrozlu durumu kanıtlar. İhtiyaç duyulan her şey el altındadır; ama hiç kimse onlara uzanamaz” (Johnson, 2018: 46).

“Parsifal, her şeyi görüp anlar. O sırada henüz olumsuzlukları ve ters giden işleri düzelterek o güce sahip değildir. O güce erişince geri döneceğine ve manastırların üzerindeki bedduayı kaldıracağına söz verir. Daha sonra gerçekten de geri dönecek ve sözünü yerine getirecektir” (Johnson, 2018: 47).

Oyundan ayrılan Song Gi-hun geri döndüğünde annesini evde bulamaz ve onun hastaneye yatırıldığını öğrenir. Bu eve ilk dönüşüdür. Ardından tekrar oyuna katılan kahraman dokuzuncu bölümde geri döndüğünde ise annesinin hayatını kaybettiğini öğrenir. Bu durum da mitik anlatıdaki Parsifal'in yaşadıkları ile benzer bir görünümüdür. Zira Parsifal'de geri döndüğünde annesinin üzüntüden öldüğünü görür.

“Annesini bulmaya giden Parsifal, kendisi ayrıldıktan kısa süre sonra onun ölmüş olduğunu öğrenir. Kadıncağız, oğlunun ayrılığına dayanamamış ve üzüntü içinde göçüp gitmiştir” (Johnson, 2018: 58).

Bir diğer benzer nokta ise mitik anlatının kahramanı Parsifal’in annesinin ölümünden sonra tanıştığı Beyaz Çiçek isimli kadına öykünün sonuna dek hizmet etmesi ile Song Gi-hun’un oyuna katılmadan önce cüzdanını çalan ancak oyun başladıktan sonra dost olduğu 67 numaralı kadın oyuncuyla aralarındaki ilişkidir. Mitik anlatıda Parsifal’in annesinin öğütlerinden biri de genç ve güzel kadınlara yardım etmesidir.

“Gerçeği anlattıktan sonra Parsifal’e hayır duası eder ve bazı öğütler verir:

- Her şeyden önce, Parsifal, genç ve güzel kadınlara saygı ve yakınlık göstermeli, onlara her zaman yardım etmelidir.
- Her gün kiliseye gitmelidir. Acıktığı zaman, gereksindiği yiyecekleri Tanrı’nın evinde bulacaktır.
- Ayrıca, çok soru sormayacaktır.

Mitin sonuna kadar sık sık yankılanacak olan bu öğütleri akılda tutmak gerekir” (Johnson, 2018: 42).

Song Gi-hun’da Parsifal gibi yaparak genç ve güzel bir kadın olan 67 numaralı oyuncuya o ölünceye dek yardım etmeye çalışır. Bu noktada Song Gi-hun’un Parsifal’in tavırları ile örtüşen bir diğer tutumu ise mitte anlatıldığı üzere birlikte bir gece geçiren iki kahramanın kardeşçe tavırlar içerisinde olmalarıdır. Sekizinci bölümde 67 numaralı kadın oyuncunun yaralanması üzerine Song Gi-hun gecenin bir bölümünü ona oldukça yakın bir halde geçirir ve başlarına kötü bir şey gelmesi halinde birbirlerine ailelerini emanet ederler.

“Parsifal, annesini bir daha göremez; ama o amaçla çıktığı yolculukta, Beyaz Çiçek (Blanche Fleur)’le tanışır. Beyaz Çiçek, mitin baş kadın kahramanıdır. Yaşamına onun girmesinden sonra Parsifal, öykünün sonuna kadar Beyaz Çiçek’e hizmet edecektir” (Johnson, 2018: 59).

“Mit, okura, o gece Parsifal ile Beyaz Çiçek arasında olup bitenlerin en gizli ayrıntılarını birer birer vermektedir. Kısaca ve güzelce özetlemek gerekirse iki genç birbirine sarılmış olarak baş başa, omuz omuza, kalça kalçaya ve diz dize yatarlar; ama gece lekesizdir! Parsifal ile Beyaz Çiçek, iki kardeş gibidirler! Böyle bir şeye inanılabilir mi? Evet, inanılabilir. Unutmamak gerekir ki bu birleşme aslında sadece Parsifal’in iç dünyasında gerçekleşmiştir” (Johnson, 2018: 61).

Bu durum kahramanın rakibi dahi olsa bir kadına karşı olan saf ve lekesiz yaklaşımlarının mitik anlatıda yer alan Parsifal'in tutum ve davranışları ile örtüştüğünün bir göstergesidir. Mitik anlatı ile dizi arasındaki benzerlikler yalnızca Song Gi-hun ile anlatının kahramanı Parsifal'in sergiledikleri tutum ve davranışlarla sınırlı değildir. Mitik anlatı da yer alan kimi sembolik değerlerinde dizinin olay örgüsü içerisinde karşımıza çıktığı görülmektedir. Bunlardan biri yedinci bölümde tanıtımı yapılan oyunda yer alan cam köprüdür. Söz konusu köprü mitik anlatıda Kutsal Kâse Kalesi'nin girişinde yer alan iner kalkar kale köprüsünü akıllara getirmektedir. Zira iki köprüde üzerinden geçilmesi halinde kişilerin mevcut konum ve durumlarının ciddi manada değişmesine aracılık edecektir. Eliade'nin dediği gibi, iki kozmos bölgesini birbirine bağlayan bir köprüden geçiş, bir varlık tarzından başka bir varlık tarzına geçişi de simgeliyor (Eliade, 1999: 236). Bu durum köprü'nün başına gelen oyuncuların köprü'nün üzerinde iken ve/veya karşıya geçmeyi başardıktan sonra yaşadıkları ruhsal ve zihinsel değişiklikleri açıklar niteliktedir.

“Mitte geçen iner kalkar kale köprüsü, Kutsal Kâse Kalesi'nin temel özelliği konusunda ipucu verir. Kale, fiziksel anlamda mevcut değildir; ama bir iç gerçekliği vardır. Kale bir görünüşü ya da imgelem, bir bakıma şiir ya da bir deneyimdir. Dünya üzerinde belirlenebilen bir yeri olmadığından, kişi, onu ancak Kutsal Kâse arayışında ise tanır ve anlar” (Johnson, 2018: 99).

Mitik anlatı ile dizinin olay örgüsü arasındaki bir diğer benzer nokta ise oyuna katılan oyuncuların sayısı ile anlatıda yer alan şövalyelerin sayıları arasındaki benzerliktir. Dizide oyununa katılan toplam oyuncu sayısı otuz ikinci dakikada başrolün yaka numarası olarak karşımıza çıkan 456'dır ki benzer şekilde mitte de çeşitli görevlere gönderilen 466 şövalyenin varlığından söz edilir. İki sayı arasındaki benzerlik, aynı zamanda farklılık dizinin doğrudan mitik anlatıya sadık kalınarak kaleme alınmak yerine anlatıdan esinlenilmiş olmasının bir neticesidir.

“Parsifal'le işi bitince, korkunç çirkin kız, Arthur'un sarayındaki **dört yüz altmış altı şövalyenin** her birine yeni görevler verir.” (Johnson, 2018: 120).

Dizide final oyunu olarak yer alan “kalamar” oyununun adı ile mitik anlatıda yer alan kralın, Balıkçı Kral olarak anılmasına neden olan olay arasındaki benzerlikte dikkat çeken bir başka noktadır. Mite göre kral, çocukluğunda ateşin üzerinde pişen bir somon balığını çıplak elle almaya çalışır ve eli yandıktan sonra bu yara nedeniyle Balıkçı Kral olarak anılır. Özellikle bu nedenle de yaşı ilerledikten ve yerinden kalkamaz hale

geldikten sonra bile yalnızca balık tutarken mutlu olduğunu ifade eder. Benzer şekilde dizide oyun kurucu olarak karşımıza çıkan 001 numaralı yaşlı adam da Song Gi-hun ile arasında geçen konuşmada tüm bunları neden yaptığını anlatırken çocukken oyun oynadığında zamanın su gibi aktığını ve kendisini eğlendirdiğini söyler, tıpkı mitteki balıkçı kralın ilk yarayı çocukken alması ve hayatına, aldığı bu ilk yaranın yön vermesi gibi yaşlı adamda bugünkü eylemlerini geçmişle refere eder.

Ayrıca oyunun kurucusu olan yaşlı adamın 001 yaka numarası ile oyuna katılmış olması onun Balıkçı Kral olarak ilk yaralanan olduğunu akıllara getirirken, Song Gi-hun'un 456 yaka numarası ile son oyuncu olarak oyuna katılması ise onun kaleye giren son şövalye olarak yine mitik anlatıdaki Parsifal'in karşılığı olduğunu düşündürmesi bakımından önemlidir. Diğer taraftan Balıkçı Kral'ın karşılığı olarak senaryoda yer alan oyun kurucu ihtiyarın da elenmesi ile Song Gi-hun ona ait olan 001 numaralı ceketi giyer ve oyuna öyle devam eder. Böylece senaryo mitin izinde bir adım daha atmış olur ve saf Parsifal, Balıkçı Kral'ın yerine geçerek onun başaramadığını başarmak için mücadeleye devam eder.

Mitik anlatıda Parsifal'in yegâne görevi Kutsal Kâse Kalesi'ne girmesinin ardından kutsal kâsenin kime hizmet ettiğini sormaktır. Böylece kâse insanlığın yararına kullanılacaktır. Song Gi-hun'da oyunlar için tasarlanan özel bölgeye girmesinin ardından tüm bunlar kime hizmet ediyor şeklinde bir sorgulamaya girmesi halinde en başından Balıkçı Kral'a ve dolayısıyla amacına ulaşacaktır; ancak o da Parsifal gibi bunu sorgulamaz ve birbirinden farklı mücadelelerin içerisine girer.

Dizinin sekizinci bölümünde Song Gi-hun'un rakibi olan 218 numaralı oyuncu ile teke tek mücadelesi de yine mitik anlatıda Parsifal'in rakibi olan Kızıl Şövalye ile mücadelesini akıllara getirir. Çünkü Parsifal'in, rakibi olan şövalyeyi kılıçla gözünden yaralayarak öldürmesine benzer şekilde Song Gi-hun'da rakibini gözünden yaralar. Ancak bu noktada mitik anlatının gerektirdiği eylemsellikten uzaklaşan kahramanın rakibini öldürmek istememesi üzerine mit bu noktada geleneği toparlamak adına devreye girer ve kahramanın rakibi kendisini öldürür. Böylece Song Gi-hun, son darbeyi vurmamış olmasına karşın rakibini öldürmesiyle birlikte Parsifal'in Kızıl Şövalye karşısındaki galibiyetinin dizideki karşılığı olarak görülebilecek adımı da atar.

“Parsifal ile Kızıl Şövalye teke tek vuruşurlar ve mucizelerin mucizesi gerçekleşir, Parsifal, Kızıl Şövalye'yi öldürür! Kılıçla adamın gözünü delmiştir” (Johnson, 2018: 53).

Song Gi-hun son oyunun galibi olarak kazandığı tüm para ile geri döner; ancak orada bulunduğu süre zarfında tıpkı Parsifal'in Kutsal Kâse Kalesi'nde yaptığı gibi herhangi bir sorgulama yapmamıştır. Ancak kahraman dokuzuncu bölümde oyunun kurucusu olan yaşlı adam ile karşılaştığında ona kim olduğunu sorar. Bu mitik anlatının başlangıçtan beri Parsifal'den beklediği bilinç düzeyidir. Bu soruya 001 numaralı ihtiyar oyuncunun verdiği karşılık ve o an içinde bulunduğu fiziksel durum onun mitik anlatıdaki Balıkçı Kral olduğunun bir başka izahı niteliğindedir. Çünkü 001 numaralı ihtiyar oyuncu tıpkı Balıkçı Kral gibi sedyededir ve söylediklerine göre yalnızca oyun oynadığı zamanlarda mutludur. Bu açıklaması yalnızca balık tuttuğu zaman mutlu olan Balıkçı Kral'ın durumunu akıllara getirir.

“Mitteki Balıkçı Kral bir sedyede yatar. Bir yerden başka bir yere gitmesi gerekince sedyeye taşınır. İlerler, yakınırlar, haykırırlar, şiddetli acılarla kıvrınırlar. Sadece balık tuttuğu zaman mutludur” (Johnson, 2018: 35).

Tüm bunları oyun oynadığı zaman mutlu olduğu için yaptığını anlatan ihtiyarın ölümünün ardından ilerleyen sahnelerde Song Gi-hun'un saçlarını kızıla boyattığı görülür. Bu durum da mitik anlatının senaryoda belirme girişimlerinden bir diğeri olarak değerlendirilebilir. Çünkü Parsifal de Kızıl Şövalye'yi öldürdükten sonra onun kızıl zırhını kuşanır ve anlatıdaki varlığını yeni zırhıyla sürdürür. Böylece kahramanlar, yaşadıkları fiziksel ve/veya bilişsel dönüşümlerin somut bir görüntüsünü de oluşturmuş olurlar.

4. SONUÇ

Edebi metinlerin hemen her türünde karşılaşılması muhtemel olan mitik anlatıların etkileri sinema, tiyatro ve dizi gibi görsel sanat türlerinde de karşımıza çıkar. İnsanoğlunun dünyayı tanıma ve anlamlandırma süreçlerinin estetize edilmiş çıktıları olan anlatım esasına dayalı metinler, dönüşüme elverişli yapıları dolayısıyla birbirinden oldukça uzak kültürel coğrafyalarda yine birbirinden farklı tür ve şekillerde yeniden hayat bulurlar. Bu nedenle kolektif bilinçdışından beslenen mitik anlatıların modern sanatlara esin kaynağı olmaları sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Bu bağlamda incelenen Squid Game adlı Güney Kore yapımı dizinin Avrupa kaynaklı kadim bir metin olan Balıkçı Kral adlı mitik anlatıdan çağrışımlar barındırdığı görülmüştür.

Dizinin, Balıkçı Kral miti bağlamında bir gözlem ile değerlendirilmesi neticesinde, özellikle başrolde karşımıza çıkan Song Gi-hun'un mitik anlatının kahramanı olan Parsifal ile benzer tutum ve

davranışlar sergilemesinin yanı sıra yine benzer karakteristik özelliklerle tasvir edildiği de görülmüştür. Benzerlikler yalnızca kahramanların karakterleri ile sınırlı olmamakla birlikte maceraya atılmalarının ardından karşılaştığı durumlar ve bu durumlara karşı geliştirdikleri tepkilerinde benzer oldukları görülmüştür. Diğer taraftan benzerlikler yalnızca mitin ve dizinin baş kahramanları özelinde görülmez. Oyunların kurucusu olarak karşımıza çıkan 001 numaralı ihtiyarın da hem fiziksel hem de karakteristik özellikleri ile mitik anlatıda yer alan Balıkçı Kral'ın karşılığı olarak senaryoda yer aldığı görülmüştür. Özellikle, ihtiyarı söz konusu oyunları kurması için eyleme geçiren motivasyonun Balıkçı Kral'da olduğu gibi çocukluklarıyla ilişkili hikayeler ile refere edilmesi mitik anlatının diziyeye esin kaynağı olduğunu göstermesi bakımından önemlidir.

Gelinen noktada kahramanların fiziksel ve karakteristik özellikleri ve benzer olay ve durumlar karşısında sergiledikleri benzer tutum ve davranışlar ile olayların meydana geliş neden ve sonuçları dikkate alınarak Güney Kore yapımı Squid Game adlı dizinin Balıkçı Kral adlı mitik anlatıya dair önemli epizotlar barındırdığı görülmüştür.

Mitin özetine ulaşmak isteyen okuyucular aşağıdaki karekodu kullanabilirler.

5. SUMMARY

Myths, which take on fresh interpretations each time, blending new elements with the old, are among the most commonly utilized sources in the realms of cinema and television. Because of this, the parallels that are likely to be found through interdisciplinary examination of productions that are believed to be nourished by mythic stories are important because they demonstrate how some contemporary productions draw inspiration from ancient stories. In this context, the focus has been on highlighting similarities between the South Korean TV series Squid Game, aired globally on September 17, 2021, and the Myth of Parsifal in terms of their sources. By identifying these similarities, the aim is to analyze how myths influence stories depicted in various contexts.

The study initially sought to identify similarities between the Holy Grail narrative and its protagonist, Parsifal, and Song Gi-hun, the main character of the show Squid Game. In this context, the study compared the social and cultural backgrounds in which the protagonists, Parsifal and Song Gi-hun, were born and raised. It has been observed that both protagonists live in underdeveloped regions relative to their respective countries, where people from these areas are often not held in high regard or have significant

expectations placed upon them. Furthermore, it was noted that Song Gi-hun exhibited similar personality traits to the portrayal of Parsifal in the mythical narrative. Both protagonists are distinguished by their innocent, pure, and childlike personality traits. The mythic narrative suggests that only a pure and innocent person can enter the Holy Grail Castle. The similarities between the protagonists extend beyond where they live and their characteristics. Their behaviors towards the situations and events they encounter have also been observed to be similar. Song Gi-hun, similar to Parsifal, shows compassion and kindness towards young and beautiful women. The hero, who faces off against his rivals with great success, engages in an action that is similar to Parsifal stabbing the Red Knight in the eye. In addition, while there is no information about the fathers of both protagonists, it is known that they were raised by their mothers and that their mothers were old and sick. Similarly, just as Parsifal finds out that his mother is dead when he returns from his quest for the Holy Grail, Song Gi-hun finds out that his mother is dead when he returns.

The similarities between the television series compared and the mythical narrative are not limited to the physical/cognitive similarities of the protagonists or their behaviors and attitudes. It was also observed that the elderly man, identified as player 001 in the series and the founder of the games, shares similar characteristics with the Fisherman King in the mythical narrative. They both relate the actions they take in the present to their past experiences. Just like the Fisher King, who claims he finds happiness solely in fishing, old man number 001 expresses that he is happy only when he is playing games. They are also both very old, sick and in need of care. The fact that Song Gi-hun is the final player to join a game with the number 456 and that there are 456 overall players in the series, compared to 466 knights in the mythological story, is another resemblance between the two stories. In the following episodes, it is seen that Song Gi-hun dyes his hair red. This could be seen as another instance of the mythical narrative influencing the storyline. Similarly, Parsifal dons his red armor after defeating the Red Knight and he continues his journey with this new armor. Thus, the protagonists create a concrete image of the physical and/or cognitive transformations they undergo.

Through an analysis of the series in the context of the Fisher King myth, it becomes evident that Song Gi-hun, the main character, displays attitudes and behaviors akin to Parsifal, the protagonist of the myth, and shares similar characteristic features. Not only are the characteristics of the protagonists similar, but so are the circumstances they face after setting out

on an adventure and the responses they grow to these circumstances. However, the similarities are not solely confined to the protagonists of the myth and the series. The script depicts old man number 001, the founder of the games, as a counterpart to the Fisherman King in the mythical narrative, showing resemblances in both physical appearance and characteristics. In particular the motivation behind the old man's establishment of the games, rooted in stories from his childhood, as depicted in *The Fisher King*, underscores the mythical narrative's influence as the source of inspiration for the series.

Considering the physical and characteristic features of the protagonists, the similar attitudes and behaviors they exhibit in the face of similar events and situations, and the causes and consequences of the events, it becomes apparent that the South Korean TV series *Squid Game* incorporates significant episodes related to the mythical narrative of *The Fisher King*.

6. KAYNAKLAR

- Aktulum, K. (2018). *Sinema ve metinlerarasılık*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Dong-Hyuk, H. (Yöneten). (2021). *Squid Game* [Sinema Filmi].
- Eliade, M. (2014). *Mitlerin özellikleri*. (S. Rifat, Çev.) İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Eliade, M. (2020). *Mitler, Rüyalara ve gizemler*. (C. Soydemir, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Güvenç, A. Ö. (2020). *Folklor ve sinema*. İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- İşler, E. (2004). *Andre Gide'yi Mitlerle okumak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Johnson, R. A. (2018). *HE*. (B. Serveryan, Çev.) Ankara: Chiviyazıları Yayınevi.
- May, R. (1998). *Yaratma cesareti*. (A. Oysal, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Ong, W. J. (1999). *Sözlü ve Yazılı anlatım kültürü*. (S. P. Banon, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Ramazanova, S., Altınkaynak, E. & Mercan, A. (2022). Bir halk anlatısı karşılaştırması: Şahmeran ile Хозяйка. *Milli Folklor*, s. 17-26.
- Yağcı, M. (2005). Yazılı kültürün düşüşü; Sözlü kültürden yazılı kültüre ve elektronik kültüre geçiş süreçlerinde. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Çatışma beyanı: Bu çalışma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi ya da kurum ile finansal ilişkilerimin bulunmadığını dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan ederim.

Destek ve teşekkür: Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.