



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

**HOLLYWOOD’DA BİR TİCARİ STRATEJİ OLARAK
SİNEMASAL EVREN İNŞASI: *JOHN WICK* FİLM SERİSİ ÖZGÜL
ÖRNEĞİ**

Emin Onuralp GÖLBAŞI

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2025

HOLLYWOOD'DA BİR TİCARİ STRATEJİ OLARAK SİNEMASAL EVREN İNŞASI:
JOHN WICK FİLM SERİSİ ÖZGÜL ÖRNEĞİ

Emin Onuralp GÖLBAŞI

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2025

KABUL VE ONAY

Emin Onuralp GÖLBAŞI tarafından hazırlanan “Hollywood’da Bir Ticari Strateji Olarak Sinemasal Evren İnşası: *John Wick* Film Serisi Özgül Örneği” başlıklı bu çalışma, 18 Haziran 2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Aydan ÖZSOY (Başkan)

Doç. Dr. Çağla KARABAĞ (Danışman)

Doç. Dr. Evren SERTALP (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan “**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**” kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

11/08/2025

Emin Onuralp GÖLBAŞI

¹ “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, 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) Madde 6. 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.
- (3) 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.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir

* Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, **Do. Dr. ađla KARABAĐ** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

Emin Onuralp GLBAřI

Evreni rahatsız etmeye yeltenenlere...

TEŞEKKÜR

Öncelikle, elimde kalan kısıtlı sürede bu tezin tamamlanmasını en az benim kadar isteyen, her adımda yanımda olan ve emeğini esirgemeyen sevgili danışmanım Doç. Dr. Çağla Karabağ’a teşekkür ederim. Sizden aldığım derste olduğu gibi her tez toplantımızda da kendimi biraz daha gelişmiş hissettim. Sizin emeğiniz olmadan bu tez var olamazdı. Minnettarım.

Tez jürimde yer alarak yapıcı önerileriyle bu metnin nihai hâline ulaşmasına katkı sunan Prof. Dr. Aydan Özsoy’a ve ders dönemimde olduğu gibi savunmamda da değerli yorumlarıyla beni besleyen Doç. Dr. Evren Sertalp’e teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimimin ders döneminde yakın ilgisiyle alanda kendimi geliştirmeme yardımcı olan Prof. Dr. Mutlu Binark’a; benimle sayısız kahve molası paylaşıp akademik deneyimlerini samimiyetle aktaran Prof. Dr. Serhat Kaymas’a; sinema tarihine dairengin bilgileriyle beni besleyen ve tez dönemimin başlangıcında danışmanlığımı üstlenerek merakımı paylaşan Doç. Dr. Orhun Yakın’a teşekkür ederim.

Bu süreç boyunca beni yalnız bırakmayan, destekleri ve yorumlarıyla tezimi tamamlamama yardımcı olurken yorgunluğumu unutturup moral veren arkadaşlarım Ayşe Sema Dilbirliği, Bilge Yılmaz, Elif Nur Dilbirliği, Furkan Kerem Dede, İhsan Ufuk Demirci, Mehmet Serdar Bülbül, Mustafa Furkan Gül, Sıla Taşçıoğlu Tuncer ve Ufkun Can Koç’a teşekkür ederim. İyi ki varsınız.

Son olarak, her şeye rağmen lisansüstü eğitim almamı destekleyen ve bunun için pek çok fedakârlıkta bulunan annem Nurten’e ve babam Nejat’a teşekkür ederim.

ÖZET

GÖLBAŞI Emin Onuralp. *Hollywood’da Bir Ticari Strateji Olarak Sinemasal Evren İnşası: John Wick Film Serisi Özgül Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2025.

Bu çalışmada, *John Wick* (Chad Stahelski, 2014-2023) aksiyon film serisinin ilk filminin, beklenmedik bir ticari başarı kazanmasının ardından transmedya anlatısına dönüştürülmesi incelenmektedir. Tezin temel iddiası, film serisinin ikinci, üçüncü ve dördüncü filmlerinde ana karakterin öyküsünün yerine daha pazarlanabilir olan yeni unsurların geçtiği ve bunların ön plana çıkarıldığıdır. Bu durum, son yıllarda yalnızca ticari sinemada değil, tüm ticari medya ürünlerinde gözlemlenebilecek bir strateji olarak karşımıza çıkmaktadır. *Marvel Sinematik Evreni* ve *Yıldız Savaşları* (George Lucas, 1977-2005) serileri, transmedya anlatısı olarak değerlendirilebilecek örneklerdir. Bu seriler, son yıllarda sinema mecrası dışında üretimlerini artırmış ve yeni ürünlerini sinema mecrasıyla daha önce olmadığı kadar ilişkili hâle getirmiştir. Tezin kavramsal çerçevesi, transmedya anlatılarının temelinde yatan unsur olduğu savunulan anlatı evrenlerini anlamlandırmayı amaçlayan tartışmaları içermektedir. Çalışmada Henry Jenkins’in “Transmedya Hikâye Anlatıcılığı” kavramı eleştirel bir perspektifle yorumlanmıştır. Transmedya anlatılarının, evrenlerini ön plana çıkararak genişlediği ve yayıldığı düşüncesi esas alınmakta; ticari sinemanın güncel pazarlama stratejilerinin, bu anlatılarla uyumlu olduğu öne sürülmektedir. Farklı mecralar için üretilen ürünler, evrenler aracılığıyla birbirlerine bağlanır ve karşılıklı olarak tüketimi teşvik ederler. Tezde, *John Wick* serisinin dönüşümünü açıklamak üzere “evrenleşme” tanımı önerilmektedir. *John Wick* serisinin dört filmi, filmsel metin analizi yöntemiyle incelenmiş; ilk film temel alınarak devam filmlerindeki karakterler, zaman/mekân inşası ve evrende yaşanan değişiklikler tespit edilmiştir. Aksiyon sinemasında bir iz bırakmış olduğu savunulan film serisinin düşük bütçeli bir yapımla macerasına başlamasının ardından gelen başarısının, çeşitli dönüşümlere sebep olduğu gözlemlenmiştir. Film serisi, “Wickverse”ü somutlaştırırken serinin devam filmleri ilk filmin *noir* estetiğinden ve ana karakter odaklı öyküsünden uzaklaşarak, film evreninin anlatıda öncelikli olduğu öyküler sunmuştur. Anlatı evreni, ana karakterinden bağımsız olaylarla genişletilmiş; öyküye yeni karakterler eklenerek çok mecralı ve çok öykülü bir transmedya anlatısına uygun hâle getirilmiştir.

Anahtar Sözcükler

John Wick, Transmedya, Yakınsama, Aksiyon Sineması, Medya Yayılması, Anlatı Evrenleri

ABSTRACT

GÖLBAŞI, Emin Onuralp. *The Construction of Cinematic Universes as a Commercial Strategy in Hollywood: The Case of the John Wick Film Series*, Master's Thesis, Ankara, 2025.

This study examines how the *John Wick* (Chad Stahelski, 2014–2023) action series, following the first film's unexpected commercial success, was transformed into a transmedia narrative. It is argued that, in the sequels, the story of the main character was forefronted by more marketable elements, which reflects a recently popular strategy, not only in commercial cinema but across all commercial media. The *Marvel Cinematic Universe* and the *Star Wars* series (George Lucas, 1977–2005) are examples of transmedia narratives. Recently, these series have expanded their production outside the realm of cinema and made their products more connected with the film than before. The conceptual framework includes discussions aimed at understanding narrative universes, which are argued to be the core element of transmedia storytelling. Henry Jenkins' "Transmedia Storytelling" term is interpreted from a critical perspective, suggesting transmedia narratives expand and spread by foregrounding their universes. The contemporary marketing strategies of commercial cinema aligns with these narratives. Products for different mediums are connected through their universes and mutually encourage consumption. The term "worldification" is proposed to explain the transformation of the *John Wick* series. The four films of the *John Wick* series are examined using textual analysis. Using the first film as a basis, changes in characters, time/space construction, and the universe in the sequels are identified. It is observed that the success of the initial low-budget production, which is argued to have made a mark in action cinema, led to various transformations. As "Wickverse" became more concrete, the sequels distanced themselves from the noir aesthetic and character-driven narrative, offering stories where the universe took precedence. The narrative universe was expanded with events independent of the main character, and with the addition of new characters, it was adapted into a transmedia narrative with multiple platforms and storylines.

Key Words

John Wick, Transmedia, Convergence, Action Cinema, Media Proliferation, Narrative Universes

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	İ
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	İİ
ETİK BEYAN.....	İİİ
ADAMA SAYFASI	İV
TEŞEKKÜR	V
ÖZET.....	VI
ABSTRACT	Vİİ
İÇİNDEKİLER	Vİİİ
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM TİCARİ SİNEMANIN YAPI TAŞLARI	11
1.1. YILDIZLAR VE HOLLYWOOD.....	11
1.2. TÜRLER VE HOLLYWOOD.....	16
1.3. KLASİK ANLATI VE HOLLYWOOD	20
2. BÖLÜM SİNEMASAL EVRENLER VE TRANSMEDYA	28
2.1. EVREN İNŞA ETMEK.....	32
2.1.1. Anlatıların Odağı Olarak Karakterler ve Evrenler	36
2.2. YAKINSAMA KÜLTÜRÜ	40
2.2.1 Transmedya Hikâye Anlatıcılığı	41
2.2.2 Transmedya Anlatılar ve Ticari Kaygılar.....	45
2.3. WICKVERSE VE DİĞER ÖRNEKLER.....	48
3. BÖLÜM <i>JOHN WICK</i> FİLMLERİNDE EVRENLEŞME.....	51
3.1. <i>JOHN WICK</i> (2014)	58
3.1.1. Karakterlerin İnşası, Anlatıdaki İşlev ve Motivasyonları.....	58
3.1.1.1. John Wick	58
3.1.1.2. Diğerleri	62
3.1.2. Fiksel Zamanın İnşası ve Mekân Tasarımı	65
3.1.2.1. Fiksel Zaman	65
3.1.2.2. Mekânlar	67
3.1.3. Anlatı Evreninin İnşası.....	69
3.1.3.1. Karakter-Evren Etkileşimi	69

3.1.3.2. Suç Dünyasının Kodları ve İkonografi	71
3.2. SERİNİN DEVAM FİLMLERİ VE EVRENLEŞME	73
3.2.1. Karakterlerin İnşası, Anlatıdaki İşlev ve Motivasyonları.....	73
3.2.1.1. John Wick	73
3.2.1.2. Winston Scott.....	76
3.2.1.3. Bowery Kralı.....	79
3.2.1.4. Diğerleri	81
3.2.2. Filmsel Zamanın İnşası ve Mekân Tasarımı	87
3.2.2.1. Filmsel Zaman	87
3.2.2.2. Mekânlar	91
3.2.3. Anlatı Evreninin İnşası.....	94
3.2.3.1. Karakter-Evren Etkileşimi	94
3.2.3.2. Suç Dünyasının Kodları ve İkonografi	98
SONUÇ.....	105
KAYNAKÇA	110
EK1 <i>JOHN WICK</i> FİLMLERİNİN BÜTÇELERİ VE GİŞE KAZANÇLARI TABLOSU.....	116
EK2 KEANU REEVES'İN <i>JOHN WICK</i> SERİSİNDEN ÖNCEKİ ONYILDA ROL ALDIĞI FİLMLER TABLOSU	117
EK3 ORTALAMA ÇEKİM SÜRELERİ TABLOSU.....	118
EK4 ORJİNALLİK FORMU	119
EK5 ETİK KURUL MUAFİYET FORMU.....	121

GİRİŞ

Çoğu *John Wick* film serisine (Chad Stahelski, 2014-2024) yabancı olan arkadaşlarımı *John Wick: Bölüm 4*'ü (Chad Stahelski, 2023) seyretmek için sinemaya götürdüğüm gün, salondaki koltuklarımıza yerleşene kadar tartışma konumuz filmi anlayıp anlamayacakları olmuştu. Geçmiş filmleri özetlemek istemiyorduk. Seri ile tanışmamış olan arkadaşlarımızın dördüncü filmi bir giriş noktası olarak kullanabileceklerini, diğer filmleri sonra seyredebileceklerini düşünüyorduk. *Payday 2*'yi (Overkill Studios, 2013) çok seven bir arkadaşım bana oyundaki John Wick karakterinin eklenti paketinden bahsetmeye başladı. Onun *John Wick* evreni ve karakteri hakkındaki fikirleri sinema perdesinin dışından geliyordu. Evrenin kuruluşuna etkisi olmuş metinlere değinmenin faydalı olabileceğini düşünerek *Matrix* (Wachowski Kardeşler, 1999) filminden bahsetmeye başladım. Keanu Reeves'i hatırlamanın en kolay yolu buydu. Arkadaşlarım *Matrix* serisini (1999-2003) izlemişlerdi. Buna rağmen filmlerin evreni hakkında bir şeyler hatırlamalarının ve söylemelerinin pek mümkün olmadığını fark ettik. Keanu Reeves'i hatırlıyorlardı ve dövüş sahneleri zihinlerinde canlanıyordu. Fakat on dakika sonra seyredeceğimiz filmin başrol oyuncusu Keanu Reeves, imgelerimizde *Matrix* ile Marvel Sinematik Evreni (*Marvel Cinematic Universe*) filmlerinin oyuncularını Chris Hemsworth ve Robert Downey Jr. gibi bir yıldız kimliği ile canlanmıyordu. Arkadaşlarımı dördüncü bölümünü izleyecekleri hikâyenin evrenine hazırlayamamıştım. Sinema salonundan John Wick'in ölüp ölmediğini tartışarak ayrılan arkadaşlarımın hepsi gelecek aylarda *John Wick* filmlerinin tümünü izlemişti ve yayınlanacak olan *Continental: John Wick Dünyasından* (Albert Hughes, Charlotte Brandstrom, 2023) dizisi hakkındaki tahminlerini benimle paylaşır olmuştu.

Bu durumun aksine Marvel evrenine ait ürünler, arkadaşlarımın tamamı tarafından dizi, film gibi formatlarda sıklıkla tüketilmekteydi. Çok mecranlı bir evrenin anlatısını takip etmek benim alıştığım ve zevk aldığım bir aktiviteydi. Fakat fantastik hadiseler ve stereotip karakterlerin hâkim olduğu Marvel öyküleri, bu biçimdeki anlatıları genellikle tercih etmeyen arkadaşlarım için bir istisnaydı. Tanıdığım herkes Marvel hakkında bir fikir sahibiydi. Daha da ilginç olan, bu fikirlerin birbirlerine ne kadar benzediği.

Yenilmezler: Son Oyun (Anthony Russo, Joe Russo, 2019) ardından gelen film ve dizilerin istisnalar dışında genel olarak kötü olduğunu düşünüyorduk. *John Wick: Bölüm 4* filminden etkilenen arkadaşlarım, düşük bütçeli bir filmde doğan evrenin çok mecranlı ve çok hikâyeli anlatısının büyüüne kapılmış ve benim tez konumu belirlememe bir anlamda sebep olmuşlardı. *John Wick* serisini severek takip eden biri olarak anlatının zaman içinde değiştiğinin farkındaydım. Seri, farklı ana karakterlerin bulunduğu yan hikâyeler anlatılan ürünlerin hazırlanmakta olduğu mesajlarını vermekteydi. Peki düşük bütçeli bir *action flick*¹ olarak ortaya çıkmış bir film nasıl Marvel'ın yaptığı şeyi taklit edebildi? Tezin çıkış noktası olan soruyu buradan hareketle formüle ettim: *John Wick* serisinin devam filmlerinde ne tür dönüşümler gözlemlenebilmektedir ve bu dönüşümlerin ardındaki nedenler nelerdir?

Kısacası tezin konusunu *John Wick* filmlerinin gişe başarısı ile eş zamanlı olarak geçirdiği dönüşümler ve bunların ardındaki nedenler oluşturmaktadır. *John Wick* serisinin ilk filminin üretim aşamasında serisel hikâye anlatıcılığı etkin bir unsur olmamıştır. Senarist Derek Kolstad'ın *Scorn* adlı taslağı, 2014 yılında *John Wick* (Chad Stahelski, 2014) olarak sinemalara ulaşırken birçok zorlu durumla karşı karşıya kalmıştır. Serinin yönetmeni Chad Stahelski, 2023 yılındaki bir röportajda ilk filmin *straight to video*² biçiminde yayınlanacağını düşündüğünü belirtmiştir (Ethan Alter, 2023). İlk filmin mevcut bir serinin (*franchise*) ürünü olmaması, başrol oyuncusunun kariyerinin sendelemekte olması ve düşük bütçeli bir yapımla olması, başarısının garantileyecek unsurlara sahip olmadığını gösterir. Dördüncü filmi ile uluslararası gelirleri bir milyar doları aşmış olan film serisi *John Wick*, her bir devam filminde bütçesinin dört katından daha fazla gelir elde etmeyi başarmıştır.

Bu başarı, film serisinin aksiyon türü özelinde yeni bir şey sunmasının sonucudur. Caitlyn G. Watt ve Stephen Watt'a (2022) göre *John Wick*, aksiyon sinemasında genellikle “hariç

¹ *Action flick*: Eğlenceli ve heyecanlı aksiyon sahnelerinden öte bir değer taşımadığına inanılan “ucuz” filmler için kullanılan bir tanım.

² *Straight to video*: Bir filmin sinema salonlarında gösterime girmeden fiziksel veya dijital olarak dağıtılması.

bırakılan detayları ön plana taşımakta[dır]” (s. 12). Kurşun yaralarının iyileşmesi gerekir, silahların mühimmatı tükenir ve herhangi biri ölü bedenleri kaldırmazsa oldukları yerlerde kalırlar (2022, s. 12). Marjorie Liu’nun (2019) serinin stereotipleri nasıl yıktığını açıkladığı yorumunda filmin ana karakteri John, (Keanu Reeves) katmanları soyuldukça ortaya çıkan gotik ve feminen bir yeraltı estetiğini seyircilere sunmasıyla ele alınır. Wayne Wong (2022) film serisinde Hong Kong aksiyon sinemasının estetik ve felsefi değerlerinin izlerini tespit etmiştir (s. 86). Mark A. Altman, (2022) *John Wick*’i hayata geçiren ekiple yaptığı röportajları bir araya getirdiği kitapta seriye olan düşkünlüğünün başladığı zamanı anlatırken türsel olarak *neo-noir* ve *western* tanımlamalarını kullanmaktadır. Aynı metinde, evrenin yaratıcısı ve ilk filmin senaristi Derek Kolstad, “Hiçbir film *John Wick* serisinin balevari *gun fu*’suna yaklaşamadı” sözleriyle serinin özgünlüğünü vurgulamıştır. *John Wick*’i *gun fu* türünün bir ürünü olarak ele almak önemlidir. Filmin Hong Kong ve daha genel olarak Asya aksiyon sinemasıyla olan bağları göz ardı edilmemelidir. Başrol oyuncusu Keanu Reeves ve serinin yönetmeni Chad Stahelski, daha öncesinde Asya aksiyon sineması ile ilişkilenecek olan *Matrix* filminde birlikte çalışmışlardır. Ancak senarist Derek Kolstad’ınki de dahil olmak üzere ve literatürdeki bazı yorumlar ele alındığında, yalnızca bu bağdan doğan bir ilişkilenden daha ötesinin söz konusu olduğu açığa çıkmaktadır. Kısacası, *John Wick* serisi yalnızca *Matrix*’in bir manevi varisi (*spiritual successor*) olarak yaratılmamıştır. Başarısı, yalnızca bu bağlantıya dayandırılmamalıdır. *John Wick* serisinde emeği geçenlerin birçoğunun *Matrix* için daha önce ekip hâline gelmiş kimseler olduğu bir gerçektir. Tez, serinin başarısında *Matrix*’de Chad Stahelski’nin Keanu Reeves’in dublörülüğüne üstlenmesinin bir payı olduğunu kabul eder, fakat filmin ticari başarısının ardında yalnızca bu durumun olmadığı düşünülmektedir.

John Wick, ticari başarısını bir seri yapısıyla sürdürülmeyi amaçlanmamış bir film serisidir. Yönetmen Chad Stahelski, filmin Amerika’da gösterimlerini sağlayacak bir dağıtım şirketi ile anlaşmakta zorlandığı günlerde filmi kimsenin izlemeyeceğini ve filme bir alıştırma egzersizi olarak baktığını belirtmiştir.³ Günümüzde ticari sinemanın çoğu ürünü bir seriye (*franchise*) aittir ve serinin her bir parçası diğer ürünlerle etkileşim

³ *Wick Acıdır* (Jeffrey Doe, 2025) belgeselinde, 00:24:41’de anlatılmıştır.

içindedir. Seri yapısı, bir filmin gösterime girmesi için dağıtıcı bulmasını kolaylaştıran unsurlardan biridir. Bu yapı altında geçmiş ürünler ticari değerini sürdürmeye devam ederler. Film karakterleri on yıl sonra başka bir filmde tekrar belirir, eski hadiseler yeni sonuçlar doğurur. Tezde, seri yapılarını da kapsadığı savunulan transmedya anlatılarının günümüzde Hollywood’a hâkim olduğunu öne sürülmektedir. Bu çalışmanın iddiasına göre *John Wick* serisinin ilk filmi diğer mecralara yayılmanın hedeflenmediği ve ek hikâyelerle katmanlaşmayı gerektirmeyen, kendi içinde bütünlüklü bir anlatı olarak tasarlanmıştır. Tez, bir transmedya anlatısı olarak tasarlanmamış olan *John Wick*’in bu yöne evriminin nasıl dönüşümlere sebep olduğunu açıklamayı amaçlamaktadır. Böylece ekonomi politik çerçeve ile anlatının ve film dilinin dönüşümü arasındaki ilişki irdelenebilecektir. Henry Jenkins (2006) kurucu yazarlarından biri olduğu “Transmedya Hikâye Anlatıcılığı” meselesini açıklamak için *Convergence Culture* kitabında *Matrix*’i örnek olarak sunmaktadır. Jenkins’e göre *Matrix*, anlaşılır olmak için daha önce hiçbir filmin gerektirmediği kadar mecralar arası tüketim talep etmiştir. Serinin evrenini anlamak için video oyununu oynamak ve animasyon dizisini izlemek bir koşul olmuştur. Hayranlar, yaratılmış olan evrenin detaylarını internet ortamında tartışmış ve anlamaya çalışmıştır (s. 94). Jenkins için yeni bir anlatım biçimi olan transmedya, ideal hâlinde bu şekilde sunulmalıdır. Farklı mecralarda üretilen ürünler, mecraların “en iyi yaptığı şeyler[den]” beslenecektir (s. 96). Jenkins’e göre bu anlatı tasarısı tek mecra da sunulmuş bir anlatının ötesinde bir şeyler sunabilir.

Tezde, transmedya anlatılarının temeli olarak Jenkins’in sunduğu mecralar arası aktivitenin yazarın metninde anlatıldığı kadar hayati olmadığı savunulmaktadır. Tüketiciler, ekonomik, kültürel ve sosyal sebeplerle mecralar arası aktivitenin bir parçası olmayabilirler. Oyun konsolları satın almak istemeyebilecekleri gibi oyunlara harcayacak para veya vakitleri de olmayabilir. Arkadaşlarıyla paylaşımlı olarak kullandıkları platformlar dışında dizi ve film izlemeyebilirler. Bu çalışmada, mecralar arası aktivite yerine transmedya anlatıları yeni bir olgu hâline getiren durumun metinlerde, ürünleri çevreleyen anlatılarda ortaya çıktığı savunulmaktadır. Her medya ürününün bir anlatısı vardır. Ancak transmedya anlatılar, çok mecralı ve çok öykülü tüketimi teşvik edebilmek için seri filmlerden farklı bir şey yapıyor olmalılardır.

Ticari sinema ve daha geniş anlamda tüm ticari medya ürünleri her zaman daha fazla tüketimi hedeflemişlerdir. Seri yapıları, devam filmleri ve ek içerikler, bu hedefe hizmet eden stratejilerden bazılarıdır. Göran Bolin (2007) sınırsız seçeneklerin olduğu bir “çok kanallı ortamda” (*multi-channel environment*) medya endüstrisinin seyircilerin sadakatini kazanmaya çalışmasının önemli olduğunu belirtir. Seri yapıları ve transmedya anlatılar yazar için sadakat yaratmanın birer yoludur (s. 246). Tür ve yıldız sistemleri de benzer şekilde tüketiciye yeni ürünler ve deneyimler sunarken geçmiş ürün ve deneyimlerinden faydalanırlar. Transmedya anlatılar, bunlardan farklı olarak, bu stratejilerin hepsini kapsamlı bir anlatı etrafında toplar. Mecralar arası üretim, transmedya anlatıların ticari stratejilerinden yalnızca biridir. Bu, tamamıyla medya şirketlerinin farklı sektörlerle yapacağı anlaşmalara bağlı olacaktır. Çok sayıda mecrada birimleri bulunan bir medya şirketi, transmedya anlatısını çeşitli biçimlerde (film, video oyunu, dizi, roman) genişletebilecekken bu imkânlara sahip olmayan bir şirketin anlatıyı yayma olanakları daha kısıtlı kalacaktır. Dolayısıyla transmedya anlatılar, şirketlerin medya endüstrisinde erişimi olan sektörlerle bağlı olarak da dönüşecektir.

Jenkins’in tanımı, medya şirketleri ile tüketiciler arasındaki dinamiklerin ticari eserlerin başarısındaki etkisini azımsamış görünmektedir. Sinema dünyasının eşsiz örneklerinden biri olan *Matrix*’i ilk vizyona girdiği yıllarda seyredenlerin günümüzde anlatıya ilişkin detayları hatırlaması oldukça güçtür. Bunun sebebi, mecralar arası aktiviteye odaklanmış olan film serisinin anlatısının sayıca fazla ürüne parçalar hâlinde dağıtılmış olmasıdır. *Matrix* evreni devam filmlerinin gösterime girmesinin ardından 2003 yılında unutulmaya başlarken 2002’de *Örümcek Adam* (Sam Raimi) ortaya çıkmış ve günümüzde Hollywood’da başarılı bir film serisi üretmenin tarifi niteliğinde olan MCU’yu (*Marvel Cinematic Universe*) oluşturmaya başlamıştır. Marvel’ın 2008’de *Demir Adam* (Jon Favreau) filmiyle başlayan transmedya anlatının başarısı ile Hollywood sinemasında her stüdyonun hedeflemek isteyebileceği bir unsur hâline gelmiştir. Jayme V. Gerring, (2022) 2009-2019 tarihleri arasında vizyona girmiş 250 film üzerinden yaptığı araştırmasında sinemasal evrenlerin (Marvel ve diğerleri) açılış haftasında filmlerin gişe başarısını olumlu etkilediğini tespit etmiştir. Yazar, hayranların sevdikleri evrenleri sinema perdesinde görmek için film hakkındaki olumsuz eleştirileri görmezden gelebilecekleri yorumunda bulunmuştur (s. 4896). Medya ürünlerinin ticari başarısında evrenlerin ve

transmedyanın etkisi olduğu açıktır. Bu çalışmada evrenler, transmedya anlatılarının temeli olarak değerlendirilmiştir.

Akademik anlamda transmedyayı inceleyen çalışmalar, yurtdışında olduğu gibi Türkiye’de de giderek artmaktadır. Bugünün medya ürünlerinde popülerleşmiş olan transmedya üretim güzel sanatlar, iletişim bilimleri, reklamcılık, gazetecilik, işletme ve eğitim/öğretim gibi alanlarda ilgi görmektedir. Ticari medya ürünlerinin transmedya olan ilişkileri üzerine yapılmış Türkiye’deki çalışmalara baktığımızda bu ticari stratejinin önemini kavramak kolaylaşmaktadır. Uzun Hazneci (2016) dijital animasyon teknolojilerinin gelişmesiyle video oyunları ve animasyon filmler arasındaki görsel estetik farkının kapanmasından güç alan transmedya içeriklerin, oyun oynama deneyimini “ön plana çıkardığı ve oyun sektörünün güçlü bir şekilde büyümesinde etkili olduğu[nu]” belirtir (s. 368). Yazar, *Shrek*’le (Andrew Adamson, Vicky Jenson, 2001) başlayan transmedya serisinde, yeni uzun metraj filmlerin vizyona girmesini bekleyen seyirciler için kısa filmlerin üretildiğini; böylece anlatı evreninin genişletildiğini ve farklı mecralarda sürdürüldüğünü gözlemlemiştir (s. 370). Bilginer Kucur (2017) incelediği *Angry Birds* (Jaakko Iisalo, 2009) evrenindeki transmedya yayılmasının evrenin kötü karakterleri olan domuzların hayatına değinilmesine sebep olduğunu ve onların bakış açısına yer veren ürünlerin evreni detaylandırma amacıyla ortaya çıktığını görmüştür (s. 147). Ticari açıdan en başarılı transmedya anlatılardan birini inceleyen Keleşoğlu (2020) için Marvel Sinematik Evreninin ek ürün olarak üretilmiş olan dizileri tüketiciye, evrene dahil olurken karakter, olay örgüsü ve bakış açısını seçme fırsatını tanımış ve tüketiciyi evreni “yöneten” konumuna taşımıştır (s. 120). Benzer şekilde, Kılıç (2023) da bir transmedya ürünü olan *Arcane* (Pascal Charrue, Arnaud Delord, Bart Maunoury, 2021-2024) dizisinin izleyiciye özgü bir deneyim sunduğunu ve bunun tüketiciyi pasiflikten uzaklaştırarak onu etkileşimli ve katılımcı bir deneyim içinde konumlandırıldığını ifade etmektedir. Yazar, bu etkileşimli ve katılımcı deneyimin bir anlatı stratejisine dönüşmüş olduğunu savunmaktadır (s. 78-79). Özlü (2024) de transmedya ürünlerin yeni evrenlere giriş noktaları olabileceklerini tespit etmiş, evren ile tüketiciler arasındaki duygusal bağın yeni transmedya ürünlerinin tüketimini teşvik etmekte rol oynadığını açıkça gözlemlemiştir (s. 54-58). Bu birkaç örnekten de anlayacağımız üzere transmedya üretim farklı ticari medya ürünlerinde tüketimi teşvik ederken anlatıları dönüştürebilen bir

stratejidir. Bu tezin odağında da *John Wick* film serisinin anlatısının transmedya etkisi altında nasıl bir dönüşüm geçirdiğini ele almak yer almaktadır.

John Wick'in ticari başarısı, devam filmlerinin üretilmesine sebep olmuştur. Ancak daha ilginç olan ve bu tez kapsamında irdelenecek olan mesele, devam filmleriyle Wickverse'ün somutlaştırılması ve diğer mecralara yayılmasıdır. Hayranlar, serinin ticari başarısının katlanarak arttığı yıllarda sinema perdesi dışında birçok Wickverse hikâyesi ile karşılaşmıştır. Bir eklenti paketi (*downloadable content*, DLC) olarak tasarlanan *Payday 2: John Wick*, (Overkill Studios, 2014) mecralar arası etkileşim ürünlerinin ilki olmuştur. İkinci filmin gösterime girmesinden kısa bir süre sonra seriyle aynı ismi taşıyan bir çizgi roman dizisi (Dynamite Entertainment, 2017-2019), ve *John Wick Chronicles* (Starbreeze, 2017) adında bir sanal gerçeklik deneyimi piyasaya sürülmüştür. *John Wick: Hex* (Bithell Games, 2019) isimli bir video oyunu, *The Simpsons* dizisi için parodi bölümü (Timothy Bailey, 2023) gibi küçük çaplı eserler ile devam eden mecralar arası aktivite, *Continental: John Wick Dünyasından* (Greg Coolidge, Shawn Simmons, Kirk Ward, 2023) adında bir mini dizi ile ilk dikkat çekici ürününü evrenin hayranlarına sunmuştur. Tezin son aşamaları sırasında sürpriz bir şekilde yayınlanan ve film serisinin hayat bulmasındaki güçlükleri anlatan *Wick Acıdır* (Jeffrey Doe, 2025) film serisini çevreleyen medya ürünlerinin sonuncusu olmuştur. Wickverse, bu ürünler aracılığıyla genişletmiş ve seyircilerin asıl film serisinin bir sonraki bölümünü beklerken evreni unutmamaları için onlara seçenekler sunulmuştur. *John Wick* serisi, tezde tartışılacağı üzere Wickverse'ün yalnızca başlangıç noktası olarak konumlanmıştır.

John Wick'in başarısının ardından yayınlanan aksiyon filmlerinde serinin etkisini görmek mümkündür. İlk filmin eş yönetmeni David Leitch'in yönettiği *Sarışın Bomba* (2017) ve *Suikast Treni* (2022) Wick etkisini takip etmek istediğimizde ilk başvuracağımız filmlerdir. Aynı zamanda *John Wick*'in yaratıcısı Derek Kolstad'in yazdığı *Önemsiz Biri* (Ilya Naishuller, 2021) de *John Wick* serisinin sinema dünyasına olan etkisiyle ilişkilendirilebilir. Filmin yönetmeni Ilya Naishuller, (2021) bir röportajda kendisine *Önemsiz Biri*'nin *John Wick* ile aynı evrende geçip geçmediğine dair sorular sorulduğunu belirtmiştir (Kate Erbland, 2021). Filmler arasındaki benzerliği hayranların birçoğu fark etmiştir. *John Wick* serisinin ilham aldığı *Gun fu* türünün Batı'daki başarısının genel

olarak aksiyon sineması üzerinde etkili olduğu söylenebilir. *Hızlı ve Öfkeli* gibi 2001 tarihinden beri devam eden, kendine has bir anlatı biçimini somutlaştırmış olabileceğini düşündüğümüz film serisi bile *Hızlı ve Öfkeli: Hobbs ve Shaw* (David Leitch, 2019) filmi ile *gun fu*'nun "koridor kavgası" sahnelerini bünyesine entegre etmiş ve *John Wick*'in Hollywood aksiyon sineması üzerindeki etkisinin bir parçası olmuş durumdadır.

Serinin yıldızı Keanu Reeves'in *John Wick* serisinden önce rol aldığı filmlerin türleri ve başarılarına göz gezdirdiğimizde ilginç bir tablo ile karşı karşıya kalırız. Aktörün John Wick'in vizyona girmesinden önceki son on sene içerisinde IMDB puanı 7.0 üzerine çıkmayı başarmış bir filmi yoktur. Yani rol aldığı filmler olağanüstü bir başarı sergileyememiştir. 2001 tarihli yazısında R. L. Rutsky, Keanu'ya yöneltmiş yorumları "aptal," "tuhaf," ve "akılsız" olarak özetler (s. 186). Bu yorumları çoğunlukla *Bill ve Ted* (Stephen Herek, 1989, Peter Hewitt, 1991) filmleri ile ilişkilendiren yazar, oyuncunun *Matrix*'deki "masum" tavrını da bu yorumların sebeplerinden biri olarak değerlendirir (s. 186). Anlaşılabileceği üzere *John Wick* ile anaakım popülerliğe bir aksiyon sineması oyuncusu olarak erişen Keanu Reeves'in yıldız kimliği, film serisinin ortaya çıkmasından önce John Wick karakterinin karizmatik, verimli ve vahşi özelliklerini taşımamaktadır. *Matrix*'in başrolü olan oyuncunun kariyerinin *John Wick* serisi ile yeniden hayat bulduğunu söylemek yanlış olmaz. Middlemost ve Thomas, (2022) 2019'u "Keanu Rönesansı" yılı değerlendirdikleri yazıda Reeves'i bir *palimpsest* (yeniden kullanım için yıkanmış parşömen) olarak ele alırlar (s. 1). Reeves, yakın dönemdeki dönüşümünü bir *tabula rasa* (boş levha) şeklinde geçirmemiş, geçmiş rollerinden en başarılı olan Neo'nun (*Matrix*) özelliklerini yeni Reeves'e aktararak yıldız kimliğinin yeniden doğuşunda geçmişinden faydalanmıştır. *Matrix*'den sonraki filmografisinin sıradanlığı *John Wick*'in ortaya çıkmasının ardından tarihe karışmıştır. *Wick Acıdır* belgeselinde aktörün geçmişinin bahsi geçtiğinde sadece *Matrix*'e atıf yapılması da bunu göstermektedir. Halloran'a (2022) göre aktörün yeni kimliğinin temelindeki Wick karakterinin sunduğu "farklı maskülenlik" Wick'in kendi özelinde karısının yasını tutmasına izin vermeyen toksik maskülen profesyonelliğe baş kaldırması ile ilk filmde karşımıza çıkar (s. 359). Film serisi, Wick'in duygusal hassasiyetini, sadakatini ve emekliliğini değerli olarak sunarak Amerikan maskülen iş etiğini eleştirir (s. 359). Bu ifadeler, oyuncunun yeniden inşa edilmiş yıldız kimliğini tanımlar niteliktedir.

İngilizce alanyazında ve ticari sinemada film serisinin ve başrol oyuncusunun şöhretinin hissedildiği dönemden geçmekte olduğumuz açıktır. John Wick, yalnızca Keanu Reeves'in kariyerinin tekrar hayat bulmasına sebep olmamıştır. Aynı zamanda bağımsız ve düşük bütçeli yapımların Hollywood bünyesi altında başarıya ulaşabileceğinin güncel bir örneğidir. Akademik anlamda, *John Wick*, anlatısal evrenlerin nasıl inşa edildiklerini gözlemlemek için uygun bir örnektir. Konumuz olan film serisi, Marvel ve diğer anlatısal evrenler hâline gelmiş serilerin aksine anlatısı geçmiş medya ürünlerinde temellenmemiş bir seri olmasıyla özgün bir örnektir. Bu anlamda film serisinin evreni inşa edilirken sadık kalınması gereken bir materyal baskısı söz konusu olmamıştır. Orijinallik, film serisine sahip olan stüdyonun ve yönetmeninin anlatıyı ticari tercihlerle yönlendirebilmesini mümkün kılmıştır. Türkçe alanyazın, yabancı kaynakların aksine doğuşunda görece bağımsız bir seri olan *John Wick*'in ticari başarısına ve Keanu Reeves'in geçtiğimiz yıllarda yeniden kazanılan şöhretine görece kayıtsız kalmıştır. *John Wick* film serisini incelemek bu boşlukları doldurmak için atılabilecek adımlardan biridir.

Çalışmanın ilk bölümünde daha fazla tüketimi teşvik eden yapılar olan tür ve yıldız sistemleri hakkında bir çerçeve sunulacaktır. Ticari sinemanın vazgeçilmez unsurları olan bu sistemler, transmedya anlatılarla aynı şeyi hedeflerler. Tezin ikinci bölümünde transmedya anlatıları anlamlandırmak için bunların merkezinde konumlandığı düşünülen öykü dünyası (*storyworld*) kavramı ve onun popüler yayınlardaki karşılığı olan evrenle (*universe*) olan ilişkisi açıklanacaktır. Fakat transmedya anlatılar teorik çerçevenin merkezinde konumlandırılmamıştır. Bunun sebebi, istisnai bir örnek olarak değerlendirdiğimiz *John Wick*'in incelenmesi için bu tezde önerilen “evrenleşme” kavramının merkezi bir önem taşımasıdır. Bu çalışmanın özgün bir önerisi olan evrenleşme, karmaşık sektörel yapılar altında üretilen ticari medya ürünlerinin ticari başarısı sonrası transmedya anlatısına dönüştürülmesini açıklayan bir kavramdır. Evrenleşen medya ürünü, transmedya anlatısına dönüşür ve transmedya anlatıların tüketimi teşvik eden stratejilerine uygun hâle gelir. Evrenleşme sürecine giren anlatılar, farklı mecralardaki eserlerle detaylandırılırken aynı zamanda asıl mecralarındaki öyküleri diğer mecra ve ürünleri besleyecek şekilde dönüştüreceklerdir. Bu tezin amacı, evrenleşme esnasında anlatıda yaşanan dönüşümlere bir açıklık getirmektir. *John Wick*, görece bağımsız bir yapımlar ve orijinal bir seri olması bakımından özgün bir konumdadır. Tezin

üçüncü bölümünde *John Wick* serisinin ilk dört filmi karakterler, zaman/mekân ve evren çerçevesinde incelenerek evrenleşme hadisesinin anlatıdaki etkisi tespit edilmeye çalışılacaktır. Belirtmiş olduğumuz üzere serinin ilk filmi, bir transmedya anlatı olarak tasarlanmamıştır. Dolayısıyla ilk film, üç devam filminin aksine bağımsız olarak değerlendirilmelidir. Başka bir deyişle evrenleşmenin etkilerini devam filmlerinde aramak doğru olacaktır. Üç devam filmi, tek bir olay örgüsü etrafında seyreden öyküler sunar. Bu öykülerde evrenleşmenin etkileri tespit edilirken ilk film bir referans noktası olarak alınmıştır. Tek bir olay örgüsünün parçaları olarak ele alınan devam filmleri, anlatının ilk filmin tasarısından uzaklaştığını ve transmedya üretimine elverişli hâle geldiğini göstermektedir.

Çalışmanın kapsam ve sınırlıkları nedeniyle diğer mecralardaki ürünler ve 6 Haziran 2025 tarihinde vizyona giren film *Ballerina: John Wick Dünyasından* (Len Wiseman) incelenmemiştir.⁴ Bu ürünler, evrenleşme meselesinin başlangıcı olan film serisinin ikinci filminin ardından üretilmiş olmaları nedeniyle tezin tartışacağı konunun da dışında kalmaktadırlar. Ticari sinemanın tüketimi teşvik etmek üzere kullandığı stratejilerinin ilk örneklerine göz atmak, aynı hedefle yola çıkan transmedya anlatıları incelerken iyi bir başlangıç noktası oluşturmaktadır. Bu nedenle aşağıdaki bölümde ticari sinemanın yapı taşları ele alınacaktır.

⁴ Bunun sebebi, tezin filmin vizyona girmesinden yalnızca 12 gün sonra savunulmuş olmasıdır.

1. BÖLÜM

TİCARİ SİNEMANIN YAPI TAŞLARI

1.1. YILDIZLAR VE HOLLYWOOD

Thomas Schatz, (1988) Hollywood stüdyo sisteminde bütçe, yıldız ve tür olmak üzere sinemacılığın temel unsurlarını stüdyo döneminin kutsal üçlüsü (*holy trinity*) olarak adlandırır. Bu kutsal üçlünden biri olan Yıldız Sistemi, Hollywood’da oyuncuların filme ait öğeler içindeki en pazarlanabilir olanlarından biri şeklinde konumlanmalarına sebep olmuş, oyuncuları birer marka konumuna taşımıştır. Yıldız sistemi, temel olarak, seyircilere tanıdık bir isim sunarak filmlerin gişe gelirlerini garantilemeyi ve/veya artırmayı amaçlayan bir sistemdir. Richard Dyer, (2009) yıldızların oyunculuğun ötesinde gerçekleştirdikleri şeyleri jest ve mimikler, ses ve duruş olarak sıralamış ve bunların bütününe “performans” adını vermiştir. Yazara göre yıldızlar, kendilerine özgün bir performans stillerine sahiptir. Zaman içinde somutlaşmış stiller, filmin türü ve canlandırdıkları karakterin kimliği hakkındaki bilgileri seyircilere aktarır (s. 480-481). Dolayısıyla yıldızları anlamak demek, kimliklerinde taşıdıkları özgün değerler hâlini almış özellikleri saptamak demektir. Bir Jack Nicholson tebessümüyle bir Shirley Temple tebessümü aynı anlamı taşımayacaktır. Buradaki fark, oyuncuların performans stilindedir. Yaşlı bir adam sempatik bir yıldız olarak tasarlanabileceği gibi küçük bir kız çocuğunu bir korku yıldızı olarak da tasarlamak mümkündür. Yıldızlar, film senaryolarındaki karakterleri perdeye taşıırken aynı zamanda yıldız kimliklerinin taşıdığı özellikleri de bu karakterlere yüklemiş olacaklardır. Yıldız kimlikleri, belirli oyuncuların filmlerin kadrolarına seçilmelerine neden olacağı gibi senaryoların onlar için yazılmalarına sebep olabilecektir. Bu anlamda, ticari unsurlar oldukları kadar da kurgusaldırlar. Benzer şekilde, oyuncuların canlandıracağı karakterler yıldız kimliğinde iz bırakacaktır. Yıldız unsurunu, oyuncunun canlandığı karakterlerin ve sergilediği performans stiline bir sentezi olarak ele almak doğru olacaktır. Yıldız kimliği, Hollywood’da, oyunculuk kabiliyetinden öte bir önem taşımaktadır.

Paul McDonald’a (2000) göre yıldızlar Hollywood ve benzeri ticari sinema ortamlarında yalnızca filmlerin yapım süreçlerinin değil, aynı zamanda dağıtım ve gösterim süreçlerinin de bir parçası olarak tüketici talebini yönetmenin bir yolunu sunar. Yıldızlar,

yazarın metninde dolayımlanmış kimlikler (*mediated identities*) ve metinsel inşalar (*textual constructions*) olarak ele alınmaktadır (s. 5-6). Oyuncu ve yıldız arasında bir ayırım yapmak önemlidir. Oyuncular, yıldız kimlikleri ile pazarlanmaktadır. Oyuncuların bir galada kamera karşısında kurdukları cümleler kendilerinden çok pazarlamak istedikleri yıldız kimliklerini temsil eder. Gala görüntüleri medya kanallarında yayılırken tüketicilere aktarılabilecek olan mesaj, ticari kaygılar, mesleki saygınlık ve diğer birçok filtreden geçer. Burada yıldız kimliği devreye girmiştir. McDonald yıldızların rol aldıkları türlerin ve filmlerin önemli olduğunu; onların yaşlarına, cinsiyetlerine, ırklarına ve milletlerine göre kategorize edildiklerini belirtir (s. 6). Oyuncuların yüzleri, sesleri ve hayatları rol aldıkları filmler için birer reklam hâline gelmektedir. Oyuncular, görsel medya içerikleri hakkında yorum ve eleştirinin hedefi olurlar. *The Last of Us* (Neil Druckmann, Bruce Straley, 2013) video oyununun aynı ismi taşıyan adaptasyonunda (Neil Druckmann, Craig Mazin, 2023) rol alan Bella Ramsey, canlandırdığı Ellie karakterine benzemediği için nefret söylemi içeren ifadelerle karşı karşıya kalmış ve sosyal medya hesaplarını kapatmıştır (Murphy, 2025). Ancak bir kameramanın ya da dövüş eğitmeninin direkt olarak eleştiriye maruz kalması neredeyse imkânsızdır. Yıldızlar, birçok meslek dalının birbirine karıştığı ve görünmez hâle geldiği Hollywood’da tek başına değerlendirilebilen nadir iş kollarından biridir. Bu, seyircinin yıldızlara verdiği önemi gösterirken aynı zamanda yıldız kimliklerinin pazarlama sürecinde ne kadar ön planda olduğunu da açıklar nitelikte bir durumdur. Yıldızlar, özellikle yüksek bütçe ve risk içeren yapımlar için vazgeçilmez olmuşlardır. Nihayetinde yıldız, emek ve sermaye olmak üzere çift rol üstlenen ve ekonomik amaçlarla sömürülen bir imgedir (McDonald, s.12). Yıldızlar, bir rolü kabul ettiklerinde yıldız kimliklerini de stüdyolara kiralamış bulunurlar. Tom Holland’ın Örümcek-Adam rolünü üstlenirken başka bir süper kahraman canlandırmasının SSU (*Sony’s Spider-Man Universe*) evreni hak sahipleri tarafından istenmeyecektir. Stüdyolar, sözleşmeler dahilinde ürettikleri her eserde oyuncunun yıldız kimliğinden faydalanmış ve o kimliği dönüştürmüştür.

Amerikan ticari sinemasının tarihi boyunca yıldızlar Hollywood’un önemli bir parçası olmuştur. Stüdyo sisteminde yıldızların bir filmin seyredilmesindeki en büyük etkenlerden biri olması tesadüf değildir. 1930-1940 yıllarında yedi yıla varan uzun süreli sözleşmelerle işe alınan oyuncular, gösterim ve dağıtım kanallarının da stüdyolar

tarafından yönetilmesi yüzünden stüdyolarla sözleşmeler imzalamadıkları takdirde iş bulamaz durumda bırakılmışlardır (McDonald, 2000, s. 43). Bu yıllarda, tüm stüdyolar bir yıldızın kimliğini posterlerde, fotoğraflarda, gazetelerde, dergilerde ve radyoda pazarlamak ve yaymakla görevli bir reklam birimi barındırmıştır (s. 52). Sistemin bu dikey entegre yapısının işleyişi oldukça kalıcı ve tanınabilir yıldız kimlikleri yaratmıştır. John Wayne adının maskülenlik, bireysellik, sadelik ve kesinlik özellikleriyle sinema tarihinde kalıcı bir yer edinmesi tesadüf değildir. Bu kimlik, bir grup yapımcı tarafından seyircilere pazarlanmak için tasarlanmıştır.

Richard B. Jewell'ın (2009) belirttiği üzere stüdyo sisteminde en başarılı yıldızlar, beğenmedikleri rolleri reddetmek veya senaryoya değişiklikler sunmakta oldukça özgür olmuştur (s. 521). Amerikan ticari sineması yatay olarak entegre bir yapı hâline geldiğinde paket-birim (*package-unit*) biçiminde anlaşmalar yapmaya başlamıştır. Hollywood, paket-birim üretim sistemine geçiş yaptığında yıldızların yanı sıra tüm oyuncular için risklerle beraber özgürlükler de artmıştır. Paul McDonald'ın (2000) betimlemesiyle, paket-birim üretim biçiminin amacı stüdyoların israflarını azaltmaktır. Bu amaçla stüdyolar sahip oldukları varlıkları satmaya veya kiralamaya başlamışlardır. Çalışanlar arasında en masraflıları olan yıldız oyuncular, daha öncesinde yedi yıla varan sözleşmelerle stüdyoların bir parçası olurken paket-birim sistemiyle bağımsız (*freelance*) çalışanlar hâline gelmiş ve proje temelinde işe alınmaya başlanmışlardır (s. 74-75). Çağdaş Hollywood'da stüdyo sistemi dönemine kıyasla daha kısa süreli sözleşmeler bazında çalışan oyuncular, uzun süreli sözleşmelerin güvencesini yitirirken rol üstlenecekleri senaryolar ve filmler konusunda daha fazla özgürlüğe kavuşmuştur. Günümüzde etkisini göstermekte olan sözleşme temelli üretim ve yatay entegre yapı, ticari medya ürünleri arasındaki rekabeti giderek artırmaktadır. Yıldızlar, sinema dışındaki mecralarda (günümüzde Youtube içerikleri bile bunun bir parçasıdır) üretimin bir parçası olmak durumunda bırakılmaktadır. Filmler uzun bir süre önce sinema salonları olan mecralarını terk etmiştir. Sinemalara giderek film izlemek, günümüzde sık gerçekleştirilmeyen bir özel gün aktivitesi hâline gelmiştir. Video içerikleri artık ilk yayın sürelerinin ardından da gelir üretebilir konumdadırlar. Gelecek bölümde detaylandırılacağı üzere geçmiş medya ürünleri artık nostalji değeri taşımaktadır. Seyirciler filmleri tekrar izlemek için VoD (*video on demand*) platformlarına

yönelebilecek veya ikincil gösterimlere sunulan filmleri televizyon veya sinemada seyredebileceklerdir. Youtube ve Instagram, TikTok vb. platformlar yalnızca bu filmlerden sahnelerin değil, oyuncunun tüm rollerinin bir araya getirildiği derleme (*compilation*) videolar ve röportajlar gibi içerikleri hayranların tüketimine sunmaktadır.

Dijitalleşme ile yıldızlar çok mecralı olgular hâline gelmişlerdir. Marchand ve Weber (2023) Keanu Reeves'in rol aldığı *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020) video oyununun da dahil olduğu bir araştırmada yıldızların video oyunlarında rol almalarının ticari başarıya olumlu yönde etki ettiğini tespit etmişlerdir. Yıldızlar, dolaylı yoldan profesyonel eleştirmenlerin oyun hakkındaki yorumlarında olumlu bir etki yaratırken aynı zamanda direkt olarak oyuncuların oyun hakkındaki şüphelerini azaltacak bir etkide bulunmaktadırlar (s. 10). *John Wick* film serisinin başrol oyuncusu Keanu Reeves'in kimliğinin bir üyesi olduğu Dogstar adlı alternatif rock grubunun ve yazarlığını üstlendiği *BRZRKR* (Keanu Reeves, Matt Kindt, 2021) çizgi roman serisinin başarısında etkili olacağı öngörülebilir. Fakat yıldızlar yalnızca medya ürünleri pazarlayan yüzler olmak zorunda değildirler. Keanu Reeves örneğinden devam edecek olursak, Gard Hollinger ile ortak olarak kurduğu Arch Motorcycle özel üretim motosiklet şirketinin 14 yıllık hayatı boyunca pazarlaması oyuncu tarafından yapılmıştır. Bu fırsatlar medya endüstrisinin yalnızca en meşhur oyuncularını için mümkün olacaktır. Yıldız oyuncular şöhretlerini film öncesi ve sonrasında gelir elde etmek için değerlendirebilirken bu statüye ulaşamamış oyuncularla yıldızlar arasındaki gelir ve uçurumu daha da derinleşmiştir. Giriş bölümünde değinildiği üzere Keanu Reeves'in yıldız kimliğinin düşüşte olduğu dönemde oyuncunun *John Wick* karakterini canlandırması, yıldız kimliği için beklenmedik bir can suyu olarak değerlendirilmelidir. *John Wick* hadisesinin oyuncunun yıldız kimliği üzerindeki etkisini anlamak adına örneklerimize yeni bilgiler beraberinde geri dönmek yerinde olacaktır. 2014 yılında vizyona girmiş filminden aylar sonra Arch Motorcycle ilk seri üretim modeli KRG-T-1'i 2014 yılında piyasaya sürmüştür. *John Wick* serisinin başarısı ile yıldız kimliği daha fazla dikkat çeken yıldız *Cyberpunk 2077*'de rol aldığını 2019 yılında duyurmuş, *BRZRKR* çizgi roman serisini 2021 yılında yayınlamıştır. Son olarak 2002 yılından beri üretim ve performans için bir araya gelmemiş Dogstar grubu 2023'te yeni bir albüm çıkarmıştır. Yıldız kimliğinin oyuncunun ticari anlamda başarılı adımlar atmasına fırsat sunduğu şüphesizdir.

McDonald (2000) medya endüstrisinde pazar araştırmalarının yalnızca bir filmin ticari anlamda başarılı olması için değil, aynı zamanda kupalar, tişörtler vb. yan ürünlerin (*merchandise*) satılabilmesi için yürütüldüğünü belirtir (s. 84). Pazarlama ve üretim, Hollywood gibi ticari kaygıların öncelikli olduğu bir yapıda birlikte adım atan aşamalardır. Justin Wyatt, (1994) pazarlanabilir filmler üretmeye odaklanan Hollywood'un 1970'li yıllarda "*high concept*" adı alan bir film üretim biçimi ortaya çıkardığını anlatır. Bu tür filmler, kısa bir özetle sunulabilir (*pitchable*), yüksek bütçeli ve bol pazarlama seçenekli yapılardır. "Yıldız gücü" film projelerinin pazarlanabilirliğini genişletmenin bir yoludur. Yıldızla bir "konseptin" (örn. Clint Eastwood ve suç, gerilim) bağ kurması, *high concept* filmlerin önemli bir parçasıdır. Bir diğeri, filmlerin içeriğini doğru bir şekilde pazarlayacak reklam kampanyalarının sürdürülmesidir. Bir yıldız kimliği ve kimliğin bağlı olduğu tür, bu bağa uygun bir proje ile ilişkilendiğinde film, *high concept* olarak kategorize edilecektir (s. 9-11). Hollywood'da kullanılan bir diğer kavram ise "*star vehicle*" olmuştur. Richard Dyer'a (1998) göre bu filmler, yıldızın kimliği ile örtüşen bir karakter ve kimliğin uyumlu olduğu bir "ortam, durum ya da bağlam" veya yıldızın "kendi şeyini" yapabilmesi için fırsatlar içerir (s. 62). Yazar, türlere benzettiği *star vehicle* filmlerin ikonografi, görsel stil ve yapılarında benzerlikler içerdiklerini savunur (s. 62-63). Bunlar, belirli bir yıldız için yazılmış ve/veya üretilmiş filmlerdir. Burada amaç yıldızın popülerliğini sürdürmek veya onun mevcut popülerliğini kâra dönüştürmektir.

Hollywood, her fırsatta yıldızlardan faydalanmıştır. *High concept* ve *star vehicle* filmler, farklı olarak, yıldız sisteminde temellenerek tasarlanmış iki üretim biçimidir. Piyasa hakimiyeti için bir araç olarak tasarlanan ve kullanılan yıldız kimlikleri, değinildiği üzere klasik dönemin ve stüdyo sisteminin kutsal üçlüsünden biridir. Ancak yıldızların bir filmin başarısını her zaman garantilediklerini düşünmek bir yanılgı olacaktır. Günümüzde yatay olarak entegre olmuş olan Hollywood'un aksine klasik dönemin dikey entegrasyonuna alternatif bir bakış yöneltirsek, stüdyo sisteminin yıldızlar ve oyuncularını kapitalizmin rekabetinden koruduğu sonucuna ulaşabiliriz. Dikey entegrasyonun bir standart olduğu sistemde yıldızlar sözleşmeleri çerçevesinde bir değerden çok bir emek olarak değerlendirilmiş ve sözleşme süresi boyunca olabildiğince çok filmde rol almışlardır. Çok sayıda filmde rol alan oyuncuların kariyerleri, sözleşmeler

kapsamında uzun süreler boyunca stüdyo bünyesinde bulunmaları sebebiyle başarısız filmleri atlatılabilecektir. Klasik dönemde stüdyolar, yıldızların risk paydaşları olmuşlardır; uzun süre boyunca birlikte çalışmaları gerekecek oyuncuların talep görmesi, stüdyoların kontrolü altındadır. Paket-birim sisteminde ise yıldızların kimlikleri, oyuncuların sorumluluğundadır. Rol alacakları filmleri iyi seçmeli, her zaman daha iyi fırsatlar kovalamak zorundadırlar. Umut veren, başarı potansiyeli taşıyan projeler hayal kırıklıkları ile sonuçlanabilir ve beklenmedik şekilde yıldız kimliklerini zedeleyebilir. Keanu Reeves'in *John Wick*'ten bir sene önce vizyona girmiş iki filmi *Tai Chi Adamı* (Keanu Reeves, 2013) ve *47 Ronin* (Carl Rinsch, 2013) gişede başarısız olmuştur. Peş peşe yaşanmış yakın tarihli iki başarısızlık öyküsünün oyuncunun sözleşmelerdeki pazarlık gücüne olumsuz yönde etki etmiş olması kuvvetle muhtemeldir. Dolayısıyla *John Wick*'in bir *star vehicle* veya *high concept* film olarak ele alınması mümkün değildir. Tezin konusunun giriş bölümünde değinilmiş olan istisnai durumu yıldız kimlikleri bağlamında da geçerliliğini korumaktadır. Bu filmlerin aksiyon sineması ürünleri olması türsel açıdan da benzer yorumların yapılmasına olanak sağlar. Keanu Reeves'in yıldız kimliğinin aksiyon türüyle uyumsuz olduğu ve oyuncunun *Matrix*'le ise istisnai bir başarı elde ettiği düşünülebilir. Yıldız oyuncuların personası ile rol aldıkları filmlerin türleri etkileşim halindedir. Kimi yıldızlar belli türlerle özdeşleşirken bazen de seyircilerde sürpriz etkisi yaratmak üzere yıldız-tür ilişkisinde alışlagelen kalıpların dışına çıkılabilir. Kısacası ticari sinema için yıldızlar kadar türler de vazgeçilmez bir öneme sahiptir.

1.2. TÜRLER VE HOLLYWOOD

Stüdyo döneminde türler film üretiminde standardizasyonu sağlamanın bir yolu olarak kullanılmıştır. Stüdyolar, türlere odaklı ve yalnızca o bir türde üretime odaklanmış birimler kurmuştur. Türlerin dönemsel ekonomik ve sosyal dönüşümlerden etkilenmeleri, birimlerde genişleme, daralmalara ve değişikliklere sebep olmuştur. Amerikan halkının ekonomik buhranlarla karşı karşıya kaldığı dönemlerde dünyayı acımasız ve karanlık bir biçimde temsil eden suç filmleri ilgi görürken Vietnam Savaşı sonrasında üretilen filmler savaşı çeşitli şekillerde eleştirmiştir. Stüdyo kimlikleri ile zamanla bütünleşen türler filmlerin en ilkel fikir hâllerinden itibaren üretim süreçlerine hükmetmiştir. Örneğin, Universal Stüdyoları 1930'lu yıllarda Alman *dışavurumcu* akımdan beslenerek korku türü üzerinde uzun yıllar süren bir hakimiyet elde etmiştir ve dikey entegre sistemin çatısı

altında korku türünden en çok kazanç elde eden stüdyo olmuştur. Yıldızların kimliklerinin türler ile özdeşleşmesi ve eşleştirilmesiyle pazarlaması kolay, gişe başarısı garantilenmiş eserler üretilebilmiştir. John Wayne, *western* türü ile özdeşleşmiş bir isim hâline gelmiştir. Stüdyo sisteminin seri üretim yaklaşımına hizmet eden türler, birçok vasat sinema eserinin fabrikanın üretim bandından çıkarcasına beyaz perdeye taşınmasına sebep olmuştur. Ancak eş zamanlı olarak bu ürünlerin bazıları kendi türlerinin vazgeçilmez örnekleri olarak konumlanmışlardır. Sarah Berry-Flint (2004) türleri onları kullananlar ve kullanım amaçları açısından üç farklı şekilde ele almaktadır. Seyirciler türleri, izleyecekleri bir sonraki film hakkında fikir edinmek için kullanmaktadır. Eleştirmenler, sinema eserlerinin kalitesini karşılaştırmalı olarak ölçmek ve sınıflandırmak için türlerden faydalanacaklardır. Endüstri çalışanları ise (özellikle Hollywood bağlamında) türleri üretim süreçlerine dahil edecek; üretilmemiş eserlerin tasarım sürecinde bir şablon ve dağıtım sürecinde bir etiket olarak kullanacaklardır (s. 26). Yazarın belirttiği üzere türsel anlamlar tek bir filme bütünüyle yüklenemeyecektir. Türsel motiflerin tekrarı, ancak metinler-arası (*intertextually*) bir biçimde tespit edilebilecektir (s. 27). Dolayısıyla tüketiciler için türler tükettikleri filmler kataloğundan derlenecektir. Birden fazla korku filmi izlemiş olan biri *Cadılar Bayramı* (John Carpenter, 1978) hakkında hiçbir fikri olmadan korku filmleri hakkında yorum yapabilecektir.

Rick Altman, (1999) *Film/Genre* isimli kitabında türlerin sinema endüstrisi tarafından tanımlandığını ve seyirciler tarafından kabul gördüğünü belirtmiştir. Türler, endüstri tarafından onaylanmış ve toplum tarafından yayılmıştır. Bu iki aşamadan birinin eksikliği türün var olmasını imkânsız kılar (s. 15-16). Yazara göre türler öngörülebilir şekilde gelişir. Endüstriyel üretime tabi olan diğer ürünlerin (arabalar, ev aletleri, giyim ürünleri) aksine tür ürünleri birbirlerine benzemek ve aynı zamanda birbirlerinden farklı olmak zorundalardır (s. 21). Yazarın “öngörülebilir” olarak yorumladığı bu dönüşüm türlerin toplumsal, sektörel, ekonomik etkenlere duyarlı oluşlarını anlatmaktadır. Yazar, tür filmlerinin ortak karakteristik özellikler taşıdıklarını savunur. Tür filmleri metin içinde (*intertextually*) ve metin dışında (*intratextually*) aynı materyali tekrar etmekteledir. Tür filmlerine sıkça yöneltilmiş bir eleştiri, bu filmlerden birini izlemiş olmanın, hepsini izlemiş olmak olduğudur. Türsel bağları zayıf filmler kendi evrensel mantık çerçevelerini

kurup ve bu kurallar çerçevesinde gelişirken tür filmleri metinler-arası referanslardan beslenmektedir. Benzer görüntüler, sesler ve durumlar tür filmlerinde tekrar tekrar karşımıza çıkmaktadır (s. 24-25).

Leo Braudy'e (2009) göre tür filmleri, "biricik olan" (*the unique*) hakkında mevcut ön yargılar yüzünden eleştirmenler tarafından görmezden gelinmiştir (s. 536). Klasik filmler geçmişi inkâr etmeye çalışırken tür filmleri onu çağırıştırır. Türlerin keyifli tarafı, yeni biçimlerin yaratılışında veya geçmiş biçimlerin yaratıcı yıkımıyla ve karmaşıklaşmasıyla ortaya neler çıkarılabileceğini görmektir. Yazar için tür tartışmaları geçmişin dürtüleri ile şimdinin özgürlükleri arasındaki karmaşık ilişkide temellenmiştir. Tür filmleri, hâlihazırda var olan biçimlere sadık kalarak dünyayı daha detaylı bir şekilde keşfetmektedir. Tür filmleri, toplumda çatışmakta olan gelenekleri açıklayabildikleri için kitlelere hitap etmekteLERdir. Bir türün hayatta kalması için tüketici kitlesini ilgilendiren temalara ve geleneklere değinmeye devam etmesi gereklidir (s. 538). Yazarın metninden anlayacağımız üzere türler, temalar ve gelenekler doğrultusunda kendilerini tekrar ederken her bir ürün ile dönüşen bir devamlılık içerisindeLERdir. Her sanat eserinin yeni bir deneyimin olması gerektiğini düşünen eleştirmenler, tür filmlerinin şablonlarını bir tekrar olarak ele almışlardır. Ancak tür filmleri, türün temel temalarını işlerken onların üzerinde ufak fakat hayati çeşitlilikler yaratarak orijinallik sunabilecekLERdir. En başarılı (ve belki de dönüştürücü) tür filmleri bu çeşitlilik ve uzaklaşma sayesinde ortaya çıkmıştır. Tür filmleri, benzer temaları işleyecekLERdir fakat ticari başarı elde etmek için diğer eserlerden ayrılmaya çabalamak zorundadıRLAR. *John Wick*'in aksiyon sinemasında nasıl yenilikler getirdiğine giriş bölümünde değinilmiştir. Dolayısıyla konumuz olan film serisi için bu durumun geçerliliğinden söz etmek mümkündür.

John Wick'in senaristi Derek Kolstad'ın film serisini tanımlarken kullandığı *gun fu* sözcüğü Hong Kong'lu yönetmen John Woo'nun suç ve kung fu film türlerini bir araya getirerek ortaya çıkardığı film türünü tanımlamak için kullanılmaktadır. Li Cheuk-To (1996) Hong Kong sinemasının 90'lı yıllardaki gidişatını 1970'lerde ortaya çıkan kung fu ve komedi trendlerinin daha kusursuz görseller ve kentsel mekânlar eşliğinde

devamlılığı olarak yorumlamıştır. Hong Kong Yeni Dalga⁵ yönetmenlerinin suç/gerilim filmleri Hollywood'dan yoğun bir şekilde etkilenmiştir. Tür kombinasyonları bu dönemde Hong Kong sinemasının karakteristik bir özelliği hâline gelmiştir. Geleneksel dövüş sanatlarının kılıçlarının yerine silahların geçtiği dönemde kung fu türünün onur, kardeşlik ve erkek bağlanması temaları değişim geçirmemiştir (s. 711). Hong Kong aksiyon sinemasının dövüş sanatları filmleri, 1990-2000 yılları arasında John Woo'nun gun fu türü ile modernleşmiştir. *Zor Hedef* (John Woo, 1993) Çince konuşan bir yönetmenin elinden çıkan ilk Hollywood filmidir. Woo'nun büyük bir parçası olduğu 1990-2000 yılları arasındaki Hong Kong aksiyon filmleri Cheuk-To'ya göre dövüş sanatlarını silahlı çatışmalara başarılı bir şekilde adapte ederek rakipsiz bir stilize şiddet sunmaktadır. *Kaynar Sıcak*, (John Woo, 1992) bu durumun en iyi örneğidir (s. 711). *John Wick* serisinin ilk filmi, dövüş sanatları ve silahlı çatışmaları bir araya getirmesiyle bir gun fu türü örneği olarak ortaya çıkmıştır. Ancak bu melez tür, ticari başarının sebep olduğu savunulan dönüşüme karşı kayıtsız kalmayacak ve fantastik unsurlar içermeye başlayacaktır. Melezleşme, Hong Kong sineması örneğinde de gördüğümüz üzere küresel anlamda ticari sinemanın bir parçası olmuş ve tezin konusu olan film serisini de etkilemiştir.

Tüketici taleplerini karşılayarak gelir elde eden bir endüstrinin türler oluşturması gerekmiştir. Hollywood'un rekabetin artması ile paralel olarak yatay entegrasyona odaklanması, filmlerin farklı mecralar ile olan etkileşimini artırmış ve türlerin melezleşmesini veya gerektiğinde geleneklerinden uzaklaşmasını zorunlu kılmıştır. Robert C. Sickels, (2011) dijital çağdaki bu melezleşmeyi film türlerinin bağlamlardan kopartılarak pastiş biçimde kullanılması olarak yorumlamıştır. Yazarın verdiği örneklerde *Titanik* (James Cameron, 1997) ve *Avatar* (2009) romantik felaket ve bilim kurgu Vietnam/Irak savaşı filmleri olarak değerlendirilmiştir. Tür pastişi, yazara göre farklı türlerin klişelerini (*trope*) bir araya getirerek filmlerin hedef kitlesini genişletmesi anlamına gelir (s. 77). Yazara için dijital çağın bir diğer dönüşümü de Hollywood'da görsel efektlerin kalitesinde görülen artışın ardından gelen *Yıldız Savaşları* (George

⁵ Hong Kong Yeni Dalgası, 1970-2000 yılları arasında Batı'nın sinema sanatı ve kültüründen etkilenmiş yönetmenlerin popülerlik kazandığı sinema dönemidir.

Lucas, 1977) ve *Denizin Dışları* (Steven Spielberg, 1975) filmleriyle başlayan seri (*franchise*) yapılarına odaklanma eğilimi olmuştur (s. 79). Küresel anlamda gişe başarısı sergileyebilecek seri filmlerin şablonları genellikle görsel açıdan etkileyici (*visually spectacular*) ve kültürel açıdan esnek (*not too culturally specific*) olabilecek yayın hakları satın alınan kitap gibi medya ürünlerinin (*presold property*) adaptasyonlarına dayanır. Yazar, bu şablonun genellikle aksiyon eğilimli ve/veya bilim kurgu filmleri olarak ortaya çıktıklarını savunur (s. 83). Sinemada tercih edilmeyen anlatı biçimleri ve türler farklı şekillerde mecraaya nüfuz etmeye başlamıştır. Popüler sinema eserleri günümüzde bir konuyu işlemenin yollarından yalnızca biri hâlini almıştır. Bir filmin video oyunu adaptasyonu orijinal eserden daha çok ilgi görebilecektir. Farklı mecralara adaptasyon sırasında bir medya ürününün bütünlüğü, anlatısının büyük ölçüde korunmasıyla sağlanır. Anlatı yapısına sadık kalındığında, tüketicinin aşına olduğu dünya ve karakterler yeni bir mecraada da tanıdık bir biçimde varlık gösterebilir. Ticari medya ürünleri, türlerden faydalanarak geniş tüketici kitlelerinin hızlı bir şekilde bağ kurabileceği karakterler ve anlamlandırabileceği dünyalar sunan anlatı yapılarını stratejik olarak benimsemektedir.

1.3. KLASİK ANLATI VE HOLLYWOOD

Hollywood, tür ve yıldız sistemlerinden faydalanarak kendini ticari anlamda hayatta tutabilen ürünler üreten bir oluşumdur. Kâr elde etmek, ticari sinema ürünlerinin başarısındaki ilk kıstastır. Hollywood'un günümüzde de geçerliliğini koruyan ticari sinemada bağlamındaki başarısının bir diğer sebebi de Klasik Anlatı (*Classical Narration*) olarak adlandırılmış olan öykü anlatma biçimidir. Geniş seyirci gruplarına hitap edebilen öyküleri kolayca anlaşılabilir bir şekilde anlatmak, ticari sinemanın hedeflerinden biri olmuştur. En köklü ticari sinema oluşumlarından biri olan Hollywood'un klasik anlatı biçimi, gözlemlenebilir ve uygulanabilir anlatısal stratejilerin var olduğu bir biçimdir. Bu stratejiler, yönetmen ve senaristlerin faydalanabileceği kılavuzların yazılabilmesini mümkün kılacak kadar açık ve somut bir hâl almıştır. David Bordwell (1985) sinema anlatıları üzerine çalışmalarını Aristoteles ve Platon'un tiyatro sanatına yaklaşımlarında temellendirmektedir. Yazar, *Narration in the Fiction Film* eserinde, anlatıları öykü materyalinin onu algılayanda (*perceiver*) belirli bir etkiye ulaşması için seçilmesi, düzenlenmesi ve kılınması süreci olarak görmüş ve anlatılardaki

dönüşüm ve farklılıkları gözlemlemek için çalışmıştır (s. XI). Bordwell'in yalnızca klasik anlatıları değil, aynı zamanda sanat sinemasını, tarihsel-materyalist ve parametrik anlatıları da tartıştığı kitabındaki bakış açısı, anlatıların üretildiği bağlamlara, zaman dilimlerine, türlere vb. sebeplere göre dönüşüp değişebileceğini göstermektedir.

Bordwell, klasik anlatı biçimini Hollywood ile bağdaştırmıştır. Yazara göre bir filmi bir anlatı biçiminin ürünü olarak değerlendirmek hükümler norm (reigning norm) uyumu gözlemlemekten geçmektedir. Normların sabitliği ve anlaşılabilirliği seyircilerin anlatı algılama şemalarını öğrenmesini ve uygulamasını mümkün kılmaktadır (s. 150). Buradan anlaşılan, anlatıların türler ve yıldızlar gibi onlara maruz kalan kişiler tarafından kendine has özellikleriyle algılandıkları ve kabul gördükleridir. Ancak her bir metinde (konumuzda filmde) gözlemlenebilir içsel normlar (intrinsic norm) ortaya çıkmaktadır. İçsel normlar, vurgulama yapmak amacıyla kırılabilir (film boyunca yakın planlar kullanılırken bir karakter yalnız hissettiğinde uzak plana geçilmesi gibi). Bu açıdan metinleri ve anlatıları film esnasında dönüşebilen değişken fenomenler olarak görmek mümkündür (Bordwell, s. 151). Bu tezin film analizi kısmında birden fazla filmin tek bir olay örgüsü etrafında ele alınması kısmen bu yaklaşıma dayanmaktadır. Transmedya anlatıların birden çok ürünü kapsayan olay örgüleri sunmaları, çağdaş anlatı stratejilerinin biridir. Serisel öyküler, anlatıldıkları süreç boyunca ticari ve sanatsal tercihler sebebiyle dönüşebilirler. Bu sebeple *John Wick* serisini analiz ederken yan karakterlerin ana karakterle ilişkilene şekillerinde yaşanan dönüşümler analizin bir parçası olacaktır. İçsel normların yalnızca kırıldığı değil, hangi amaçlarla kırıldığı açıklanmaya çalışılacaktır. Ticari amaçlarla dönüşüm gösterdiği düşünülen film anlatısında içsel normların da bu sebeple dönüşüm gösterdiği öngörülmektedir.

Bordwell'in açıkladığı üzere *klasik* bir Hollywood filmi “belirli hedeflere ulaşmaya veya kesin bir sorunu çözmeye çabalayan psikolojisi belirli kişiler sunar” (s. 157). Bu çabanın dış koşullarla ve başkalarıyla çatışmasına sebep olduğu kişiler, öykünün sonunda kesin bir sonuçla (olumlu veya olumsuz) karşı karşıya kalırlar. Açık ve tutarlı özellikler, davranışlar ve niteliklerle sunulan karakterler sonuçsal bir ilerleme sergileyen anlatıda karar alan ve anlatıyı ilerleten kişiler olarak inşa edilirler (s. 157). Yörükhan Ünal (2015) da klasik anlatı tasarımını bir inşaata benzetmiştir (s. 128). Yazar, klasik anlatı

karakterlerinin “en küçük ayrıntılarına dek” detaylı olmaları ve “kanlı canlı bir varlık hâline gelene dek olgunlaşma[ları]” gerektiğini belirtmektedir. Yazar için bu, başarılı bir dramanın temel şartıdır. “Yaşamayan bir karakter inandırıcı bir çatışma yaratmayacak, bu da seyircinin dramatik anlatıya olan ilgisini kaybetmesiyle sonuçlanacaktır” (s. 130). Bordwell’in yorumlarından yola çıktığımızda karakter tasarımının özdeşleşmeyi mümkün kılabilmesinin klasik anlatı biçimi için hayati olduğunu görmekteyiz. Tür ve yıldız sistemlerinin de aşinalıktan beslenerek yeni karakterleri tanımayı kolaylaştırdığını, dolayısıyla özdeşleşmeyi mümkün kıldığını söyleyebiliriz. Türler, kendilerine has anlatı biçimleriyle var olurken yıldızlar da anlatılarda tip olarak ortaya çıkan karakterlerle ilişkilenecektirler. Burada bir kez daha Hollywood yapısında kullanılan sistemlerin birbirlerini beslediklerini görmek mümkün olmaktadır. Tez, film analizi bölümünde Bordwell ve Ünal’ın görüşlerinden beslenerek karakterlerin tasarımını ve dönüşümlerini öncelikli olarak ele alacaktır. Bordwell, (1985) klasik anlatılarda ikili bir sonuçsal yapı olduğunu belirtmektedir. Bunlardan biri heteroseksüel romantizm olurken diğeri de karakterlerin hayatlarının bir başka kısmını (meslek, aile gibi) ilgilendirmektedir. Bu ikili yapıların kendi hedefleri engelleri ve doruk noktaları vardır (s. 157). Birbirleriyle ilişkili fakat bağımsız olan bu iki yapı, genellikle kesişecek ve birinin çözümü ötekinin çözümünü tetikleyecektir (s. 158). Bunu tez konusu olan film serisinde de görmek mümkündür. John’un vefat etmiş olan eşi Helen’in anısını yaşatma çabası, karakteri insani kılan özelliklerinden biridir. Suikastçılığa geri dönmüş olan karakterin eşi sürekli tartışma konusu olmaktadır. Ünal (2015) ana karakter(ler) kadar yan karakterlerin de üstün bir tutarlılıkla tasarlanmış olması gerektiğini belirtmektedir. Yazarın sinemada dramatik anlatı olarak değerlendirdiğini söyleyebileceğimiz klasik Hollywood stili, tüketicinin en iyi tanıdığı şey olan insanı her zaman inandırıcı sunmalıdır (s. 131). Bu tutarlılık (mümkün olduğunda) karakterlerin başka ürünlerde ana karakter konumuna terfi etmesinin mümkün olabileceği anlamına gelmektedir.

Bordwell, (1985) klasik anlatıların zamansal ve mekânsal olarak kapalı fakat sonuçsal olarak açık olduğundan bahsetmektedir. Klasik anlatı sahneleri, zaman, mekân ve karakterleri tanıtan bir sunumla başlar, karakterlerin hedeflerine ulaşmaya çalışırken çabaladıklarının görülmesiyle ilerler ve geçmiş sahnelerde yarım bırakılmış bir meseleyi tamamlarken yeni bir meseleyi yarım bırakarak sona erer (s. 158). Bu “doğrusal” (*linear*)

sahne tasarımı anlatının takip edilebilirliğini kolaylaştırırken günümüz Hollywood eserlerinin çok ürünlü anlatılarının devam etmesini de beslemektedir. Artık meseleler bir filmde yarım bırakılmakta ve başka bir film veya medya ürünüde sonuç bulmaktadır. Bir sonraki bölümde tartışılacak olan transmedya anlatılar, bu anlatı tasarımından beslenmektedir. İlginç olan, Bordwell'in 1985'te kaleme almış olduğu metinde klasik anlatıların tatmin edici sonları olmadığını belirtmesidir. Yazar, klasik bir sonun bamteline basan bir yönü olduğunu, temel sonuçsal meseleleri sonlandırırsa da görece önemsiz meselelerin havada bırakıldığını belirtir. Yazar geçen seksen dakikada dünyanın tepe taklak edilmesinin "keyfi" (*arbitrary*) bir şekilde çözümlenmesini tatmin edici bulmamıştır (s. 159). Analiz bölümünde de durumla karşılaşılacaktır, ancak burada önemli olan transmedya anlatıların klasik Hollywood stilindeki bir kusuru nasıl avantaja dönüştürdüğünü görmemizdir. Anlatıların aşinalıktan beslendiğinden bahsetmiştik. Tüketicinin klasik anlatılarda sunulan iyi temellendirilmemiş sonlara ve geride bırakılan soru işaretlerine olan aşinalığı, klasik anlatılardan beslenerek tasarlanmış olan transmedya anlatıların alımlanmasını kolaylaştıran bir özelliktir.

Zaman ve mekân boyutlarını ele alış biçimleri nedeniyle klasik anlatılar *fabula*⁶ dünyasının tutarlılığını sağlayarak anlatının sonradan dahil olduğu hissini yaratabilmektedir (Bordwell, s. 161). Bu, anlatılan öykünün kurumları, sosyal yapıları ve karakterleriyle var olan bir evreni inşa etmenin klasik anlatılarda mümkün olduğunu gösteren bir özelliktir. Kısaca açıklayacak olursak, zaman ve mekân yönetimi film dünyasını inanılır kılmaktadır. İnanılır bir evren, net bir şekilde açıklanan (veya sergilenen) özellikler ve/veya gerçek hayata benzer özellikler aracılığıyla inşa edilebilecektir. Yani karakterin tasarımı kadar zaman ve mekânı düzenleme biçimi de klasik anlatı sineması için hayati önem taşımaktadır. Bu sebeple, film analizi bölümünde zaman ve mekân boyutuna yer verilecektir.

⁶ *Fabula*: Bordwell'e göre olayları zaman ve mekânda kronolojik olarak barındıran anlatı parçası. "Stil" tarafından beslenmiş *Syuzet* tarafından örülür. Seyirci, hiçbir zaman örülmemiş *fabula* dünyasına maruz kalmayacaktır. Kısaca *fabula* öykünün ham hâli, *syuzhet* ise organize edilme şekli olarak anlatılabilir. Terimler, Bordwell'in de alıntıldığı üzere Vladimir Propp ve Viktor Shklovsky gibi isimlerin bir parçası olduğu 20. Yüzyıl Rus Biçimciği/Formalizmi akımına aittir.

Bordwell (2006) *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* kitabında evren inşa etmenin modern Hollywood'da giderek popülerleşen bir strateji olduğunu belirtmiştir. Yazar tarafından bu durum stüdyo döneminde inşa edilen tutarlı film dünyalarının “yeni bir seviyeye taşınarak” sürdürülmesi olarak ele alınmaktadır. Ona göre marka adları ve logolarla bir bütün olarak sunulan katmanlı dünyalar, bilim kurgu için vazgeçilmez olmuş, fakat bu strateji diğer türlere de yolculuk etmiştir (s. 58). Bordwell için klasik anlatının yakın dönemdeki değişikliklerinin izleri stüdyo dönemindeki pratiklerde sürülebilir. “Hollywood, yenilikleri ticari veya sanatsal sebeplerle olsun, her zaman değerli görmüştür” (s. 72). Yazarın “takım filmleri” (*ensemble movie*) adını verdiği, farklı özellikler taşıyan birden fazla ana karakterin güçlü yanlarının ön plana çıktığı filmler 1960'lı yıllardan itibaren belirgin olmuştur. Üç (veya daha fazla) ana karakterin betimlendiği öyküler, Bordwell tarafından tek bir öyküde anlatılan üç karakter olarak değil, tek bir filmde anlatılan üç alt öykü olarak değerlendirilmektedir. Bu tür filmlerde ekranda kapladıkları süre, oyuncuların yıldız “kuvvetleri”⁷ ve olaylara olan etkileri açılarından karakterlere eşit derecede önem verilmektedir (s. 96). Transmedya anlatıların genelinde bu yapının hâkim olduğunu söyleyebiliriz. Yenilmezler (*Avengers*, Marvel) ve Adalet Birliği (*Justice League*, DC) çeşitli ticari medya içeriklerinde ortaya çıkmış takımların ilk akla gelen örnekleridir.

Bordwell, (2006) DVD teknolojisinin yenilikleri tetikleyici nitelikte olduğunu söyler. Çoktan ters köşelerle donatılmış (*twist packed*) bir filmin *director's cut* versiyonu yayınlanarak yeni okumalara fırsat verilebilir. Her karenin keyfi bir şekilde durdurularak incelenebilmesi, bulmaca filmlerinin (*puzzle films*) ve çatallanan öykülerin artmasına sebep olmaktadır (s. 103). Günümüzde Netflix gibi *video on demand* hizmetleri ve Youtube gibi platformlardaki film kesitleri bu inceleme aktivitesini daha hızlı bir şekilde yapmamızı mümkün kılmaktadır. Artık tekrar görmek istediğimiz sahneye saniyeler içinde ulaşmamız olanaklıdır. Dondurulmuş film kareleri, bireysel cihazlarımızın arka plan görselleri olabilecektir. Kare kare incelenebilirlik, zor fark edilebilir detayların gizem, korku ve dedektif filmlerinin bir klişesi olmasına sebep olmuştur. *Deadpool 2*

⁷ Bordwell, yıldızların önemlerinin farklı seviyelerde olabileceğini ima etmektedir. Johnny Depp'in Keanu Reeves'le birlikte rol aldığı bir filmin pazarlama materyali Depp'i daha çok kullanacaktır.

(David Leitch, 2018) ekranda yalnızca bir saniye boyunca görünür olan bir süper kahraman için Brad Pitt'i davet etmiştir. "25. kare" görüntüleri, yani filmlerin kareleri aralarına gizlenmiş anlık görüntüler ve gizli mesajlar *Dövüş Kulübü* (David Fincher, 1999) filme dair tartışmaların bir parçası olmuştur.

Thomas Elsaesser ve Warren Buckland (2002) 1960'lı yıllardan sonra yaşanan dönüşümleri Thomas Schatz, Tim Corrigan ve Scott Bukatman gibi yazarların bir kırılma olarak yorumladıklarını belirtmektedir. Dönüşümü bir kırılma olarak değerlendirenlere göre paket şeklinde stüdyolara satılan filmler, alışılmadık pazarlama stratejileri ve küresel dağıtım ağları gibi unsurlar klasik anlatı biçiminde köklü değişikliklere yol açmıştır (s. 28-29). Bu grup için stüdyo sisteminin ardından gelmiş olan bu yeni biçim Post-Klasik adıyla anılmaktadır. Ancak Bordwell'e göre (2006) Hollywood'da klasik dönemden sonraki değişimler, sinema sanatının stilistik sisteminde değil, bu sisteme hizmet eden *tekniklerde* yaşanmıştır. Teknikler, Hollywood'un geleneksel sistemine hizmet etmeye devam etmektedir. Çoğu stüdyo dönemi yönetmenlerinin erişiminde olan teknikler, 1960'lı yılların ardından geçmiş yıllarda görülmemiş şekillerde ön plana çıkarılmıştır (s. 118-120). Yazarın Yoğunlaştırılmış Devamlılık (*Intensified Continuity*) adını verdiği bu klasik anlatı biçimi, yüksek ortalama çekim süreleri, geniş açı ve telefoto lenslerin popülerliği, yakın planların kullanımı ile sıklıkla ve yeni şekillerle hareket eden kameraların devreye sokulması gibi niteliklerle özetlenebilir. Yazar, bu tekniklerin her birinin bir diğeriyle ortaklaşa çalışmakta olduğunu belirtmiştir. Bu teknikler, elbette çağdaş sinemanın görsel stilini bütünüyle özetlemek için yeterli değildir. Benzer şekilde her yönetmen de bu tekniklerin hepsini kullanmak zorunda kalmamıştır. Fakat Bordwell'e göre yönetmenlerin bu tekniklerin hepsinden kaçınmış olması da oldukça nadir görülecek bir durumdur (s. 121-138). 1960'lı yıllar sonrası Hollywood'da yaşanan değişiklikler, Bordwell için bir devamlılık olarak yorumlanırken farklı akademisyenler için "post-klasik anlatı" adını alan bir kopuş ve yeni dönemin başlangıcı olmuştur. Eleftheria Thanouli, (2006) bu iki zıt yaklaşım arasında bir uzlaşma sunmaya çalıştığı metninde söz konusu dönüşümleri kendince yorumlamaktadır. Yazar, çağdaş Hollywood eserlerinin Bordwell'in bakış açısına paralel şekilde klasik anlatı biçimini hayatta tuttuğunu savunmaktadır. Klasik geleneklerin anlatı yapısında uygulanmaya devam edildiğini ve özgürce hareket eden kameralar ile yeni biçimsel tekniklerin ciddi bir kopuş

yorumuna izin vermek için yeterli olmadığını belirtmiştir. Thanouli'nin önerdiği yaklaşım, post-klasik anlatının Bordwell'in anlatı “modları” kategorisi altında ele alınmasıdır (s. 184).

Yazar, post-klasik anlatının sonuçsallığının karakterler etrafında ördüğünü ve bu sebeple klasik anlatı geleneğini sürdürdüğünü belirtirken klasik anlatıdan farklı olarak post-klasik anlatıda karakter tasarısına aşırı seviyede önem verildiği yorumunda bulunmuştur. Bu durum, yazara göre anlatının amaçsal ilerleyişini muğlaklaştırmış, olaylardan çok karakterleri anlatan öykülerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur (s. 185). Diğer bir deyişle, post-klasik anlatıların karakterler inşa etmeye ayırdıkları süre öykünün büyük bir kısmını kapsamaktadır. Bu sebeple filmlerde olay örgülerini sonuçsal yapılara bağlayacak veya sağlamlaştıracak gelişmelere vakit kalmayacaktır ve bakış açısının bağlı olduğu karakter(ler) olay örgüsünün dalgasına kapılmış bir şekilde ilerleyeceklerdir. Bu etki, Thanouli'ye göre anlatının epizodik (*episodic*) bir sunuma benzemektedir. Epizodik sunum, post-klasik anlatılarda ana karakter sayısının artış göstermesiyle de kuvvet kazanmaktadır. Post-klasik kahraman, pek çok irade sahibi karakterden yalnızca biridir (s. 185). Bu anlamda post-klasik anlatıda çoklu bakış açılarının sunulduğunu ve daha öznel ve yoruma açık öykülerin anlatılma eğilimi görüldüğünü de söylemek mümkündür.

Klasik anlatıda mekân, anlatıya hizmet eden, dikkat çekmemek için tasarlanmış bir araç olmaktan ibarettir. Post-klasik mekânlar, bunun aksine, görünmez ve hatasız mekân tasarımı anlayışına karşı çıkmaktadırlar (Thanouli, s. 188.). Dijital sinemacılık ve yeni çerçevelemeler, kısa çekim süreleri ve lens odak uzaklıklarının sınırlarda (çok geniş veya çok dar) kullanımı gibi teknikler ile öykünün anlamının büyük bir kısmı, mekânlar ile anlatılabilir hâle gelmiştir. Thanouli, geçmişte “yapay” ve “özdüşünsel” (*self reflexive*) olarak görülen animasyon ve *avant-garde* estetiklerinin bu sayede ana akımın bir parçası olmaya başladığını savunur (s. 189). Elbette alternatif anlatı teknikleri geçmişte de popüler ürünlerde kullanılmıştır. Yazar, *Yurttaş Kane*'in (Orson Welles, 1941) büyük bir kısmının özel efektler içerdiğini hatırlatırken bu efektlerin Xanadu'yu gerçekçi kılmayı amaçladığını, fakat *Kırmızı Değirmen*'in (Baz Luhrmann, 2001) Paris'in minyatürlerindeki yapaylığı gizlemediğini belirtmiştir. Sinemasal zaman da post-klasik anlatıda dijital teknolojilerin sunduğu fırsatlardan faydalanarak değişmiştir. Doğrusal

ilerlemeyen, zamanın geriye doğru akabildiği, döngüsellik, parçalanmalar veya zaman atlamaları içeren öyküler ve filmler ortaya çıkmıştır (Thanouli, s. 191). Hızlı ve yavaş çekimler sayesinde karakterlerin gelişimleri kısa bir ekran süresinde aktarılmış veya karmaşık bir aksiyon sahnesi anlaşılır kılınmıştır. Yazar, klasik anlatının büyük bir tabusu olan tekrarın da sinemasal zamana yaklaşımdaki değişikliklerle yıkıldığını belirtir (s. 191). *Bugün Aslında Düdü* (Harold Ramis, 1993) anlatısını zamansal tekrara dayandıran filmlerden yalnızca biridir.

1960'lı yıllar sonrasında Hollywood ticari filmlerinde yaşanan dönüşüm, film çalışmaları alanındaki yazarlar arasında sıkça tartışılan konulardan biri hâline gelmiştir. Bordwell gibi bu dönüşümü yalnızca teknik bir değişim olarak görenler ya da bunu bir dönüm noktası olarak değerlendirenler bulunsa da burada esas olan söz konusu dönüşümün ticari sinema üzerinde kalıcı etkiler bırakmış olduğudur. Elsaesser ve Buckland (2002) *Zor Ölüm* (John McTiernan, 1988) filminin vizyona girdiği tarihte yazılmış eleştirmen yorumlarından ve akademik yazılardan beslenerek yaptıkları tartışmada filmin klasik veya post-klasik anlatı olarak okunmasının bir tercihe bağlı olduğunu ortaya koymaktadır. Farklı teorik yaklaşımlar ve eğilimler, farklı anlamlar çıkarılmasına sebep olmaktadır (s. 27). 1960'lı yıllarda karakterlere ve zaman/mekâna yaklaşımda yaşanan dönüşüm, günümüz ticari sinemasında yaygınlaşan transmedya anlatıların gelişimine de zemin hazırlamıştır. Bir sonraki bölümde ele alınacak olan transmedya anlatılar, ticari sinemada yaşanan söz konusu dönüşümlerin sunduğu yeni olanaklarından yararlanmaktadır. Transmedya anlatılarda karakterlerin farklı açılardan ele alınabilecek kadar detaylı tasarlanıp işlendiği görülmektedir. Derinlemesine işlenmiş karakterlerin epizodik medya ürünleri aracılığıyla tekrar tekrar üretilebilmesi, günümüz medya ürünlerinde anlatı evrenlerinin giderek önem kazanmakta olduğu göstermektedir. Birçok medya ürünü boyunca detaylandırıp inandırıcı hâle getirilen karakterler ve dünyalar, yeni öykülerin seri bir şekilde üretilebilmesine olanak tanımaktadır.

2. BÖLÜM

SİNEMASAL EVRENLER VE TRANSMEDYA

Dijitalleşme, Dünya çapında bireylerin medya tüketim pratikleri üzerinde birçok değişikliğe sebep olmuştur. Hollywood bu değişiklikler doğrultusunda değişim geçiren ve zaman zaman değişikliklerin öncüsü olan sektörlerden biridir. Betamax, VHS, VCD, DVD depolama teknolojileri zamanla tüketicilerin kullanımına sunulmuş ve bu sayede dizi ve filmlerin ev ortamında izlenebilmesi mümkün olmuştur. Video içeriklere erişimin kolaylaşması, dijitalleşme sürecinde şirketlerin hedeflediği ve tüketicilerin talep ettiği bir gelişmedir. Depolama teknolojilerinin ardından çevrimiçi video platformlarının da etkisiyle 2000’li yıllarda film izlemek isteyenler için sinema salonları yalnızca bir seçenek hâline gelmiştir. Bu teknolojilerden önce ancak belirli mekân ve zamanlarda gösterimler aracılığıyla erişilebilir olmuş olan filmler, önce televizyonlar sayesinde mekân kısıtlamasından, depolama teknolojileri sayesinde zaman kısıtlamasından kurtulmuştur. Blockbuster ve Netflix⁸ gibi kaset ve disk kiralama hizmeti sunan mağazalar Amerikan vatandaşlarının sinema perdesini evlerine taşımalarını mümkün kılarken ekonomik olarak dezavantajlı ülkeler korsan kaset ve diskler aracılığıyla bu süreci deneyimlemiştir. Günümüzde Netflix gibi platformlar, bu kiralama alışkanlığını bir dijital abonelik sistemine dönüştürmüştür. İnternete erişimin giderek artması ve internete erişimi olan cihazların çoğalmasıyla filmler artık bir kol saatinden akıllı buzdolaplarının ekranlarına kadar erkânı olan her cihazda izlenebilir hâle gelmiştir. Sinema deneyiminin zaman ve mekân kısıtlamalarından kurtulması olarak yorumlanabilecek bu dönüşüm, aynı zamanda dijitalleşmenin etkisiyle mecranın diğer mecralarla etkileşim içinde olduğu bir süreci beraberinde getirmiştir.

Henry Jenkins, dijitalleşmeyi “Yakınsama Kültürü” (*Convergence Culture*) adı verdiği dönemin kıvılcımı olarak değerlendirir (2006, s. 11). Akıllı telefonların ve televizyon ünitesine dahil olan bütün cihazların işlevlerinde görülen artış yakınsama kültürü eksenindeki dönüşümün bir parçasıdır. Çok işlevli aygıtlar, kendi başlarına tüketicilerin

⁸ Netflix şirketi, 1997’de bir disk kiralama hizmeti olarak kurulmuştur. Şirketin online platform ağını kurması kuruluşundan tam on sene sonra, 2007’de gerçekleşmiştir.

transmedya anlatılarını (*transmedia narratives*) takip etmeleri için bütün ihtiyaçlarını karşılayabilir. Bir akıllı telefon, *Yıldız Savaşları* evreninin filmlerine, animasyonlarına, kitaplarına, çizgi romanlarına ve oyunlarına erişmek için tek başına yeterli olmaktadır. Tüketicilerin sahip olduğu cihazların işlevleri arttıkça bazı cihazlar ortadan kalkmıştır ancak tüketicilerin hayatlarında artık müzik çalarların bulunmaması, (cebinde odyofil⁹ müzik çalar taşıyan niş bir grubun üyesi değilseniz) müziğin bir mecra olarak yok olduğu anlamına gelmeyecektir. Jenkins'in (2006) "kara kutu yanılgısı" (*black box fallacy*) olarak adlandırdığı bu duruma göre mecralar yok olmaz; tüketicilere ulaşım biçimleri yok olur (s. 13). Tüketiciler artık VHS veya DVD satın almıyor olabilir, fakat filmler onların hayatlarının bir parçası olmaya devam etmektedir. Çizgi romanlar baskıya girmek yerine internet üzerinde, çeşitli animasyon ve seslerle desteklenerek tüketicilerle buluşur. Tekrar etmek gerekirse, Jenkins, kara kutu yanılgısı kavramıyla eski mecraların işlev ve statülerinin yeni teknolojilere uyum sağlayacak şekilde dönüşümünü vurgulamaktadır (s. 14).

Bu gelişmeyle eş zamanlı olarak tüketicilerin hayatının bir parçası olan cihazların (veya hizmet/aboneliklerin) sayısında bir artış gözlemleriz. VHS kasetlerden DVD'lere geçiş yaşandığında tüketicilere daha iyi bir görüntü kalitesinin sunulmasının yanı sıra sahne arkası görüntüleri ve röportajlar gibi ek içerikler de kullanıma sunulmuştur. Bu ek içeriklerle yönetmenin ve başrolü üstlenen oyuncuların bir filmin çekim aşamasından ne kadar keyif aldıklarını ve mesleklerini nasıl bir tutku ile icra ettiklerini göstermek amaçlanmıştır. Yapım aşamasını anlatan belgeseller, alternatif sonlar ve senaryo sahneleri gibi ek içerikler, Bordwell ve Thompson'un (2021) belirttiği üzere film hayranları için DVD'leri cezbedici kılmıştır (s. 645). Günümüz tüketicisi, internet video platformları ve algoritmik arama motorları yüzünden ek içeriklerden uzak kalmanın neredeyse mümkün olmadığı düzeyde medyaya maruz kalmaktadır. Arama motorları, tüketicilerin verilerini işleyerek izledikleri ve izleyebilecekleri filmleri tespit edebilecek ve ilgilenecekleri ek içerikleri tüketimlerine sunabilecek kadar gelişmiştir. Youtube içerik

⁹ Odyofil (audiophile): Yüksek çözünürlüklü ses dosyaları kullanılarak, tercih edilen ses profillerini sağlayabilen müzik çalar ve kulaklıklar aracılığıyla müzik dinleyen kimseler.

üreticileri, yeni filmlerin vizyona girmesiyle onları anlatan videoları yetiştirme yarışına gireceklerdir.

Günümüzde evlerdeki ve ceplerdeki oyun konsolları, bilgisayarlar, televizyonlar ve telefonlar tüketiciye ürünlere erişme fırsatını benzer biçimlerde sunar. QHD çözünürlüklü, yüksek piksel yoğunluklu ve HDR destekli AMOLED ekranlarla donatılmış cep telefonları, çoğu tüketicinin sahip olduğu en iyi görüntü kalitesine sahip ekranlardır. Televizyonlar, yukarıda anılan teknolojiler içinde fiziksel olarak en büyük ekranlara sahip olurken bilgisayarlar ise özellikle korsan içerik tüketenler için tercih edilen cihazlardır. Bu doğrultuda tüketicilerin farklı mecra ürünlerini farklı cihazlarda tüketmeyi tercih ettiklerini görürüz. Satın alacakları cihazları, erişecekleri içeriklere değil, erişim yollarındaki farklılıklara göre seçecek tüketicilerin bazıları evlerinde bir televizyonu gereksiz görürken bazıları telefonlarıyla bilgisayar eksikliklerini gidereceklerdir. Bu, tüketiciler için bir bütçe yönetim stratejisi olurken aynı zamanda medya içeriklerini deneyimleme biçimlerini de büyük bir ölçüde değiştiren bir durumdur. Spotify hizmetine abone olan bir tüketici, hâlihazırda açık olan oyun konsolu aracılığıyla müzik dinlemek yerine akıllı televizyonunun sunduğu arayüze geçiş yapmayı tercih edebilir. Bunun sebebi, iki arayüz arasındaki kullanım kolaylığı farklılıklarıdır. Akıllı televizyon kumandası, bir ses komutu ile talep edilen albümü çalmaya başlayabilir. Erişimin sadeleşmesi ve kolaylaşması, tüketici için cezbedici bir unsur olmuştur. Ürünlerden uzak kalmanın mümkün olmadığı bir yapı içerisinde tüketim tercihleri daha da önemli bir konuma gelmiştir. Youtube Music yerine Spotify üzerinden müzik dinleyen tüketici, yalnızca kullanıcı arayüzü ve çevrimdışı oynatma gibi özellikler arasında değil, tercih edilen ürüne ulaşana kadar karşılaşacağı reklamlar arasında da bir tercih yapar. Filmler cep telefonlarında tüketilebilir bir hâle gelirken aynı zamanda cep telefonu cihazının tüm fonksiyonlarını filmin pazarlama departmanının kullanımına açmıştır. Yalnızca sosyal medya uygulamaları değil, özel üretim cep telefonları veya kılıf gibi aksesuarlar ve bankacılık uygulamaları ile yapılan anlaşmalar gibi birçok şekilde direkt veya dolaylı yoldan bir film veya evren pazarlanabilir.

Sosyal medya, bireylerin uzaktaki dost, akraba ve yakınları ile bağlarını sürdürmelerinin bir yolu olmuştur. İnsanlar günlerini bir *reels* formunda dünya ile paylaşmakta ve yeni

arkadaşlar edinmektedir. Thompson ve Bordwell, (2021) sosyal medyada *blockbuster* filmlerden DIY (*do it yourself*, kendin yap) projelerine kadar her türlü medya ürününün yapımcıları tarafından yönetilen bir Facebook ve Twitter sayfası olduğuna dikkat çekmiştir (s. 702). Tüketicilerin birbirleri ile iletişime geçmesi için yaratılan sosyal medya, medya şirketlerinin pazarlama stratejilerinden etkilenmektedir. Medya teknolojilerine erişimin kolaylaşması, yeni ürünlerin üretilmesini ve tüketilmesini daha basit hâle getirirken tüketilen ürünlerle ilgili geri bildirim vermeyi de mümkün kılmıştır. Tüketiciler, izledikleri filmleri devam filmleri çekilmediği için Letterboxd uygulamasında eleştirebilir veya amatör bir çizgi roman yaratarak ve bunu sosyal medyada paylaşarak hikâyeyi kendileri devam ettirebilir. Fakat bu çizilen çerçeve kontrol ve egemenliğin kullanıcı tarafına geçtiği anlamına gelmez. Bu yorum yapma kolaylığının (yalnızca geri bildirim değil, hayran içeriği formunda üretim) birkaç uluslararası şirket ve onlarla etkileşimde olan sosyal medya yöneticileri tarafından kontrol ediliyor olması çatışmalara sebep olabilir (Jenkins, 2006, s. 18). Hayran kurmacaları, (*fan fiction*) yazı formunda ete kemiğe büründüklerinde genellikle bir sorunla karşılaşmazken oyunlarda ortaya çıktıklarında (*mod*) davalara sebep olabilir.

Bu denli yoğunlaştırılmış bir tüketim pratiğine hizmet edecek bir ürün üretirken yapım stüdyoları yeni stratejiler benimsemiştir. Thompson ve Bordwell, (2021) bu stratejiyi 1980 ortalarında konumlandırmış ve “sinerji” olarak adlandırmıştır. Sinerji, “uyumlu birden çok meslek dalının geliri olabildiğince artırmak için ortaklık içine girmesi” olarak tanımlanır. Sinerji anlayışında “bir filmin pazarlaması, eş zamanlı olarak bir film müziği albümü, albüm klibi, çizgi roman, video oyunu ve çeşitli ticari eşya (*merchandise*)” da içerebilmektedir (s. 646). Bu örnekler arasında film müziği albümü gibi yan ürün (*byproduct*) olarak değerlendirebileceğimiz ürünler mevcuttur. Adından da anlaşılacağı üzere film müziği, filme ait olan ve film ile anlam kazanan bir ürün tipidir. Ancak çizgi roman veya video oyunu gibi örnekler ise bağımsız olarak ele alınabilir ve pazarlanabilir ürünlerdir. Buradan anlayacağımız üzere tekil ürünler yerine fikri mülkiyetler pazarlamanın odağı hâline gelmiştir. Film sektörü çalışanları, sinerji yaklaşımını benimserken yeni teknolojiler aracılığıyla farklı mecralarda üretimin bir parçası olmaya başlamıştır. Thompson ve Bordwell’in (2021) de belirttiği üzere John Woo ve Steven Spielberg gibi film yönetmenlerinin isimleriyle video oyunları pazarlanmış, hareket

yakalama (*motion capture*) sanatçıları oyun animasyonlarının yaratılmasını mümkün kılmış, yıldızlar reklam filmlerinde oynamıştır (s. 717).

Sinerji yaklaşımı ve fikri mülkiyet odağı, film anlatısına etki edecek birtakım değişikliklere sebebiyet vermiştir. İlerleyen başlıklar altında, Thompson ve Bordwell'in (2021, s. 694) “karakterlerin veya olay örgülerinin çoklu mecralarda devam ettirilmesi” olarak özetlediği Transmedya Hikâye Anlatıcılığı (*Transmedia Storytelling*) farklı yazarların değerlendirmeleri aracılığıyla açıklanacaktır. Farklı mecralar ve ürünler arasında devamlılık sağlayabilecek bir evrenin inşa edilmesi ticari sinema sektöründe bir öncelik hâline gelmiştir. Aşağıda, anlatı evreninin (*storyworld*) bir tanımı verilecek ve bu evrenin nasıl inşa edilebileceğini tartışacaktır. Evrenlerin ne olduğu açıklığa kavuşturulduktan sonra bir evren inşa etmeyi biçimsel ve ticari bir durum olarak ele alan Jenkins ve Ryan'ın farklı bakış açıları sunulacak ve Hollywood sinemasında evren inşa etmenin anlatıda nasıl dönüşümlere sebep olduğu çeşitli örnekler üzerinden ele alınacaktır. Son olarak bu çalışma açısından önem taşıyan “Evrenleşme” kavramı tanımlanacak ve *John Wick* serisinin neden bu kavram çerçevesinde analiz edildiği açıklanacaktır.

2.1. EVREN İNŞA ETMEK

Evren, yalnızca bir filmdeki olaylarının geçtiği bir mekân olarak değerlendirilmemelidir. Anlatı evrenleri, kendilerine has kuralları, tarihleri ve mitleri içerir ve seyircinin filmde yaşanan olaylara inanmasını mümkün kılan unsurları barındırır. Evrenler, bilim kurgu ve fantezi türlerinde filmler için tasarlandıklarında fark edilir olurlar çünkü gerçek hayattan uzaktırlar. Fakat anlatı sinemasının her türü bir film evreni inşa eder. Evrenler, kanunlarıyla öykülerin hayal edildikleri şekilde anlatılmalarını mümkün kılarken film içerisindeki reklam unsurlarını da koruyabilirler. Film stüdyosu ile anlaşmalı olan bir firmanın otomobili, devasa bir patlamadan ufak hasarlarla kurtulabilir. Gerçek hayatla örtüşmeyen bu reklam amaçlı durumu film evreninin yasaları mümkün kılmıştır. Benzer şekilde, yan karakterler, başroldeki karakterin dövüş kabiliyetlerini sergileyebilmesi için ellerinde silah bulunmasına rağmen ana karaktere yumruk savurmayı deneyebilir. Yönetmenin ve stüdyonun ticari ve sanatsal tercihleri, yaratılan film evreni aracılığıyla olay örgüsüne dahil olur. Filmler, gerçek hayattan farklı olan ve ilginç durumlar

barındıran eserler olarak ticari sinemada başarıya ulaşır. Her gün işine gidip gelen sıradan bir adamı izlediğimiz bir film Hollywood'da üretilmeyecektir. Günün birinde bu adamın bir trafik kazasına karışması ve bu vesileyle gelecekteki eşi ile tanışması, bir kimyasal deneyden etkilenecek doğaüstü güçler elde etmesi veya metro istasyonunda bir valiz dolusu nakit para bulması gerekir. Sıradanlığın ötesine geçen durumlar ile film türüne göre gerçek hayatı andırabilen veya ondan oldukça farklı olabilen film evrenleri inşa edilmiş olur.

Yalnızca filmler değil, her mecrada üretilen ve bir anlatı içeren ürünlerin her biri, benzer sebeplerle evrenler inşa ederler. Bu sebeple tartışmamızın temelini oluşturan, “evren” adını verdiğimiz durumu tanımlamak yerinde olacaktır. Transmedya anlatılarının merkezinde konumlanmış olan, çeşitli karakterler, mekânlar ve olayları çevreleyen ve İngilizce literatürde *universe* olarak geçen olguyu Ryan (2013) öykü dünyası (*storyworld*) kavramıyla tarif eder. Tez boyunca bu (*universe* ve *storyworld*) “evren” kavramıyla karşılanmaktadır. Evren dediğimiz şeyi mümkün kılmanın anlatı üretiminde ilk koşul olduğunu savunan Ryan, öykü dünyasını herhangi bir metnin tüketimi esnasında değişken bir şekilde gerçekleşen zihinsel dünya temsili olarak tanımlar (s. 364). Evrenler, sabit ve değişken olmak üzere iki tip bileşenden oluşur (s. 364-365). Yazara göre öykü dünyasının sabit bileşenleri evrenin mensubu olan türleri, objeler ile kurumları ve ana karakter rolünü üstlenen kimseleri içeren “varolanlar” (*existents*) envanterini, bu envanteri çevreleyen bir folklorü (efsaneler, söylentiler ve geçmiş hikâyeler), topografik özellikler barındıran bir olay yerini, doğal yasalar, sosyal değerler ve kuralları içerir. Değişken bileşenler ise varolanlar envanterinde dönüşümlere sebep olan fiziksel olaylardan ve bu olaylara değer katan, karakterler arası ilişkilere etki eden ve sosyal düzeni değiştiren zihinsel olaylardan (karakterlerin motivasyonları ve tepkileri) oluşur (s. 364-365).

Evrenler, Ryan'ın açıkladığı üzere tek metin/tek evren, tek metin/çok evren ve tek evren/çok metin olmak üzere sınıflandırılabilirler (s. 365). Bu çalışmanın medya endüstrisinde popüler bir strateji olarak kullanıldığını savunduğu üçüncü tür ilişki, transmedya anlatıların yapıtaşdır. Tek bir evrenin, birden fazla mecrada ele alınması durumunu Ryan sözlü geleneğe benzetmiştir (s. 365). Jenkins (2006) de benzer bir şekilde yeni olduğunu iddia ettiği bu anlatı biçimini Antik Yunan efsanelerinin ve Hristiyanlığın

anlatılarına benzetir (s. 119). Orta Çağda yaşayan bir insanın İsa peygamberi tanımak için İncil'i okumasına gerek olmamıştır. Kiliselerdeki ayinler ve tiyatro oyunları, boyalı camlardaki görseller ve özlü sözler topluma dinin ritüelleri, tarihi ve peygamberi hakkında bolca bilgi aktarır (s. 120). Benzer şekilde Antik Yunan'da yaşamış bir kişi Odysseus'un ölümler diyarına yolculuğunu veya gemisinde yüzleştiği zorlukları duyacağı zaman Hades, Poseidon ve sirenler gibi mitolojik varlıklardan haberdar olduğu için bir sunuma ihtiyaç duymaz (s. 120). Bu bilgileri tanrıların heykellerinden, tapınaklarından, Homeros'un şarkılarından edinmiştir (s. 120). Jenkins, transmedya anlatı karakterlerinin zaman zaman tanıtılmak yerine "tekrar tanıtıldığını" söyler (s. 120). Tüketiciler, karakterler hakkında kısıtlı da olsa birtakım bilgiler edinmiş olabilirler, fakat evren odaklı anlatılarında karakterin her bir eserde nasıl bir rol üstleneceği konusu bir gizem unsurudur.

Ryan, 2017 tarihli yazısında film evreninin içsel diegetik ve dışsal diegetik (*intradiegetic*, *extradiegetic*) unsurları olduğunu belirtirken film müziğini bir örnek olarak sunar. Film müziği, stüdyonun, senaryo yazarının ve yönetmenin filmin bir parçası olması için tasarladığı fakat öykü evreninin içerisinde bulunmayan bir unsurdur (s. 33). Yazar, video oyunlarının menülerini de dışsal diegetik unsur olarak değerlendirmiştir (s. 33). Buradan anlayacağımız üzere evrenler ve öykü dünyası kavramı, sadece film mecrası özelinde ortaya çıkmaz. Her türlü anlatı için uygulanabilir. Hollywood stüdyoları, inşa ettikleri evrenlerin içsel diegetik unsurlarını farklı mecralara taşır ve bu süreçte dışsal diegetik unsurlarda "sinerji" anlayışıyla bir bütünlük sağlar. İçsel diegetik unsurlar, tür ve anlatı şablonlarından aşına olduğumuz şeylerdir. Halk arasında "Kovboy filmi" olarak bilinen filmlerin bir oyuna dönüşmesi oldukça kolaydır. *Red Dead Redemption*, (Rockstar Games, 2010) bir kovboy oyunu örneğidir. Dışsal unsurların bütünlüğü, film logosu için tercih edilmiş olan yazı tipinin oyun menülerinde kullanılması gibi durumlarla karşımıza çıkar. Dijitalleşme, sinema mecrasına has olarak aşına olduğumuz türlerin oyun, müzik, çizgi roman gibi farklı mecralara yayılmasına sebep olmuştur.

Evrenlerin farklı mecralara yayılma sürecini Ryan (2017) iki farklı kategori altında ele alır. Yazara göre, anlatısal çoğalma (*narrative proliferation*) şeklinde türetilen eserler, aynı evren hakkında birden fazla öykü sunarlar. Tüketiciler, değişmeyen ontolojik

unsurlar sayesinde evreni her ziyaret ettiğinde “kendilerini evlerinde hissederek” (s. 34). Bu, bir evren yaratmanın en kolay yoludur ve tezin inceleyeceği evrenin (Wickverse) de tasarlanma biçimidir. Sabit tutulan ontolojik unsurlarla, evrenin bir bütünlüğe sahip olması sağlanır. Farklı karakterlerin, mekânların ve zamanların konu edildiği eserlerde bahsi geçen evrenin kuralları her zaman geçerlidir. *Yüzüklerin Efendisi* (Peter Jackson, 2001-2003) ve *Hobbit* (Peter Jackson, 2012-2014) üçlemeleri, elflerin, cücelerin, büyücülerin içinde yer aldığı, 16 yüzüğün elfler tarafından yaratıldığı ve Isildur’un Sauron’u yok ederek tek yüzüğü elde ettiği bir evrende geçer. Evrenin sabit unsurları, yeni yıldızlar ve konular aracılığıyla yeni öykülerde tazelenir ve genişletilir. İkinci kategori olan ontolojik çoğalma (*ontological proliferation*) ise tam tersini uygular. Yazara göre bu kategoriye ait olan eserler, karakterler ve hedefler gibi unsurları sabit tutarken tüketiciye karakterin farklı bir karar almasından doğan çatallı bir öykü yapısı sunar (s. 36). Bu yapı, video oyunlarının anaakım popülerliğe kavuşması ile ortadan kaybolmaya yüz tutmuş oyun kitaplarına (*gamebook*) benzer. Oyun kitapları okura bir duruma karşı farklı kararlar alma fırsatı sunar. Okur, verdiği karara göre öykünün devam edeceği sayfayı açarak öyküye devam eder. Günümüzde bu tip eserler interaktif kurmaca (*interactive fiction*) adını almış ve video oyunları mecrasının bir parçası olmuştur. Quantic Dream, *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013) ve *Detroit: Become Human* (2018) eserleri ile bu türde oyunlar üreten stüdyolardan biridir. Hollywood’un genel olarak ilk çoğalma kategorisinde üretim yapmayı tercih ettiği söylenebilir. Yeni karakterler türetmek, aynı karakterleri farklı (ve seyirciyi cezbedecek şekilde ilginç) şekillerde yönlendirmekten çok daha kolaydır. Bu şekilde birçok yıldızın evrenin bir parçası olması da sağlanacaktır.

Ryan, (2017) bu iki kategoriye metinsel ve mecrasal çoğalma (*textual and medial proliferation*) başlığı ile bir ekleme yapar. Yazar için adaptasyonlar, aynı öykü ve evrenin farklı bir mecrada tekrar anlatılması oldukları için bu kategoride değerlendirilirler (s. 36-37). Benzer şekilde, evrenin aynı mecra içerisinde köken hikâyeleri, devam filmleri ve yan karakterlerle genişletildiği *transfiction* eserler de bu durumun bir örneğidir. Ryan’a göre Henry Jenkins’in 2006’da Transmedya Hikâye Anlatıcılığı (*Transmedia Storytelling*) adını verdiği şey adaptasyon ve *transfiction*’ın bir birleşimidir (s. 38-39). Yazarın bu üçüncü kategorisi, ilk kategoriye benzerliği nedeniyle kafa karıştırıcıdır.

Geoffrey Long (2000) her bir adaptasyonu bir yeniden yorumlama olarak değerlendirir (s. 22). Adaptasyonlar, bir anlatının farklı bir mecrada tekrar üretimi olmayı amaçlarlar. Yani, hedeflenen şey olarak yalnızca mecrasal bir değişimdir. Ancak adaptasyonlar nadiren orijinal içeriği bütünüyle koruyabilmektedir. Bir romanı filme uyarlamak, en temelinde metinsel bir anlatıyı ses ve görüntüye dönüştürmektir. Bu dönüşümün birtakım yan etkileri olacaktır. Orijinal eserin üretilmesinin üzerinden geçen zamanda yaşanan toplumsal, anlatısal ve ticari değişiklikler adaptasyonun üretim sürecine etki edecektir. Bu karmaşayı anlamlandırmak için Ryan'ın da çoğalma biçimlerini anlatan yazısında yaptığı üzere bu üç kategorinin merkezinde yer alan çatışmaya, karaktere ve evrenin odağına değinmemiz gerekir.

2.1.1. Anlatıların Odağı Olarak Karakterler ve Evrenler

Anlatılar, karakter ve evrenleri detaylandırarak seyircinin ilgisini çeker. Ticari sinemada işine giden bir karakter ile ilgili verdiğimiz örneği hatırlayalım. Tüketicinin ilgisini çekmek için karakterin sıradanlığının bir olay tarafından yok edilmesi gerektiğini belirtmiştik. Ancak ilgi uyandırmak için karakterin içerisinde bulunduğu evren de ilgi çekici kılınabilir. Bilim kurgu ve fantezi filmleri de tam olarak bunu yaparlar. Bu anlatılarda karakterler toplumlarının bir parçasıdır. *Yüzüklerin Efendisi* film serisinin Legolas karakteri, sıradan bir elfin kişilik özelliklerini taşımaktadır. Sakin ve tutarlıdır. Onu ilginç yapan şey, bir Elf olmasıdır. Bize yabancı ve ilgi çekici gelen şey, gerçek hayatta var olmayan bir canlı türünün var olduğu fantastik dünyadır. Aragorn karakteri ise yalnızca bir insandır. Bir savaşçı/şövalye olması onu ilginç kılmıştır, fakat bu yeterli olmadığı için film boyunca karakterin kişiliğine ait ilgi çekici özellikler sergilenir. Ryan (2017) da bu durumun bir ikili bir karşıtlık olarak anlaşılması gerektiği düşüncesindedir. Evren ve karakterler, yazarın da ifade ettiği üzere eş zamanlı olarak ilgi çekici unsurlar sunabilir (s. 41). Hollywood'da evrenler detaylandırıldıkça yeni karakterler ortaya çıkmakta, yeni karakterler ortaya çıktıkça evrenler detaylandırılmaktadır. Bu, kendini besleyen ve sürekli genişleyen bir anlatı inşa etmenin bir yolu hâline gelmiştir. Stüdyoların ürettiği film serilerinin temellerinde evren(ler) ve karakterler vardır. Bir evren inşa edilmesiyle çoklu karakterleri içerebilecek anlatıların tercih edilmesi durumuyla karşı karşıya kaldığımızı söyleyebiliriz. Evrenler, karakterlerden çok daha geniş kapsamlı olabilirler, ancak onların da bir sınırları vardır.

En güncel transmedya ürünlerinde çoklu evrenlerin (*multiverse*) var olduğunu görmekteyiz. Ancak, birçok karakter türetilmesi ve bu karakterlerin somutlaştıkları öyküleri anlatan eserler üretilmesine rağmen evren boyutunda yaşanacak olaylar her zaman karakterlerin bireysel öykülerinden daha önemli olacaktır.

Jenkins, (2006) hikâye anlatımının artık bir evren inşa etmeye benzediğini söyler (s. 114). Filmden daha büyük olan bu evrenler birden fazla karakter ve hikâye sunabilir ve kendilerine has kurallar çerçevesinde işler (s. 114). Evren temelli anlatılar, çok miktarda detay ve derinlik sunarak evreni seyirci için ilginç kılar. Kendi hayatını kurtarıırken ürettiği teknolojik cihazı ülkesini ve gezegenini tehditlerden korumak için kullanan zengin bir bilim insanı olan Tony Stark ve çelimsiz bir er iken biyolojik deney için gönüllü olarak bir süper askere dönüşen olan Steve Rogers, Demir Adam ve Kaptan Amerika takma isimleriyle aynı evrende var olurlar. Birçok karakterin kendine has köken hikâyesini barındırabilen evrenler, bu karakterler arasında yaşanacak etkileşimlerden doğan olayları da ele alacak öyküler ve olay örgüleri türetebilir. MCU'yu (*Marvel Cinematic Universe*) ilginç bulan bir seyirci, evrenin seyri hakkında daha çok şey öğrenmek için kendisini ilginç bulmadığı bir karakterin filmini izlemeye veya daha önce deneyimi olmamasına rağmen bir oyun konsolu satın alarak oyununu oynamaya ikna edebilir. Kısaca, evren odaklı anlatılar, kendileri hakkında merak uyandırarak tüketimi teşvik eder. Fakat evren öncelikli tasarlanmış bir anlatının karakterlerinin sıradan olmaları yanlış bir anlatısal strateji olacaktır. Birden fazla eserde işlenerek özelliklerinin ortaya çıkması zaman alacak karakterler, nihayetinde çok boyutlu ve inandırıcı olmalıdırlar. Bu zaman alıcı sürecin yaşanması için gereken zamanı tüketicinin rızasıyla feda etmesi stüdyoların amaçladığı şeydir. Ancak evrenler genişledikçe karakterler (genellikle türlere ait olan) şablonlara oturtulacak ve onlarla özdeşleşme kolaylaştırılacaktır. Ticari sinema, tüketicinin vaktinin kısıtlı olduğunu bilir ve onun alışageldiği şablonları kullanmaya devam eder. Karakterler, evrenlerin genişlemesinden beslenirken kendi öyküleriyle evrenleri de genişletirler.

Ryan (2015), anlatıların odak noktalarını türlerde temellendirir. Ryan'a göre bazı türler transmedya anlatılar için daha uygundur. Örneğin, trajedi ve komedi türleri, Ryan'a göre hikâye odaklıdır (s. 5). Hikâye odaklı türlerin evrenleri genellikle karakterlerin çevresinde

tasarlanır; dolayısıyla bu tür anlatıların, Ryan'ın aktarma (*transposition*) adını verdiği yöntemle farklı evrenlere transferi mümkündür (s. 5). *Kahraman Şerif* (Fred Zinnemann, 1952) ve *Uzayda Düello* (Peter Hyams, 1981) filmleri bu duruma birer örnek olarak değerlendirilebilir. İkinci bölümdeki tartışmada Hollywood klasik anlatılarının karakterlerin kararları ve kişilikleri tarafından yönlendirildiğine değinilmiştir. Bunun aksine evren odaklı bir türde anlatılan hikâyelerde karakterler ikincil bir konumda bulunacaktır. Yazar için evrenin baskın olduğu türlerde hikâye, evrenin coğrafyalarının çeşitliliğini, biyolojik türlerinin farklılıklarını ve sosyal yapının özelliklerini açığa çıkarmanın bir yoludur. Daha geniş ve detaylı yaratılmış evrenler, daha fazla hikâye anlatmaya ve yeni keşifler yapmaya elverişlidir (s. 5). Analiz bölümde görülebileceği üzere bu tezde *John Wick* film serisinin ana karakterinin motivasyon ve eylemlerinin odakta olduğu anlatıdan, evrenin merkezde olduğu transmedya anlatısına evrildiği öne sürülmekte ve bu dönüşüm “evrenleşme” olarak tarif edilmektedir.

Evrenlerin detaylı sunumu, yalnızca türler arasında değil, mecralar arasında da farklılıklar gösterecektir. *John Wick* evreninin dövüş sahneleri, video oyunlarının bölüm temelli yapılarına benzetilmiştir (Coulthard ve Steenberg, 2022, s. 59). Bu benzetme, Jenkins'in tespitine göre *Matrix* için de yapılmıştır (s. 121). Video oyunlarının tüketimi genellikle 2 saatlik bir filmde daha uzun sürer. Dolayısıyla ortalama bir oyun, ortalama bir filme göre anlatı evrenine eklemeler yapmak ve dönüşümler dahil etmek için daha fazla süreye sahiptir. Video oyunlarını düzenli olarak tüketen kimseler için bu durum cezbedici olabilir. Fakat oyunları tüketmeyi tercih etmeyen kimseler için bir video oyununda gömülü olan transmedya evreni bilgisi, evrenin anlaşılabilirliğini sabote edecektir. Video oyunlarında hikâye içerisinde tercihler yapmak veya ana karakteri tasarlamak normal bir durumdur. Bu şekilde tasarlanmış oyunlar ana karakterlerini esnek bir şablona oturtarak oyuncuya teslim eder. Bu durum, oyun öyküsünün evrenin anlatısı üzerinde büyük bir etkisinin olmamasını sağlar. Benzer bir durum transmedya anlatılardaki karakterler için de geçerlidir. Başlangıçta oldukça sade biçimde sunulan karakterler olay örgüleri eşliğinde dönüşürken ve olgunlaşırken temel kimlikleri hakkında her zaman öğrenilecek şeyler barındırırlar. Bu sayede seyircilerin karakterlerle, hangi mecrayla tanışıklık içerisine girerlerse girsinler, bağ kurmak için fırsatları olur.

Transmedya Hikâye Anlatıcılığı kavramını ele almadan önce değinmemiz gereken bir diğer konu da seyircinin anlatı evrenleriyle ilişkilene sürecidir. Mark J. P. Wolf (2017) yabancı popüler ve akademik alanlarda kullanılan “*immersion*” kavramını aracılığıyla bu süreci daha anlaşılır kılmak için bir yolunu sunmuştur. Wolf’a göre seyircinin film evreni ve karakterlerle özdeşleşmesi kapılma (*immersion*), absorbe etme (*absorption*), doygunluk (*saturation*) ve taşma (*overflow*) aşamalarıyla ilerler (s. 204). Kapılma aşaması, adından da anlaşılacağı üzere ilk temasın yaşandığı, mevcut olmayan bir özdeşleşme durumunun yaratılmaya başlandığı esnadır. Bu aşamada eser bütün bir paket olarak (yıldızlar, tür, anlatı, mecra vs.) seyircinin ilgisini çekmeyi amaçlar. Wolf’a göre, absorbe etme aşamasında ise tüketici eserin dünyasını kabullenmeye başlayacaktır. Bu esnada tüketicinin rızasıyla esere geri döndüğünü de belirten yazar, eserlerin absorbe edilmesinin kolay olması için yabancılaşma ve tanıdıklık arasında bir denge kurması gerektiğini belirtir (s. 205). Kapılma aşamasının, inşa etmesi daha kolay olan karakterlerle yürütüleceğini öngörebiliriz. Absorbe etme aşamasında ise seyircinin rızasının elde edilmesiyle düşünmeyi teşvik edecek biçimde detaylı bir evren ön plana taşınmaya başlayacaktır. Wolf, doygunluk aşamasını absorbe etme aşamasının hedefi olarak açıklar. Seyircinin “dikkati, konsantrasyonu ve yaratıcılığı[nın]” evrenin “detayları, nüansları ve incelikleri[ni]” bütünüyle hazmedemeyeceği bir durumdur (s. 206). Tam olarak bu esnada hayranlar tarafından yönetilen bilgi arşivleri olan “*wiki*” siteleri değer kazanır ve teoriler üretilmeye başlanır. Doygunluğa ulaşmış bir evrenin üretime devam etmesiyle ulaşılan taşma aşamasında ise Wolf’a göre birkaç şey yaşanır. Tüketiciler önemli gördükleri olayları ve karakterleri gruplar (*chunking*) hâlinde hafızalarına kazıyarak bu grupların dışında kalanları unutmaya başlayacak, yeni anlamlar üretmek için geçmiş eserlere geri dönecek ve eserler arasındaki anlamsal kusurları tespit etmeye başlayacaktır (s. 210). Bunun tüketicilerde nostalji duygusu yarattığı ve eser üreticilerinin bu duygudan faydalandığını söyleyebiliriz. Aynı zamanda taşma aşamasının çoklu evrenlerin yaratılmasına; karakterlere ve olaylara yeni şekillerde yaklaşılmasına fırsat sunduğu da açıktır. *Örümcek-Adam: Eve Dönüş Yok* (Jon Watts, 2021) filmi, taşma aşamasına ulaşmış olan Marvel Sinematik Evreninin çoklu evrenler yaratma sürecinin bir parçası olmuş ve geçmiş Örümcek-Adam karakter ve oyuncularını evrene dahil ederek hayranların nostalji duygusuna yanıt vermiştir. Wolf’un sunduğu çerçeve sayesinde anlatısal evrenlerin tüketicilerle etkileşimleri doğrultusunda nasıl bir gelişim süreci içinde

olduğunu açıkladığımızı göre artık Henry Jenkins'in yakınsama kültürü (*convergence culture*) kavramını açıklayabiliriz.

2.2. YAKINSAMA KÜLTÜRÜ

Günümüz medya ürünleri için çok mecralı anlatı tasarımları popüler bir hâl almıştır. Pazarlamanın medya şirketlerinin odağında olduğu bir dünyada, her anlatı, farklı mecralarda eser üretimini teşvik edecek evrenler inşa etmeyi amaçlar. Bu mesele, Scolari'nin (2009) ele aldığı üzere transmedya hikâye anlatıcılığı kavramının yanı sıra *cross media*, *multimodality*, *multiplatform*, *intertextuality* ve *enhanced storytelling* kavramlarının kapsamı dahilinde de tartışılmıştır (s. 587-588). Henry Jenkins, söz konusu meselenin kurucu yazarlarından biridir. Jenkins'in meseleye yaklaşımını kavramak, transmedya anlatıları hakkında bir yorumda bulunmak için önemlidir. Jenkins (2006) *Yakınsama Kültürü* isimli kitabında içinde bulunduğumuz dönemin kültürel üretim ve tüketim biçimleri hakkında yorum yaparken bu çalışmanın merkezinde bulunan evrenleşmeyi de kapsayan transmedya hikâye anlatıcılığı kavramını somutlaştırmıştır. Yazar, “yakınsama” ile anlatmak istediğinin “içeriğin farklı mecralar arasında akışı,” “çeşitli medya endüstrilerinin ortaklığı,” ve “tercih ettikleri deneyimler için her türlü mecra yolculuk eden göçebe seyirciler” olduğunu belirtir; eski ve yeni medyanın birbirleriyle kaynaştığı bir dönemle karşı karşıya olduğumuzu söyler (s. 2-3). “Medya yakınsaması dünyasında her hikâye anlatılır, her marka satılır ve her tüketici platformlar arası yolculuk eder” (s. 3). Jenkins, yakınsama sürecinde yaşanan gelişmeleri yalnızca teknolojik ve ticari değişiklikler olarak görmek yerine kültürel bir dönüşüm olarak değerlendirir. Tüketicilere pasiflik atfetmenin aksine birbirleriyle etkileşime geçen bireylerin varlığının altını çizer. Yakınsama kültürü için karar alan ve eyleme geçen kullanıcılar, kültürel aktivitenin hayati bir parçasıdır. Dolayısıyla tüketiciler, hayatta tutacakları anlatıları ve anlatıların hangi dilimlerini tüketceklerini seçme özgürlüklerine sahip olurlar. Tercih gücünün tüketicinin elinde olması, yazarın bu dönem için sunduğu tanıma göre farklı mecralarda uzmanlaşmış endüstri çalışanlarının başarıya ulaşmak için birlikte çalışmayı öğrenmek zorunda kalması anlamına gelir. Jenkins'in belirttiği üzere, film stüdyoları bu dönemde video oyunlarını filmlerinin etiketini yapıştırabilecekleri bir ürün olarak görmek yerine bunları anlatılarını genişletebilecek ve yeni deneyimler sunabilecek mecralar olarak görmeye başlamıştır (s. 8-10). Fakat yakınsama kültürünü

yalnızca içeriğin tepeden aşağı bir biçimde tüketiciye iletiildiği sistemden tüketicinin seçme özgürlüğü kazandığı bir döneme geçiş olarak yorumlamamak gerekir. Adeta hayatımızın tüm alanlarının medya dolayımından geçmekte olduğunu Jenkins şu sözlerle ifade eder: “Hayatlarımız, ilişkilerimiz, anılarımız, hayallerimiz ve isteklerimiz de medya kanallarından akıyor” (2006, s. 17).

Yakınsama, yazarın görüşüne göre bir yandan medya şirketlerinin yeni sektörler deneyimlemesi için bir fırsat sunarken öte yandan onlar için parçalanarak yok olma riski taşımaktadır (s. 19). Buradan yakınsama kültürünün etkilerinin medya şirketleri için bir zorunluluk olduğunu, transmedya aktivitesinin rekabet etmenin bir koşulu hâline geldiğini anlarız. Yakınsama pratiklerine geçiş sürecinde, şirketlerin gelirleri katlanarak artabileceği gibi başarısız denemelerin kötü sonuçları da olacaktır. Yazarın belirttiği üzere tüketiciyi televizyon ekranından internete taşıyan bir şirket, bu tüketicinin farklı içeriklere yönelmeyeceğini garanti edemez (s. 19). Jenkins, endüstri liderlerinin “uzantı” (*extension*) “sinerji” (*synergy*) ve “seri” (*franchise*) yapılarına uygun üretimde bulunarak yakınsamaya giderek yaklaştıklarını belirtir (s. 19). “Uzantı” kavramıyla farklı pazarlara yayılma stratejilerini, “sinerji” kavramıyla bu yayılmayı kontrol etmeyi sağlayan ekonomik fırsatları ve “seri” kavramıyla kurgusal içerikleri pazarlamak ve etiketlemek için harcanan eforu kastetmiştir (s. 19). Jenkins’in metninin yazılmasından neredeyse yirmi yıl sonra, bu üç medya yapısının günümüz içeriklerinin üretim süreçlerinde ne kadar etkin olduğunu açıkça görebiliriz. Günümüzde medya ürünleri, imkânı olanların rahatlıkla erişebileceği ve istedikleri süre ve formlarda tüketebileceği bir hâlde sunulur. Tekil bir anlatı ve evren çerçevesinde mümkün olduğunca geniş hedef kitleleri tasarlanır ve anlatılar şirketlerin mecra temelli birimlerinin eş zamanlı çalışmasının mümkün kıldığı hızla ve birçok ürünün üretilmesi aracılığıyla taşma evresine (Wolf’un aşamalarını hatırlayalım) taşınır.

2.2.1 Transmedya Hikâye Anlatıcılığı

Jenkins’in yazılarında “Tüketicilerin vakitleri nasıl çalınıyor?” veya “Dev şirketler tüketicinin her bir kuruşu için nasıl savaş veriyor?” sorularının yanıtları mevcut olsa da yazar kendini yalnızca bu çerçeve ile sınırlamamıştır. Jenkins, tüketici ve üreticilerin rollerindeki gelişim ve dönüşümlerin eser üretimi sürecinde sanatsal dönüşümlere sebep

olabileceğini de kabul ederek yalnızca kapitalist sömürüye odaklanan yorumlardan kaçınmıştır. Ürünlerde ve onları çevreleyen anlatılarda dönemin etkisiyle yaşanan yapısal dönüşümü incelemeye değer bulmuştur. Bu bakışın örneği olarak görebileceğimiz, Jenkins'in (2006) "Transmedya Hikâye Anlatıcılığı" (*Transmedia Storytelling*) olarak ele aldığı durum, yakınsama kültürünün büyük bir parçasıdır. Jenkins'in "Eski Hollywood" olarak adlandırdığı dönemde eserler, anlatılarını akış esnasında tekrar ederek (bir kovboyun adının tavernada duyulmasının ardından hikâyelerinden bahsedilmesi gibi) seyircinin anlatı bütünlüğünü yitirmemesini garanti altına alır (s. 104). "Yeni Hollywood" ürünleri ise bunun aksine seyircinin dikkatinin tümünü talep edecek şekilde tasarlanmıştır (s. 104). Seyirci, bu tanıma göre Yeni Hollywood'un dikkat gerektiren filmlerinden birini seyretmeye çalıştığında dikkati dağınık ise önemli detayları kaçırarak ve sinema salonunu kafası karışık bir biçimde terk edecektir.

Jenkins'in bu farklı yaklaşıma bir alternatif olarak sunduğu transmedya anlatılar yazarca şu şekilde tanımlanır:

Transmedya hikâye anlatıcılığının ideal biçiminde, her mecra en iyi olduğu şeyi yapar—ki bir öykü film olarak tanıtılabilirsin, televizyonda, romanda ve çizgi romanda genişletilebilirsin; evreni oyun oynayarak keşfedilebilirsin veya eğlence parkı atraksiyonu olarak yaşanabilirsin. Her seri ürünü kendince yeterli olmalı ki oyundan keyif alabilmek için filmi izlemiş olmanız gerekmesin ve tam tersi. Herhangi bir ürün, serinin bütününe bir giriş noktası. Mecralar arası okurluk tüketimi teşvik eden sürekli ve derin bir deneyim sağlar. Fazlalık serilerin başarısız olmasına sebep olur ve hayran ilgisini köreltir. Yeni boyutlarda keşifler ve deneyimler sunmak seriyi taze tutar ve tüketici sadakatini sürdürür (s. 96).

Jenkins'in yaklaşımında bir reklam afişi veya Pixar filmlerinin anlatısını birebir tekrar eden eski video oyunları (adaptasyonlar) gibi ürünler transmedya anlatım pratiğinin birer örneği olarak değerlendirilemez. Transmedya anlatılarda oyunları oynamış ve çizgi roman serisini okumuş bir seyircinin serinin devam filminden daha çok tatmin olmasını bekleriz. Bu kimse, daha fazla gönderme yakalamak, detay gözlemlemek ve yan hikâye takip etmek için ev ödevini yapmıştır ve iyi bir transmedya anlatı onu ödüllendirir. Dolayısıyla transmedya ürünleri, ilk bakışta, yalnızca tüketimi teşvik etmek için evrenlerin parçalanmasıyla ve ortaya çıkan anlatı dilimlerine benzeyebilir. Fakat yazarın

bahsettiği durum, çok mecrada varlık göstermesini bir avantaj olarak kullanan yeni bir anlatım biçimidir. Jenkins, bu yeni anlatı biçimini somutlaştırmak üzere örnek olarak *Matrix*'i (Wachowski Kardeşler, 1999-2009) sunar. Yazara göre tüketiciyi tek bir mecrada anlatılamayacak genişlikte bir anlatı ile karşı karşıya bırakan ilk anlatılardan biri *Matrix* olmuştur (s. 95). İlk filmin vizyona girmesiyle hayranlarda oluşan bilgi açığını, web çizgi romanları kapatmış ve ikinci filmin beyaz perdede yerini almasından önce hazırlık olarak bir anime yayınlanmıştır (s. 95). Film üçlemesinin sona ermesinin ardından anlatı, MMORPG (online oyun, çok oyunculu devasa oyun) türündeki (video oyunları, öykü tiplerine göre değil oynanış biçimlerine göre türlere ayrılırlar) video oyunuyla hayranların yaratıcılıklarına emanet edilmiştir (s. 95). Her bir eser, evrenin bir parçası olan diğer içeriklerin tüketimini gerektirmeyen bir hikâye sunan kendine yeterli bir ürün olarak üretilmiştir.

Fakat *Matrix*, Jenkins'e göre kusurlu bir deneydir (s. 97). Evrenin nihai hatası, anlatının fazlasıyla parçalanarak bu parçaların tüketicilerin erişmekte zorlanabileceği veya bunları tercih etmeyebileceği mecralarda hayata geçmesidir. Bu durum, Jenkins'in belki de en büyük eleştirmeni olan Ryan'ın (2017) "ana gemi" (*mother ship*) kavramı açıklandığında daha anlaşılır hâle gelecektir (s. 39). Şimdilik hatırlamamız gereken, *Matrix* serisinin beyaz perdede sergilendiği yıllardan bu zamana video oyunlarının tüketici kitlelerinin genişlemiş olduğu, yani insanların oyunlara erişiminin kolaylaştığıdır. Sinema da zaman içinde yaşanan dijitalleşmeden beslenmiş ve erişimi kolaylaşmış bir mecra olarak değerlendirilmelidir. Ancak video oyunları, zamansal yatırımın geri dönüşü açısından filmlerden her zaman daha verimsiz olmuşlardır. Uzun metraj bir filmin yaklaşık iki saatlik süresi, ortalama bir oyunun yalnızca alıştırma (*tutorial*) kısmının oynanması için yeterli olacaktır. MMORPG oyun türü ise anlatısının kavranması için tüketiciden onlarca, yüzlerce saatini harcamasını talep eder. *Matrix* evreninin üretimini sürdürdüğü yıllarda (1999-2009) bu konuda günümüzden çok daha kısıtlayıcı koşullar söz konusudur. Geniş ağ internet ve bilgisayar teknolojileri bu yıllarda, özellikle Türkiye gibi ülkelerde, orta gelirli evlere henüz girmektedir. Dolayısıyla belki de *Matrix*'i çağının ötesinde bir anlatı olarak görmeliyiz. Jenkins'e göre *Matrix*, sıradan bir seyirciden çok fazla şey talep ederken sadık bir hayran için çok az şey sunmuştur (s. 126).

Jenkins, (2006) transmedya hikâye anlatıcılığının ekonomik endişeler gözetilmeden kurulan bir yapı olduğunu iddia etmez. Yazar medya yakınsaması döneminde her türlü içeriğin mecralar arasında akışa yönelik bir eğilim gösterdiğini belirtir (s. 104). Yüksek çözünürlüklü oyun grafikleri ve dijital efektlerin mümkün olduğu bir dünyada oyunların ve filmlerin neredeyse aynı gözükmeleri mümkün kılınmıştır (s. 104). Ancak transmedya anlatılar, sadece görsel ve içeriksel bir benzerlikten farklı olarak, evrenlerin doğuşu esnasında etkili olan bir “sinerji” anlayışıyla üretilebilir (s. 104). Bu bakışla üretilen ürünler yalnızca pazarlama stratejileri sonucu olarak değil, aynı zamanda büyük bir sektörel ve mecrasal ortaklığın ürünü olan bir anlatının parçası olarak ortaya çıkar. “Ortak üretim” adında yeni bir lisanslama yapısı oluşacağını tahmin eden Jenkins, günümüz IP’lerinin (*intellectual property*, fikri mülkiyet) farklı sektörlerde nasıl değerlendirileceğini öngörmüştür (s. 108-113).

Jenkins’in yorumu, ticari sinemada sinerjinin sağladığı bir sektörler arası ortaklıktan doğan anlatımın üstünlüğü hakkındadır. Anlatılar, sadık hayranları ödüllendirmek için medya şirketlerinin bürokratik problemlerinden doğabilecek tutarsızlıkları ve eksiklikleri içermemelidir. Transmedya anlatılar, Jenkins için ticari başarının bir yöntemi olmanın ötesinde aşkın bir öykü tasarlama şekli olmuştur. Benzer şekilde transmedya anlatıların tüketiciler ve eleştirmenler için yaratacağı emek yükü de daha yoğundur. Tüketiciler, bu aşkın anlatıları bütünüyle benimsemek istiyorlarsa vakitlerinin büyük bir kısmını feda edeceklerdir. Eleştirmenler ise anlatıyı bütünüyle yorumlamak istiyorlarsa repertuarını filmlerle (veya herhangi tek bir mecrayla) kısıtlamamalıdır. Tüketici ve eleştirmenler, artık bir oyuncu, bir anime ve çizgi roman hayranı da olmalıdır. Wachowski Kardeşler, *Matrix* evrenini kendilerinden başka sanatçıların dahil olabileceği bir şekilde yaratmışlardır. Jenkins’e göre bu tarz anlatılarda evren, yeterince tanınabilir ve çeşitli stillere uyabilecek şekilde esnek olmak zorundadır (s. 113). Bu tanınabilirlik, yeşil kayan yazı, böcekvari uzay gemileri, Morpheus karakterinin kel kafası ve aynalı gözlüğü gibi tekrar eden motiflerle sağlanmıştır (s. 113). Bu, evrenlerin ürünlerinin farklı mecralarda ortaya çıktığında tanınabilir olması için çok önemlidir. Fakat Jenkins’in de başarısız bir deney olarak değerlendirdiği film serisinin hatası, çağının ötesinde olması değil, erişiminin kolay olmamasıdır. Jenkins’in görmezden geldiği şey, tasarladığı ideal anlatı

biçiminin hayata geçirilmesinin, tüketilmesinin ve eleştirilmesinin gerçekten ne kadar zor olduğudur.

2.2.2 Transmedya Anlatılar ve Ticari Kaygılar

Ryan, (2015) başarılı bir transmedya anlatısının üretiminin *Matrix*'de olduğu gibi evrenin doğuşunda verilmiş bir karar olduğunu kabul eder (s. 5). Bu anlatılar, yazara göre küresel bir deneyim oluşturmak için çeşitli mecraları koordine eden “tepeden aşağı” kararlarla yönetilmelidir (s. 5). Fakat öngörebileceğimiz üzere Hollywood, başarısı kanıtlanmamış ve tüketicinin sadakatini kazanmamış bir evren için aşırı üretim yapmak istemeyecektir. Yazarın belirttiği üzere transmedya anlatısı olma süreci, ticari başarının ardından gelir, yani tersine işler (s. 5). Kendisini kanıtlamış bir evren (tek bir filmin gösterime girmesi veya hâlihazırda başarılı olmuş bir kitap serisinin varlığı) genişletilerek mecralar arası bir anlatı oluşturulur. Transmedya anlatıların başvuracağı her bir mecra, Ryan’a göre diğer mecralarla rekabet içinde olacaktır (s. 7). Bir mecrada anlatılacak hikâye, fazlalık yaratmamak adına diğer mecralarda bulunmayacaktır (s. 7). Fakat bir mecrada köklü bir hikâye sunan bir anlatı farklı mecralara yeterli materyali sunamazsa evrenini somutlaştıramaz (s. 7). Transmedya anlatılar için her eserde yeni konular işlemek, yeniden yapım (*remake*) veya adaptasyon eserler üretmek yerine çoğu zaman daha iyi bir strateji olacaktır. Evrenler, genişlikleri ve derinlikleriyle değer kazanır. Sığ ve dar bir evren transmedya anlatılarla uyumsuz olacaktır. Transmedya anlatıların, Ryan’ın (2017) “ana gemi” (*mother ship*) adını verdiği merkezi bir mecrası bulunur (s. 39). Anlatının en hayati parçaları, yoğunlukla bu merkezi mecrada sunulur. Evrenin hayranlarının çoğu bu merkezi mecra aracılığıyla evrene dahil olur ve diğer mecraları ikincil hikâyeler olarak değerlendirir. *Matrix*’in merkezi hikâyesini (film üçlemesinde anlatılmış olan) delikli bir İsviçre peynirine benzeten Ryan, (2015) diğer mecraların temel öyküdeki boşlukları doldurmak için kullanıldığını söyler (s. 7).

Yazarın belirttiği üzere transmedya anlatılar genellikle başarılı kitapların Blockbuster film adaptasyonları çevresinde somutlaşırlar (2015, s. 13). Bu durum, Hollywood’un küresel pazarda mümkün olduğunca fazla seyirciye hitap etme çabasının bir sonucudur (s. 13). Günümüzde, transmedya olarak hayata geçmiş anlatıların başarıya ulaşmakta zorlanması (*Matrix*) ve gişe başarısı sonrası transmedyaya yönelmiş anlatıların devasa

başarılar elde etmesi (*John Wick*) zıtlığıyla karşı karşıya kalmış durumdayız. Ryan, bu zıtlığa sebep olarak iki ihtimal sunar. Öncelikle transmedya anlatılarının yeni bir anlatı biçimi olmak yerine seyirciyi daha fazla tüketime zorlayan bir pazarlama stratejisinden ibaret olduğu düşünülebilir (s. 17). İkinci bir yorum, bu kategorideki anlatıların deneyseelliğinin henüz meyvesini vermediği olacaktır (s. 17). Unutmamamız gereken şey, transmedya anlatılarının ilk ürünlerinin ölçekleri gereği fazla meyve vermeyecek olmalarıdır. Transmedya anlatılarının nihai değeri, mevcut eserlerin sayısının artması ve evrenin genişlemesiyle ortaya çıkar. Ryan bu durumu kartopu etkisi kavramıyla açıklar (s. 17). Anlatının her bir eserinin gişede başarılı olmasını talep eden bir stratejiyle yola çıkılması, medya şirketleri için hayal kırıklıklarına sebep olabilir. Jenkins, Ford ve Green (2013) “belirsizlik prensibi” (*uncertainty principle*) olarak adlandırdıkları bir durumla medya üretiminde ürünlerin başarısını garantiye almanın sürekli amaçlanan, ancak asla ulaşılamayan bir hedef olduğunu belirtirler (s. 196). Bu durumla başa çıkmanın en iyi yolunun her zaman geçmiş başarılarla yatırım yapmak olduğunu belirten Jenkins ve arkadaşları, aynı zamanda bunun bir eserin başarısını paylaşılabilişliğinin kolaylaştıracağını söyler (s. 197). Transmedya anlatılarının ilk ürünleri daha küçük çaplı ve öngörülebilir biçimde tasarlanır. Genellikle “köken hikâyesi” (*origin story*) olarak sunulan ilk ürünlerin yabancı olduğumuz karakterlerin temel özelliklerini, onları görece zayıf rakiplerin ve engellerin karşısına konumlandırarak tanıtır. Ancak seyircilerin birden fazla karaktere ve evrenin kurallarına aşina olmasından sonra gerçekten etkileyici (ve gişede fazlasıyla başarılı) eserler ortaya çıkabilir. Ryan’ın kartopu etkisi olarak betimlediği durum bu perspektiften bakıldığında bir dezavantaj da olabilir. Günümüz ticari sineması, her eserin *Blockbuster* olarak tasarlandığı bir yapıdır. Jenkins’in yakınsama kültürü kavramıyla tarif ettiği günümüz dünyasında medya şirketlerinin ve her bir medya ürününün dikkatimiz için birbirleriyle rekabet ettiğini belirtmiştik. Dolayısıyla küçük çaplı ve öngörülebilir ürünler, bu ekosistem içerisinde sıradan kalarak kaybolma riski taşır. Hollywood’da bu ürünlerin neden cazip olmayabileceğini tahmin edebiliriz.

Transmedya anlatılar, ana gemi olan mecrayı terk ettiklerinde çoğunlukla yaratıcı ekiplerinde değişiklikler meydana gelir. Evrenler, yaratıcılarını terk etmek zorunda kalabilir. Bu noktada akla şöyle sorular gelmektedir: Orijinal yazardan ayrı bir kişi tarafından tasarlanmış transmedya anlatı ürünleri adaptasyon mudur? Bu durumda

evrenin orijinalliğinin korunduğunu söyleyebilir miyiz? Bu soruların yanıtlarının medya endüstrilerinde sıkça değişen meslek tanımlarını ve yaratıcılık (*auteur*) tartışmalarını doğuracağı ve örnekten örneğe değişeceği kesindir.

Ryan, (2013) bu meseleyi transmedya anlatılar özelinde değerlendirir. Transmedya aktivitenin “kesişme,” “dahil olma” ve “genişleme” olmak üzere üç farklı etkileşim biçimi vardır (s. 367). Transmedya anlatılara özel olan dördüncü bir etkileşim biçimi de adaptasyondur (s. 368). Ryan’a göre farklı mecraların farklı kısıtlamaları olması, mecralar arası geçiş sırasında evrenin orijinal kalmasını imkânsız kılar (s. 368). Diğer bir deyişle, her bir mecranın kendine özgü ve diğer mecralara taşınması imkânsız anlatısal özellikleri vardır. Dolayısıyla mecralar arası geçiş hadisesi, başlı başına bir çeşit adaptasyondur. Yazara göre adaptasyonlar, anlatıya yeni karakterler ekleyebilir, asıl hikâyeyi ve/veya sonu değiştirebilir veya hikâyeyi farklı bir olay yerine/zamanına taşıyabilir (s. 368-369). Evrenin çeşitli dönüşümlere maruz bırakılması, onun tutarlılığını tehdit edeceğinden nadiren tercih edilirken, karakterler ve olaylar türeterek evreni genişletmek bu riskleri taşımayacağı için oldukça popüler bir yöntemdir (s. 369). Fakat evrenler somutlaştıkça onların yaratıcılarının dahi ciddi değişiklikler yaparak hayranların hafızalarında kazınmış olan karakter ve olayları alternatif şekillerde yorumlamak istemeyeceğini öngörebiliriz. Bunu gerçekleştirmenin yolu, çoklu evrenler yaratmak (*multiverse*) olacaktır. Dolayısıyla tutarlılık riski taşıyan dönüşümler, genellikle evrenin hayranlarının üretimleri sırasında ortaya çıkar. Orijinal materyal ile olan ilişkileri çerçevesinde değerlendirdiğimizde, Ryan mecralar arası aktiviteyi üç sınıfa ayırmıştır (s. 370-371). Orijinal dünyayı genişleten ve asıl yaratıcı tarafından üretilmiş kanon dokümanlar ilk sınıf ürünlerdir. Asıl yaratıcının onayı sonrasında üretilen adaptasyonlar ikinci sınıfa girer.

Hayranların herhangi bir onay arayışına girmeyerek ürettiği ürünler ise üçüncü bir sınıftır. Medya şirketlerinin çok üyeli, hiyerarşik ve kompleks yapılarını da göz önünde bulundurduğumuzda evrenlerin doğuş noktasında bile bir yaratıcı tespit etmek güç olabilir. *Marvel Cinematic Universe*’ün yaratıcısını Stan Lee olarak mı değerlendirmek gerekir? Bu soruya yanıt vermek yerine anlamamız gereken, anlatı evrenlerinin Ryan’ın “ana gemi” adını verdiği mecrayı terk etmesinin anlatıda dönüşümlere sebep olacağıdır.

Bu dönüşümler doğrultusunda evrenin beslenmesi, farklı biçimlerde olur. Evrenlerin sabit ve değişken diegetik unsurlarını hatırlayalım. Risk teşkil eden mecralar arası aktivite, sabit diegetik bileşenleri çoğaltacak ve adaptasyondan doğan farklılaşma hissini azaltmayı hedefleyecektir. Yeni karakterler, mekânlar ve olaylar evrene dahil edilebilir. Fakat değişken diegetik bileşenlerde evrenin genişlemesiyle yaşanan dönüşümler çoğunlukla ana gemi olan mecra da gerçekleşecektir. Medya şirketleri, belirsizlik prensibi göz önünde bulundurulduğunda bu yönde kararlar alacaktır. Ana gemi olan mecra, düşük riskli ve ticari başarıyı riske atmayacak ürünlerin üretileceği konum olurken diğer mecralardaki ürünler daha deneysel ve gerektiğinde unutulabilir nitelikte olacaktır. Dönüşüm, yan ürünlerde evrene dahil edilmiş unsurların ana mecra ya geri dönmesiyle yine ana mecra da yaşanacaktır.

2.3. WICKVERSE VE DİĞER ÖRNEKLER

Örnek evrenimiz olan Wickverse’ün transmedya anlatı hâline gelmeye başlaması, serinin ikinci filmiyle yaşanan bir durumdur. Giriş bölümünde de değindiğimiz üzere “evrenleşme” kavramıyla anlatmaya çalıştığımız tam olarak bu durumdur. Ticari başarı, günümüz Hollywood’unda evrenleşme süreçlerini beraberinde getirmektedir. Farklı mecralarda dağıtım imkânlarına sahip olan günümüz medya şirketleri için evrenler bir pazarlama stratejisi olarak oldukça avantajlıdır. Evrenleşme, anlatının odağını karakterlerden evrenlere doğru dönüştürür ve mecralar arası yolculukları teşvik eder. Anlatılar evrenleşmeye başladığında, başka deyişle ticari bir başarının ardından mecralar arası aktiviteye ve evren odağına yönelme gerçekleştiğinde, geçmiş eserler evrenin kapılma sürecinin bir parçası olarak değerlendirilmelidir. Dolayısıyla anlatıların evrenleşmesi, Wolf’un (2017) kavramlarıyla açıklayacak olursak, evrenlerin absorbe etme sürecinde başlar. *Yüzüklerin Efendisi* ve *Yıldız Savaşları* anlatıları, *Mandalore’lu* (John Favreau, 2019) ve *Güç Yüzükleri* (Patrick Mckay, John D. Payne, 2022) ilk kez canlı çekim (*live action*) ürünlerle dizi mecrasına yolculuk etmişlerdir. *DC* evreni, *Batman v Superman: Adaletin Şafağı* (Zack Snyder, 2016) ve *Adalet Birliği* (Zack Snyder, 2017) filmlerinin başarısızlığı ardından daha küçük filmlere yönelmiştir. *Jurassic Park* markası, ikonik bir hâl almış adını 2015 tarihli *Jurassic World* (Colin Trevorrow) adlı filmle değiştirmiştir. *Dune* evreni, yalnızca iki filmin ardından *Dune: Prophecy* (Diane Ademu-John, Alison Schapker, 2024) isimli bir diziyle genişletilmiştir. Universal

Stüdyoları, *Mumya* (Alex Kurtzman, 2017) filmiyle başlayacak ve Frankenstein, Drakula, Van Helsing ve Dr. Jekyll ve Bay Hyde gibi karakterleri içerecek *Dark Universe* isimli bir evren projesini iptal etmiştir. Yönetmen M. Night Shyamalan'ın yönettiği *Kırılmaz* (2000), *Parçalanmış* (2016) ve *Cam* (2019) filmleri de bir evren inşa etmiş ve üçüncü filmde bir doruk noktası sunmuştur. Bu örnekler, sinema devlerinin sahip oldukları fikri mülkiyet ve evrenlerini ticari anlamda değerlendirmek için evrenleri ve mecralar arası aktiviteyi ön planda tuttuğunu göstermektedir.

Burada, yalnızca film ve dizi formatındaki ve yakın tarihte aktivite göstermiş evrenlerden birkaç örnek sunduk. Fakat video oyunlarının da transmedya aktiviteleri son dönemde çokça artmıştır. *The Last of Us*, *Devil May Cry*, *Cyberpunk 2077*, *Minecraft*, *Super Mario* fikri mülkiyetlerinin son 5 yıl içerisinde dizi ve filmlerinin ortaya çıkması istisna değildir. Medya şirketleri ve yaratıcı çalışanları, anlatıları transmedya kalıpları içerisinde yaratmaya veya buna uydurmaya devam etmektedir. Bu sebeple evrenler, anlatıların odak noktaları olarak kalmıştır. Wickverse'ün ilk ürünü olan *John Wick*'in birçok zorluk ve engelle karşı karşıya kaldığından giriş bölümünde bahsetmiştik. İlk filmin başarısı, evrenleşme hadisesinin nadir ve belki de tek örneği olan film serisinin üretilmesini mümkün kılmıştır. Bir sonraki bölüm, transmedya tartışmasından beslenerek örmüş olduğumuz çerçeve ve evrenleşme kavramı ışığında Wickverse'ü mercek altına alacaktır. İlk filmin karakter odaklı bir ürün olmasının anlatıdaki izleri ve devam filmlerinin bu tasarıdan nasıl uzaklaştığı filmlerin analiziyle açıklanmaya çalışılacaktır. Wickverse, transmedya anlatısını incelenecek olan dört filmin ötesine çoktan taşımıştır. Giriş bölümünde belirtilmiş olan dizi, oyun ve sanal gerçeklik deneyiminin yanı sıra bu satırların yazıldığı esnada çoktan duyurulmuş ve vizyona girmiş olan, serinin hayata geçmesinin zorluklarını anlatan *Wick Acidır* (Jeffrey Doe, 2025) adlı bir belgesel yayınlanmıştır. *Ballerina: John Wick Dünyasından* (Len Wiseman, 2025) ise yayın tarihi 6 Haziran 2025 olarak belirlenmiş bir *spin-off*¹⁰ filmidir. Wickverse'ün daha önce

¹⁰ *Spin-off*: Bir medya serisinin ana öyküsünden görece bağımsız olan ve genellikle daha düşük bütçeyle üretilmiş ürünü.

belirtildiđi üzere evrenleşmesinin istisnai bir durum olmasına ek olarak evrenin güncelliđi de tezin sunacađı transmedya anlatısı tartışmasını değerli kılmaktadır.

3. BÖLÜM

JOHN WICK FİLMLERİNDE EVRENLEŞME

Keanu Reeves'in başrolünü üstlendiği *John Wick* serisi, emekliye ayrılmış bir suikastçının ölümcül bir hastalık sebebiyle kaybettiği eşi Helen'in son hatırası olan köpeğin öldürülmesi nedeniyle intikam almak üzere suç dünyasına geri dönmesini anlatan ve Mayıs 2025 yılı itibarıyla dört filminden oluşan bir aksiyon film serisidir. Hayatının aşkıyla sıradan bir hayat kurabilme arzusuyla bu dünyadan uzaklaşmak John için hiç kolay olmamıştır. İzleyicinin karakterler arasında geçen diyaloglardan öğrendiğine göre emekli olabilmek üzere bir "imkânsız görev" yerine getirmesi gerekmiş, bunu başarabilmek için de birçok iyiliğe ihtiyaç duymuştur.

İlk filmde John'un büyük bir aşkla bağlı olduğu eşini kaybettikten sonra hayata tutunmasını mümkün kılan tek varlık olan köpeğini öldürenlerin peşine düşmesi, filmin temel çatışmasını oluşturmaktadır. Serinin başlangıcı olan film boyunca karakterin destansı geçmişi, müttefikleri ve düşmanları aracılığıyla izleyiciye aktarılır. John'un silah kullanma ve dövüş konusundaki efsanevi yetenekleri, adeta bir dans koreografisi oluşturur gibi titizlikle tasarlanmış dövüş ve çatışma sahnelerinde somutlaşır. Büyük bedeller ödeyerek kurtulduğu suikastçı geçmişine geri dönmüş olan John'u zor zamanlarda cep telefonundan izlediği karısının görüntüleri teselli eder. Eşinin anısına sadakati ilk filmde sayısız kez tekrar edilen ana karakter, film sonlandığında hedef aldığı herkesi alt etmiş ve hayatta kalmıştır. John, barınaktan kurtardığı uyutulacak olan köpeklerle birlikte eve dönmek üzere uzaklaşır. Kuşbakışı gördüğümüz New York imgeleriyle film son bulur.

Birinci filmin kapanış sahnesindeki görüntülerle ima edildiği üzere John'un niyeti intikamını aldıktan sonra sıradan hayatına geri dönmektir. Fakat işler düşündüğü gibi ilerlemez. Onun suç dünyasına geri dönmüş olmasının haberi, yeraltı organizasyonu "Yüksek Şura"¹¹ ve onu çevreleyen güçlerin dikkatini çekmiştir. İkinci filmde John, bu

¹¹ İngilizcesi "*high table*" olan ve yasa dışı operasyonlar yürüten suçluları kurallar çevresinde toplayan ve yöneten seçkin kişilerden oluşan topluluk.

“imkânsız görev” için bir markör¹² karşılığında yardım aldığı Santino D’Antonio tarafından göreve çağırılır. Markörler, bir yardımı ve ödenecek bir borcu temsil ederler. Herhangi bir zamanda karşılıklarının talep edilmesi yeraltı örgütü “Yüksek Şura” tarafından dayatılan iki kuraldan biridir. John, aralarında geçen konuşmada Santino’ya görevi kabul etmeyeceğini, dolayısıyla verdiği sözü yerine getirmek istemediğini söyler. Bunun üzerine, Santino, Yüksek Şura’nın ona tanıdığı hakla John’un evini yakıp yıkar. John ya Santino’nun herhangi bir talebini yerine getirecek ya da ölecektir. İtalyan suç organizasyonu Camorra’yı yönetebilmek için kardeşinden kurtulması gereken Santino, John’dan onu öldürmesini talep eder. John, görevini başarılı bir şekilde yerine getirir, fakat kendisini sıradan hayatından koparan ve evini harabeye çeviren kişiden intikam almadan işi bitmiş sayılamaz. John’un bu şekilde düşüneceğini öngören Santino, kardeşinin katilinin kellesine bir ödül koyar. John, hayatına geri dönmek için ödülün kaynağı olan Santino’dan kurtulmalıdır. Kovalamaca, Yüksek Şura’nın içerisindeki misafirlere dokunulmazlık sunduğu “Continental Hotel” isimli otellerin New York biriminde sona erer. Kurallar gereği burada suikastçıların birbirine zarar vermesi yasaktır. John, ömrünün kalanını bu otelde geçirebilecek zenginliğe sahip olan Santino’yu öldürerek Yüksek Şura’nın iki büyük günahından birini işler. İkinci filmde yeraltı organizasyonunun iki büyük kuralını tanıtan seri, ikinci filmin son dakikalarını üçüncü filme bir giriş yapmaya ayırır. John’un “excommunicado” olması, yani kural çiğnediği için organizasyondan aforoz edilmesi ve başına koyulan yüklü miktardaki ödül nedeniyle pek çok kişinin onun peşine düşmesi gelişmeleri seyirciye aktarılır. John’un başına bu sefer direkt olarak Yüksek Şura tarafından bir ödül konulmuştur. Excommunicado statüsü sona erene kadar, yani John ölene kadar bu ödül geçerliliğini koruyacaktır.

Serinin üçüncü filminde Fas’ın çöllerinde yaşayan Kadim isimli Yüksek Şura liderini bulmak ve ondan af dilemek için kendi elde ettiği bir markörden faydalanan John’a tek bir seçenek sunulur. Kellesine konulmuş para ödülünden kurtulması ve suç organizasyonuna tekrar kabul edilmesi için New York Continental Hotel yöneticisi eski dostu Winston’u öldürmesi ve ebediyen Yüksek Şura’ya hizmet etmesi talep edilir. Kabul ettiği bu görev için Amerika’ya geri dönen John, yüzük parmağını ve alyansını sözünün

¹² Yüksek Şura’nın kuralları tarafından korunan ve kan yemine dayanan bir borcun sembolü olan obje.

bir kanıtı olarak Kadim'e bırakmıştır. Fakat New York'ta işler Kadim'in istediği gibi ilerlemez. John, kendisine yardım ettiği için oteli kapatılmış ve aforoz edilmiş olan Winston'u Yüksek Şura askerlerine karşı savunur. Nihayetinde bir uzlaşmanın mümkün olması ve otelin operasyonunu sürdürebilmesi için Winston, Yüksek Şura'nın temsilcisi Hakemle bir anlaşma yapar ve John'un ölmesi gerektiğine karar verir. John, Winston'un tabancasından gelen kurşunlarla otelin çatısından metrelerce aşağı düşer. Yüksek Şura'nın kurallarının dışında bir güç olan Bowery Kralı tarafından kurtarılan John, bir sonraki filme kadar saklanacak ve iyileştirilecektir.

Dördüncü film, John'un kendini ve Winston'u kalıcı olarak excommunicado statüsünden kurtarmak için Yüksek Şura'ya sadık olan ve olmayan çeşitli güçlerden destek alarak Yüksek Şura'nın temsilcisi Fransız Markiyle bir düelloya erişme çabasını anlatır. Osaka Continental Hotel'i ve kendisini yetiştiren Ruska Roma ailesini Berlin'de ziyaret eden John, Paris Sacre-Cour'de gerçekleşecek olan düelloya erişmek için yüzlerce suikastçıyı alt eder. Düelloda amacına ulaşan John çok sayıda yara almıştır ve bitkin vaziyettedir. Dördüncü film, John'un eşinin yanında mezarının görülmesiyle sona erer. Karakterin gerçekten ölüp ölmediği konusunda net bir bilgi verilmez.

John Wick serisi, ilk bakışta geleneksel aksiyon sineması filmlerinin bir diğer örneği gibi gözükebilir. Sahnelerin büyük bir kısmı silahlı çatışmalardan oluşur ve karakterler şok edici dönüşümler sergilemek yerine çoğunlukla sunulmuş olan rollerine ve kişilik özelliklerine sadık kalırlar. Ancak *John Wick*'i alışageldiğimiz aksiyon sinemasından ayıran şey ne yaptığından ziyade, nasıl yaptığıdır. Seriyeye dahil olan filmlerde eklerde sunulmuş olan tabloda görüleceği üzere ortalama çekim süresi (*average shot length*) aksiyon sinemasının benzer örneklerinden daha uzundur. Seri, titiz bir koreografik planlama gerektiren dövüş sahneleri, müzik kullanımı, set ve karakter tasarımı ve inşa ettiği Wickverse ile seyircileri etkilemeyi başarmıştır. John Wick'in merkezinde olduğu bu evrende, kendi yasama, yürütme ve yargı organları bulunan ve devlet gibi işleyen suç örgütü, John Wick'le bağlantılı çok sayıda karakter oluşturulmasına ve olay örgüsünün dallanıp budaklanarak devam filmlerinin çekilmesine uygun bir malzeme sunar.

Radomir D. Kokes'in (2025) düzenli olarak güncellediği verilerden oluşturulan tabloya (Ek 3) baktığımızda serinin ilk filminin 3,6 saniye, ikinci filminin 4,3 saniye, üçüncü filminin 3,9 saniye, dördüncü filminin 4,6 saniyelik ortalama çekim süreleri olduğunu görürüz. Görüldüğü üzere yakın tarihli farklı aksiyon filmlerinden çok daha uzun çekim süreleriyle tasarlanmış olan seri kendini aksiyon sinemasında farklı kılmıştır. Aynı zamanda *Sarışın Bomba*, *Önemsiz Biri* ve *Suikast Treni* gibi *John Wick* serisinden ilham aldığını düşündüğümüz filmlerin de çekim süreleri uzun tutulmuştur. Çekim süreleri, aksiyon sinemasında geleneksel olarak kısa tutulur. İkinci bölümde tartışıldığı üzere Bordwell'e (2006) göre bu durum yazarın 1960'lı yılların ardından gelen dönüşümlerin temel öğelerinden biri olarak gördüğü yoğunlaştırılmış devamlılık kurgusu kavramıyla açıklanabilir. Film serisi, her bir ürününde ortalamanın üzerinde olan çekim sürelerini korumuş ve yoğunlaştırılmış devamlılık anlatısının aşırı geniş aç lens kullanımı, yakın planlar ve sürekli hareket hâlinde olan kamera gibi Bordwell'in sıraladığı öğelere eğilim göstermiştir.

Çağdaş aksiyon sinemasının kısa çekim süresine sahip filmlerinde ana karakterin bir düşmanını alt etmesinin ardından hızlı bir şekilde diğer düşmanına yönelmesi arasında yaşanan hareketler perdeye taşınmayacaktır. Bu boşlukları seyircinin hayal gücü doldurur. Silah şarjörleri değiştirilir, siper alınır, bir patlayıcı cepten çıkarılır. Perdeye taşınmayan bu detaylar, aksiyon filmlerinin ana karakterlerini seyircinin kendi bilincinde yüceltmesi için bir fırsat doğurmaktadır. Aksiyon filmleri karakterleri süper kahramanlığın sınırlarına erişen bir bedensel verimlilikle hareket eden canlılardır. Hayatları, verdikleri anlık doğru kararlara bağlıdır. Bu gelenekten farklı olarak *John Wick*'in aksiyon sahneleri, diğer filmlerin hayal gücüne bıraktığı boşlukların çoğunu seyircinin görebilmesini mümkün kılmıştır. John'un mermisinin tükendiğini ve alt ettiği bir suikastçının tabancasına eriştiğini görmek mümkün olur. Mühimmatı kısıtlı olduğu için rakiplerine olabildiğince yaklaşır ve tek bir ölümcül kurşunla onları alt eder. Kurşunu tükendiğinde tabancasını rakibine fırlatır veya çevresindeki eşyaları silah olarak kullanır. John'un silahlı çatışmalardaki verimliliği, dövüş sanatlarında ustalığıyla desteklenmiştir. Her bir çatışmayı daha önce onlarca kez gerçekleştirmiş gibi bir ustalık sergiler. Rakiplerinin hareketlerini çoğu zaman doğru bir şekilde öngörür. Keanu Reeves'in *Matrix* serisinin aksiyon sahneleri için birlikte çalıştığı Chad Stahelski'nin yönettiği film

serisi, oyunculuk hatalarını gizleyecek şekilde kesilmez. Uzun süren çekimler için aksiyonun hatasız bir şekilde gerçekleştirilmesi gerekmiştir. Bu sayede John'un bir planda birçok düşman alt etmesinin gerektirdiği antrenmanın sonuçlarını hayranlıkla izlememiz mümkün kılar.

Çekim sürelerinin uzunluğu, John'un vurulmaya müsait olduğu birçok anın varlığını da seyirciye gösterir. John'un rakipleri, serinin ilk filminden beri deneyimli suikastçılar olmuşlardır. Dolayısıyla silahlarından çıkan kurşunların hedefi ıskalması yüksek bir olasılık değildir. John, birçok kez vurulur. Wickverse'ün tezin savunduğu üzere ikinci filmde başlayan evrenleşmesinden sonra “mümkün kıldığı” kurşun geçirmez takım elbiseler, John'un büyük acılar çekse de hayatına devam etmesini sağlar. Acıdan kıvrandığı, yaralandığını fark ettiği anlar, John'un sayıca orantısız olarak yüzleştiği rakiplerini alt ederken kıl payı hayatta kaldığını seyircilere hissettirmektedir. Lisa Coulthard ve Lindsay Steenberg; (2022) Keanu Reeves'in “gotik, neoklasik ve modernist” ortamlarda sergilediği bu performansını bir dansa benzetmişlerdir (s. 42). İlk filmin Red Circle gece kulübünde yaşanan çatışması, Coulthard ve Steenberg için adeta bir müzikalin dans sekansı gibidir (s. 45). Müzikallerin dans performanslarının gerektirdiği koreografik özenin bir aksiyon filminin çatışma sahnesi için *John Wick* filmlerinde ortaya çıkışı, Hollywood aksiyon sineması hayranları için son derece yenilikçi bir yaklaşımdır.¹³ “Dans gibi” olarak tanımlayabileceğimiz bu koreografik dövüş stili, popüler ve akademik mecralarda *gun fu* kavramıyla karşılaşılır. Geçmiş Hong Kong aksiyon sinemasına dayanan stil, fiziksel olarak yakın temas gerektiren, kısa ve öz bedensel manevraların kullanıldığı bir silahlı çatışma biçimidir. Kulezic-Wilson, (2015, s. 26) Hong Kong ve Çin dövüş sanatlarından etkilenerek yeni bir “görsel-işitsel kinesis” sunan filmlere örnek olarak *Matrix*'i vermiştir. “Abartılı ifadeler, koreografik aksiyon, hızlı montaj, artırılmış ses efektleri ve müzik” (2015, s. 26) sayesinde oluşturulan bu yeni tip sinema eserleri, Kulezic-Wilson'a göre anlatı sinemasında (*narrative film*) seyircide fiziksel duyum (*physical sensation*) yaratmanın bir yolunu bulmuşlardır (s. 26-27). Dövüş sanatlarının tabancalarla bir araya geldiği film serisi, çağdaş bir gun fu türü örneği olarak

¹³ Bu tez henüz öneri aşamasındayken yazarın ilk tespitlerinden biri *John Wick*'in bir müzikal filme çok benzediği olmuştur.

görülmelidir. Thanouli (2006) 1960'lı yıllardan sonra ortaya çıkmış post-klasik anlatı filmlerinin türsel melezleşme ürünü olduklarını belirtmiştir. Türlerle bir “arkeolojik tavır” ile yaklaşan bu filmler, birçok türe ve tür filmine referanslar ve esinlenmeler ile bağlı olmaktadır (s. 187-188). Gun fu, ikinci bölümden hatırlayacağımız üzere, Hong Kong'da ortaya çıkmış, geleneksel dövüş sanatlarını ve Hollywood'un suç filmlerini birleştiren bir alt türdür. *John Wick* serisinin bu tanıma fazlasıyla uygun olması bir tesadüf değildir. John Wick'i canlandıran Keanu Reeves, giriş bölümünde bahsedildiği üzere *Matrix*'de beraber çalıştığı isimler aracılığıyla serinin başrol oyuncusu olarak seçilmiştir. Yaratıcı ekip, çatışma sahnelerinin tasarımı, bir evren inşa ederken devam filmlerinin üretilmesi, her ikisinde de Keanu Reeves'in yer alması gibi ortaklıklar çerçevesinde *John Wick*'deki stilistik tercihler, *Matrix*'le ilişkilendirilebilir.

Film serisinde işlenen olaylar özellikle devam filmlerinde dünyanın dört bir köşesine uzanmış olsa da New York şehri filmin yalnızca estetik açıdan merkezi değil, aynı zamanda anlatının önemli bir parçası olmuştur. Film serisinde görüldüğü üzere dışarıdan bakıldığında sıradan görünen hayatın ardında ve şehrin görünen yüzünün ötesinde gizli bir suç organizasyonu yer almaktadır. *John Wick*, New York'un dış mekânlarında değişiklik yapma ihtiyacı duymaz. Birbirini andıran apartmanları, gökdelenleri, köprüleri, metro istasyonları, neredeyse monokrom renk paletiyle üretilmiş arabaları ve loş aydınlatmayla görüntülenen sokaklarıyla inşa edilen New York imgesi ilk bakışta bildiğimiz dünyanın bir parçası gibidir. Ancak, iç mekânlar, bu sıradanlığın ardında gizlenen yasadışı dünyayı açığa çıkarır. Continental Hotel'in Greko Romen dünyasının tapınaklarını andıran yapısal kolonları ve Red Circle gece kulübünün bir hamamı andıran, tuğlalardan örülmüş havuzları vardır. Özellikle serinin ilk filminde *film noir*¹⁴ izlerini takip etmek güç değildir. Yalnızca emekliye ayrılmış bir suikastçinin öyküsünü anlatmasıyla değil, New York şehrinin yarattığı umutsuzluk ve “kentsel orman” (*urban jungle*) hissi, yüksek kontrastlı aydınlatması ve soluk renk paleti bu benzerliği kurmamızı sağlar. Gündüz çekimleri görece az sayıdadır ve büyük gelişmeler gece vakti yaşanır.

¹⁴ *Film noir*, ya da kara film, 1940 ve 1950'li yıllarda Hollywood'da ortaya çıkan, Alman dışavurumculuğundan beslenmiş ve genellikle suç ve şiddet içeren, siyah beyaz görüntüsüyle akıllarda yer edinmiş film geleneği.

Devam filmlerinde John'un farklı ülkelere yolculuğu sırasında bu estetiğin yok olduğunu görürüz. Ziyaret edilen şehirler ve Continental Hotel şubeleri kendine has bir tasarımla karşımıza çıkarak içinde yer aldığı coğrafyanın izlerini taşır. Ancak mekânlarda yaşanan değişiklik serinin ana karakterine yansımaz. John'u karakterize eden özellikler sabittir. Mi Jeong Lee (2022) için John'un ilk filmdeki çok hünerliliğinin veya "kozmopolitanlığı"nın içi boştur. Ancak devam filmlerinde karakterin farklı coğrafyalara yolculuk etmesi ve nihayetinde New York'a geri dönmesiyle bu "kozmopolitan" statü New York'ta temellenmiş olur ve karakterin yolculuğunu yansıtır (s. 304-307).

Daha önce belirtildiği üzere *John Wick* serisini ayırt edici hâle getiren, serinin devam filmlerinin çekilmesinin yanı sıra farklı mecralarda da varlık göstermesini mümkün kılan şey inşa edilen evren, yani Wickverse'tür. Seride suç örgütü devlet benzeri son derece organize bir yapılanmadır. Yüksek Şura'nın himayesi suikastçıların çoğunluğu tarafından kabul görmüştür. Özel işlemeli altın sikkelerle işleyen bir ekonomisi bulunan yapıdan gelir elde eden hizmet sektörü çalışanları vardır. Suikast görevlerinden elde ettikleri gelirle her bir mensup yeni silahlar, bilgi, konaklama veya sıradan bir içecek satın alabilir. Yüksek Şura, organizasyonun üyelerine güvenli bölgeler ve yasadışı ticaret olanakları sunarken aynı zamanda birtakım kurallarla kendini korur ve bu kuralları dayatmak için çeşitli yöntemlere başvurur. Suikastçılar arasında kabul görmüş bu kurallar, seyircinin yeni tanıştığı bir toplumun yasaları gibidir. Wickverse, gerçek hayattan uzak bir topluluk inşa ederek film serisini sıradan insana yabancı bir evrende konumlandırmıştır. İkinci bölümde fantastik ve bilim kurgu türlerinin gerçekten uzak olmalarının onları transmedya anlatılara uyumlu kıldığına değinilmiştir. *John Wick* serisi, her ne kadar tanıdığımız ve yaşadığımız gezegenin mekânlarında yaşanan olayları anlatıyor olsa da farklı bir yaşam ve var olma biçimini anlatarak evrenleşmesi sırasında gerçekten uzaklaşmış ve transmedyaya uyumlu hâle gelmiştir. Yabancı bir topluluk, birçok bilinmezi berabere getirmektedir. Cezalar, kurallar ve yaşanacak her gelişme hakkındaki seyircilerin varsayımları, kodları bilinmeyen bir toplulukla karşı karşıya kaldıklarında geçersiz hâle gelmektedir. Yüksek Şura'nın John gibi oyunbozanlık yapan kişileri cezalandırılma şekli de kendine hastır. Alistığımız hapis/toplum hizmeti/meslekten menedilmek gibi uygulamalar söz konusu olamaz. Bu yabancı topluluğun kuralları olduğu gibi ritüelleri ve mitleri de vardır. Bu mitlerden biri ana karakterimiz John Wick efsanesidir. Yalnızca

“Baba Yaga” takma adıyla gerçekleştirdiği imkânsız görev değil, serinin devam filmlerinde üstesinden geldiği zorlu görevler ve Yüksek Şura’ya başkaldırısı da evrenin mitlerinin bir parçasıdır. Bunun yanı sıra, suç ailelerinin her biri tarikat benzeri geleneksel yapılarla kendilerini kuşatmıştır. Yalnızca kişisel kazanımlar için değil, bir birlik ve güven hissi için de gruplaşmalar söz konusudur. John’un ve önemli yan karakterlerin hikâyelerinde her zaman bilinmeyenler vardır. Ana karakterlerin seyirci tarafından bilinmeyen özellikleri yeni öykü çizgileri oluşturmanı bir yolunu sunar. Bu kısımda film serisinde anlatılan olaylara ve seride inşa edilen evrene ilişkin genel bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. İlerleyen başlıklarda, serinin ilk filmi, devam filmleriyle karşılaştırılacaktır. Bu karşılaştırma, yöntemsel olarak anlatıya odaklanacak; film serisinin evren inşa etme biçimini ve bu süreçteki dönüşümünü açığa çıkarmaya çalışacaktır. Filmler kare kare çözümlenmekten ziyade çok anlatısal bir analiz yapılacaktır. Bunun yanı sıra anlatıdaki dönüşümlere paralel olarak mizansene ve sinematografiye yansıyan değişikliklere de zaman zaman yer verilecektir. Karakterler ve zaman/mekân, ikinci bölümde tartışıldığı üzere klasik anlatı sineması ve ardından gelen Hollywood anlatıları için her zaman hayati önem taşımıştır. Bunlara ek olarak, sinemasal evrenin anlatıda nasıl inşa edildiğini ön plana taşımak da oldukça önemlidir. Evrenleşme özgün kavramı etrafında örülecek olan analiz karakterler, zaman/mekân ve anlatı evreninin inşası olmak üzere üç ana kategori çerçevesinde ilerleyecektir. Öncelikle ilk film, devam filmleriyle yapılacak karşılaştırmanın temelini oluşturması nedeniyle ele alınacaktır. Daha sonra, 2017, 2019 ve 2023 tarihli filmlerde anlatıda evrenleşmenin sebep olduğu değişiklikler, örnekler üzerinden tartışılacaktır.

3.1. JOHN WICK (2014)

3.1.1. Karakterlerin İnşası, Anlatıdaki İşlev ve Motivasyonları

3.1.1.1. John Wick

John Wick, Hollywood filmlerinin birçoğu gibi ana karakterin kararları, hedefleri ve kişilik özelliklerinin yön verdiği bir anlatıdır. Ticari sinemanın temel unsurlarından biri olan ana karakterin özdeşleşmeye uygun bir arzu nesnesi olarak sunulması John Wick için de geçerlidir. Filmin ana karakteri John, eşini kaybettikten sonra hayata tutunabilecek iki şeye sahiptir: Köpek Daisy ve klasik arabası. Arabasına karşı özel bir sevgi ve sadakat

hisseder. Eşi Helen, kendisinin vefatının ardından John'un bağlanabileceği tek şeyin 1969 model Ford Mustang'ı olacağını öngörmüştür. Fakat bunun onun için yeterli olmayacağını düşünerek ölümünden sonra John'a teslim edilen köpeği hediye olarak bırakmıştır. Helen'a göre bu emanet John'un hayatına devam edebilmesini sağlayacaktır. John, havaalanının boş bir bölgesinde aracının sınırlarını zorlarken düşüncelere dalar ve geç fren yapar. Bu an, eşinin hatırası olan köpek Daisy'nin yanında olmaması durumunda John'un sonu olabilecek bir andır. Helen'ın düşündüğü şekilde bir anlamda Daisy John'u hayata bağlamış olur. Arabada John'un dışa vurmadığı hisleri de açığa çıkmaktadır. Eşinin cenazesi sırasında veya evinde yalnız kaldığında çığlık atamaz, fakat aracının içinde bu mümkündür. John'un araçta attığı çığlık, baskıladığı duygularını anlık olarak izleyiciyle paylaşmasıdır. Karakterin içe dönük kişiliği olduğunu anlarız. Acısını paylaşmakta zorlanmış, fakat içindeki öfkeyi bir şekilde dışa vurma ihtiyacı duymuştur. Helen ve Helen'ın vekili olarak Daisy, sıradan hayatın ve mutluluk, huzur gibi hislerin sembolüdür. John, Daisy'nin öldürülmesinden sonra öfkesini bastıramaz hâle gelecek ve intikamın peşine düşecektir.

Klasik bir kas arabası¹⁵ (*muscle car*) ve yavru köpek karakteri hayata bağlayan şeyler olmalarının yanı sıra onun omuzundaki melek ve şeytan gibilerdir. Papatya gibi narin bir çiçek resminin bulunduğu bir kart beraberinde ana karakterin evine teslim edilen yavru köpek, yeni bir hayatın John için mümkün olmasını amaçlayan bir hediyedir. Bunun aksine eski fakat kusursuz işlevsellikte çalışan Mustang, John'un geçmişinin mükemmelliğinin hâlâ karakterin bir parçası olduğunun sembolü olur. Daisy ve Mustang, John için iki farklı hayat rotasıdır. Bu zıtlık *John Wick*'in temel ikiliklerinden biri olan medeniyet/barbarlığa ilişkin ipuçları verir. Film, ana karakterle özdeşleşmenin mümkün olabilmesi için ilk dakikalarında yalnızca onun hakkında bilgi vermiştir. Gelecek olaylarda da karakteri takip eden bakış açısından taviz verilmeyecek, herhangi bir yan karakterin hayat görüşü John'unkiyle çatışacak şekilde sunulmayacaktır. Iosef ve John arasındaki çatışma evrenin çeşitli dinamikleri sebebiyle ortaya çıkmamıştır. *DC* evreninin Batman karakterinin intikam peşine düşmesi, genellikle suç oranının yüksek olduğu

¹⁵ İngilizcede *muscle car* olarak adlandırılan, yüksek performansı ile pazarlanan iki kapılı ve genellikle sekiz silindirli motorlar barındıran, 1960-1970 yıllarında Amerika'da üretilen otomobil türü.

Gotham şehrinde Bruce Wayne'in "sıradan" bir sorgun sırasında anne ve babasını kaybetmesinde temellenir.¹⁶ Bu, *John Wick*'in aksine film evreninde temellenen bir kışkırtıcı olaydır. Batman'in ailesini katleden kişinin kimliği genellikle belirsizdir. O katil, şehrin çürük sosyal yapısının ve gelir adaletsizliğinin bir sonucu olarak var olur. Fakat *John Wick*'in öyküsünde bireysel bir düşmanlık söz konusudur. Ayrıca seyircinin çok sevdiği eşini kaybetmiş, derin bir acı içerisinde olan bir karakterle karşı karşıya olması, yani Iosef ile John arasında kurulan ikili karşıtlık John'la duygusal bağ kurmayı mümkün kılmıştır. John'un benzin istasyonunda karşılaştığı ve onun arabasını beğenen Iosef, John'a aracının fiyatını sorar, John ise satılık olmadığı cevabını verir. İki karakter arasındaki diyalog, Iosef'in Rusça yaptığı saygısızca aşağılamalara John'un yine Rusça verdiği karşılıkla sona erer. Iosef, John'u kızdıran kışkırtıcı olaydan önce saygısız ve şımarık yönleriyle tanıtılmıştır. Aynı gece adamlarıyla John'un evine gelerek Daisy'i öldüren ve arabayı çalan Iosef'in kötülüğü karşısında John'un devamında gelecek olan öldürme eylemleri meşru bir zemin kazanmıştır. Böylece John geçmişte suç dünyasının bir parçası olan bir katil olarak değil, insanüstü becerilere sahip efsanevi bir kişi ve yas sürecinde hayatla kurduğu son bağ elinden alınmış bir mağdur olarak sunulmuştur. John ile seyirci arasındaki bağın kurulabilmesi bu anlamda evrensel duygular sayesinde mümkün olmuştur.

İlk film, John'a Amerikan "muscle car" kategorisinde rekabet eden üç markadan da birer araç kullanması için fırsat sunmuştur. Ford, Chevrolet ve Dodge, filmde yer alan Amerikan yerli üretim otomobil sektöründe birbirleriyle rekabet hâlinde olan kas arabası üreticileridir. Fakat John'un arabası yalnızca bir Amerikan klasiği olması nedeniyle özel değildir. Owen R. Horton, (2022) John'un arabasının Aurelio tarafından modern teknolojilerle donatıldığını tespit eder ve bu durumu onun zamansal kopukluğuna bir örnek olarak değerlendirir (s. 347). John, eşine olan özlemi nedeniyle geçmiş anılarını hatırlayarak hayatına devam etmek için sebep bulan bir karakterdir. Birçok kez karakteri eşinin bir videosunu izlerken görürüz. Klasik araçlara olan bağı da geçmişe duyduğu sadakatin bir diğer sembolü olarak okunabilir. Ancak ilk film, her klasik Amerikan

¹⁶ DC evreninde çoğu karakter gibi Batman'in de köken hikâyesi farklı şekillerde çok kez türetilmiştir. Burada anlatılan, yazarlar tarafından sıkça tercih edilmiş olan bir eğilimdir.

arabası hayranının bağ kurabileceği bir otomobili John'un kullanmasını sağlayarak filmle ilişkili ürünlerin tüketimini (model arabalar, posterler, vs.) teşvik ederken aynı zamanda John'un araç tercihinde seçici olmadığını da göstermiştir. Seri boyunca birçok ulaşım aracı (motosiklet, at, farklı otomobiller, metro) kullanacak olan ana karakter, araçlı çatışma hünerlerinin limitlerini her zaman bir klasik Amerikan arabasıyla sergileyecektir. Bu bağlamda karakterin Amerikan heteroseksüel erkek kimliğinin özelliklerinin altının çizildiğini söylemek mümkündür. Suikastçılıktan emekli olmuş olan bir kişinin birçok düşmanı olabileceğini ve bu sebeple kimliğini gizli tutmak isteyeceği düşünülebilir. Fakat John dikkat çekici bir klasik araç kullanarak Iosef'in dikkatini çekmiş ve böylelikle filmin olay örgüsü başlatılmıştır. Bu durum yine karakterin seçici zevklerine işaret eder ve anlatının karakteri ön plana çıkardığı yorumunda bulunmamıza imkân sağlar. Eski ve yeninin John'un otomobili aracılığıyla bir araya gelmesi, kas arabalarının suç filmlerindeki popülerliğinden faydalanan bir türsel klişe olurken aynı zamanda bu tip araçların taşıdığı kültürel miras değerini John'un önemseydiğini göstererek karakter ile seyircinin bağ kurmasını kolaylaştırır.

Ana karaktere hitap ederken tam adı olan John Wick'i veya yalnızca Wick'i kullananlar, çoğunlukla yeraltı suç organizasyonu ile bağları olan karakterlerdir. Bu insanlar için John Wick adı korkulacak bir mittir. Ana karakterin ismi o kadar güçlüdür ki, John sıradan bir hayat sürdürmeye karar verdiğinde kendini korumak adına ismini değiştirmemiştir. İkinci filmde öğreneceğimiz üzere John suç dünyasındaki bağlantılarından ev adresini de gizlememiştir. Ancak Iosef gibi bir cahil John Wick'e saldırmak gibi bir hatayı yapabilecektir. Iosef'in John Wick'in hedefi olması, yer altı dünyasının yetişkinlere özel bir kulüp olduğunu ve mensubu olmanın oldukça riskli olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla her bir üyenin kuralları bilmesi, hedeflerini ve risklerini doğru tartması gerekmektedir. Iosef, yetişkinlerin dünyasında bir çocuktur. Orada olmaması gerekir. Organizasyonun tam anlamıyla üyesi olan yetişkin bireyler, birbirlerine karşı dürüstlerdir. John, Viggo'nun oğlunu öldüreceği gerçeğini hiçbir zaman gizlememiştir. Bu, John'un öngörülebilirliğine rağmen durdurulamayacak kadar güçlü bir mit olduğuna işaret ederken aynı zamanda suç dünyasındaki anlaşmazlıkların çoğunlukla ölümle sonuçlanmasının kabul gördüğünü göstermektedir. Aynı şekilde Aurelio, Iosef'e yumruk attığını açıkça kabul etmiştir. Bu dürüstlük, organizasyon üyeleri arasında "medeni"

etkileşimler sağlanması için bir gereksinimdir. Viggo, oğlunu kurtaracağından umutlu olmasa da medeni bir şekilde John'la anlaşmak için bir teklif sunmuştur. John'un sessizliği yeterli bir yanıt olur. Iosef ise babasının karşısına çıktığında John'a yaptıklarını gizlemiştir. Viggo, Iosef'i bir darbeyeyle yere sermeden önce ceketine küçümser bir şekilde iltifat eder. Bu hareket, ceketin bir sembolü olduğu olgunluğun Viggo tarafından ciddiye alınmadığını göstermektedir. Viggo, oğlunu kaybedecek olmanın öfkesini yine oğlundan çıkarmıştır. Her şeye rağmen masumiyetini korumuş olan Marcus'a işkence ederek onu katletmesi de benzer bir olay olarak karakterin acımasızlığını ve çevresine verdiği zararı gösterir. Viggo da affedilebilirliğini her bir hareketiyle yitiren bir karakter olmuştur.

John karakterine odaklı anlatı, karakterin kişilik özellikleri ve kararları doğrultusunda ilerlemiştir. John, intikam almayı seçtiği için Iosef'in peşine düşer. Hiçbir güç tarafından buna zorlanmaz. Bunu destekleyecek şekilde, John'un davranışları da film evreni içerisinde sorgulanmamıştır. Aurelio ve Viggo, John'un Iosef'i neden avladığını anlamlandırabilecek karakterlerden bazılarıdır. Kurulmuş olan dünya ve bu dünyaya ait yan karakterler, John'un kararlarıyla çatışmamaktadır. Ona hizmet eden ve destek olan yan karakterler tasarlandığı gibi açık şekilde rakip olanlar da vardır. Ana karakterin hedefine uzanan yolculuğundaki adımlarını atabilmesi için tasarlanmış olan film evreni, John Wick karakterini diğerlerinden üstün bir suikastçi olarak ayırtmış ve spot ışığını ona yöneltmiştir. Daha önce de belirtildiği üzere John ile kötüler arasında kurulan ikili karşıtlık da izleyiciyi John'un tarafında olmaya, onun eylemlerini meşru göstermeye davet eder.

3.1.1.2. Diğerleri

Daisy'nin katledilmesi, Viggo'nun oğlu Iosef'in ne denli acımasız biri olduğunu gösterirken aynı zamanda ana karakterin büyük zorluklarla kurmuş olduğu düzeni intikam uğruna geride bırakmasına neden olmuştur. Seyircinin Iosef'in iyi olabileceği ihtimalini düşünmesi mümkün olmayacaktır. Iosef, serinin herhangi bir bakış açısından hareketlerini meşrulaştıramayacağı tek kötü karakterdir. Gelecek karakterler, Yüksek Şura'nın sömürücü kurallarını benimsemiş ve sistemlerinin çürük değerlerini kabullenmiş olmalarından doğan bir kötülük sergileyeceklerdir. Her birinin bir amacı ve amaçlarını bir şekilde anlamlı kılan bazı düşünceleri vardır. Iosef ise bu karakterlerin

yanında şımarık ve kibirli bir çocuk olarak kalmıştır. Iosef, karakter odaklı bir hikâye için doğru kötü karakter taslağı olmuştur. John, yeteneklerine rağmen mütevazı bir karakter olarak seyircinin karşısına çıkmaktadır. Çevresinden gördüğü saygı, onun kibirlenmesine sebep olmamıştır. Gelecek filmlerdeki karakterlere karşı verilecek savaşlar, aslında sisteme karşı bir mücadelenin bir parçası olurken Iosef'in peşine düşmek John'un içinde bulunduğu suç dünyası hakkında kararlar verdiği ve kendi hayat görüşünü sergilediği bir durum olmamıştır. John, acımasız fakat meşru zemine sahip bir biçimde Iosef'in peşine düşer. Acımasızlığı, yakın zamanda kaybetmiş olduğu eşinin ve köpeğinin acısıyla açıklanabilir ve affedilir olur.

Suç dünyası mensuplarının birbirleriyle olan etkileşimleri, benzer konuları işleyen filmlerden aşına olduğumuz şekilde gerçekleşir. Wickverse'nin özgün kuralları bu etkileşimlerde devreye girmez, çünkü henüz tasarlanmamış ve tanıtılmamışlardır. Takım elbiseler, suç dünyasının önemli bir parçasıdır. Her biri bir katil olan organizasyon üyeleri, şiddetle örülü var olma biçimleriyle çelişen bir şekilde, birer iş insanı gibi giyinirler. Geleneksel olarak bir takım elbise, güvenilirliğin ve ait olunan organizasyona sadakatin bir sembolü olmuştur. Kısıtlayıcı bir giyim olarak münhasır bir gruba hizmet etmenin gösterenidir. Pahalı bir seçim olarak organizasyonun üyelerine bahsettiği ekonomik zenginliğin temsili olarak da görülebilir. Iosef'in ceketinin içine bir gömlek yerine tişört tercih ediyor olması, yetişkinler dünyasına ait olmadığına dair bir diğer gösterge olarak yorumlanabilir. Viggo'nun adamlarının giyiminde video oyunlarında düşmanları işaretlemek için kullanılan kırmızı renk hâkimdir. Seyircinin düşmanı tespit edebilmesi bu sayede görece kolaylaştırılmıştır. Kırmızı gömlekler, Red Circle gece kulübünde sivilleri ve düşmanları ayırt etmemizi mümkün kılmaktadır. Sivil yaşama nüfuz etmiş olan suç dünyasının üyelerini görünür kılmak, filmin amaçladığı bir şeydir. Gelecek filmlerde suç dünyasının üyeleri ile sıradan insanlar arasındaki görsel ayrım kaybolacaktır. Buna göre ilk filmin suç dünyasının dışından içeriye bakan ve o dünyaya yabancı olan (evrenin ilk ürününü olması bunu zorunlu kılmaktadır) seyircilerin oryantasyonunu kolaylaştırmayı amaçlayan bir anlatıya sahip olduğunu söylemek mümkündür. Aynı zamanda kırmızı rengin Iosef karakterinin kostüm tasarımında kullanılmaması da karakterin dünyaya ait olmadığına dair bir diğer göstereni olur. Red Circle'da Viggo'nun adamlarının aksine Iosef neredeyse çıplaktır. Acımasızlığı ve

caniliği bir tarafa bırakıldığında Iosef yalnızca bir çocuktur. Takım elbiseler, aynı zamanda karakterlerin bedenleri gizler. John'un ve Viggo'nun dövmelele dolu etkileyici bedenleri filmde nadiren görünür kılınmıştır. Dövmeler, geçmiş başarıların, atlatılmış testlerin ve ait olunan grupların kalıcı izleridir. Otelin baristasının bedeni dahi dövmelele kaplıdır, ancak hizmet verdiği kişilerden bu dövmelele gizlemesi gerekmemiştir. Iosef'in bedeni, John'a göre çok daha az dövmelele kaplıdır. Babası ve iş ortakları gibi ceket giyiyor olması, yeraltı organizasyonundaki toyluğunu gizleme çabasından kaynaklanıyor olabilir. Iosef, yeraltı dünyasının bir parçası olmadığı hâlde, ona bu dünyaya aitmiş izlenimi verecek profesyonel bir dış görünüş kazandırılmıştır. Ancak asıl ilginç olan, dövmelelele suç dünyasındaki popülerliğine karşın hiçbir şekilde anlamlandırılmış olmamalarıdır. Seyirci, bunların grupların sembolleri veya atlatılmış testlerin izleri olduklarını tahmin etmekle kalır. Bu grupların veya testlerin ne olduđuyla ilgili ipucu verilmemiştir, ancak bu dünyanın bir parçası olan ana karakterlerin her birinin birçok dövmelele olması, merak uyandırıcıdır.

Bu dünyada, suikastçılığı en iyi şekilde sürdürebilen isimler ün kazanır. Wick'in suikastçılar camiasındaki statüsü, film boyunca tekrar edilmiştir. Keanu Reeves'in aksiyon sinemasındaki geçmişı, yıldız tartışmasında belirtildiğı üzere *John Wick*'in vizyona girdiğı 2014 yılında unutulmaya yüz tutmuştur. Filmde, Reeves'in rakipleri ve dostlarının kendisinin durdurulamaz bir kuvvet olduğunu onaylamasıyla seyircinin aktörü bir katil olarak kabul etmesi sağlanmıştır. Viggo, oğlunun Wick'e saldırısının zamanlamasından yakındır. Eşini kaybetmesinin hemen ardından yaşanan olayların John'u sinirlendireceğini belirtmemiştir, fakat söylemek istediğinin bu olduğı açıktır. Seyircinin John Wick'i tanınması bu şekilde mümkün olmuştur. John'un efsanevi statüsünü kabul eden karakterler, aksiyon sineması hayranlarının akıllarında yer edinmiş isimler tarafından canlandırılmıştır. Ian McShane, *Karayip Korsanları* (Rob Marshall, 2011), *Ölüm Yarışı* (Paul Anderson, 2008) ve *Zafer Bizimdir* (Joseph McGinthy Nichol, 2006) filmleriyle, Michael Nyqvist *Görevimiz Tehlike 4* (Brad Bird, 2011) ve *Ejderha Dövmeli Kız* (David Fincher, 2012) filmleriyle ve Willem DaFoe *Amerikan Sapiğı* (Mary Harron, 2000), *Örümcek-Adam* (Sam Raimi, 2002) ve *Mississippi Yanıyor* (Alan Parker, 1988) filmleriyle akıllara gelen oyuncularlardır. Önceki bölümde transmedya eserlerin birçoğunun köken hikâyeleri (*origin story*) sunan filmlerle başladığından bahsetmiştik. Bu seyirci

oryantasyonu sayesinde ilk film bir köken hikâyesi sunarken zorlanmamıştır. John Wick karakteri ile Keanu Reeves'in kimliği hızlı bir şekilde bütünleşmiştir. Buna aynı zamanda karakterin sessiz ve sade mizacı da izin vermiştir. Kısa cümleler kuran ve kesin kararlar veren karakterin aklından geçenlerin filmin ait olduğu suç/aksiyon türlerinin ana karakterlerinde sık görülen bir özellik olması, karakteri tahmin edilebilir yapmış ve seyircinin özdeşleşme sürecini hızlandırmıştır.

3.1.2. Filmsel Zamanın İnşası ve Mekân Tasarımı

3.1.2.1. Filmsel Zaman

İlk film, bir takım elbiseli adamın bitkin bedenini hasar almış bir araçtan fırlatarak cebinden çıkardığı cep telefonundan bir kadının videosunu izlemesiyle açılır. John olduğunu öğreneceğimiz bu adamın sürdüğü mahvolmuş arabanın radyosundan duyulan olumlu hava durumu tahminleri, geçmiş günlerin aksine güneşli bir sabahın haberini vererek olumlu bir geleceğe işaret etmektedir. Karakterin izlediği videodaki kadın, sevdiği insandır. Filmin yanıtlamak üzere oluşturduğu soru “bu adam kim ve nasıl bu hâle geldi?” olarak belirlenmiştir. Bu soru, karakterin öyküsünün anlatılacağı bir film ile karşı karşıya olduğumuzu göstermektedir. Filmin kronolojik olarak sona yakın bir kısımdan bir kesitle başlamasıyla, döngüsel bir yapı kurulmuştur. Açılış sahnesinde gördüklerimiz zamansal olarak John'un intikamını almak üzere attığı adımların en önemlisinin ardından gelen yerdir. *John Wick* serisinin olaylarına seyircinin dahil olması ve zamansal senkronizasyonun sağlanması, ilk filmin sona ermesiyle mümkün olacaktır. İlk film boyunca takip ettiğimiz olay örgüsü, çoktan yaşanmış bir macera olarak anlatılmıştır. Bu anlamda ilk filmi bir köken hikâyesi olarak değerlendirmek mümkündür. Filmsel zamanın döngüsel yapısını bu şekilde yorumlarsak *John Wick* serisinin köken hikâyesi (ilk filmin olayları) içinde bir köken hikâyesi (Baba Yaga ve imkânsız görevi) anlattığı ve çok katmanlı bir geçmiş anlayışı kurduğu söylenebilecektir. Katmanlar gizemi, gizem ise merakı tetikler ve yeni olay örgülerini başlatır. Seyirci, bu film sona erdiğinde başlangıçta ipucunu edindiği olay örgüsünün sonuna ulaşmıştır. Anlatıcı, anlatmak istediği hikâyeyi aktarmıştır. Bu anlamda, seyirci, başlatılmış olan olay örgüsünün sonuna erişebilmiş ve bütün bir hikâye seyretmiş olur.

Karakter odaklı anlatı, karakterin doğru hamleyi çoktan bildiğini varsaymıştır. John'un, arabasını aramak için Aurelio'ya gitmesi gerektiğini Winston'la yapacağı bir telefon görüşmesinden öğrenmemiş veya yaralı bir şekilde otele geri döndüğünde bir doktorun otel içerisinde hizmet verip vermediğini sormamıştır. Aurelio'nun arabası hakkında bilgi sahibi olabileceğini öngörmüş olduğu gibi otelin bir doktor hizmeti olduğunu da bilmektedir. Filmsel zaman, karakterin bir şeyler çözmek için harcadığı vakitle doldurulmamış; onu yeraltı dünyasına hâkim biri olarak tanıyamız için davranışlarının sergilendiği bir olay örgüsünün anlatılmasıyla doldurulmuştur. Bir diğer deyişle, John Wick'i karşılaştığı durumlar ve gelişmeler yönlendirmemiş, kişiliği ve kararları yönlendirmiştir. Film zamanının karakterin görevinde ilerlemek için açıklığa kavuşturması gereken soru işaretlerini kovaladığı şekilde harcanmaması, karakteri tanıyamızı tercih eden bir film izlediğimizi göstermektedir. Bunun aksine soru işaretlerinin kovalandığı bir yapı, evrenin tanıtımını yapacak bir film öyküsü kuracaktır. İlk film, tamamıyla evren inşasının unsurlarından yoksun değildir. Ancak ilk filmde odağın ana karakterde olduğu açıktır.

Film, Iosef'in ölümünün ardından John ve Marcus'un bir araya gelerek birbirlerine veda ettikleri sahte bir sonla John'un bir anlık hissettiği rahatlamayı seyircilere aktarmıştır. Ancak filmin asıl sonu gecenin karanlığında, ana karakterin ters ışıktaki silüetinin şehre doğru topallayarak yürümesiyle buruk bir duygu eşliğinde gerçekleşmiştir. Bu, ana karakterin amacına ulaştığı bir film için oldukça kasvetli bir kapanıştır. Film boyunca Helen'in seyirciye hatırlatılması, buruk ruh hâlinin sabit kalmasını sağlar. John'un hisleri, başka karakterler ve onların yaşadıkları tarafından bastırılmamıştır. Filmin mekânsal tasarımına da bu kasvet egemen olmuştur. Katmanlı yapı, kasvetli bir New York öyküsü olarak tasarlanmış anlatının olaylarının her zaman bir yenisi yaşanacağını göstermektedir. John'un eşinin ölümünden sonra gelen Daisy'nin ölümü ve sahte sonun ardından gelen ikinci bir kovalama, filmin temalarının bu dünyada sürekli yaşanmaya devam ettiğini gösterir. John, sürekli kayıp vermekte ve sürekli yeni bir hedefe doğru koşmak zorundadır. Thanouli'ye (2006) göre, 1960'lı yıllardan sonraki Hollywood anlatılarında filmsel zaman tercih edilen anlatı unsurlarını öne çıkaracak şekilde genişletilebilir; serisel zaman algısı ise döngüsel yapıların yanı sıra geri dönüş ve ileriye sıçrama gibi anlatı

teknikleriyle kırılabilir (s. 191). İlk filmin zamansal tasarımında bu stratejilere uyumun görülebileceği gibi, filmin mekâna yaklaşımında da benzer anlatı stratejileri göze çarpar.

3.1.2.2. Mekânlar

John ve Helen'in evi, mobilya, dekorasyon, mimari bakımlarından modern bir yapıdır. Andrew Battaglia ve Marleen Newman (2022) John'un evinin mimarisini Le Corbusier'in modernist akımı ve Alvaro Siza'nın şiirsel modernizminin kesişimi olarak görür. Siza'nın ilhamı, evin bütünüyle bir araca dönüşmesini engellemiştir. Bu arada kalmışlık, Battaglia ve Newman'a göre evin geçmiş hayatın hatırası olarak ve yas ve katletmenin sahası olarak çifte rol üstlenmesini sağlamıştır (s. 244-250). Evdeki tüm eşyalarda John'un kaybettiği eşi Helen'in izleri mevcuttur ve bu izler kahve bardağında, yatağın yanındaki bileklikte, hediye kartında, Daisy'nin tasmaında karşımıza çıkan papatya imgesiyle sunulmuştur. John'un evinin tasarımına gösterilmiş olan özen, karakteri tanımamızın bir yolunu daha sunar. Hakkında birçok bilginin sır perdesi ardında saklandığı karakterin yuvasına bu kadar net bir bakış, karakter için bu evin ne kadar değerli olduğunu gösterir niteliktedir.

John'un telefonunda seyrettiği video, filmin seyircide yaratmak istediği duyguları pekiştirmiştir. Karakterin videodaki kadını kaybettiğini ve cenazesine katıldığını görürüz. Filmin renk paleti, karakterin ruh hâlini yansıtacak şekilde mavi ve yeşil tonlardadır. Gündüz olmasına rağmen her ortama kasvet ve karanlık hakimdir. Cenaze sonrası karakteri evinde ziyaret eden misafirlerin bulunduğu sahneye sıcak tonlu renkler hakimdir. Ancak bu renklerin filme hakimiyeti kısa sürecektir. Kısa bir süre sonra filme tematik ve estetik açıdan hükmedecek olan *film noir* tarzı etkisini göstermeye başlayacaktır. Mi Jeong Lee, (2022) filmin *film noir* türüne yakınlığının bir istisna olmadığını, bu durumun New York'un birçok Hollywood filminde olduğu gibi bu filmde de kendi başına bir dünya olarak var olmasından kaynaklandığını belirtmiştir. Yazara göre şehir, Wickverse'ün labirentlerinin ve sistemlerinin oluşumunu besleyen bir konumdur (s. 306-307). New York, suç filmleri için kasvetli havası, birçok ikonik konuma sahip olmasına rağmen benzer renk ve mimari yapıdaki apartmanlarıyla labirenti andıran caddeleri ve birçok tanımsız kapı içeren sokak aralarıyla tercih edilen bir şehir olmuştur. New York'ta geçen bir filmin suç ve aksiyon türünde olma ihtimali yüksektir.

Continental Hotel, ağırladığı katillerin zevklerine hizmet etmek adına fazlasıyla rafine bir biçimde tasarlanmıştır. Ekonomik zenginliğin ve köklü geçmişin simgesi olan mermer yüzeyler ve etkileyici kolonlar otelin misafirlerinin statülerini yansıtmaktadır. Otelin gizli bölümü ise bir dedektifin ziyaret edebileceği lüks bir bistro veya lokantayı andırır ve yeşil tonlarının yoğunlukta olduğu yüksek kontrastlı aydınlatmasıyla *film noir* türünü anımsatır. Yakından tanıma fırsatımız olan her karakter lüks zevklere sahiptir. Marcus'un evinde bir piyano vardır. John klasik arabalarla ilgilenmektedir ve oldukça etkileyici modernist bir evde yaşamaktadır. Perkins'in giyimi, renk çeşitliliği açısından kısıtlı olmasına rağmen oldukça gösterişlidir. Iosef'in sığındığı Red Circle gece kulübü de geçmiş ve günümüzün bir araya getirilmesinden payını almıştır. *Film Noir* izleri taşıyan New York temelli bir suç filminin mekânlarından birinin bir gece kulübü olması şaşırtıcı değildir. Sıradan gözüken insanların tekno müzik eşliğinde dans ederek üst katında eğlendiği gece kulübünün alt katlarında Greko Romen dünyasının hamamlarını anımsatan bir mimariyle karşılaşırız. Bikinili garsonlar tarafından minyatür havuzlara servis yapılmaktadır. Yukarının tekno müziğinin aksine burada çok daha sakın ve sanki sözleri Helen'dan John'a bir not olarak yazılmış gibi olan Kaledia'nın *Think* (2013) isimli şarkısını duyarız. Belki de bu sahnede John'un Iosef'le göz göze geldiğinde ateş etmekte tereddüt etmesi bu yüzdendir.

Think – Kaledia

Think of me, I'll never break your heart
 Think of me, You're always in the dark
 I'm your light, your light, your light
 Think of me, you're never in the dark

Beni düşün, kalbini asla kırmam
 Beni düşün, hep karanlıktasın
 Senin ışığım, ışığım, ışığım
 Beni düşün, asla karanlıkta değilsin

Filmde kullanılan Rusçanın sıradan bir altyazı yerine ilgi çekici bir yazı tipi ile ekranın ortalarında konumlandırılarak çevrilmesi, John Wick'e has bir durum olarak ele alınabilir. Havada asılı olan etkileyici cümleler, filmsel mekânı işgal eder ve dikkati üzerlerine çeker. Bu ve özellikle çatışma anlarında ana karakteri takip eden ve bir *third person shooter*¹⁷ oyununu andıran görüntüler üreten hareketli kamera kullanımı da Bordwell (2006) ve Thanouli'ye (2006) göre, Hollywood'da 1960'lı yıllardan sonra yaşanan dönüşümlerinin teşvik ettiği bir anlatım tekniğidir. John Wick, gerçek hayata benzeyen bir mekân tasarımı sunmak yerine daha çok yeniden yaratılmış bir New York ile seyircileri karşı karşıya bırakır. Led aydınlatmalar ve *film noir* estetiği buna sebep olan biçimsel tercihlerdir.

3.1.3. Anlatı Evreninin İnşası

3.1.3.1. Karakter-Evren Etkileşimi

John, geçmişini gömdüğü mezarından serbest bırakırken aynı zamanda John Wick mitinin temelleri Viggo'nun ağzından seyirciye aktarılmıştır. Bu kesit, her ne kadar diyalog içerisinde işlenmiş olsa da sözlü bir *flashback* (geri dönüş) sahnesini andıracak şekilde tasarlanmıştır. John'un Helen'ı hatırladığı sahnelerde de geleneksel anlamda *flashback*ler görürüz. Evrenin ve John'un geçmişi hakkında verilen bilgiler, küçük, fakat suç/aksiyon tür filmlerine aşina olanların anlamlandırabileceği parçalar hâlinde sunulmuştur. Zorlu bir görev sonrası mesleğinden ayrılan suikastçının son patronuyla arasında bir gerilim olabileceği ve kaybettiği eşinin hatırası olan köpeğin öldürülmesinin bir intikam görevini tetiklemesi, türsel klişeler olarak değerlendirilmelidir. Seyircinin Helen'ın kim olduğu veya Viggo ile John'un neler yaşadığı gibi bilgilerin tamamına sahip olması istenmemiştir, fakat evrenin gizemli kesimleri, anlatının anlam bulması için hayati önem taşır. Viggo'nun ne kadar kötü olduğu, Marcus'u öldürdüğünde anlaşılır hâle gelir. Viggo'nun acımasızlığı, John'un imkânsız görevinde temellendirilmemiştir. John'un ahlaki değerlerinin sorgulanması gerekmez, çünkü kötüler kötülüklerini film dahilinde kanıtlamışlardır. Wickverse'ün çeşitli yasaları bu filmin kötü karakterlerini

¹⁷ *Third person shooter*, kameranın karakterin arkasında konumlandığı ve oyuncunun rakipleri eleyerek ilerlediği bir oyun türüdür. *Max Payne* (Remedy, 2001) ve *Gears of War* (Epic Games, 2006) gibi oyunlar buna örnek gösterilebilir.

yönetmemiştir. Anlatı evreni, ana karakterin olay örgüsünde ilerlemesini mümkün kılacak kadar açıklanmış ve onun kendini sergileyebileceği bir oyun sahası olarak anlatılmıştır. Bu saha, birçok gizem içermesine rağmen John'un kararlarını kabul edilebilir ve açık kılacak her türlü bilgiyi içermiş, temel soru işaretlerini ortadan kaldırılabilmektedir.

John Wick evreninde bir suikastçı olmak ile dokunulmaz olmak arasında bir ayrım vardır. Herkesin rakiplerinin kuyusunu kazdığı bir oluşum içinde “çalışan” kimse dokunulmaz değildir. Bir polis veya dedektifin resmi dokunulmazlığının suç dünyasında geçersizliğine benzer bir durum söz konusudur. Fakat bu durum, ilk filmin anlatısında yeterince detaylandırılmamıştır. Bu filmde karakterlerin davranışlarını anlamlandırmak için suç filmi klişelerine aşina olmak yeterlidir. İlk film, suçlulara hizmet etmekte olan Continental Hotel New York şubesinin dokunulmazlık kuralına sadık kalmaktadır. Continental Hotel, suç filmi dünyasına ait bir evren içi unsur olsa da filmi geleneksel suç filmlerinden uzaklaştırmaz. Buradaki misafirlerin kural ihlalleri kesinlikle cezalandırılmış, otel çalışanlarının hayatları tehlikeye atılmamıştır. Otelin dışındaki suç dünyasına adım atıldığında tehdit altında olma durumu başlayacaktır. Film evrenine ait kurallar, anlaşılması zor ve karmaşık bir şekilde tasarlanmamıştır. Bunun yerine, John'un ustalığının yalnızca silahlar ve dövüş sanatlarıyla sınırlı olmadığı vurgulanmak istenmiştir. Özdeşleşmenin sağlanması için çok boyutlu olarak tasarlanmış olan ana karakterin insan ilişkilerinde başarılı olduğunu da görme fırsatımız olmuştur. Pek çok suç filmi ana karakteri, John'un kiyle benzer şekilde çeşitli pazarlıklar ve anlaşmalar yapmak durumunda kalmıştır. John, seri boyunca sözle ikna edilebilecek her karakteri ikna etmeyi başarmıştır. Marcus'u bir örnek olarak değerlendirecek, John'un organizasyon içerisinde sağlıklı ilişkiler kurabildiğini ve bu özelliğinin hayatını kurtarabileceğini anlarız. Katiller ve barbarların arasında dostluk önemlidir ve John dostlarını iyi seçebilir. Fakat sağlam dostluklar, sağlam düşmanlıklar da doğuracaktır. John, bu riskleri kabul ederek, intikam uğruna ölümü sayısız kez göze alarak Iosef'in peşine düşmüştür. Tekrar mesleğini icra ediyor olması, üzerine dikkat çekeceği anlamına gelmektedir ve bu konuda birçok kez uyarılmıştır. Ana karakter, ilerleyen filmlerde yan karakterlerin desteğiyle Yüksek Şura'nın kurallarını benzer bir şekilde ustalıkla manipüle edecektir. Ancak ilk filmde, sıradan bir suç dünyasının ötesinde düşünmeyi gerektiren durumlarla karşılaşmaz.

3.1.3.2. Suç Dünyasının Kodları ve İkonografi

John'un Viggo gibi New York yeraltı organizasyonunda önem taşıyan bir ismi öldürmesi, serinin bir sonraki filminde tanıtılacak olan Yüksek Şura açısından bir sorun teşkil etmemiştir. Film evreni henüz alışageldiğimiz bir suç filminin kurallarıyla işlemektedir. New York'ta yasa dışı bir operasyon sürdüren Viggo da John gibi dokunulmaz değildir. Onu koruyan kuralların arkasına saklanması veya oğlunu saklaması mümkün olmayacaktır. Gelecek filmlerde öğreneceğimiz üzere suç dünyasının kurallarını koyan Yüksek Şura, yönettikleri yeraltı organizasyonunun barbar doğasını kabul etmiştir. Ancak ilk filmde Yüksek Şura'nın anlatının temel bir ögesi değildir. *Film Noir* anlatıların suç dolu sokaklarında hayatta kalmak için hareket etmek gerekir. İşlenen suç, yakalanılmadığı sürece yanınıza kalacaktır. Şehrin polisleri çoğunlukla olay yerlerine geç kalacaktır. Müdahale etmek isteyenler tehdit edilecek veya rüşvetle susturulacaktır. İlk filmde *John Wick*'in suç dünyası da bu kurallar çerçevesinde işler.

Viggo, Perkins'i otelin güvenli bölge kuralını ihlal etmesi için teşvik eder. Perkins, bu suçun ciddiyetini kavrayamayacak bir "deli" değildir. Kuralı ihlal etme riskini alabilmesi, ilk filmde otelin suç dünyasındaki önemli bir ağırlığı olmadığı izlenimini verir. Winston Perkins'i yakalayana kadar karakter New York'un sokaklarında Viggo'ya yardım etmeye devam etmiştir. Kural ihlaline rağmen kısa süreliğine de olsa otelden ayrılması ve hayatta kalması, otelin kurallarının yeterince caydırıcı olmadığını ortaya koymaktadır. Bu kural ihlali Perkins için o kadar önemsizdir ki yakalanmamak için şehirden kaçmaya çalışmamıştır bile. Benzer bir durum, Iosef'in otele sığınmamasından da anlaşılabilir. Film boyunca otelin kuralının başarılı olduğunu ve dokunulmazlığın geçerli olduğu bölgenin korunduğunu görmemiz mümkün değildir. Perkins'in John'un otelde konakladığı bilgisini Viggo'ya iletmış olması, oteli aslında yeri kolayca tespit edilebilen ve güvenilir olmayan bir sığınak hâline getirmektedir. Viggo, bu sebeple oğlunu otelin güvencesine emanet etmek istememiştir. Perkins'in ardından John da ikinci filmde bu kuralı ihlal edecek ve New York otelinin sanıldığı kadar güvenli bir yer olmadığını tekrar gösterecektir. Suç dünyasının yasalarına evrendeki karakterlerin önem vermediği, aralarındaki mücadeleyi kuralsız bir şekilde sürdürdükleri anlaşılmaktadır. Özellikle üçüncü filmde itibaren Yüksek Şura'nın otoriter kimliği yeniden inşa edilecek olsa da

ilk filmin öyküsüne suç filmlerinde sıkça rastlanan bir kuralsızlığın hâkim olduğunu söyleyebiliriz.

John'un ilk film boyunca faydalandığı hizmetlerin bedelini ödemek için kullandığı para birimi de oldukça ilginçtir. Ana karakter, çeşitli hizmetlerin bedelini ödemek için özel işlemeli altın sikkeler kullanmıştır. Değerli bir maden olarak altının kullanılması, temsili değer taşıyacak bir kâğıt paradan daha ilkelidir. Ancak altın sikkeler, yapıldıkları materyalin değerini taşımaktan ziyade bir emeğin karşılığı olarak ödenmiş, organizasyonun tamamı tarafından kabul edilmiş para birimleri olarak kullanılırlar. Dolayısıyla sembolik bir değer taşıma yönüyle kâğıt paraya, fakat materyal değeri olarak da değerli madenlere benzeyen sikkeler barbarlığın bir çelik baskı makinesinde medeni beden bulmuş hâli gibidir. Altın sikkeler, seyircinin obje olarak aşına olduğu, değerini öngörebildiği şeylerdir. Altın, insanlık tarihinin en popüler yatırım araçlarından biri olmuştur. Buna rağmen gerçek hayatta altın asla direkt olarak ticaret yaparken kullanılmayacaktır. Altın madeninin değeri olan paraya ihtiyaç duyduğumuzda önce bir kuyumcuyu ziyaret eder ve yatırımımızı bozdururuz. Altının gerçekliği, kalitesi ve değerini yalnızca kuyumcular değerlendirebilir. Film serisi, altını direkt olarak para birimi yaparak seyircinin aşına olduğu bir objeyi farklı bir şekilde kullanmıştır. Bu para birimine sahip olmak, sınırları çizilmiş, herkese açık olmayan bir dünyanın parçası olmak anlamına gelmektedir. Suç ve dedektif filmlerinde bir ürün veya hizmetin bedeli her zaman para değildir. Yeraltı organizasyonları, para yerine bir başka hizmet biçimini veya bilgiyi ticaret yaparken kullanarak bir anlamda devleti aradan çıkarmıştır. Bu bakımdan türsel klişelerin *John Wick* serisinin ilk filmde de ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Bu sayede serinin türüne sadık kalması, bir evren inşa etmesi ve muğlak para birimiyle geçmiş ve günümüz arasında zamansal bir kopukluk yaratması mümkün olmuştur. Ancak altın sikkelerin üzerindeki işlemlere bir anlam atanmamış, nasıl üretildikleri hakkında bilgi verilmemiştir. Altın sikkeler, Wickverse'ün kendine has özelliklerinin ilki olmuş, ancak evren inşasında henüz kısıtlı bir rol oynamıştır. Gelecek filmlerde altın sikkeler evrenin kapsamını genişletmekte önemli bir rol oynayacaktır.

Altın sikkelerin dışında ilk filmde bir suç filminden farklı olarak Wickverse evrenine özgü öğeler tespit etmek güçtür. Continental Hotel, ilk film boyunca güvenlik hissi

vermeyen bir mekân olmaktan öteye geçememiştir. New York suç dünyasını yöneten bir merkezin paravanı olarak tasarlanmamıştır. İlk filmde tanıtıldığı şekliyle, misafirlerinin kuralları çiğneyip sonuçlarına katlanmaları son derece olası görünmektedir. Durdurulamaz bir güç olarak sunulan John'un bu otoriteyi kolaylıkla sarsabileceği düşünülebilir. Gelecek filmlerdeki gibi oteldeki kural ihlallerinin dünyanın dört köşesinde yaptırımları olabileceği bilgisi henüz verilmemiştir.

Nihayetinde serinin ilk filmi, John'un hedef aldığı isimleri alt etmesiyle hikâyesinin temel sorularına yanıt vermiştir. Yarım kalmış büyük bir iş, yanıt bulamamış önemli bir soru kalmamıştır. John, arabasını çalan ve köpeğini öldürenlerden intikamını almış bir şekilde sahiplendiği yeni köpeğiyle evine dönecektir. İlk film, bir sonraki eser hakkında seyircilere fikir sunmayan ve evreni hakkında yeni soru işaretleri yaratmayan tek film olmuştur. Evrenin devam edeceğine dair somut bir ipucu bulamayız. Yer altı organizasyonu Yüksek Şura'nın adı bile ilk filmde geçmemiştir. Varlığının tek sembolü altın sikkelerdir. New York'taki otel, Yüksek Şura'nın henüz tanıtılmadığı evrende otoriter güç olarak konumlanmıştır. Hikâye evreninin kapsamı, devam filmlerine kıyasla çok daha kısıtlı olan ilk film, kendi hikâyesini tamamlamak anlamında serinin en başarılı eseridir. Anlatının karakter odaklı olarak tasarlanmış olması, bunun en büyük sebebidir. Gelecek ürünlerde anlatının odağı evrene yönelecek ve devam filmleri arasında bir bağ kurulacaktır. Bu durum anlatının bütünlüğünü görece yitirmesine sebep olacaktır. Çalışmanın devamında Wickverse'ün nasıl inşa edildiğini ve anlatıda ne tür değişimlerin ortaya çıktığını üç devam filmini bir arada inceleyerek ortaya koyacağız.

3.2. SERİNİN DEVAM FİMLERİ VE EVRENLEŞME

3.2.1. Karakterlerin İnşası, Anlatıdaki İşlev ve Motivasyonları

3.2.1.1. John Wick

Serinin evreninin kapsamı ikinci filmde itibaren genişletilirken John'un kişilik özellikleri sabit tutulmuştur. Roma oteli, yöneticisi Julius'un John'a dostça yaklaşımı ana karakterin küresel boyuttaki şöhretini ve dost çevresinin genişliğini göstermektedir. Seyirci, John'un otel yöneticileri, karşılama personelleri, baristalar, doktorlar, kartograflar ve terziler gibi yeraltı organizasyonunun çeşitli alanlarda çalışan kimseleriyle

etkileşimine ilk filmde aşınadır. Bu kişiler John'a bir müdavim gibi davranır. Ancak ikinci filmin burada farklı olarak yaptığı şey, John'un asıl çalışma sahası olan Amerika'dan uzakta da usta bir suikastçı olarak tanındığını göstermektir. Karakter serüveninde ilerledikçe kendini hiyerarşide oldukça yüksek pozisyonlarda bulunan isimlerle karşı karşıya bulacaktır. Bu etkileşimler, John'un yalnızca New York'ta tanınan değil, aynı zamanda uluslararası düzeyde saygı duyulan bir suikastçı olarak kabul gördüğünü ortaya koyar. Böylece, yalnızca John'un şöhreti değil, aynı zamanda suç dünyasının iletişim kapasitesi de görünür kılınır.

John'un ilk filmde peşine düştüğü şey olan intikam, ikinci filmde de yeni bir hedefle devam etmiştir. Ancak bu sefer karakterin intikam almak için motivasyonu, ilk filmdeki motivasyon kaynağına göre oldukça zayıf kalmaktadır. Evinin aldığı hasarı, üç film boyunca anlatılan serüvenin kışkırtıcı olayı olarak değerlendirmek mümkün değildir. Filmin başında çok sevdiği arabasının çatışma sırasında mahvolmasına tepki vermemesinden objelere olan bağının güçlü olmadığını anlayabiliriz. İlk filmde Helen'in John'a köpek Daisy'i göndermiş olmasının sebebi de budur. Santino, Helen'in anısına hakaret etmek gibi bir hata da yapmamıştır. John, bu filmde markörün dayattığı görevi tamamlayıp evine dönmek yerine (Winston da ona bunu tavsiye eder) Santino'nun peşine düşecek ve hayatını riske atacaktır. İkinci filmle birlikte, hayatta kalarak Helen'in anısını yaşatma arzusu, John'un motivasyonları arasında geri plana itilmeye başlamış; intikam duygusu ise giderek ön plana çıkmıştır. İkinci filmde anlatılan serüvenin tümü, bir köken hikâyesi olarak değerlendirdiğimiz ilk filmde yaşananların sonuçlarıyla yüzleşme olarak görülebilir. Wickverse, John'un yaptıklarının yanına kalmasına izin vermemiştir. Odağın ana karakterin belirli bir amaç doğrultusundaki eylemlerinden evrene doğru kaymasıyla, başka deyişle bu tezde iddia edildiği üzere evrenleşme süreciyle birlikte artık John Wick'i yönlendiren şey, kendi motivasyonu değil, suç dünyasının kurallarıdır. Evrenleşmenin sebep olduğu dönüşüm, bir anlamda ana karakterin iradesini ve üstün pozisyonunu baskılamış, onu diğer karakterlerin istekleri ve evrenin kuralları gereğince yönlendirmeye başlamıştır.

Özellikle üçüncü ve dördüncü filmler, ilk iki filmde ayrılarak olay örgülerini John'un hayatta kalma çabası etrafında örmüşlerdir. Birinci ve ikinci film boyunca kovalayan

rolünde olan ana karakteri ikinci filmin son dakikalarından itibaren sürekli kaçarken görürüz. Baba Yaga, artık bir avcı değil avdır. Bütün suikastçı dünyasını karşısına almıştır. Artık herkes onun için bir tehdittir. Başlangıçta oldukça somut bir motivasyonla yola çıkan ve kararlarıyla anlatıya yön veren John karakteri, devam filmlerinin her birinde yeni motivasyonlar çerçevesinde hareket etmektense, eylemlerinin tetiklediği gelişmeler sonucunda ve nedensel bütünlüğü zayıf bir olaylar dizisi içerisinde sürüklenecektir. John'un ilerlediği yolda geçmişini feda etmesi gerekmiştir. Köpek Daisy ve arabası, evi, Ruska Roma üyeliği (ailesi), nikah yüzüğü ve sıradan hayatına dönme ihtimali, Yüksek Şura'yı kendi oyununda alt etmek için karakterin filmlerde feda ettiği şeyler olmuştur. John nihayet amacına ulaştığında sıradan hayatına dönmek için elinde pek bir sebep kalmamıştır.

Film evreninin genişlemesi, John'u yabancıları olduğu ülkelere yolculuk etmeye ve tanımadığı sahalarda çatışmaya zorlamaktadır. İkinci filmde John'un bir sonraki hedefini nerede bulabileceğini araştırması gerekir. Santino, Winston, Sofia ve Katia gibi karakterler, John'a bu konuda yardımcı olur. John, ikinci ve dördüncü filmde olduğu gibi fırsat sunulduğunda çatışmanın yaşanacağı sahayı kendi lehine olacak şekilde dönüştürmek ve saha hakkında bilgi edinmek ister. Bu, karakterin durdurulamazlığını ve Baba Yaga mitini zedeleyici bir durumdur. İkinci filmde John'un gerek stratejik planlar yaparak gerek dostlarından yardım alacak avantajlı konuma geçmeye çalışan karakter, evrenin diğer güçleriyle (Yüksek Şura askerleri, Mirmidonlar) başa çıkmakta zorlanacağını öngörmektedir. Artık yalnızca fiziksel güçle sorunları çözemeyeceğinin farkında olan John, bunun yerine taktiksel becerilerini devreye sokmakta; ikna ve pazarlık gibi alanlardaki ustalığıyla hayatta kalmaya çalışmaktadır. Bu durum, karakterin kabiliyetlerini çeşitlendirmekle kalmaz, aynı zamanda onun mitik imajını karmaşıktırır.

Serinin devam filmleri film evrenine yeni ve önemli karakterler dahil etmiştir. İkinci filmde Bowery Kralı'nın tanıtılmasının ardından üçüncü filmde Sofia ve olay örgüsünün son filmi *John Wick: Bölüm 4*'le Caine, Akira ve Bay Hiçkimse karakterleriyle tanışırız. Bu karakterlerin her birinin suç dünyasındaki pozisyonları ve motivasyonları detaylı bir şekilde inşa edilmiştir. Her biri, kendi filmlerinde anlatılmaya yetecek kadar kapsamlı bir

arka planla tasarlanmışlardır. Evrenin farklı ürünlerinde derinlemesine işlenebilme potansiyelini taşımaktadırlar. Birden çok karakter, birden çok bakış açısının ortaya çıkmasını mümkün kılmıştır. John'un serüveni, seri ilerledikçe evrenin karakterleri tarafından oldukça somut şekilde eleştirilir bir hâle gelmiştir. Sofia'nın John ayrıldıktan sonra Casablanca'da yaşayacakları belirsizdir. Osaka Continental Hotel'de yalnızca John'un orada olması yüzünden yaşananlar, Akira'nın babası Koji'nin hayatını kaybetmesine sebep olmuştur. John gerçekten de kendi amaçları uğruna izlediği yolda çevresine zarar vermektedir. Bu durum, dördüncü filmde Akira ve Marki karakterleri tarafından eleştirilir. Film serisi, farklı karakterlerin ana karaktere yönelttiği eleştirileri kullanarak seyircinin muhakeme yeteneğini devreye sokmuş ve ana karakterini eleştirmeye başlamıştır. Buradan da anlatının odağının ana karakterden uzaklaşarak evrene yönelmiş olduğu çıkarımı yapılabilir.

3.2.1.2. Winston Scott

Winston karakteri, birinci filmdeki ilk sahnesinde John'un yardım talebini reddetmeye çalışmıştır. Ancak John'un meselenin bireysel olduğunu belirtmesinin ardından ikna olan ve onun için elinden geleni yapmaya çalışan Winston, ikinci filmde itibaren bir danışman görevi görerek seyircinin yeni tanıtılmış olan Yüksek Şura'nın dinamiklerini kavramasına yardımcı olacaktır. Santino, ikinci filmde John'un evini havaya uçurduğunda aslında John'un hayatının bağışlandığını ve John, Santino'nun peşine düştüğünde John'u zorladığı için kendisinin suçlu olduğunu söyler. John'u, Santino'yu ve Yüksek Şura kurallarını iyi tanıyan Winston için gerçekleşenler oldukça normaldir. Otel yöneticisi olarak pozisyonunun sağladığı gücü kullanırken John'la empati kurması ve Santino'yu markörü damgalamaya zorlamasıyla seyircinin güvenini kazanmıştır. Buradan hareketle, Winston'un danışmanlığın ötesine geçerek Wickverse evreninde önemli bir figür hâline geleceği söylenebilir. John'a Jonathan olarak hitap ediyor olması karakterlerin yakın bir ilişki içinde olduklarını göstermektedir. John'un Santino'nun yerini öğrenmek için Winston'un iş görüşmesini umursamayarak "Nerede?" sorusuyla toplantının erken sonlanmasına sebep olması, bu ilişkiyi somutlaştıran bir sahnedir. İlk filmde, iki karakter arasında bu kadar güçlü bir bağ olduğu gözlemlenmemektedir. Ancak ikinci filmde itibaren Winston'un, John için yakın bir dost olarak tanıtılmasının amaçlandığı buradan anlaşılabilir.

Seyircinin evrenin kuralları ve karakterlerin ödediği bedeller hakkında bilgi kaynağı olan karakter Winston olurken suikastçılar arasındaki etik değerler ve iyilik/kötülük ilişkisindeki temeli ise John'dur. Üçüncü filmde Winston'un John'a ihanet etmesi seyircinin güvenini sarsar. Ancak kurallar ve etik değerlerin iki karakter arasında bölünmüş olması, seyircinin John'a olan güvenini kaybetmeden sistemi eleştirmesine imkân tanıdığını gösterir. Winston, John'un aksine, kendi güvenliğini sağlamak amacıyla Yüksek Şura'nın tarafında yer almayı tercih etmiştir. John'un sisteme tam anlamıyla boyun eğmeden suikastçılığı devam ettiriyor olması, üçüncü ve dördüncü filmlerde tanıtılacak karakterleri müttefik veya düşman olarak değerlendirirken seyircilerin dikkat edeceği bir kıstas olacaktır.

İki film boyunca yaşananları öngörebilmiş olan Winston için ikinci filmin sonunda John'un Yüksek Şura kurallarını çiğnemesi şok edicidir. John ve Winston'un kurallara karşı tutumlarındaki farkı burada devreye girecektir. John'un bakış açısından anlatılan film, ana karakteri suikastçılık hayatına geri dönmeye zorlayan adamın kafatasına bir kurşun yerleştirdiğinde seyircinin şaşırmasına sebep olmak yerine kathartik bir işlev görerek rahatlamasını sağlamıştır. Bu ana kadar Winston sürdürmüş olduğu sakinliği ve nötr pozisyonuyla öne çıkmıştır. Winston, bir esas kural ihlaline şaşıarak kendisini her zaman Yüksek Şura'nın kuralları çerçevesinde hareket edecek bir karakter olarak konumlandırmış olur. Filmin bu gelişmeyle sona ermemesi Winston karakteri ve serinin gelecek çatışmaları için önemli bir durumdur. Üçüncü filmin girişinin yapıldığı son dakikalarda Winston yine kuralları John'un lehine olacak şekilde esneterek ona kaçma fırsatı sunmuştur. İlk filmde Perkins karakterine (suikast girişiminin başarısız olmasına rağmen) bu fırsat sunulmamıştır. Bu sayede, Winston ve John'un Yüksek Şura kuralları sebebiyle yolları ayrılıyor olsa da ilişkilerinin mesleki bir birlikten öte olduğu gösterilmiştir. Winston, Marcus gibi gerçek bir dost olduğunu kanıtlamıştır.

Winston'un otel yöneticiliği görevi, üçüncü filmde Hakem'in kararıyla geçersiz kılır. John'la olan dostluğundan dolayı ana karaktere kaçma şansı vermesi, Winston'un New York'taki gücünün sonunu getirmiştir. Fakat karakter, Yüksek Şura kurallarının ve birimlerinin işleyiş biçimi hakkındaki bilgisiyle bu durumdan sıyrılacaktır. John'u Yüksek Şura kuvvetlerine karşı savaşmaya ve oteli savunmaya ikna ederek Hakem'le

uzlaşmaya varmak için bir toplantı hakkı kazanır. New York Continental Hotel'in kendine has problemleriyle başa çıkma kabiliyetine kendi koltuğunu dolduracak hiçbir kimsenin sahip olamayacağını iddia ederek otel yöneticisi görevini tekrar elde etmeyi başaran Winston, Yüksek Şura'ya sadakatini kanıtlamak adına John'a defalarca ateş ederek (film serisinde silah kullandığı ilk ve son sahnedir) dostunu infaz etmeye çalışır. Seyircilerin zihinlerinde yardımseverliğiyle ikinci filmde dost statüsünü somutlaştıran Winston'un, üçüncü filmin sonunda kendini bir çıkmazda bulduğunda John'a ihanet etmesi (veya öyle gözükmesi) oldukça şaşırtıcıdır. New York otelinin çatısından kurşunlarla itilerek düşen John'un hayatta kalıp kalmayacağını tahmin edilmesi güçtür. Winston, John'a birçok kez ateş ettiğine ana karaktere bir kaçış yolu sağladığını düşünmüş olamaz. John'un hayatta kalması bir mucizedir. Hakem'le yapılan diplomatik görüşmedeki bu kararın plansızlığı John'un tepkisinden anlaşılabilir. Bu sahne Winston'un güç sevgisini somutlaştırırken seyircinin ona olan güvenini sarsar. Üçüncü filmin bu sahnesinden itibaren Winston karakteri kendisini korumak için herkesle müttefik olabilecektir. John'un yaşadıkları onu da etkilemiştir, ancak bunun için John'u suçlamamıştır. Winston suç dünyasının risklerini ve oyunlarını kabul etmiş bir karakterdir. Bu konuda şanslıdır, çünkü bir sonraki filmde John da onu suçlamayacak ve aralarındaki husumete rağmen bir müttefik olarak görmeye devam edecektir.

Winston'un oteli, dördüncü filmin başında imha edilir. John, bir önceki filmde çatı katından düştüğünde Bowery Kralı'nın bir yardımcısı tarafından kurtarılmıştır. Hakem bu durumu fark edip Winston'a John'u bulup ondan kurtulma görevi verir. Ancak Winston, Hakem'e verdiği sözü tutmaz. John'un hayatta kalması, Kadim'in ölümüyle sonuçlanır. John Wick vakasıyla ilgilenmek üzere Yüksek Şura tarafından atanmış olan Marki, Winston'un John'a sağladığı inisiyatifleri tespit etmiş ve onu cezalandırmıştır. Yardımcısı Charon'un ölümüne de sebep olan bu gelişme, Winston'u güçsüz bırakmıştır. Karakter John'a sunduğu danışmanlığı sürdürecektir, fakat bu sefer bunu bir çıkar uğruna yapacaktır. John da üçüncü filmin sonunda yaşanan ihanetin ardından bunu öngörmüştür. John ve Winston dördüncü filmde bir araya geldiklerinde Winston John'a paha biçilmez bir bilgi verir. John, bu duruma şüpheyle yaklaşarak Winston'a onun eline ne geçeceğini sorar. Winston'un yanıtı "İntikam." olur. Karakterin John'la olan bağının ne kadar güçlü olduğunu, dolayısıyla çıkar gözetilmediğini belirtmiştik. John'a ihanet eden karakter, bu

ilişkiyi kırmış ve Yüksek Şura'nın mensuplarının güvenilmezliğini kanıtlamıştır. Winston, film serisinin evreni derinleştikçe çok boyutlu ve ilgi çekici bir karakter hâline gelmiştir. Dördüncü filmde ortaya çıktığı hâliyle karakteri bir müttefik veya düşman olarak değerlendirmek güçtür. Yüksek Şura'yla olan ilişkilerinde gri bölgede hareket etmeyi başarmış olan karakter, John ve dolayısıyla seyirciyle olan ilişkisinde de kendisini gri bölgeye taşımıştır. Bu, Wickverse'ün kendine has suç dünyasının dinamiklerini görünür kılan bir durumdur. Müttefik ve düşman arasındaki ayrımın belirsizliği, transmedya anlatıların tercih edeceği şekilde tartışmaya açık ve dinamik yapı oluşturarak film evreninin bir parçası olan yeni ürünlerin üretilmesini ve mevcut ürünlerin farklı anlamlarla yeniden tüketilmesini mümkün kılar.

3.2.1.3. Bowery Kralı

Bowery Kralı, sisteme boyun eğmeyen ilk karakter olarak ikinci filmde karşımıza çıkar. Karakter üzerinden sistemin dışındakilerin hayatta kalma biçimlerine açıklık getirilirken aynı zamanda John'a belki de Winston'dan daha çok fayda sağlayacak bir ortaklığın temelleri atılır. Film evreni, yeraltı suç organizasyonu Yüksek Şura'yı devlet benzeri yapısıyla tanıtırken aynı zamanda Bowery Kralı'nın bağımsız gruplaşmasıyla hikâyeye bir katman daha eklenmiştir. Bowery Kralı'nın grubu, sisteme simbiyotik bir bağla bağlıdır. Anlaşmalar çerçevesinde Yüksek Şura'ya ve yeraltı organizasyonunun mensuplarına kaçış rotaları, saklanma, iz sürme gibi hizmetlerin sunulabildiğini anlarız. New York'ta varlığını sürdüren grup, üçüncü filmde öğrendiğimiz üzere Yüksek Şura'nın aksine tamamen lideri Bowery Kralı'nın yönetimi altında işlemektedir. Bowery Kralı'nın ölümü, grubun dağılmasına sebep olacaktır. Bu, durum kontrol edilemezliğiyle Yüksek Şura için oldukça kaotik bir bölge olarak değerlendirilen şehirde var olan Bowery Kralı'nı dokunulmaz kılar. New York'taki himayesini sürdürmek için Bowery Kralı'nın hizmetlerine Yüksek Şura dahi ihtiyaç duymaktadır. Bowery Kralı rolünde Laurence Fishburne'un bulunması, *Matrix* ve *John Wick* filmleri arasında bir bağ kuran bir tercihtir. *Matrix*'de Neo'yu yaşadığı hayatın bir alternatifi ve sistemle baş etmenin yollarıyla tanıştıran yüz, *John Wick* evreninde de direnişin sembolü olarak karşımıza çıkmakta ve ana karakteri görevinde ileriye taşımaktadır. Benzer bir film türünde tekrar bir araya gelen iki aktör için de *Matrix* kariyerlerinin zirvelerinden biri olarak değerlendirilebilir. İki

oyuncunun başka bir evren içinde tekrar bir araya gelmesi, yıldızların şöhretini tekrar körükleyecek bir yıldız sistemi hadisesidir.

Üçüncü film, Bowery Kralı'nın John'a ikinci filmde sunduğu yardımın bedelini ödemesini işler. Hakem'in New York'ta John'a yardım etmiş olan herkese hesap sorduğu sırada Bowery Kralı'nın operasyonunun da Yüksek Şura'dan gizlenebilecek kadar saklı olmadığını öğreniriz. John'a verdiği yedi kurşun için yedi kesikle cezalandırılan karakter, filmin sonunda öğreneceğimiz üzere operasyonunu New York'un daha derinlerine, kullanılmayan metro hattı izlenimi veren bir yere taşır ve oradaki tahtına oturur. Amerika'nın şehirlerinde yaşayan evsiz kimselerin sığınma noktası olarak filmlerde çok kez bu ve benzeri mekânlar kullanılmıştır. Operasyonu bir evsizler grubunu andıran Bowery Kralı'nın karargahını buraya taşıması, sinema klişeleri aracılığıyla alışageldiğimiz New York sakinlerinin Wickverse'e adapte edilmesidir. Film serisi öncelikle Bowery Kralı'nın operasyonunun Yüksek Şura'dan saklı bir şekilde yürütülebildiğini, sonra bunun tam olarak mümkün olmadığını, ardından farklı bir merkeze taşınarak mümkün kılınabildiğini göstermiş olur. John'un mitik statüsüne benzer şekilde Bowery Kralı'nın Yüksek Şura karşısındaki gücü de bu şekilde pekiştirilir ve yeniden üretilir. Wickverse'de güç dengelerinin dinamikliği, yaşayan ve dönüşen bir evreni seyretmekte olduğumuz hissini vermektedir.

John Wick: Bölüm 4'ün giriş kesiti, John'un Bowery Kralı tarafından korunduğu ve iyileştirildiğini gösterir. Bu açılıшта en dikkat çekici detaylardan biri John'un isimsiz köpeğinin artık Bowery Kralı tarafından bir tasmayla gezdirilmesidir. John, Bowery Kralı'nın Yüksek Şura'nın otoritesine karşı başkaldırısında kendini ister istemez bir müttefik olarak bulmuştur. Köpeği gibi kendisi de artık Bowery Kralı'nın talepleri çerçevesinde hareket edecektir. Bowery Kralı, John'a hiçbir zaman emir veremeyeceğini bilir, fakat ihtiyacı olduğunda onun yanında olarak Winston'dan daha güvenilir olduğunu kanıtlamış ve John'un sadakatini kazanmıştır. John'un göreve yeni atanmış olan Kadim'i öldürmesinin sonucu, Marki'nin Winston'u aforoz etmesi olur. Bu durum, John'un Winston'dan alabileceği yardımı oldukça kısıtlar. Evren, John'un en yakın müttefiki rütbesini Winston'dan Bowery Kralı'na aktarmıştır. John'un geçmişte Winston'un yardımcısı Charon'un ilgilendiği köpeğinin de artık Bowery Kralı'nın koruması altında

olması bu durumu betimlemektedir. Bowery Kralı'nın otoritesini yitirmiş olan Winston'a aşağılar bir şekilde neden hayatta olduğunu sorduğu diyalog, karakterin Winston'la konum değiştirdiğini gösterir niteliktedir. Winston ile Bowery Kralı arasındaki bu kısa diyalogdan iki mesaj çıkar. Winston, korkak veya döneke olmadığını; mağdur olduğunu iddia ederek kendisinin gri bölgede olduğunu, müttefik ve düşman ikili zıtlığında bir yere konumlanmasının güç olduğunu belirtmiş sayılır. Bowery Kralı'nın aşağılayıcı mizacından da karakterin Winston'un Yüksek Şura'nın uşaklığını yapmasının ardından gelen cezalandırmadan zevk aldığını anlaşılmaktadır. Bowery Kralı, Yüksek Şura'ya karşı açtığı savaşta John'u bir silah olarak kullanmıştır. John'un Kadim'i öldürmesi, kendi rızasıyla gerçekleşmiş bir hareket değildir. Ana karakter, yeni Kadim'e ulaşmak için çok fazla vakit harcamış ve dikkatleri üzerine çekmiştir. Bu ancak, Bowery Kralı tarafından verilmiş bir karar olabilir. İncelemekte olduğumuz evrende her iyilik bir karşılık bekler. Bowery Kralı, John'u iyileştirirken ondan Kadim'i öldürmesini talep etmiş olabilir. Dördüncü filmin olayları, Bowery Kralı'nın lehine gelişir. Fakat John'un galibiyetinin ardından New York'ta neler yaşanacağı bilinmez. Tek bildiğimiz, John'un köpeğinin tasmaşının Bowery Kralı'nın ellerinde olduğudur.

3.2.1.4. Diğerleri

İkinci film, seyircinin John'a eşlik ettiği ilk yurtdışı macerasıdır. Büyük bir kısmı Roma'da geçen ikinci film, orada John'u tanımayan ve ona saygısız davranan bir karakter üretir ve ilk filmde olduğu gibi ana karakterin karşısına bir rakip yerleştirir. Ancak film serisi, böyle bir karakter yaratarak ana karakterinin efsanevi statüsünden taviz vermemiştir. John'un Roma'da ve oranın kendine has yeraltı yapılanmasının içinde deneyimli bir şekilde hareket ettiğini, yabancılık çekmediğini görürüz. Onu diğerlerinden farklı kılan özelliklere ikinci filmde İtalyanca konuşmak, işaret dili bilgisi, silahlar ve takım elbiseler konusunda seçicilik gibi eklemeler yapılır. John Wick'i tanımamak, İosef'e has bir özellik olarak kalacaktır. Öyle ki, ilk filmin Perkins karakterine benzer bir rol üstlenen (emir eri, sistemin sıradan bir parçası) Cassian'ı filme yerleştirmek tercih edilmiştir. John, bu karakterin de hayatını bağışlar ve seyircinin gözünde karakterin merhametli tarafı pekiştirilmiş olur. John'un Perkins ve Cassian'ı diğer suikastçılardan ayırması, katillerden oluşan gizli organizasyon içinde "etik" değerlerin mevcut olabileceğini gösterir ve John'u, otelin kurallarına tabi olmadığında da merhametli

olabilen biri olarak konumlandırır. Benzer şekilde, Gianna'yı öldürmesi gerektiği anda da John'un merhametiyle karşılaşırız. İlk iki filmde tekrar edilmiş olan Baba Yaga miti, John'un barbarlığını öven bir hikâyedir. Ancak John, barbarlığı olabildiğince merhametli bir şekilde sürdüren bir suikastçıdır. Böylelikle ilk filmin barbarlık ve medeniyet arasındaki çelişkisi desteklenerek sürdürülmüş olur. Cassian, ikinci film için tasarlanmış bir karakterdir. Ancak bu karakter, John'un Yüksek Şura'ya karşı düşmanlığını tetikleyen olaydan önce devreye sokulmuştur. Bu sebeple varlığı sadece John'un karakterini betimlemek için bir araçtır. İnsan öldürme becerisiyle efsaneleşen bir karakteri seyircinin gözünde "iyi" bir pozisyonda konumlandırmak üzere düşmanlar ve yan karakterler işlevseldir. Transmedya anlatısına uyumlu bir evrene geçiş, gerçek anlamda Santino'nun ölümüyle başlar. Yüksek Şura'nın hiyerarşisindeki birçok memurun John'un kural ihlalini yargılamak için harekete geçmesi, evren hakkında bilgi edinmemize sebep olacaktır. Bu noktadan itibaren daha önce de belirtildiği gibi John Wick eylemleriyle anlatıyı sürüklemek yerine, suç dünyasının kurallarının şekillendirdiği bir evrenin parçası olarak yeniden konumlandırılır. Bu elbette John Wick'in anlatıdaki yerinin önemsizleşmesi anlamına gelmez. Karakter seyircinin özdeşleşmesi beklenen arzu nesnesi olmaya devam eder. Fakat artık anlatının taşıyıcısı değil, evren tarafından konumlandırılan bir noktadadır.

Üçüncü film, evrenin tekrar eden motiflerinden ve karakterlerinden faydalanmaya devam etmiştir. Önceki sayfalarda, evrenleşme çabasında olan eserlerin karakterlerin aksine evrene odaklandığını, dolayısıyla karakterlerin kişiliklerinde derinlik ve dönüşümün ikinci planda kalabileceğini tartışmıştık. Bu filmle tanıtılan Sofia karakteri, şimdiye kadar eleştirmeden takip ettiğimiz ana karakterin kararlarına alternatif bir bakış açısı yöneltecek ilk karakterdir. Sofia'yla özdeşleşmek, ilk bakışta seyirci için güç olur. Şimdiye kadar izleyici John'u eleştirirken ona yardım eden bir karakterle karşılaşılmamıştır. John'a karşı olumsuz tutum sergileyenler onun düşmanı, olumlu tutum sergileyenler müttefikleri olmuştur. Ayrım son derece açıktır. Sofia karakteriyle birlikte bu netlik alanı bozulur. Sofia, dostu ya da müttefiki olduğu için değil, John'a borçlu olduğu için yardım edecektir. Karakterin mizacı, *John Wick* serisinde şimdiye kadar karşımıza çıkmış olan müttefiklerden farklı bir şekilde tasarlanmıştır. Karakterin, John'un ziyareti sırasında ilk değiştiği konulardan biri uzak kalmak zorunda kaldığı çocuğudur. John, Sofia'nın

ihtiyacı olduğu bir anda çocuğunu güvende tutmasına yardımcı olmuştur. Sofia'nın John'a olan borcunun sembolü markörün varlığının sebebi de bu durumdur. Sofia'nın John'la olan ilişkisi açığa kavuşturulmuş ve yeni karakterin seyirciler tarafından onaylanabilecek erdemli bir özelliği böylece tanıtılmıştır. Sofia'nın köpeklerine olan sevgisi de seyircinin karakterle bağ kurmasını sağlayabilecek unsurlarından bir diğeridir. Ancak Sofia'nın köpeklerine olan sevgisi John'un köpeğine olan sadakatinden çok farklıdır. John, eşinin hediyesi Daisy'i ve barınaktan kurtardığı isimsiz köpeğini hiçbir zaman mesleğinin tehlikelerine maruz bırakmamıştır. Charon, John'un hayatını tehlikeye attığı durumlarda isimsiz köpeğini sahiplenmiş ve korumuştur. Sofia'nın köpekleri ise bunun aksine savaşmak için yetiştirilmişlerdir. İlk sahneden itibaren agresiflikleriyle tanıtılan köpekler, Sofia'nın çatışma yeteneklerinin sergilendiği uzun bölüm boyunca onlarca insana saldırmış ve birçoğunu öldürmüşlerdir.

Çocuğunu tehlikeli hayatından korumak için büyük fedakarlıklar yapmış olan Sofia'nın çelik yeleklerle kuşattığı köpeklerine Berrada'nın ateş edilmesine sinirlenmesi, çelişkili bir durum gibi görünür. John'un eski patronuyla sadece konuşmak istediğine inanmayan Sofia, çatışmayı kendisi başlatır. Seyirci, Fas otelinin yöneticisi pozisyonuna yükselmiş olan bir karakterden öfkesini kontrol etmek konusunda yetenekli olmasını, kendisini dizginleyebilmesini bekleyecektir. Wickverse'nin karakterleri diplomatik kabiliyetleriyle öne çıkmışlardır. Ancak Sofia, beraber geçirdikleri kısa sürede John'un müteşekkir ve anlayışlı yaklaşıma nefret ve tikslenmeyle yanıt verir. John'a ikram ettiği suyu ağzında çalkalayıp pet şişenin içine tükürerek filme veda eden karakter, akıllarda sinir bozucu bir anıyla kalmıştır. Ancak, karakterin perdede görüldüğü sürenin -özellikle çatışma sahnelerinde- oldukça yoğun olması ve John'a Winston ve Bowery Kralı'nın yardımcıları kadar önemli bir faydası dokunmuş olması bir şeye işaret etmektedir. Takip etmekte olduğumuz bakış açısının ilk alternatifi: John'un çevresine zarar vermekte olduğu önerilmiştir. John'a nefretle yaklaşan ve onun davranışlarını eleştiren karakterler dördüncü filmde sayıca artar. John'un "bir köpek uğruna" katlettiği sayısız insan ve riske attığı hayatı, ilk filmde beri arka plandaki tartışma konularından biri olmuştur. Fakat ilk defa bir müttefik karakter John'a direkt olarak eleştiri yöneltmiştir. Sofia karakterinin kızının başına neler geldiği, bir suikastçi olarak nasıl bir hayat sürdüğü, otel yöneticisi pozisyonuna nasıl yükseldiği, eski patronu Berrada'yla olan ilişkisinin neden bozulduğu

veya John'un ziyaretinden sonra Fas'ta neler yaşanacağı, bu eserin konusu olabilecek soru işaretlerinden bazılarıdır. Bu anlamda Sofia, serinin evrenleşme etkisinde yarattığı ilk karakter olarak değerlendirilebilir.

Üçüncü filmin kötü karakteri olan Japon suikastçı Zero da film serisinin kendini fazlasıyla ciddiye aldığı iki filminden sonra bir mizah unsuru olarak karşımıza çıkacak ve evrenin trajik olaylarına yeni bir bakış açısı sunacaktır. Zero, tanıtıldığında Hakem'in John'un peşine düşme teklifini büyük bir hevesle kabul eder. Anlaşmanın koşullarını sormaz veya tazminat talep etmez. Yüksek Şura'nın otoritesinden gelen bir talebi gururla yanıtlar. Üstün bir suikastçı olarak John'un peşine düşmek üzere seçilmiş olması onun için yeterlidir. Ancak, ilerleyen dakikalarda göreve dair hevesli tavrının John'a olan hayranlığından doğduğunu anlarız. Bu hayranlık, Zero'nun mesleğindeki yeteneği ve deneyimi göz önünde bulundurulduğunda oldukça tutarsız davranışlar sergilemesine sebep olur. Film serisinin ciddiyeti, Zero'nun varlığıyla yumuşatılır. John'la New York otelinin güvenli bölgesinde tuhaf bir diyalog kurar ve ona olan hayranlığını ilan eder. Tarkovsky Tiyatrosunda ve Bowery Kralı'nın üssüne gerçekleştirdiği saldırılarda inanılmaz bir verimlilik sergilemiş olan karakter, John'la üçüncü filmin son dakikalarındaki düellosunda rakibini alt etmek yerine ona tekrar şans vermiştir. John'un onun için özel olduğu açıktır. John ise hayatta kalmak için verdiği savaşta eline geçecek ilk fırsatta Zero'yu tereddüt etmeden öldürecektir. Bunun farkında olmasına rağmen Zero ve yardımcıları birçok kez ana karakterin canını bağışlar ve onun tekrar dövüşmeye hazır olmasını bekler. Tanınan fırsatlar yine gülünç olabilecek diyaloglarla desteklenir. Zero'nun film boyunca Yüksek Şura'nın bir uzantısı olarak çalışabilme kabiliyetiyle edindiği itibar bu gülünç diyaloglarla sabote edilmiştir. Uzak doğu dövüş filmlerinde rakibin alt edilmesine rağmen soluklanmasına fırsat verilmesi bir aşağılama taktiğidir. Düellonun tekrarlanması sonucunu değiştirmeyeceğini göstermektedir. Zero ile John'un düellosu, bu klişe üzerine kurulmuş olabilir. Ancak Wickverse, Uzak doğu dövüş sinemasının değer biçtiği şeref ve düello etiğinden uzak bir evrendir. John için hayatta kalmak öncelikli olmuştur. Zero, film evrenine farklı bir kültürün nüfuz etmesini sağlamış bir karakterdir. Karakter aracılığıyla film evreninde yalnızca barbarlığa dayalı olmayan, daha karmaşık bir rekabet biçimi inşa edilir.

Zero'nun ne kadar farklı olduđu onu John'un gemiř rakipleriyle karřılařtırdığımızda da ortaya çıkmaktadır. Gemiř filmlerin kötü karakterleri Viggo ve Santino da Zero gibi John'un h nerlerine ařına karakterlerdir, ancak onlar Zero gibi John'la oyun oynamaya kalkıřmazlar. Zero, John'un Y ksek řura'ya karřı verdiđi savařın efsanesinde anlatılacak bir rakip olamayacaktır.   nc  film, Zero'nun bulunmadıđı sahnelerde de eřitli g l n anlar yaratarak birok kez filmin ciddiyetini yitirmesine sebep olmuřtur. Bu durum John'un hayatta kalmıř olmasını kendi yetenekleriyle m mk n kıldıđı bir durum olmak yerine tesad flere veya evresindekilerin yetersizliklerine atfetmemize sebep olabilir. John'un efsanesinin yazılmakta olan yeni sayfaları, d rd nc  filmle birok tesad f ve destek iermeye bařlayacaktır. Bu anlamda karakterin Baba Yaga kimliđinin sarsılmazlıđı ađır ađır seyirciye unutturulurken, Zero'nun Y ksek řura'nın g revini John'la etkileřime gemek iin bir fırsat olarak kullanması da karakterin sistemle olan iliřkisini dost ve d řman ikili karřıtlıđından uzaklařtırır niteliktedir. Marcus'un Viggo'nun g revini John'u korumak iin kabul etmesine benzer bir durum Zero iin de geerli olmuřtur. Fakat Zero, Marcus'tan farklı olarak John'u korumayı amalamak yerine kendi mini-g revinde ilerlemiř ve anlatı ierisinde kendisine bađımsız bir alan oluřturmuřtur.

Serinin d rd nc  filmi,   nc  filmde de olduđu gibi film serisinin ana karakterini eleřtirecek veya seyirciye alternatif bakıř aıları sunacak karakterler tanıtmaya devam etmiřtir. Bu karakterler, d rt film boyunca anlatılmıř John Wick karakterinin bařrolde olduđu olay  rg s n n sona ermesinin ardından yeni olay  rg lerini t retebilmesinin bir yolunu sunacaktır. D rd nc  filmle tanıtılan   temel karakteri, John ve onun g revine karřı tutumları aısından birbirlerinden ayırabiliriz. Caine, John'un g revini destekleyen, alıřageldiđimiz bir m ttefiktir. Akira ise John'un varlıđının sebep olduđu yıkım y z nden John'a karřı nefret besleyen bir m ttefiktir. John'dan nefret etmesi onu Sofia'ya benzer kılar. Bay Hikimse ise John'un bařından geenlere kayıtsız kalır. G revi, John'u avlayarak ana karakterin kellesi iin  denecek para  d l n  elde etmek ve emekliye ayrılmasıdır. Bay Hikimse'nin John'un bir m ttefiki olması, filmin sonlarına dođru, John onun k peđini kurtardıđında gerekleřmiřtir. D rd nc  filmin  nem tařıyan yan karakterleri, John'a yandař, muhalif ve tarafsız olmak  zere  e ayrılmıřtır. Evren odaklı anlatı, John'un amaladıđı řeyi birok aıdan, evrenin farklı pozisyonlardaki

mensuplarının gözünden değerlendirmek için fırsat sunarak seyircinin büyük resme odaklanmasını istemiştir.

Caine, John gibi mesleğinin gerektirdiklerini bütünüyle kabullenmiş bir karakterdir. Bay Hiçkimse'yle olan diyalogunda Yüksek Şura'nın Caine'i cezalandırmak için görme yetisini aldığını öğreniriz. Caine, bunun kendi tercihi olduğunu söyleyerek suç dünyasında olmanın sorumluluğunu üstlenir. Marki'nin Caine'in kızını ısrarla tehdit ediyor olması, film serisinde ilk defa sıradan bir insanın direkt olarak tehdit edildiği durumdur. Bu, Caine'in her türlü hareketini seyirciler için meşru kılacaktır. Caine'den önce John'un öldürdüğü ve risk altına bıraktığı her kişi, suç dünyasının bir parçasıdır. Ölümün sıradanlaştığı bu dünyada Caine bir anda evrenin en savunmasız karakteri olmuştur. Dostu John'u öldürecek ya da kızını kaybedecek olması yüzünden çektiği vicdan azabını fazlasıyla dışa-vurmak yerine kısaca John'dan özür dilemeyi seçer. Filmin doruk noktası olan Caine ve John'un düellosunu izlerken bu koşulların varlığı aklımızın bir köşesinde. Caine, kör olduğu için tabancalarla gerçekleşen bu düelloda açık olarak dezavantajlıdır. Marki'nin John'u Caine'i kullanarak alt etmesini istemeyiz. Ancak John'un başarılı olması Caine'in ölmesi ve kızının babasız kalması anlamına da gelecektir. John Wick'in serüveninin son noktasında karakterin tarafını tutmak için ne kadar çok sebep varsa, başarısız olmasını istemek için de o kadar çok sebep vardır. Bu sayede film serisinin evrenleşme sürecinde ana karakterle kurulmuş olan duygusal bağın bir bakıma zayıflatıldığı veya başka karakterlere aktarıldığı söylenebilir. Evrenin kötü güçleri, mağdurları birbirleriyle savaşılmaya zorlanmıştır. Bu düello sırasında seyircinin istediği şey Yüksek Şura'nın otoritesinin sebep olduğu gaddarlığın sona ermesidir.

Bay Hiçkimse, John'u para ödülü için avlayan bir iz sürücü olarak tanıtılır. Kim olduğu hakkında Marki'nin bir fikri yoktur. John'un izini sürmek konusunda Marki'nin ekibinden daha iyi olması, karakteri Marki için ilginç kılmıştır. Bay Hiçkimse'nin amacı yalnızca para kazanmaktır. Para ödülünün yükseleceğini bilen karakter, John'u öldürmeyi erteler. Fakat Marki ile John'un izini sürmek için bir anlaşma yapan Bay Hiçkimse, Yüksek Şura üyelerinin gaddarlığıyla hızlıca tanışır. Bu anlaşma sırasında sol eli ortadan ikiye ayrılmış ve köpeği neredeyse öldürülmüştür. Karakter görevini tamamladığında Marki ondan John'u öldürmesini isteyerek anlaşmanın şartlarını değiştirir. Bay Hiçkimse,

bu acımasızlığa, tehdide ve iki yüzlülüğe rağmen John onun köpeğini kurtarana kadar Yüksek Şura'yla anlaşma yapmaya çabalamıştır. John daha önce bahsedilmiş olan merhametli kişiliği sayesinde Bay Hiçkimse'nin kalbini kazanır. Karakter, Caine ve John'un düellosuna seyirci olarak katılır ve John'un serüveninin sonuna ve sonucuna tanıklık eder. Karakterin John'un peşine düşmesine rağmen köpeğine sadık ve ilgi çekici seviyede yetenekli olması, onu bir kötü karakter olarak çevrelememizi güçleştirir. Bu anlamda üçüncü filmin Zero karakterine benzemektedir. John'un rakibi olmak, Wickverse'ün kötü karakterlerinden biri olmak için yeterli bir koşul değildir artık.

Koji'nin kızı Akira, filmde diğer yan karakterlere göre çok daha az sahnede karşımıza çıkmaktadır. Babasının yardımcısı ve Osaka Continental Hotel'in ön büro müdürüdür. Charon gibi misafirleri karşılayan ve otelin gündelik sorunlarıyla ilgilenen karakter, mesai saatleri içerisinde babasını patronu olarak değerlendirir. Koji'nin kızını bu şekilde eğittiği açıktır. Akira, Sofia'ya benzer şekilde John'la muhatap olmanın kötü sonuçlar doğurabileceğini bilir ve bu sebeple ana karaktere nefret besler. Ancak Sofia'nın John'a karşı sergilediği tavrın aksine babası Koji, John'un Yüksek Şura güçlerinden korunması gerektiğine karar verdiğinde babasına boyun eğmiştir. Bu anlamda kişisel ve profesyonel hayatı birbirinden bağımsız tutmayı bilen bir karakter olmuştur. John'u otele gelerek babasının ölümüne sebep olduğu ve kurmuş oldukları düzeni yıktığı için suçlar, fakat babasının John'la olan dostluğuna saygı duyar. Yaşananların gerçekten John'un suçu olmadığını; Yüksek Şura'nın otoritesinin asıl düşman olduğunu bilir. Buna rağmen onurunu koruması için babasının katili olan Caine'i avlaması gerekecektir. Dördüncü filmin *after credits* (kapanış sonrası) sahnesinde Akira ve Caine'in hesaplaşmasının gelecek bir eserin konusu olacağının bilgisi verilir. Seyircinin sevgisini kazanmış iki karakterin birbirlerine düşman olacak olmaları, Wickverse'ün inşa etmekte olduğu karakterler ağının en ilginç örneklerinden biridir.

3.2.2. Filmsel Zamanın İnşası ve Mekân Tasarımı

3.2.2.1. Filmsel Zaman

John'un arabasını arayışı, karakterin intikam için çıktığı yolda yan görevlerinden biri olarak ilk filmde başlamıştır. İlk filmde arabasını bulmanın Iosef'e ulaşmanın bir yolu

olacağını düşünen karakter, alternatif yollarla düşmanına ulaşmıştır ve arabasını geçici olarak unutmıştır. İkinci filmde John'un arabasının akıbeti nihayet belli olur ve ana karakterin Tarasov ailesiyle arasındaki çatışma tam olarak sonlanır. Bu gelişmeyle John, filmin asıl tetikleyici olayı başlamadan önce kısa bir süreliğine hedefsiz bırakılan bir ana karakter hâline gelir. Daisy'nin intikamını almış ve arabasına kavuşmuştur. İlk filmi izlemiş olan seyirciler için ilk filmin olaylarını anımsamak ve yarım bırakılmış bir meseleyi sonlandırmak tatmin edicidir. Bu geri dönüş aynı zamanda seyircinin belleğinden faydalanan bir özet niteliği taşır. Abram Tarasov'un Baba Yaga mitini tekrar etmesi ve Viggo'ya benzer şekilde telaşlanması, ilk filmin başlangıç sahnelerini anımsatır. Yeni seyirciler için geleneksel bir serim görevi gören sahneler, ilk filmi izleyenler için, evrenleşmenin ve transmedya anlatıların tercih edeceği şekilde, çok daha anlamlıdır. İlk filmde karısını gömdükten yaklaşık 36 saat sonra Iosef'in saldırısına uğrayan John'un nihayet yas tutma fırsatı olmuştur. Ana karakterin Abram'ın ofisinden ayrılıp eve döndüğü gün yağmurlu, ancak aydınlıktır. Karakter için yeni bir sabah ve başlangıcın gelmekte olduğunu, sıcak renklerin kullanıldığı gündüz sahnelerinden ve Aurelio'nun arabanın tamir edilebilirliği hakkında rahatlatıcı sözlerinden anlaşılmaktadır. John, ilk filmde evinin alt katındaki zemini kırarak açığa çıkardığı teçhizatını tekrar oraya gömer. İlk filmin kasvetli ruh hâlini yansıtmak için kullanılan *film noir* estetiği ortadan kalkmıştır. Ancak yeni sabah, John'un yeni bir iş gününe uyanmasına sebep olurcasına çok daha karmaşık gelişmeleri beraberinde getirmiştir.

İkinci filmin neredeyse ilk yirmi dakikası, bir önceki filmin kapanışı niteliğini taşır. Bir başka deyişle, ilk filmin sonuç bölümü, ikinci filmin serim bölümüyle ortak olarak tasarlanmıştır. Öfke, yas ve hüznün duygularının hâkim olduğu kasvetli bir dünya yaratan birinci film, her ne kadar bütün soru işaretlerini yanıtlamamış olsa da türüne ve konusuna uygun, tatmin edici bir son sunmuştur. İkinci film, birinci filmin sonunu bir *director's cut*¹⁸ gibi uzatmış ve anlamını değiştirmiştir. Evrenleşmenin etkileri ilk devam filminin başlangıcından itibaren hissedilir olmaktadır. İkinci filmde dördüncü filme kadar serim ve sonuç bölümlerinin direkt olarak birbirine bağlı bir biçimde tasarlandığını görürüz. İlk filmin sonuna yapılan müdahale, evren odaklı anlatı inşasına ilk filmi dahil etmeyi

¹⁸ *Director's cut*: bir filmin yönetmenin tercih ettiği şekilde tekrar düzenlenmesi.

amaçlamıştır. Daha önce belirtildiği üzere, bu analizde yönetmenin/stüdyonun amacının aksine ilk film devam filmlerinden ayrı bir metin olarak değerlendirilmektedir. İlk film, zamansal olarak sondan başlayarak döngüsel bir yapı kurmuştur. Bunun aksine *John Wick* serisi, devam filmlerinde giderek geçmiş filmlere bağlılığını artırmış ve üç devam filminin olaylarını birbirinden bağımsız tüketilemeyecek şekilde ilerletmiştir. Film serisinin ikinci filminden itibaren bölüm (chapter) alt başlığıyla adlandırılması da bunu göstermektedir. Bu noktadan itibaren serisel bir anlatı tasarlanmıştır. Dört *John Wick* filmini yapımcıların dilediği şekilde tek bir anlatı olarak ele almak mümkünken, ikinci, üçüncü ve dördüncü filmi daha küçük bir kümede bir arada değerlendirmek de yanlış olmaz. İlk filmin sonunda emeklilik hayatına geri dönen bir John'la karşı karşıya olmamız, ilk filmi devam filmlerinden ayırmamıza da olanak sunacaktır. John'un ilk filmde mesleğine geri dönüşü geçici bir durumdur ancak devam filmlerinde artık geri dönebileceği bir hayatı yoktur. Bu durumu aynı zamanda ilk iki devam filminin kapanışlarından da anlayabiliriz. İkinci ve üçüncü filmlerin son dakikaları kendilerinden bir sonraki filmler hakkında ipucu vermektedir. *Post credits* (kapanış sonrası) sahnelerini veya fragmanları anımsatan bu kesitler her bir filmi bağımsız bir anlatı olarak değerlendirdiğimizde filmsel zamanda fazlalık olarak kalırlar. Yalnızca seyirciyle bir sonraki filmde tekrar bir araya gelmek için randevulaşma görevi görmüşlerdir.

Üçleme yapısının bir sonucu olarak üçüncü filmin hikâyesi, tatmin edici bir son sunmakta başarısız olur. Özünde dördüncü filmin kötü karakteri olarak değerlendirebileceğimiz Yüksek Şura'yı somut olarak tanıtan film, kötüyü tanıtmaya ve vasat bir sona sahip olma anlamında *Hobbit* üçlemesinin ikinci filmi olan *Smaug'un Çorak Toprakları* (Peter Jackson, 2013) ve *Örümcek-Adam: Örümcek Evrenine Geçiş* (Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson, 2023) filmlerine benzer. Bu iki film de kendilerinden sonra gelecek ve üçlemenin doruk noktası olacak eserin evren içerisinde hazırlığını yaparken kendi perde sürelerini tatmin edici bir şekilde sonlandırmamışlardır. Burada üçlemelere özgü bir anlatım tasarısından söz edebiliriz. İkinci filmlerin hikâyeleri, üç örnekte de film sürelerini bir sonraki esere uygun olacak şekilde tasarlanmıştır. Bu örneklerde üçlemenin son filmini daha ilgi çekici kılmak amaçlamış ve bu sebeple tatmin edici bir kapanış sunulmamıştır. Üçlemelerin ikinci filmlerinin başarısız olarak değerlendirilmesi, *Zor Ölüm* (John McTiernan, Renny Harlin, 1988-1995) ve *Indiana*

Jones (Steven Spielberg, 1981-1989) gibi aksiyon film serileri için de yapılan bir yorumdur. Bir filmin başka bir filmin öyküsüne hazırlığı olarak var olması, onun anlatısal tasarımını kusurlu kılmaktadır. Üçlemelerin ilk filmleri, ikinci filmlerin aksine henüz ikna edilmiş veya kazanılmış olmayan bir tüketici kitlesi ile buluşacak olmalarından dolayı titizlikle hazırlanmalılardır. Bu koşul ikinci filmler için geçerli değildir. İkinci film, ilk filmin başarılı olması durumunda tüketicilerin ilgisini çekebilecektir. Bir üçlemenin iki filmini de izlemiş olan seyirciler, olay örgüsünün büyük bir kısmını çoktan tükettikleri için üçüncü filmi de izleyerek akıbeti öğrenmek isteyeceklerdir.

Serinin devam filmlerinde yan karakterlerin nasıl derinleştirildiği ve John'un görevinin yardımcıları veya engelleri olmaktan çıkarak evrenin John'dan bağımsız birer parçaları hâline getirildiğinden bahsettik. Bu durumun mümkün olabilmesi için seyircinin John'un bulunmadığı sahnelerde yan karakterlerin kendi yaşantılarından kesitlerle karşılaşması, onların hisleri, fikirleri ve motivasyonlarını anlamlandırabilmesi gerekmiştir. Dolayısıyla film serisi, her bir devam filmiyle kamerayı John'dan uzaklaştırarak paralel kurgu aracılığıyla yan karakterlerin başlarına o sırada neler geldiğini gösterir. Yan karakterlerin bakış açıları, evrenin genişlemesi ve karakter sayılarının artmasıyla doğru orantılı olarak artarak karşımıza çıkar. Üçüncü filmde Hakem'in önce suikastçı Zero ve sonra Winston, Müdür ve Bowery Kralı'nı ziyaret ettiği sahneler mevcuttur. Dördüncü filmde ise Winston'un cezalandırılması ve Bowery Kralı'yla olan sohbeti, Caine'in kızını ziyaret etmesi ve Koji'yle düellosu ve Bay Hiçkimse'nin Marki'yle yaptığı anlaşmaların görüldüğü sahneler kullanılmış ve film süresinin önemli bir kısmı yan karakterleri derinleştirmeye ayrılmıştır. Paralel kurguyla evrende aynı anda gerçekleşen birden çok öykü parçasının verilmesi, ana karakter John'un eşine dair anılarını içeren sahnelerin ekran süresini sınırlamaktadır. Evrenin genişlemesi ve karakter sayısının artması, ana karakterin içsel dünyasının geri plana itilmesine yol açmıştır.

Dördüncü filmle John'un ve dostlarının birçoğunun akıbeti belirlenirken yeni ilişkiler kurularak *John Wick* evreninin devam edeceğinin ipuçları verilmiştir. Ticari sinemanın en başarılı transmedya anlatısı Marvel Cinematic Universe'den aşına olduğumuz bir durum Wickverse'de de karşımıza çıkmıştır. Marvel filmleri, düzenli olarak kapanışlarına bir veya daha fazla ek sahne sıkıştırmakta, evrenin geleceği veya bazı karakterlerin akıbeti

hakkında ek bilgiler vermektedir. *John Wick: Bölüm 4*, “*after credits*” (kapanış sonrası) sahnesi barındıran ilk Wickverse filmidir. Bu kısa kesitte Akira’nın, kızını sonunda kucaklamak için hazırlanan Caine’i bulmuş olduğunu görürüz. Üçleme için tasarlanmış bir anlatının varlığı ve üçlemenin sona ermesinin ardından gelen bir *after credits* sahnesi, aslında her filmin konusunun ana hatlarının bir önceki film vizyona girdiğinde çoktan hazır olduğunu da belirtir niteliktedir. İlk filmin başarısının ardından Lion’s Gate stüdyosu tarafından bir film üçlemesi için anlaşmalar ve hazırlıklar yapılmış olabilir. Üçlemenin ilk filmin başarısını sürdürebildiği tespit edildiğinde ise daha fazlasının üretileceği kararı alınmıştır. Bu *after credits* sahnesi de gelecek eserlerin birinde Akira ile Caine arasındaki meselenin işleneceğinin garantisini vermektedir.

3.2.2.2. Mekânlar

İkinci filmin ilk dakikaları, John’un evi ve New York Continental Hotel gibi seyircinin ilk filmde aşina olabileceği mekânları tekrar görmesine fırsat tanımıştır. Fark edeceğimiz ilk durumlardan biri John’un evindeki kahve makinesinin önünde Helen’in papatya desenli bardağının artık bulunmadığıdır. Evin duvarlarında ilk filmin olaylarını anımsatan kurşun delikleri vardır. Filmin renk paletine soluk tonlar yerine sıcak renkler hâkim olmaya başlar ve çok daha canlı bir görüntü sunulur. John’un Iosef’i öldürmesi yalnızca Helen’in anısına edilen hakaretin intikamını almış olması değil, aynı zamanda eşinin vefatına karşı hissettiği öfkesini Tarasov ailesinden çıkarmış olması anlamına gelmektedir. Bardağın artık orada olmaması, John’un artık geçmişte takılı kalmadığının göstergesi olarak okunabilir. John’un Winston’u otelde ziyaret ettiği sahneler de bu durumu desteklemektedir. İlk filmde otelin gizli bistrosunda Winston’la buluşan John’u bir dedektife benzetmiştik. Bu sefer iki karakterin buluşması, gökdelenlerin arka planı kapladığı çatıda gerçekleşir. Winston, burayı iş görüşmeleri için kullanmaktadır. Dolayısıyla John’un artık kişisel bir intikam peşinde olmadığı ve mesleğine dönmüş olduğu söylenebilir. Wickverse, John’un serüvenini kapsayan duvarları yıkmış ve karakteri film dünyasını keşfetmek üzere serbest bırakmıştır. Artık karakterin hayatındaki en belirleyici şeyin, onun eşine duyduğu özlem olmaması onu anlatı evreni içinde daha geniş ölçekte etkili olacak eylemlere yönlendirebilir.

İkinci filmin ilerleyen dakikalarında Santino’yla bir müzede buluşan John, Greko Romen dünyasının tanrılarının heykelleriyle karşılaşır. Santino’nun babasının koleksiyonu, ailenin zenginliğini gösterecek şekilde İtalya’nın tarihinde yer edinmiş bir savaşın resmedildiği Giovanni Fattori’nin (1880) “Custoza Muharebesi” tablosunu da içerir. Seri gerçek dünyayla olan bağıni mekânlar ve set tasarımı aracılığıyla kurmaya devam etmektedir. Bu sahnede dikkatimizi çekmesi gereken bir diğer detay da bu filmde itibaren seride sıkça tekrar edilecek olan toplantı mekânlarının düzenidir. Winston ve Santino’yla peş peşe yaşanan görüşmelerde negatif alanın perdenin büyük bir kısmını kapladığını görürüz. Karakterlerin kadrajı doldurmadığı, onları çevreleyen şeylerin içinde ufak bir yer kapladığı bu görüntüler seyircinin odağının çevreye yönelmesini sağlamaktadır. Seri, bir sonraki filmlerde de önemli görüşmelerin yapıldığı mekânlara sanat eserleri yerleştirecektir. Buradan çıkan anlamın büyük bir evrende birkaç insanın çatışmasını izlediğimiz olduğunu söyleyebiliriz. Bu görüşme mekânlarında tarihi eserlerin varlığı sürecektir. Kendisini “medeni” bir yapı olarak konumlandıran Yüksek Şura’yı sembolik düzeyde temsil eden eserler, önemli kararlar alınan bu sahnelerin her birinde karakterlerin üzerinde bir baskı unsuru olarak Şura’nın varlığını hissettirir.

Ana karakterin Santino’nun dayatması sonucu İtalya’ya olan yolculuğu, *John Wick* serisinin görsel stiline farklı coğrafyalarda nasıl değişeceğini görmemiz için bir fırsat sunar. John, Roma’daki gününü Avrupa’yı ziyaret eden bir Amerikalı turist stereotipinden bekleyeceğimiz şekilde geçirmiştir. Gündüz, akşam katılacağı “parti” için hazırlık alışverişi yapmıştır. Yeraltı organizasyonunun hizmetlerini bir harita elde etmek, kurşun geçirmez takım elbise diktirmek ve silah satın almak için kullanır. Bu alışveriş sırasında Roma otelinin silah tüccarı olduğunu öğreniriz. New York otel şubesinin sıkışık koridorunun aksine oturma alanları kenarlarda toplanmış holüyle Kolezyumu andıran Roma otelinde bulunan bu hizmet Greko Romen mimarisinin izlerini taşıyan bir odada verilir. Batı toplumlarının kültürel, sosyal, etik, dini ve politik değerleri Greko Romen medeniyetinde temellenir. Yüksek Şura’nın mensuplarının zevklerinin bu şekilde tasarlanmış ve filmin mekânlarına yansıtılmış olması sayesinde seyirciler aşina olduğu gerçek dünyayla bir bağ kurabilmektedirler. Yüksek Şura, yabancı olan değil, bilinmeyen olarak konumlanmıştır. Oteller ise temel hizmetlerinde benzerlik göstermelerine rağmen ek hizmetleriyle birbirlerinden ayrılmışlardır. Bireysel silahlanmanın anayasal bir hak

olduğu Amerika’da New York otelinin misafirlerine silah satın almak için bir fırsat sunması gerekmemiş olabilir.

İkinci filmdeki bir diğer ilginç mekân da Gianna’nın taç takma töreni, yani bu filmin gece kulübü sahnesidir. Red Circle gece kulübünde olduğu gibi eski ve yeninin bir araya geldiği bir set bizi karşılar. Bu sefer tarihi kalıntı olarak değerlendirilebilecek mimarinin içerisine bir konser sahnesi inşa edilmiştir. Led ve spot aydınlatmalar sahneyi ve dans edenleri aydınlatır. Müzik tercihi saykodelik rock ve elektronik müziktir. Bu mekândaki çatışma sekansıyla ilk film ve ikinci film arasında devamlılık amaçlandığı açıktır. Elektronik müzik ve renkli led aydınlatmanın eşlik ettiği çatışma sahneleri, *John Wick* serisinin kalıcı bir parçası olmuştur. Üçüncü filmde John ve Charon New York otelini Yüksek Şura’nın kuvvetlerine karşı savunurken alışageldiğimiz aydınlatma yerine yeşil led şeritleri devreye sokularak karanlık bir ortam yaratılır. Greko Romen mimariye benzetmiş olduğumuz otel, Winston’un tercihi olan Vivaldi’nin bestelediği “Kış” eşliğinde bir gece kulübü sahnesine dönüşür. Dördüncü film ise Killa Harkan’ın su perdeleriyle süslenmiş, neon ve led ışıklarla aydınlatılmış oldukça kalabalık bir gece kulübü sahnesi sunar. Her filmde benzer bir sekans sunulması, film serisinin başlangıcından itibaren korunmuş olan özelliklerinin örneklerindendir.

Film serisinin metropoliten alanların yoğunlukta olduğu mekânları, evrenleşme konusunda pekiştirici bir görev üstlenir. Yüksek Şura’nın estetik değerleri, organizasyon sıradan hayatın içine nüfuz ettiğinde gizlenir. Karakterler takım elbiseleri bir kamuflaj olarak kullanırken, suç dünyası bütünü şehirlerin içinde tespit edilemez bir hâl alır. Kiliseler, gece kulüpleri, doktorların muayenahaneleri, kütüphaneler, müzeler gibi sıradan mekânlar Yüksek Şura’nın faaliyetlerini gerçekleştirirken faydalandığı kurumlardır. Roma oteli yöneticisi Julius, John’un şehrini ziyaret ettiğini gördüğünde onun Papa’yı öldürmek için orada olup olmadığını sorar. Yüksek Şura’nın sıradan hayata ne kadar derin bir şekilde nüfuz etmiş olduğunu buradan da anlayabiliriz. Din, devlet ve ulus gibi kurumların her birinin bir parçası olan Yüksek Şura, her alana müdahale etme gücüne de sahiptir.

İkinci filmde oldukça kısa bir yer kaplayan Yüksek Şura müdürlüğü ise sıradanlığın içinde gizlenen organizasyon hakkında bir bilgi edinmek için en önemli mekânlardan biri olur. Burası, *John Wick* evreninin bütün tanınan suikastçıların kaydının tutulduğu devasa bir arşivdir. Her bir suikastçının gerçek isimleri ve fotoğrafları gibi özel bilgileri kalın defterlerde kayıt altına alınır. Para ödüllü kontratlar burada işleme alınır ve suikastçıların telefonlarına mesaj olarak buradan iletilir. Yoğun bir çalışma temposunun hissedildiği büronun kayıt tutma biçimi defter kitap, daktilo ve manuel (kablolu) santral teknolojileriyle sağlanır. Çalışanlar 1940 ve 1950 yıllarının giyimini anımsatan sıkı bir giyim kuralına tâbidir. Her birinin bedeninde birçok dövme olduğu görülür. Çalışanların işleme aldığı emirler, suikastçıların cep telefonlarına mesaj olarak iletilir ve bir radyo kanalında duyurulur. Organizasyonun kapsamını daha da derine taşıyan bu büronun dördüncü filmde açıklandığı üzere birden fazla şubesi vardır. Bu bürolar, Yüksek Şura'nın yasadışı faaliyetlerinin hayati bir parçasıdır. Büroların neden birçok şubesi olmasına rağmen analog teknolojilerin ve geleneksel yöntemlerin kullanılıyor olduğu konusu bir muamma olarak kalır ve seyircinin Yüksek Şura'nın tarihi hakkında çıkarım yapmasını sağlar. Yüksek Şura, Winston'un da benzettiği üzere bir Hidra canavarı gibi çok başlı bir düşmandır ancak film serisinin ilerlemesiyle çeşitli operasyon merkezlerine sahip olduğu açıklanmıştır. Karakterlerin hiçbirinin bu merkezlerle fiziksel olarak etkileşime geçmemiş olması, onların merkezlerden habersiz olduklarını gösterebilir. Analog teknolojilerin kullanıldığı merkezlerin gizli kalması mantıklıdır, çünkü onlara yapılacak herhangi bir saldırı iletişim ağında ciddi bir kopukluk yaratabilir. Seyirci, John ve müttefiklerinden önce Yüksek Şura'nın bu merkezlerine dair görsel ve mekânsal bilgi edinme fırsatına sahip olur. Gelecek filmler, bu merkezlere saldırıların öyküsüyle karşımıza çıkabilecektir.

3.2.3. Anlatı Evreninin İnşası

3.2.3.1. Karakter-Evren Etkileşimi

İkinci filmin ilk dakikaları, John Wick mitini tekrar ederek ilk filmi izlememiş olan seyirciler için bir çerçeve sunarken aynı zamanda ilk filmde yanıt bulamamış bir soruyu açıklığa kavuşturur. Aksiyon sahnelerinin yoğunlukta olduğu bu açılış, John'un ilk filmin kötü karakteri Viggo'nun kardeşi Abram'la, Viggo ve Iosef'in ölümü hakkında bir

uzlaşmaya varmasını anlatırken; aynı zamanda ana karakterin efsanevi statüsünü tek kişilik bir ordu gibi hareket ettiği bir sekansla izleyiciye hatırlatmıştır. Abram'ın ofisine rahatça giren John'un ağzından herhangi bir tehdit cümlesi çıkmaz. Az ve öz konuşmayı tercih eden karakter sadece barış teklif eder. Abram'ın korkusu, yüzünden okunabilmektedir. Arabasıyla kavuşmuş olan John, Abram'ın emeklilik dönemine dair iyi dilekleriyle evine uğurlanmıştır. Abram, serinin ilk filminde bahsi geçmemiş bir karakterdir. John'un arabasını bir hurdalıkta bulması yerine Tarasov ailesinin New York suç dünyasına nüfuzunu göstermek için ikinci film yeni bir karakter yaratmıştır. Tarasov ailesinin adı, buradan itibaren yalnızca dördüncü filmde bir cümle içerisinde geçecektir. Anlatı, Tarasov adını Abram karakteri aracılığıyla hayatta tutacak, fakat ilk filmi evrenin tarihine kazıyacaktır. John Wick efsanesi, bundan itibaren seyirci için verili kabul edilerek yeniden tanıtılmayacaktır. Viggo'nun ölümü, öngörülebileceği üzere, suç imparatorluğunun tüm paydaşlarını etkileyebilecektir. İlk film John'un Viggo'yu öldürmesinin Tarasov ailesi grubunu nasıl etkilediğine değinmemiştir. İkinci filmde, Abram ile John arasındaki anlaşma, bu konuyu açıklığa kavuşturmuş ve suç dünyasındaki karmaşık ilişki ağlarını göz önünde bulundurması için seyirciyi yönlendirmiştir. İkinci film boyunca yaşanacaklar da suç dünyasında verilen her kararın büyük ölçekte sonuçları olacağını göstermektedir.

Benzer şekilde ikinci film, birinci filmde kurulmuş olan Baba Yaga mitinin ortaya çıkışında Santino karakterinin önemli bir rol oynadığını anlatarak ana karakterin geçmişine bir ekleme yapmıştır. John'un Santino'ya olan borcu ilk filmi izlemiş seyirciler için dahi çoğunlukla bir muamma olarak kalmış olan geçmişe; Viggo'nun ilk filmde bahsetmiş olduğu imkânsız göreve dayanır. Wickverse evreni, seyircilere devam filmleriyle yeni mekânlar, olaylar ve karakterler sunarak genişlerken aynı zamanda mevcut olanlara yeni boyutlar eklemiştir. John'un imkânsız görevinde Santino'dan destek aldığı, görevi nasıl başarıyla tamamladığına dair ikinci filmde edindiğimiz bir bilgidir. Mitin ikinci filmde tekrar edilmesi, serinin gizemini koruyan köken hikâyesine ilişkin yeni sorular üretmemize ve o imkânsız görev olarak tanımlanan efsanevi olay hakkında tekrar düşünmemize sebep olmaktadır. Yüksek Şura ve üyeleri hakkında verilecek yeni bilgiler de çoğunlukla zaten orada olanın açığa çıkması biçiminde sunulmuştur. Evrenin genişliği, saklı tutulan bilgilere dayanarak sağlanmış olur. Geçmişe dayalı birçok ilişki,

verilmiş sözler, ödenmemiş borçlar vardır. Bütün bunlar artık yalnızca bir grup insanın ilişkisi olmaktan çıkan ve evrenleşerek bir ekosisteme daha çok benzeyen olay örgüsü, karakterlerin başlarına gelenlerin doğal olduğu izlenimini yaratmaktadır. Gizeme gömülü bir geçmişin varlığından sürekli söz edilmesi, filmin dünyasının inanırlılığı sağlamlaştırmıştır. Gerçekten senarist tarafından kaleme alınmış olduğunu bilemeyeceğimiz bir geçmişin orada olduğunun izlenimi evreni olduğundan çok daha geniş göstermektedir. Bilgi boşlukları bırakılması, evren yaratan filmlerin gelecek eserlerde bu olayları diledikleri şekilde işlemelerini mümkün kılarken aynı zamanda hayranların tahminlerde bulunmalarını ve iletişimde kalmalarını sağlayacak bir anlatı stratejisidir.

İkinci filmde John'un serüvenine hiçbir şekilde etkisi olmayan bir kısım bulunur. Gianna'nın taç takma törenine katılan Akoni Bey adındaki siyahi karakter, Gianna'yla kapalı kapılar ardında bir görüşme gerçekleştirir. Akoni, Gianna'nın ona ait olan bölgeleri zorla aldığını söyler. Gianna, tehditkâr bir cümleyle görüşmeyi kısa keser. Gianna'nın da birçok Wickverse karakteri gibi acımasız olduğunu gösteren bu kısa kesit, bir sonraki sahnede John tarafından "ziyaret edilecek" karakterin gelecekteki davranışlarına yansımaya anlaşılmaz gibi görülebilir. Fakat burada John'un öyküsünü bir anlık geride bırakarak seyirciye sunulan, bir hikâye evreni kesitidir. Gianna dahil hiç kimsenin masum olmadığı mesajı tekrarlanır. Suç dünyasının ilk kez John'dan daha önemli olduğu ikinci filmde böyle bir bölüm olması normaldir. Seri, ilk filmde önceliği John'un karakterinin tanıtımına verirken, artık evrenin genişletilmesini öncelik hâline getirecektir. John'dan bağımsız bir suç dünyasının gruplarının toprak için savaşıyor olması da bunun bir parçasıdır.

Seyircinin gerçekten öykünün arkasında olup bitenleri bilmesi değil, merak etmesi istenmiştir. Bu, seyircinin hayal gücünün evreni genişletebilmesine fırsat vermiştir. Fakat John'un üçüncü filmin başında ne yapıyor olacağı hakkında bir gizemin mevcut olduğunu söyleyemeyiz. İkinci ve üçüncü filmler, bir sonraki filmde neler yaşanacağı hakkında kesin bilgiler sunar. Seyircilerin bir sonraki filmi izlemeleri için onlarda merak uyandıracak soru ne olacağı değil, nasıl olacağıdır. Wickverse, ana karakteri imkânsız görünen bir serüvende sürükler. John'un amaçladıkları, zaman zaman üstün becerileri

sayesinde mümkün olurken zaman zaman da evrenin bilinmeyen kurallarına dayandırılır. Bu iki film yalnızca “*John Wick* devam edecek” mesajıyla bitmemiştir. John’un aforoz edildiğini, tüm suikastçıların onun peşine düşeceğini ve hazırlanmak için bir saati olduğunu biliriz. İkinci filmin son dakikalarında bu bilgilerin sunulmasının ardından karakterin yürüyüşünü hızlandırarak koşmaya başlaması, üçüncü filmin tonunu belirlemiştir. Yüksek Şura’nın yasalarının John’u nasıl yargılayacağı evrenin karakterleri için son derece nettir. Bu da organizasyonun gücünü ve karar mekanizmasının verimliliğini göstermektedir. Üçüncü filmin son dakikalarında John’un New York otelinin çatısından düştüğünde ölmediğini, Bowery Kralı tarafından iyileştirilip Yüksek Şura’ya karşı savaş vereceğini öğreniriz. İki karakterin kısa diyalogunun gergin tonundan anlaşılacağı üzere dördüncü film bir sisteme başkaldırı öyküsü sunacaktır.

Kadim’in ölümünü bize oldukça hızlı sunan dördüncü film, üç saate yaklaşan gösterim süresi boyunca yeni karakterler tanıtacak ve onları öldürecek, John’u film evreninin farklı mekânlarına taşıyacak ve en sonunda dört filmidir takip ettiğimiz olay örgüsünü sonlandıracaktır. Transmedya evrenin eserleri olarak değerlendirmekte olduğumuz bu üç devam filmi, seyircisinden giderek daha fazla tüketim talep etmektedir. Daha önce de bahsettiğimiz üzere, transmedya anlatılar, evrenin eserlerinin çokluğuyla giderek daha fazla değer kazanırken aynı zamanda seyircinin sadakatini, yani çok sayıda eseri tüketmesini ödüllendirirler. Ancak, bu anlatıların eserleri, seri filmlerden farklı olarak her bir eseri giriş noktası olarak sunabilmelidir. Evrene yabancı olan seyirciler böylelikle eseri tüketirken anlamlı bir hikâyeye erişebilir ve evrene merak duymaya başlayabilir. Kadim’in ölümünün ardından filmin ilk dakikalarında Winston’un aforoz edilmesi, otelin yıkılması ve Charon’un öldürülmesi, yalnızca seriyi takip etmiş seyirciler için anlam taşıyan gelişmelerdir. Geçmiş filmlerde somutlaştırılmış olan Winston, Bowery Kralı, Charon karakterlerinin hiçbiri tanıtılmayacaktır. Charon’un ölümü, hüznü bir sahnedir. John’un bu sırada yaşadıklarından bağımsız olan sahne, seyircinin duygularını ana karakterden uzaklaştıran bir sahne sunarak yaratmış olduğu evrendeki ana karakter dışındaki karakterle bir bağ kurulmuş olmasını beklemiştir. Bu durum artık yalnızca John’un hikâyesini izlemediğimizi bize hatırlatır. Wickverse evreninin gizemli kalan kısımları, artık yalnızca ana karakter hakkında merak uyandırmak yerine aynı zamanda evrenin kendisi hakkında da merak uyandırıcı bir boyut kazanmıştır. John üvey kardeşi

Katia'dan, üvey babasının ölümü haberini aldığı anda bunu üzüntüyle karşılamamıştır. Daha çok, Yüksek Şura'da Ruska Roma suç ailesinin temsilciliğini Katia'nın üstlenmesi öncelikli gelişme olarak öne çıkar. Buradan John hakkında yeni soru işaretleri ortaya çıkmıştır; ancak filmin, Charon'un ölümü gibi, John'u yetiştiren Pyotr'ın ölümünü de göz ardı etmesi, karakterin geçmişinin anlatıda ikinci planda kaldığını göstermektedir. Elbette, ana karakter John'un geçmişinin gizemini tamamen çözmek, seyirciler açısından Wickverse'ün çekiciliğinin sona ermesine yol açabilir. Dolayısıyla geçmiş hakkında verilen her bir bilgi, gizemin içerisinde açılan boşluğu doldurmalıdır. Gizem kesesi hiçbir zaman boş kalmamalı, yeni karakterler, olaylar ve mekânlarla beslenmelidir. Dördüncü film, birçok yeni karakter tanıtarak bunu başarmayı amaçlarken, aynı zamanda seyircinin merakını evrenin geneline yönlendirmiştir.

3.2.3.2. Suç Dünyasının Kodları ve İkonografi

İkinci filmin açılış jeneriği eşliğinde John'un bu filmde itibaren başına geleceklerin tümünün sebebi olan markörün detaylı işçiliğini sergilenir. Markörün sunumu, onun ne olduğunu bilmediğimiz bir anda yapılmıştır. Santino'nun John'un evini harabeye çevirmesinden sonra, yani markörün önemi hakkında bilgi verildikten sonra yapılması, John'un geçmişi hakkında bilmediğimiz bir şeyin aslında orada olduğunu, markörün temsil ettiği tehlikenin gelmekte olduğunu işaret eder. Markör, bütün detaylı işçiliğiyle karşımızdadır, ancak objenin anlatıdaki önemi, *John Wick* serisine yakışır şekilde gizemlidir. Öte yandan, ilk filmde de evrenin bir parçası olduğu görülebilir olan altın sikkeler, bu sefer Yüksek Şura yönetiminin para birimi olarak karşımıza çıkmaktadır. John, Santino'nun saldırısının ardından soluğu New York Continental Hotel'de aldığı anda Winston'un yaşlı bir adamla yaptığı toplantının erken sonlanmasına sebep olur. Buradaki birkaç saniyeden anlayacağımız üzere altın sikkelerin belirli standartlara göre üretilmesi ve dolaşıma sokulması gerekmektedir. Winston'un görüştüğü adam da bu görevden sorumlu bir kişidir. Yüksek Şura'nın tanıtılacağı film, öncelikle geçmiş filmin bir parçası olan objenin evrenle olan bağına somutlaştırmayı seçmiştir. Evrenin tutarlılığının büyük önem taşıdığı ve *John Wick*'in de bu filmde itibaren Wickverse'ün parçası olarak konumlandırılmasının amaçlandığı buradan da çıkarılabilir. Anlatı, John'un imkânsız görevi hakkında bilgi verirken uyguladığı stratejiyi burada da kullanır. Yüksek Şura ve John'un görevi hakkında verilen bilgiler, açıklayıcı nitelikte olmaktan çok soru

sormamıza sebep olacak nitelikte bilgilerdir. Böylece Yüksek Şura'nın ilk filmin olaylarını da etkilemiş olduğunu dolaylı bir şekilde açıklanır. İlk film, film serisinin evrenleşmesi sırasında bir köken hikâyesi olarak yeniden yorumlanabilir hâle gelmiştir.

İlk filmde otel kurallarının ihlalinin nasıl işlendiğini Yüksek Şura'nın varlığından haberdar bir şekilde tekrar yorumlayalım. Viggo'nun Perkins'e John'u otel içerisinde öldürmesi durumunda vereceği ödülü ikiye katlaması sorgulanmamıştır. Viggo, Yüksek Şura'nın kurallarının ihlalinin teşvik etmiştir. Bu görmezden gelmenin sebebi, Yüksek Şura'nın John Wick'e karşı bir düşmanlığı bulunması, fakat kendisini ortadan kaldırmak için henüz mazur görülebilir bir sebep bulamamış olması olabilir. John, bir katil olarak şöhret edinirken Yüksek Şura'nın kurallarını onlara karşı kullanmış veya gri bölgede kalan davranışlarda bulunmuş olabilir. İkinci filmde itibaren, bu durumun aksine, John'a yardımcı olan herkes yargılanmıştır. Dolayısıyla Viggo'nun Perkins'i teşvik etmiş olmasına karşı bir yaptırım uygulanmaması, Yüksek Şura'nın John'a beslediği fakat harekete geçmek için bir sebep bulamadığı düşmanlıkla açıklanabilir. Elbette, bu duruma dair yapabileceğimiz bir diğer yorum ise evrenin henüz somutlaşmamış olmasından kaynaklanan plansızlıktır. Perkins'in infazını gerçekleştiren kişi Winston olmuştur. Gelecek filmlerde Yüksek Şura'nın infaz emirlerini yerine getiren sayısız suikastçı evrene dahil edilmiştir. Otel yöneticisi Winston'un, Yüksek Şura'dan geldiğini gördüğümüz herhangi bir emir olmadan infazı gerçekleştirmesi, devam filmlerini tükettiğimizde anlamsızlaşacaktır. Dolayısıyla yaptığımız spekülasyonlardan ikincisinin, evrenin somutlaşmamış olmasının geçerli olduğunu varsaymak daha doğru görünmektedir. Film evreni hakkındaki bilgimizi ilk filmin anlatısıyla sınırlandırdığımızda Perkins'in infazını ancak Winston'un otoritesini kanıtlama çabasının bir parçası olarak yorumlamak mümkün olmaktadır. Winston'un yetersiz bir otoriter güç olarak ilk filmin anlatısında konumlanması, onu Yüksek Şura'yı tatmin edemeyen bir otel yöneticisi durumuna getirir. Aynı zamanda, Winston ile yakın bir bağa sahip olarak gösterilen John'u evrenin görece zayıf ve başarısız bir karakterinin müttefiki olarak konumlandırmaktadır. Bu, John'un Baba Yaga statüsünün yalnızca New York'taki üstünlüğünü onaylayan bir durumdur. İlk

filmde Winston'un aracılığıyla gerçekleştirilen infazın, bir *retcon*¹⁹ ile Yüksek Şura'ya bağlanması, infazın tarafsız ve yargısal bir eylem olarak değerlendirilmesini sağlar. Yüksek Şura'nın kurallarını ihlal edenlerin ve otoritesini görmezden gelenlerin sonunun kesin olarak ölüm olduğu, Perkins karakteri aracılığıyla net bir şekilde ortaya konmuş olur. Perkins'in kural ihlalinin bedelini canıyla ödemesi, ilk filme geri dönüp baktığımızda Yüksek Şura'nın otoritesini onaylayan bir gelişmedir. Aynı zamanda bu Winston'un otel yöneticisi olarak Yüksek Şura'ya hizmet eden birisi olduğunu anlaşılır kılmıştır.

John, ikinci filmin sonunda kendisini Yüksek Şura'nın 12 kişilik üyelerinden ikisini öldürmüş olarak bulmuştur. Yüksek Şura ikinci filmde yasama, yürütme ve yargı fonksiyonları olan bir yapılanma olarak ortaya çıkar. Winston'un şimdiye kadarki tüm kararları, Yüksek Şura'nın belirlemiş olduğu kurallara göre alınmıştır. Dövmeli büro memurlarının gelen emirleri yürürlüğe sokma biçimlerini tasvir eden ikinci film, ne kadar çok katmanlı ve kapsamlı bir iletişim ağının mevcut olduğunu bizlere göstermektedir. İlk filmde varlığı hakkında tek bir kelime edilmemiş olan Yüksek Şura bu filmde son derece somut bir şekilde sunulmuş ve suç organizasyonunun üzerindeki sır perdesi bir nebze aralanmıştır. Perkins'e benzer şekilde John'u cezalandırmak isteyen Yüksek Şura'nın kuralları, kurumsal yapısının daha açık hâle gelmesiyle caydırıcılık kazanacaktır. Bir sonraki filmde Yüksek Şura'nın suç dünyasındaki hükümrân konumu belirgin bir şekilde ortaya konacaktır.

Üçüncü film, John'un karşısına somut bir düşman olarak Yüksek Şura'yı çıkarmıştır. Suç organizasyonunun tanıtılması ve John'la ters düşmesi çok hızlı yaşanmıştır. Yüksek Şura'yla savaşmak, ilk iki filmin kötü karakterleriyle savaşmaktan çok farklıdır. Üçüncü ve dördüncü filmlerin kötü karakterleri, sistemi temsil eden kimseler olarak tasarlanmıştır. Sisteme yönelik bir başkaldırı, yalnızca iki birey arasındaki fikir ayrılıklarının çatışması olarak değil, daha kapsamlı ve yapısal bir mücadele biçiminde ele alınmalıdır. Yüksek Şura, özünde bir kurallar bütünüdür. Sisteme karşı bir savaşta galip

¹⁹ *Retroactive continuity*, (geriye dönük devamlılık) geçmiş olayların anlamlarını değiştirmek, düzeltmek veya görmezden gelmek için kullanılan anlatı aygıtı.

gelmek, nihayetinde toplumdan dışlanmış olan John Wick için insanları katlederek kazanılabilecek bir savaş olmamasıyla şimdiye kadar karakterin benimsemiş olduğu görevlerden farklılaşmaktadır. Bu sefer kötünün bir yüzü yoktur. Hakem, devlet benzeri bu organizasyonun yalnızca bir temsilcisidir. Bu karakter, sistemin kuralcılığının bir sembolüdür. Yüksek Şura tarafından John Wick'i ve onun kural çiğnemesine yardımcı olan kişileri cezalandırmak için New York'u durak durak dolaşan karakterin yargısına karşı gelmenin hiçbir karakterin aklından bile geçmemiş olması, Yüksek Şura'nın mutlak bilgi ve güç sahibi olduğu izlenimini vermektedir. Hakem, Bowery Kralı'nın John'a verdiği tabancayı bulabilmiş ve kurşun sayısını öğrenebilmiştir. Hakem'in usta dedektiflik kabiliyetleri, Yüksek Şura'nın itibarını sağlamlaştırmaktadır. Teftiş göreviyle orada olan bu kişiyi öldürmenin hiçbir sorunu çözmeyeceği gibi, onun sistemin birçok hakeminden yalnızca biri olduğu da anlaşılır olmuştur. Bu sebeple John, Winston veya Bowery Kralı hiçbir zaman Hakem'i hedef almamışlardır. Kendisi sistemin bir elçisidir ve her zaman yeri doldurulabilirdir. Bu filmde Yüksek Şura'nın lideri olarak tanıtılan Kadim'in bir sonraki filmde değişmiş olacağı, herhangi bir temsilcinin veya otoritenin iş göremez olması durumunda sistemin kendini iyileştirerek işlemeye devam edebildiğini gösterecektir. Dördüncü filmde Winston karakteri bu durumu Yunan Mitolojisinin Hidra canavarına benzetir.

John'un soyut bir varlığa, otoriteye ve onun yasalarına karşı savaş verdiği kesindir. Karakter, dördüncü filmde de bu yasaları lehine kullanarak kendisini infazdan kurtarmıştır. Fantastik türde anlatılara benzer şekilde, evren içinde daha önce başarılmamış bir görevi başarıyla tamamlamanın sayılı kişi tarafından bilinen bir yöntemi olmuş ve bu ana karakter tarafından büyük bedeller ödenerek başarılmıştır. Dolayısıyla yasalar hakkında John'u bilgilendiren Winston, fantastik bir evrenin büyücüsü, John ise şövalyesine benzetilebilir. John'un serüveni, transmedya anlatısına dönüşümüyle fantastik bir evrende geçen bir maceraya benzemeye başlamıştır. İkinci bölümde, transmedya anlatıların genellikle fantastik türdeki eserlerden ortaya çıkmasının bir eğilim olduğuna değinmiştik. Günümüzde geçen Wickverse'ün şehirlerinin yabancılaştırıcı etkisi, sır perdesiyle gizlenen suç dünyasından ve bu dünyayı yöneten organizasyonun kurumsal yapısından kaynaklanmaktadır. Bu yapı, aynı zamanda evrendeki yan karakterlerin olacaklar üzerindeki etkilerini önemli kılmıştır.

Yüksek Şura on iki suç ailesi tarafından yönetilen oligarşik bir yapıdır. Bu ailelerden yalnızca John'un bir parçası olduğu Ruska Roma ve Santino'nun yönetmek üzere olduğu Camorra izleyiciye tanıtılmıştır. Yönetimde rol alan ailelerin yanı sıra Tarasov ailesi, Bowery Kralı'nın grubu ve Mirmidonlar gibi farklı oluşumlarla da çalışabilen Yüksek Şura, tekil suikastçıları da zaman zaman işe alabilecektir. Bu durum, John Wick evreninde her gelişmeyi birtakım anlaşmalarla mümkün kılmıştır. Dördüncü filmde Marki'nin John'un sonunu getirmek üzere Yüksek Şura tarafından atandığı belirtilir. Zero'ya benzer şekilde Marki'nin amaçları ve yöntemleri Yüksek Şura'nın verdiği görevden zaman zaman uzak düşebilir. Yüksek Şura'nın John'dan kurtulma sürecinin usulsüz bir şekilde yaşanmaması için Marki'nin başına Haberci adında bir karakter atadığını ve onu bu şekilde denetlediğini görürüz. Haberci, Marki'ye uyarılarda bulunur ve iki karakter arasında yaşanacak düelloyu takip eder. Yüksek Şura, suçluların dünyasına bir düzen getirmek için yarattığı yasalara kendi de uymak zorundadır. Bu kuralcılık John'un galip gelmesinin tek yolu olmuştur. Marki, John'a ve John'un temsil ettiği fikre olan nefretiyle somutlaşırken hedefi olan ana karakteri sistemin içinde bir hastalığa benzetmiştir. Hastalığın yayılmasına sebep olan herkese Yüksek Şura'nın yargısının onların kapılarını çalacağı mesajı verilmelidir. Osaka otelindeki katliam da bu yüzden gerçekleşmiştir. John Wick, Yüksek Şura'ya karşı açtığı savaşı kazanarak evrende tekrar mitik bir olayın başrolü hâline gelmiştir. Dördüncü filmin sonunda otoritenin sarsılamaz bir bütünlüğü olmadığı, dolayısıyla alt edilebileceği mesajı evrenin tüm suikastçılarına aktartılmıştır. Bu sayede gelecek eserler, John'un sarsmış olduğu düzenin kalıcı olarak alt edilmesini işleyebilecektir. Yüksek Şura'nın kararlar kurulunu oluşturan 12 kişilik grubun kimlerden oluştuğu da büyük ölçüde saklı tutulmuştur. John'un üvey kardeşi ve Ruska Roma'nın lideri Katia, bu grubun tanıdığımız tek üyesidir.

Bu noktada John Wick serisinin ilk dört filmine ilişkin bir genel değerlendirme sunmak yerinde olacaktır. Bu analizde incelenen temel mesele, *John Wick* film serisinin anlatısının evrenleşmeye hizmet edecek şekilde nasıl dönüştüğüdür. Film serisi, karakterler, zaman/mekân tasarımı ve anlatı evreninin inşası olmak üzere üç kategoride ele alınmıştır. Her bir kategoride serinin ilk filminin itibaren anlatının, ana karakter John'un önüne geçen bir evren inşasına yöneldiği gözlemlenmektedir. İlk filmde, John haricindeki karakter “kötü patron”, “eski dost”, “paralı asker” gibi klişeler üzerinden

yapılandırılmış ve bu karakterler yalnızca John ile olan ilişkileri çerçevesinde anlam kazanacak şekilde sınırlı bir biçimde detaylandırılmıştır. Bu yaklaşım, suç dünyasında bir efsane olarak konumlanan John'un anlatının merkezine yerleşmesine neden olmuş, diğer karakterler ise büyük ölçüde onun gölgesinde kalmıştır. İlk filmin mekân tasarımı, New York şehrini *film noir* estetiğiyle betimleyerek metropolde varlık gösteren gizli suç dünyasını görünür kılmış; kentsel alanın neredeyse her noktasını tekinsizlik hissiyle ilişkilendirmiştir. Bu bağlamda, ilk film temelde bir New York suç anlatısı olarak değerlendirilebilir. Öte yandan, filmsel zaman ana karakterin intikam uğruna bir katile dönüşmesini meşrulaştırmak amacıyla yapılandırılmış; izleyicinin John'un iç dünyasına dair bilgi edinebileceği sahnelerle ağırlık verilmiştir. Böylece, seyirci, yan karakterlerin sahip olmadığı bir bilgiyle donatılarak anlatı boyunca John'a duygusal düzeyde yaklaşmaya teşvik edilmiştir. İlk filmin anlatı evrenine yönelik yapılan inceleme, seyircinin esas olarak ana karakterin öyküsünü takip ettiğini doğrular niteliktedir. Film, New York'ta varlığını sürdüren bir suç dünyası inşa etse de bu dünyanın detaylarını derinlemesine keşfetmekten ziyade, ana karakterin bu dünya içerisindeki efsanevi konumunu onaylamaya odaklanmıştır. John Wick'in öykü dünyasına özgü bir kural olarak, New York'taki otelin dokunulmaz bir alan olduğu vurgulanmış; ancak bu dokunulmazlığın ihlali söz konusu olduğunda yaptırımın gecikmeli olarak uygulanması, söz konusu kuralın anlatıdaki ağırlığını zayıflatmıştır. Buradan hareketle, ilk filmin önceliğinin, ana karakter John Wick'i olabildiğince net ve etkileyici bir şekilde tasarlamak ve izleyiciye sunmak olduğu anlaşılmaktadır. Gişe başarısından da görülebileceği üzere, hedeflenmemiş olmasına rağmen film bunu başarılı bir şekilde gerçekleştirmiş ve serileşmeye uygun, güçlü bir karakter temeli oluşturmuştur. Devam filmlerinde bu karakter, giderek büyüyen tehditlerle karşı karşıya gelebilecek; anlatı John'un uzun soluklu bir yolculuğa çıkması, yeni karakterlerle ilişkilmesi ve farklı coğrafyalara yolculuk etmesiyle genişletilebilecektir.

İlk film, ikinci filmle tutarlı bir anlatı evreni oluşturmak amacıyla *retcon* tekniğiyle yeniden çerçevelenmiş ve ana karakterin köken hikâyesi olarak konumlandırılmıştır. Devam filmlerinde ise, ana karakterin mitik köken hikâyesi evrenin inşasına hizmet eden anlatısal bir araç hâline gelmiştir. Yeni karakterler, mekânlar ve olaylar aracılığıyla daha geniş ve kapsamlı bir anlatı evreni inşa edilmiştir. Bu süreçte anlatı evreninin karakter envanterinin giderek genişlediği gözlemlenmektedir. Söz konusu gelişme, film serisinin

John'un bakış açısından kısmen uzaklaşmasını ve anlatı evrenine alternatif yorumlarla yaklaşılabilmesini mümkün kılmıştır. Artık John'un kararları sorgulanabilir hâle gelmiş; hatta dostları tarafından ihanete uğraması gibi olasılıklar da anlatı içerisinde bir yer edinmiştir.

Benzer biçimde, evrenin anlatıdaki önceliğinin artmasıyla birlikte seri, New York merkezli bir hikâye olmaktan çıkarak ana karakteri farklı coğrafyalara taşımış; bu bağlamda yeraltı örgütü Yüksek Şura'nın küresel ölçekte faaliyet gösteren bir güç olduğunu ortaya koymuştur. John'un üç film boyunca süren serüvenini bölümleyerek sunan devam filmlerinin her biri, zamansal olarak birbirine sıkı sıkıya bağlı şekilde yapılandırılmış ve böylece ana karakterin yolculuğunun kesintisiz biçimde sürdüğü izlenimini yaratılmıştır. Bu doğrultuda anlatı evreni, Yüksek Şura'nın varlığıyla daha dikkat çekici hâle gelmiş ve anlatı temel çatışması ise giderek bireysel bir intikam öyküsünden bir başkaldırı anlatısına evrilmiştir. John Wick serisinin temel bir bileşeni olan ve ilk filmde doğrudan ana karakterin etrafında örülen gizem unsuru, sonraki filmlerde yalnızca ana karakterin geçmişini değil, tüm anlatı evrenini kapsayacak biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Suç dünyasına ait karakterlerin bireysel öyküleri ise yalnızca kişisel geçmişlerini değil, aynı zamanda bu karakterlerin anlatı evrenindeki yerlerini ve işlevlerini belirlemeye hizmet etmiştir. Dört filmin inşa ettiği bu yapı, anlatı evrenini farklı platformlarda tüketilmek üzere yeniden üretilebilecek ve genişletilebilecek biçimde tasarlandığını göstermektedir. John'un müttefiklerinden birçoğunun akıbeti belirsizliğini korumaktadır. Film evreni, seyirciye gösterilmiş fakat henüz detaylandırılmamış pek çok unsur (Yüksek Şura'ya bağlı aileler, Bowery Kralı'nın operasyonu gibi) barındırmaktadır. Bu durum, kapsamı giderek genişletilen suç dünyası içinde yeni çatışmaların işlendiği anlatılar üretmek adına önemli bir potansiyel yaratmaktadır. Dolayısıyla Wickverse gerek sinema gerekse diğer mecralarda türetilmeye ve genişlemeye açık bir anlatı evreni olmaktadır.

SONUÇ

Bu tez, *John Wick* film serisinin bir anlatı evreni inşa etme sürecini incelemiştir. Ticari sinemada karakter odaklı anlatılardan ziyade evrenlerin tercih edilmesi tür ve yıldız sistemleri ile dijitalleşme doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Hollywood'un 1960'lı yıllarda geçirdiği dönüşümle anlatı biçimlerinde değişimler söz konusu olmuş bu da günümüzde yaygın olan evren inşasına öncelik verilmesinin temellerini atmıştır. Artık medya endüstrisinin bir parçası hâline gelmiş olan ticari sinema, erişilebilirliğini farklı mecralarla artırmış ve her medya ortamında üretim yapmaya başlamıştır. Bu sebeple, sürekli tüketimi teşvik eden, fantastik ve bilim kurgu unsurları içeren medya ürünleri, ticari sinema bağlamında popülerleşmiş ve anlatı evrenlerinin önemini pekiştirmiştir. Türler ve yıldızlar gibi evrenler de tüketicinin medya serilerine geri dönmelerini sağlayan unsurlardır. Klasik Hollywood'da stüdyoların salonlara sahip olması, ürettikleri filmlerin gösterimlerini garantilemiştir. Günümüzde benzer bir durum evrenler için söylenebilir. Sadakati kazanılmış tüketiciler, anlatı evrenini anlamlandırabilmek için mümkün olduğunca çok ürün tüketmek isteyeceklerdir. Hayran sadakati, izleyicilerin anlatısını artık beğenmedikleri medya serilerinin ürünlerini dahi tüketmeye devam etmelerine neden olabilecek kadar güçlü bir etkidir. "Kötü" medya ürünleri, kanon olmaları, yani anlatı evreni hakkında yeni bilgiler taşımalarıyla yeni bir değer kazanmaktadırlar.

Dijitalleşme ile, ticari sinema anlatılarında, tür ve yıldız sistemlerinde yaşanan dönüşümler, transmedya anlatıların yükselişini tetiklemiştir. Bu anlatı biçimi, günümüz sinemasının ticari anlamda en başarılı ürünlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Jenkins'in (2006) açıkladığı şekilde transmedya hikâye anlatıcılığı, tüketiciye daha önce görülmemiş düzeyde etkileşimli bir medya tüketim deneyimi sunar ve bu yönüyle sanatsal açıdan yeni bir şeydir (s. 96). Ancak bu tezde, transmedya anlatılar sanatsal bir devrimden ziyade ticari bir strateji olarak değerlendirilmekte; tüketicinin sadakatının kazanmanın ve onların sınırlı vakitleri için rekabet etmenin bir yolu olarak görülmektedir. Transmedya anlatılar, uzun vadeli yatırımlardır ve seyircinin anlatı evrenine bağlanabilmesi için derinlikli, merak uyandıran karakterler aracılığıyla inşa edilir. Bu nedenle pek çok transmedya anlatının ilk ürünü, karakter odaklı bir anlatıya sahiptir. Ryan'a (2015) göre başarılı olan bu ilk ürünler bir kartopu etkisi yaratacak ve diğer

transmedya içeriklerin tüketimini teşvik edecektir (s. 17). Transmedya anlatılar yeni eserlerle genişletilirken evrenleri yeni bilgiler sunularak detaylandırılır. Fakat aynı esnada yeni bilinmezlikler ve üretme noktaları ortaya çıkacaktır. Ryan'a (2017) göre, her transmedya anlatıda bir ana gemi mecra bulunur ve bu mecra, anlatı evreninde yaşanan en önemli olayların aktarıldığı anlatıları barındırır (s. 39). Bu işlevi, *John Wick* serisi örneğinde de olduğu gibi, çoğunlukla uzun metrajlı filmler üstlenmektedir. Transmedya anlatılar, çoğunlukla uzun vadeli yatırımlar olmalarına rağmen her zaman bu biçimde tasarlanarak başlamak zorunda değildirler. Ticari başarıya ulaşan karakter odaklı anlatılar, zamanla evrenleşme adını verdiğimiz süreçten geçerek transmedya anlatıya dönüşebilir. Bu dönüşüm süreci, anlatı evreninin karakter, mekân ve olay çeşitliliğiyle genişletilmesini ve anlatının farklı mecralara uyarlanabilir hâle gelmesini sağlar. Böylece anlatı, başlangıçta izleyiciyi etkileyen ve ilgiyi üzerine çeken ana karakteri ikinci plana iterek, odağını giderek genişlemekte olan evrene kaydırmaya başlar.

Bu tezde incelenen film serisi için de benzer koşullar geçerli olmuştur. Karakter odaklı bir öykü sunan serinin ilk filmi, görece bağımsız biçimde üretilmiş ve beklenmedik düzeyde bir ticari başarı elde etmiştir. Başlangıçta yalnızca ana karakteri betimlemek üzere sınırlı ölçüde inşa edilmiş olan anlatı evreni, bu başarının ardından evrenleşme sürecine girmiş; yeni karakterler, olaylar ve mekânlar aracılığıyla genişletilmiştir. Böylece serinin anlatısı, zamanla karakter merkezli olmaktan uzaklaşarak evren üretimine öncelik tanımaya başlamıştır. Bu dönüşüm, ana karakterin bakış açısının anlatı içindeki belirleyici rolünü yitirmesine neden olmuş; John Wick'in eleştirilmesine ve ihanete uğramasına zemin hazırlamıştır. John'un kararlarının sebep olduğu yıkım, karakterden bağımsız olarak gelişen çatışmaların doğmasına imkân tanımıştır. Seriye sonradan dahil olan karakterler, John'un merkezinde yer almadığı anlatılarda derinleştirilebilecek biçimde tasarlanmışlardır. *John Wick* serisinin dört filmi, transmedya üretimi mümkün kılan soru işaretleri içermektedir. Cassian kimdir ve ona John'la olan savaşından sonra ne olmuştur? Sofia'nın kızı nasıl kurtarılmıştır? Fas otelinin akıbeti nedir? İlk Kadim'in başına neler gelmiştir ve yenisi kim olacaktır? Caine ve John nasıl tanışmışlardır? Caine, kızıyla kavuşmak üzereyken Akira'nın onu bulması sırasında neler yaşanacaktır? Bu ve üretilebilecek benzer soruların cevabını evrenin mevcut eserlerinde bulmamız mümkün değildir.

John Wick evreni, her bir yeni filmle geçmiş ve gelecek hakkında merak edilebilecek şeyler sunmuştur. Bu sorulardan geçmişe dair olanlar yeni hikâyeler türetilmesi için hayati bir önem taşımaz. *Yıldız Savaşları* (George Lucas, 1977-2005) evreninde, bazı karakterlerin sahip olduğu “*The Force*” adlı doğa üstü gücün kaynağı, *Yıldız Savaşları: Bölüm 1 – Gizli Tehlike* (1999) filminde “midi-chlorians” adı verilen mikroskobik organizmalarla açıklanmıştır. Fakat “*The Force*” gücünün gizemini koruması zaman içinde tercih edilmiş ve “midi-chlorians” ırkı evrenin mitolojisinde unutulmaya yüz tutmuştur. Bu örnekten yola çıkarak Wickverse evreninin gelecek medya ürünlerinde geçmişe dair belirsizliklerin büyük ölçüde korunacağını düşünebiliriz. Dördüncü film John Wick’in Yüksek Şura’ya karşı verdiği savaşın olay örgüsünü sona erdirerek bir kapanış sunsa da aynı zamanda yeni çatışmalar hakkında soru işaretleri de doğurmuştur. Gelecek hakkındaki soru işaretleri, açıklanmış bir akıbetin aksine evrenin sadık hayranları için daha cezbedicidir. Anlatısal evrenlerde tüketimin amacı daha fazla bilgi edinmektir. Tüketiciler, sevdikleri karakterleri ve anlatı evrenini daha yakından tanımak için daha fazla içerikle etkileşime geçecektir. Yeni bilgiler edinmenin tüketici açısından ilgi çekici olduğu anlatı yapısında gizem unsuru da ilgiyi sürdüren bir mekanizma olarak işler. Dolayısıyla ticari kaygılarla tasarlanan anlatı evrenleri her zaman tüketimi teşvik edecek gizem unsurları içermeli ve bu gizemi kovalayan tüketicileri bilgiyle ödüllendirmelidir.

Serinin dördüncü filmini Wickverse’ün inşa edildiği üçlemenin doruk noktası ve evrenin ilk aşamasının sonu olarak değerlendirmek doğru olacaktır. Filmi, transmedya anlatıların yakın tarihli en büyük örneği olan Marvel Cinematic Universe’ün 2012 tarihli doruk noktası filmi *Yenilmezler*’e benzetmek mümkündür. Loki’nin yerini Marki’nin aldığı Wickverse’de birçok bağımsız güç bir araya gelerek (John, Bowery Kralı, Winston, Caine, Ruska Roma...) başarması imkânsız bir görevi tamamlarlar. Bu süreçten sağ kurtulmamış olanlar olduğu gibi akıbeti belirsiz olanlar da vardır. Bir süredir arka planda sürmekte olan tehditle yüzleşilmiş ve galip gelinmiştir. *Marvel Cinematic Universe*, evrenini aşamalara (*phase*) bölmüştür. Bu aşamaların parçası olan eserler, çeşitli karakterleri tek bir büyük olay örgüsü etrafında toplar ve her bir aşamada bir doruk noktasıyla sonlanır. Wickverse, Marvel Cinematic Universe’ün aksine tek bir karakterin öyküsü üzerinden ilerleyen bir anlatı sırasında evrenleşmiştir. Fakat yan karakterlerine de

devam filmlerinde başrol olabilecekleri derinliği katmayı başarır. Wickverse’ün *Marvel Cinematic Universe*’den daha küçük bir ölçekte tasarlanmış olması ekonomik ve türsel bir durumdur. Bu tez çerçevesinde ekonomik etkenleri değerlendirecek bir karşılaştırma yapmak zaman kısıtlamaları sebebiyle mümkün olmamıştır. Ancak iki evrenin türleri arasındaki farka dair bir yorum yapmak Wickverse’ü daha anlaşılır kılacaktır.

Marvel Cinematic Universe’ü türsel olarak değerlendirirken en sık kullanılan tarif “süper kahraman filmi” olmuştur. Süper kahraman filmleri, tüm iyi karakterlerin sarsılmaz bir erdem taşıdığı; aralarındaki çeşitliliğin bahsedilmiş doğa üstü güçlerden, özel zaaflardan ve maruz bırakıldıkları koşullardan doğduğu bir türdür. Wickverse, bunun aksine sıradan insanlara daha yakın karakterlerin var olduğu bir aksiyon sineması ürünüdür. Wickverse’de karakterleri birbirinden ayırt edecek doğa üstü güçler ve zaafı yoktur. Karakterlerin derinlikleri birbirleriyle olan etkileşim aracılığıyla ortaya çıkmak zorundadır. Doğa üstü güçlerin var olmadığı bu evrende karakterler “yas tutmak” “mesleğinde pozisyonuna bağlanmak” veya “otoriteye başkaldırmak” gibi empati kurmanın daha mümkün olduğu davranışlar aracılığıyla tanıtılmışlardır. “Radyoaktif örümcek ısırtığı” veya “İskandinav tanrısının dünyadaki hayatı” gibi köken hikâyeleri olan karakterlerle empati kurmak daha zordur. İnsan dışı ve doğa üstü özelliklerin ilginç kıldığı süper kahramanların insani yanlarının sıklıkla vurgulanması gerekmektedir.

Wickverse’ün karakterleri, zaaflarına rağmen sergiledikleri erdemli yönleri sayesinde iyi ve kötü arasındaki ayrımın kurulmasına olanak sağlamışlardır. Yozlaşmış ve merhametten yoksun bir sistemde erdem taşıyanlar iyi karakterlerdir. Bir doğa üstü evrenin aksine iyilik ve kötülüğün arasındaki görecelilik *John Wick* evreninin karakterlerinin tasarımında büyük bir rol oynamıştır. Kısıtlı bir karakter repertuarıyla yalnızca dört filmde bir doruk noktası sunmuş olan Wickverse’ü besleyen şeylerden biri de aksiyon ve suç sinemasının gri alandaki karakter klişeleridir. *John Wick* serisinin bu tezde incelenmiş olan dört filmi, bir dublör ve gösteri koordinatörü²⁰ olarak Hollywood’da görev almış Chad Stahelski tarafından yönetilmiştir. Serinin sinema

²⁰ Gösteri koordinatörü (*stunt coordinator*) filmlerdeki dövüş ve aksiyon sahnelerinin hem güvenli hem de etkileyici bir şekilde sahnelenmesini sağlamak üzere oyuncular ve dublörlerle yakın biçimde çalışan kişidir.

mecrasındaki ilk *spin-off* filmi *Ballerina*'nın yönetmeni Len Wiseman ise *Karanlıklar Ülkesi* (2003) ve *Gerçeğe Çağrı* (2012) ile tanınan; fantastik ve bilim kurgu türlerinde üretim yapan birisidir. *John Wick* serisinin dönüşümünün türüne etki edeceği konusunda buradan da bir ipucu yakalayabiliriz. Transmedya anlatılarda türsel etkilerin alanyazında yeterince tartışılmamış bir konu olduğu gözlemlenmiştir. Gelecek çalışmalar, film evrenlerinin inşa ediliş biçimlerine türsel açıdan yaklaşabilir. Bu bakış açısı, transmedya anlatıların medya endüstrisinde ticari bir strateji olduğu fikrini pekiştirebileceği gibi fantastik ve doğa üstü evrenlerin neden çoğunlukla tercih edilmekte olduğunu da açıklama potansiyeline sahiptir.

Wickverse'ün mecralar arası üretimi, devam filmleri üçlemesi sona ermeden başlamıştır. Dört filmin ardından ortaya çıkan evrenin bir sonraki eseri, 2023 tarihli Amazon Prime Video platformunda yayınlanan üç bölümlük *Continental: John Wick Dünyasından* isimli mini dizi olmuştur. Filmler ve dizinin dışında 2017-2019 tarihleri arasında yayınlanmış beş sayılık bir çizgi roman serisi ve 2019 yılında yayınlanmış bir video oyunu bulunmaktadır. Bu eserler, zamansal olarak evren içerisinde film serisinden daha önceye konumlanmış ve farklı zaman dilimlerinde John ve Winston karakterlerinin başına gelenler hakkında öyküler sunmuştur. İlginç olan, bu eserlerden hiçbirinin Baba Yaga miti gibi film serisinde bahsi geçen olaylara yer vermemiş olmalarıdır. Bu tezin savunmasından günler önce vizyona giren *Ballerina: John Wick Dünyasından* (Len Wiseman, 2025) filmi, Wickverse'ün farklı bir başrolün bulunduğu ilk sinema ürünü olmuştur. *Ballerina*, John'un serüveninin üçüncü ve dördüncü filmleri arasına konumlanmakta ve John'un da bir mensubu olduğu suç ailesi tarafından yetiştirilmiş yeni bir karakterin öyküsünü anlatmaktadır. Bu filmde John'un rolü sınırlıdır; anlatı ise esas olarak yeni karakterin köken hikâyesine odaklanmaktadır. Gelecek çalışmalar Wickverse'ün mecralar arası aktivitesinin ürünlerini transmedya anlatılar bağlamında karşılaştırmalı olarak inceleyerek anlatı evrenlerinin tasarısı hakkında yeni bulgular açığa çıkarabilir. Bu tezin sinemasal evren inşası konusunda *John Wick*'in özgül yerini tespit ederek, sonraki çalışmalar için bir başlangıç noktası oluşturması ve yeni tartışmalar açması umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Alter, E. (2023). 'John Wick' Director Says He And Keanu Reeves Expected The 1st Movie To Go 'Straight To Video'. Yahoo Entertainment. <https://www.yahoo.com/entertainment/john-wick-chad-stahelski-keanu-reeves-straight-to-video-193043758.html> [Eriřim Tarihi: 13/03/2025]
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. BFI Publishing.
- Battaglia, A., ve Newman, M. (2022). Classical Orders, Modernist Revisions, Fantastical Expansions Reading The Architecture Of The John Wick Franchise. C. G. Watt ve S. Watt (Edt.), *The worlds of John Wick: The year's work at the continental hotel* (s. 241–264) içinde. Indiana University Press.
- Berry-Flint, S. (2004). Genre. T. Miller ve R. Stam (Edt.), *A companion to film theory* (s. 25–44) içinde. Blackwell Publishing.
- Bolin, G. (2007). Media technologies, transmedia storytelling and commodification. T. Storsul ve D. Stuedahl (Edt.), *Ambivalence towards convergence: Digitalization and media change* (s. 237–248) içinde. Nordicom Göteborg.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. University of California Press.
- Bordwell, D., ve Thompson, K. (2021). *Film history: an introduction*. McGraw Hill.
- Braudy, L. (2009). From The World in a Frame. Genre: The Conventions of Connection. L. Braudy ve M. Cohen (Edt.), *Film theory and criticism: Introductory readings* (7. Baskı, s. 356–362) içinde. Oxford University Press.

- Cheuk-To, L. (1996). Popular Cinema in Hong Kong. G. Nowell-Smith (Ed.), *The Oxford History of World Cinema* (s. 704–710) içinde. Oxford University Press.
- Coulthard, L., ve Steenberg, L. (2022). Red Circle of Revenge: Anatomy of the Fight Sequence in John Wick. C. G. Watt ve S. Watt (Edt.), *The worlds of John Wick: The year's work at the continental hotel* (s. 41–62) içinde. Indiana University Press.
- Dyer, R. (1998). *Stars*. BFI Publishing.
- Dyer, R. (2009). From Stars. L. Brady ve M. Cohen (Edt.), *Film theory and criticism: Introductory readings* (7. Baskı, s. 480–485) içinde. Oxford University Press.
- Elsaesser, T., ve Buckland, W. (2002). *Studying contemporary american film: A guide to movie analysis*. Oxford University Press.
- Erbland, K. (2021). “Nobody” Director on Potential “John Wick” Universe and Building the Craziest Fight Scene of the Year. IndieWire. <https://www.indiewire.com/features/general/nobody-ilya-naishuller-john-wick-final-fight-1234626194/>
- Gerring, J. V. (2022). The Marvel effect: cinematic universes and their impact on box office receipts. *Applied Economics*, 54(42), 4886–4899. <https://doi.org/10.1080/00036846.2022.2038775>
- Gross, E., ve Altman, M. (2022). *They Shouldn't Have Killed His Dog: The Complete Uncensored Ass-Kicking Oral History of John Wick, Gun Fu, and The New Age of Action*. St. Martin's Press.
- Halloran, V. N. (2022). Professionalism and Gender Performance in The John Wickverse. C. G. Watt ve S. Watt (Edt.), *The worlds of John Wick: The year's work at the continental hotel* (s. 358–377) içinde. Indiana University Press.

- Hazneci, Ö. U. (2016). *Canlandırma Sinemasında Transmedya Hikâye Anlatım Örneği Olarak Shrek Serisi*. Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Horton, O. R. (2022). Masculinity, Isolation and Revenge: John Wick's Liminal Body. C. G. Watt ve S. Watt (Edt.), *The worlds of John Wick: The year's work at the continental hotel* (s. 339–357) içinde. Indiana University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S., ve Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York University Press.
- Jewell, R. B. (2009). How Howard Hawks Brought Baby Up: An Apologia for the Studio System. L. Braudy ve M. Cohen (Edt.), *Film theory and criticism: Introductory readings* (7. Baskı, s. 515–522) içinde. Oxford University Press.
- Keleşoğlu, V. (2020). *Endüstriler Arası Yayılma ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı: Marvel Evreni Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Kılıç, O. (2023). *Çapraz Medyadan Transmedyaya Değişen Sinematik Anlatı: Arcane Dizisi Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi, Kayseri.
- Kokes, R. D. (2025). *Film-Shot Counter. A Database For Quantitative Analysis Of Cinema*. RDK. <https://www.douglaskokes.cz/pdz/> [Erişim Tarihi: 15/04/2025]
- Kucur, A. B. (2017). *Transmedya Hikâye Anlatıcılığı: Angry Birds Evreni Örneği*. Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Kulezic-Wilson, D. (2015). *The Musicality of Narrative Film*. Palgrave Macmillan.

- Lee, M. J. (2022). John Wick's Blank Cosmopolitanism And The Global Spatiality Of The Wickverse. C. G. Watt ve S. Watt (Edt.), *The worlds of John Wick: The year's work at the continental hotel* (s. 290–316) içinde. Indiana University Press.
- Liu, M. (2019). *The hero we need: Keanu Reeves is demolishing all our dumb stereotypes*. The Literary Hub. <https://lithub.com/the-hero-we-need-keanu-reeves-is-demolishing-all-our-dumb-stereotypes/> [Erişim Tarihi: 17/11/2024]
- Long, G. A. (2000). *Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production At The Jim Henson Company*. Kenyon College.
- Marchand, A., ve Weber, N. R. (2025). How star power drives video game success. *Journal of Interactive Marketing*, 60(3), 237–249. <https://doi.org/10.1177/10949968241274693>
- McDonald, P. (2000). *The star system: Hollywood's production of popular identities*. Wallflower Press.
- Middlemost, R., ve Thomas, S. (2022). Introduction to the special issue: Keanu Reeves as palimpsest. *Celebrity Studies*, 13(2), 137–142. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1080/19392397.2022.2063394>
- Murphy, A. (2025). *Bella Ramsey deletes social media after hate campaign for not looking 'computer generated.'* Mirror. <https://www.mirror.co.uk/3am/celebrity-news/bella-ramsey-deletes-social-media-35111458>
- Özlü, M. (2024). *The Usage of Transmedia Storytelling in Video Games. Case Study: World of Warcraft*. Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- Rutsky, R. L. (2001). Being Keanu. J. Lewis (Ed.), *The end of cinema as we know it: American film in the nineties* (s. 185–194) içinde. New York University Press.

- Ryan, M. (2013). Transmedial storytelling and transfictionality. *Poetics Today*, 34(3), 361–388. <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>
- Ryan, M. (2015). Transmedia storytelling: Industry buzzword or new narrative experience? *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 1–19. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.7.2.0001>
- Ryan, M. (2017). The Aesthetics of Proliferation. M. Boni (Ed.), *World Building Transmedia, Fans, Industries* (s. 31–46) içinde. Amsterdam University Press.
- Schatz, T. (1988). *The genius of the system: Hollywood filmmaking in the studio era*. Metropolitan Books.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586–606. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336>
- Sickels, R. C. (2011). *American Film in the Digital Age*. Praeger.
- Thanouli, E. (2006). Post-Classical Narration: A new paradigm in contemporary cinema. *New Review of Film and Television Studies*, 4(3), 183–196. <https://doi.org/10.1080/17400300600981900>
- Ünal, Y. (2015). *Dram Sanatı ve Sinema: Klasik Anlatı Yapısının Kökenleri*. Hayalperest Kitap.
- Watt, C. G., ve Watt, S. (2022). Introduction. C. G. Watt ve S. Watt (Edt.), *The worlds of John Wick: The year's work at the continental hotel* (s. 1–40) içinde. Indiana University Press.

Wolf, M. J. P. (2017). Beyond Immersion Absorption, Saturation, And Overflow In The Building Of Imaginary Worlds. M. Boni (Ed.), *World Building Transmedia, Fans, Industries* (s. 204–214) içinde. Amsterdam University Press.

Wong, W. (2022). Killing in Equanimity: Theorizing John Wick’s Action Aesthetics. C. G. Watt ve S. Watt (Edt.), *The worlds of John Wick: The year’s work at the continental hotel* (s. 84–120) içinde. Indiana University Press.

Wyatt, J. (1994). *High concept: Movies and marketing in Hollywood* (5th ed.). University of Texas Press.

EK1 *JOHN WICK* FİLMLERİNİN BÜTÇELERİ VE GİŞE KAZANÇLARI TABLOSU

Film	Vizyona Giriş Tarihi	Bütçe (\$)	Küresel Gişe Kazancı (\$)
<i>John Wick</i>	Ekim 2014	30.000.000	87.739.603
<i>John Wick: Bölüm 2</i>	Şubat 2017	40.000.000	171.539.887
<i>John Wick: Bölüm 3 – Parabellum</i>	Mayıs 2019	75.000.000	326.685.379
<i>John Wick: Bölüm 4</i>	Mayıs 2023	100.000.000	447.310.839

Tablo: *John Wick* filmlerinin bütçeleri ve gişe kazançları.

The Numbers. (n.d). *John Wick Franchise Box Office History*. The Numbers. <https://www.the-numbers.com/movies/franchise/John-Wick#tab=summary> [Erişim Tarihi: 22/05/2025]

EK2 KEANU REEVES'İN *JOHN WICK* SERİSİNDEN ÖNCEKİ ONYILDA ROL ALDIĞI FİLMLER TABLOSU

Film	IMDB Kullanıcı Puanı (Oy Sayısı)	Türler	Başrol	Tarih	Yönetmen
<i>47 Ronin</i>	6.2/10 (176.000)	Samuray Aksiyon Dram	Evet	2013	Carl Rinsch
<i>Thai Chi Adamı</i>	6.0/10 (42.000)	Kung Fu Dövüş Sanatları Aksiyon	Evet	2013	Keanu Reeves
<i>Kayıp Yaşamlar</i>	3.9/10 (4.400)	Dram	Evet	2012	Mark Mann
<i>Suçlu Kim?</i>	5.9/10 (22.000)	Organize Suç Komedi Dram	Evet	2010	Malcolm Venville
<i>The Private Lives of Pippa Lee</i>	6.3/10 (15.000)	Karanlık Komedi Dram Romantik	Hayır	2009	Rebecca Miller
<i>Dünyanın Durduğu Gün</i>	5.5/10 (183.000)	Uzaylı İstilasası Macera Dram	Evet	2008	Scott Derrickson
<i>Sokağın Kralları</i>	6.8/10 (124.000)	Komplo Gerilimi Polis Dramı Uyuşturucu Suçu	Evet	2008	David Ayer
<i>Göl Evi</i>	6.8/10 (162.000)	Doğaüstü Fantezi Dram Romantik	Evet	2006	Alejandro Agresti
<i>Karanlığı Taramak</i>	7.0/10 (120.000)	Yetişkin Animasyonu Karanlık Komedi Suç	Evet	2006	Richard Linklater
<i>Constantine</i>	7.0/10 (393.000)	Canavar Korkusu Süper Kahraman Doğaüstü Fantezi	Evet	2005	Francis Lawrence
<i>Başparmak</i>	6.5/10 (22.000)	Büyüme Kurgusu Ergen Komedi Dram	Hayır	2005	Mike Mills
<i>Ellie Parker</i>	5.6/10 (4.900)	Hiciv Komedi Dram	Hayır	2005	Scott Coffey

Tablo: Keanu Reeves'in *John Wick* Serisinden Önceki Onyılıda Rol Aldığı Filmler.

Keanu Reeves'in 2004-2014 yıllarında rol aldığı 40 dakikadan uzun anlatı filmleri, yeni tarih üstte olacak şekilde sıralanmıştır. Tekrarlayan tür tanımları çıkarılmıştır. Başrol durumu, filmin sayfasında üç oyuncunun belirtildiği yıldızlar bölümünde oyuncunun adının geçmesi veya geçmemesi ile belirlenmiştir.

IMDB. (n.d). *Advanced Title Search.* IMDB.
https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=2004-01-01,2014-01-31&genres=!documentary,!short&role=nm0000206&job_categories=actor&runtime=40,&sort=year,desc
 [Erişim Tarihi: 22/05/2025]

EK3 ORTALAMA ÇEKİM SÜRELERİ TABLOSU

Film Adı	Ortalama Çekim Süresi (Saniye)	Yönetmen	İlk Gösterim Tarihi
<i>John Wick</i>	3,6	Chad Stahelski	2014
<i>John Wick: Bölüm 2</i>	4,3	Chad Stahelski	2017
<i>Sarışın Bomba</i>	5,5	David Leitch	2017
<i>John Wick: Bölüm 3 - Parabellum</i>	3,9	Chad Stahelski	2019
<i>Önemsiz Biri</i>	3,8	Ilya Naishuller	2021
<i>Suikast Treni</i>	3,4	David Leitch	2022
<i>John Wick: Bölüm 4</i>	4,6	Chad Stahelski	2023
<i>96 Saat</i>	2,1	Pierre Morel	2008
<i>Skyfall</i>	3,3	Sam Mendes	2012
<i>Jason Bourne</i>	2,3	Paul Greengrass	2016
<i>Görevimiz Tehlike - Yansımalar</i>	2,9	Christopher McQuarrie	2018
<i>Top Gun: Maverick</i>	2,2	Joseph Kosinski	2022

Tablo: Ortalama Çekim Süreleri

John Wick serisi ve serinin yazar veya yönetmen paylaştığı filmler vizyona giriş tarihlerine göre sıralanmıştır. Ardından, fantastik unsurların bulunmadığı veya az bulunduğu aksiyon sineması örnekleri eklenmiştir. Çekim süresi verisi Radomir D. Kokes'in (2025) çalışmasından alınmıştır.

Kokes, R. D. (2025). *Film-Shot Counter. A Database For Quantitative Analysis Of Cinema*. RDK. <https://www.douglaskokes.cz/pdz/> [Erişim Tarihi: 15/04/2025]

EK4 ORJİNALLİK FORMU

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-15
	FRM-YL-15 Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu <i>Master's Thesis Dissertation Originality Report</i>	Yayın Tarihi Date of Pub.	04.12.2023
		Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA
Tarih: <u>11.08.2025.</u>
Tez Başlığı (Türkçe): Hollywood'da Bir Ticari Strateji Olarak Sinemasal Evren İnşası: <i>John Wick</i> Film Serisi Özgül Örneği Tez Başlığı (Almanca/Fransızca)*:
Yukarıda başlığı verilen tezin a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam <u>111</u> sayfalık kısmına ilişkin, <u>11.08.2025.</u> tarihinde şahsım (tez danışmanım) tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezin benzerlik oranı % <u>0.</u> 'dir.
Uygulanan filtrelemeler*: 1. ☒ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç 2. ☒ Kaynakça hariç 3. ☒ Alıntılar hariç 4. ☐ Alıntılar dâhil 5. ☒ 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç
Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tezin herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumlarda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.
Gereğini saygılarımla arz ederim. <i>Emin Onuralp Gölbaşı</i>
Ad-Soyad/İmza

Öğrenci Bilgileri	Ad-Soyad	Emin Onuralp GÖLBAŞI
	Öğrenci No	N22130692
	Enstitü Anabilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
	Programı	Radyo, Televizyon ve Sinema Yüksek Lisans Programı

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
 (Unvan, Ad Soyad, İmza)

* Tez **Almanca** veya **Fransızca** yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı **Tez Yazım Dilinde** yazılmalıdır.

**Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları İkinci bölüm madde (4)/3'te de belirtildiği üzere: Kaynakça hariç, Alıntılar hariç/dâhil, 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 5 words) filtreleme yapılmalıdır.

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-15
		Yayın Tarihi Date of Pub.	04.12.2023
	FRM-YL-15 Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu <i>Master's Thesis Dissertation Originality Report</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

TO HACETTEPE UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES DEPARTMENT OF RADIO, TELEVISION AND CINEMA	
Date: <u>11.08.2025</u>	
Thesis Title (In English): The Construction of Cinematic Universes as a Commercial Strategy in Hollywood: The Case of <i>John Wick</i> Film Series	
According to the originality report obtained by myself <u>my thesis advisor</u> by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on <u>11.08.2025</u> for the total of <u>111</u> pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled above, the similarity index of my thesis is <u>0</u> %.	
Filtering options applied**: ☒ Approval and Declaration sections excluded ☒ References cited excluded ☒ Quotes excluded ☐ Quotes included ☒ Match size up to 5 words excluded	
I hereby declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.	
<i>Emin Onuralp Gölbaşı</i> Name-Surname/Signature	

Student Information	Name-Surname	Emin Onuralp GÖLBAŞI
	Student Number	N22130692
	Department	Department of Radio, Television and Cinema
	Programme	Radio, Television and Cinema Master's Programme

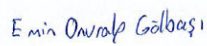
SUPERVISOR'S APPROVAL


 APPROVED
 (Title, Name and Surname, Signature)

**As mentioned in the second part [article (4)/3] of the Thesis Dissertation Originality Report's Codes of Practice of Hacettepe University Graduate School of Social Sciences, filtering should be done as following: excluding reference, quotation excluded/included, Match size up to 5 words excluded.

EK5 ETİK KURUL MUAFİYET FORMU

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-09
		Yayın Tarihi Date of Pub.	22.11.2023
	FRM-YL-09	Revizyon No Rev. No.	02
	Yüksek Lisans Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu <i>Ethics Board Form for Master's Thesis</i>	Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA
Tarih: <u>11.08.2025</u>
Tez Başlığı (Türkçe): Hollywood'da Bir Ticari Strateji Olarak Sinemasal Evren İnşası: <i>John Wick</i> Film Serisi Özgül Örneği Tez Başlığı (Almanca/Fransızca)*:
Yukarıda başlığı verilen tez çalışmam: 1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır. 2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmamasını gerektirmemektedir. 3. Beden bütünlüğüne veya ruh sağlığına müdahale içermemektedir. 4. Anket, ölçek (test), mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme gibi teknikler kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen araştırma niteliğinde değildir. 5. Diğer kişi ve kurumlardan temin edilen veri kullanımını (kitap, belge vs.) gerektirmektedir. Ancak bu kullanım, diğer kişi ve kurumların izin verdiği ölçüde Kişisel Bilgilerin Korunması Kanuna riayet edilerek gerçekleştirilecektir.
Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kuruldan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.
Gereğini saygılarımla arz ederim.  Ad-Soyad/İmza

Öğrenci Bilgileri	Ad-Soyad	Emin Onuralp GÖLBAŞI
	Öğrenci No	N22130692
	Enstitü Anabilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
	Programı	Radyo, Televizyon ve Sinema Yüksek Lisans Programı

DANIŞMAN ONAYI

Doç. Dr. Gökçe Karabağ

UYGUNDUR.
(Unvan, Ad Soyad, İmza)

* Tez Almanca veya Fransızca yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı Tez Yazım Dilinde yazılmalıdır.

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-09
		Yayın Tarihi Date of Pub.	22.11.2023
	FRM-YL-09 Yüksek Lisans Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu <i>Ethics Board Form for Master's Thesis</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev. Date	25.01.2024

HACETTEPE UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES DEPARTMENT OF RADIO, TELEVISION AND CINEMA	
Date: 11.08.2025.	
Thesis Title (In English): The Construction of Cinematic Universes as a Commercial Strategy in Hollywood: The Case of <i>John Wick</i> Film Series	
My thesis work with the title given above: - Does not perform experimentation on people or animals. - Does not necessitate the use of biological material (blood, urine, biological fluids and samples, etc.). - Does not involve any interference of the body's integrity. - Is not a research conducted with qualitative or quantitative approaches that require data collection from the participants by using techniques such as survey, scale (test), interview, focus group work, observation, experiment, interview. - Requires the use of data (books, documents, etc.) obtained from other people and institutions. However, this use will be carried out in accordance with the Personal Information Protection Law to the extent permitted by other persons and institutions.	
I hereby declare that I reviewed the Directives of Ethics Boards of Hacettepe University and in regard to these directives it is not necessary to obtain permission from any Ethics Board in order to carry out my thesis study; I accept all legal responsibilities that may arise in any infringement of the directives and that the information I have given above is correct.	
I respectfully submit this for approval. 	
Name-Surname/Signature	

Student Information	Name-Surname	Emin Onuralp GÖLBAŞI
	Student Number	N22130692
	Department	Department of Radio, Television and Cinema
	Programme	Radio, Television and Cinema Master's Programme

SUPERVISOR'S APPROVAL



APPROVED
(Title, Name Surname, Signature)