TRANSMEDYA ANLATILARI · DÖNEM PROJESİ

# TOM & JERRY
# BÜYÜK VURGUN

İKİ ORTAK · TEK HAYAL

## Akademik Proje Dosyası

*Bir hayran teorisinden altı mecralı bir hikâye evrenine*

| | |
|---|---|
| DERS | Transmedya Anlatıları |
| KAYNAK ESER | Tom ve Jerry (Hanna & Barbera, 1940–) |
| HAZIRLAYAN(LAR) | _____ |
| TESLİM TARİHİ | _____ |

Eğitim amaçlı, bağımsız ve resmî olmayan bir alternatif evren çalışmasıdır. Karakterlerin hakları hak sahiplerine aittir.

# İçindekiler

1. Proje Özeti

2. Kaynak Eser: Orijinal Tom ve Jerry Evreni

3. Alternatif Evrende Yapılan Temel Değişiklikler

4. Ana Hikâye ve Çatışma

5. Karakterler ve Motivasyonları

6. Transmedya Hikâye Anlatıcılığının Akademik Tanımı

7. Her Medya Platformunun Anlatısal Katkısı

8. Medya Bileşenlerinin Birbirleriyle İlişkisi

9. İzleyici Katılımı ve Oyunlaştırma

10. Özgünlük Değerlendirmesi

11. Görsel Kimlik ve Sanat Yönetimi

12. Üretilen Materyallerden Örnekler

13. Sonuç: Bu Proje Neden Yalnızca Bir Uyarlama Değil, Bir Transmedya Anlatısıdır?

14. Kaynakça

# 1. Proje Özeti

Tom & Jerry: Büyük Vurgun, seksen yılı aşkın süredir bilinen kedi–fare kavgasını yeniden yorumlayan, eğitim amaçlı ve resmî olmayan bir alternatif evren projesidir. Temel fikir tek cümlede şöyle özetlenebilir: Tom ve Jerry hiçbir zaman gerçekten düşman olmadılar. Gördüğümüz bütün kovalamacalar, tropik bir adada özgürce yaşama hayallerinin provasıydı.

Proje bu fikri tek bir filme sığdırmaz. Hikâyeyi altı mecraya dağıtır: ana animasyon filmi (senaryo ve yapım öncesi aşamasında; 86 saniyelik seslendirmeli bir fragmanı üretildi), 6 sayfalık bir çizgi roman, tarayıcıda oynanabilen bir mini oyun, kurgusal bir koleksiyon kataloğu, Spike'ın bakış açısından anlatılan üç bölümlük bir mini dizi ve bütün bu parçaları birbirine bağlayan bir internet sitesi. Her ürün tek başına anlaşılabilir, ama hepsi birlikte daha büyük bir hikâye kurar.

# 2. Kaynak Eser: Orijinal Tom ve Jerry Evreni

Tom ve Jerry, William Hanna ve Joseph Barbera tarafından MGM için yaratıldı. İlk film Puss Gets the Boot 1940'ta gösterime girdi. Seri, neredeyse diyalogsuz fiziksel komediye dayanır: ev kedisi Tom fareyi yakalamaya çalışır, küçük ve kurnaz Jerry her seferinde kurtulur. Spike adlı bulldog ve minik fare Tuffy (Nibbles) gibi yan karakterler bu temel çatışmayı çeşitlendirir.

Orijinal seride ikilinin zaman zaman ateşkes yaptığı ya da birlikte hareket ettiği bölümler de vardır. Ancak bu ateşkesler genellikle son anda bozulur ve evrenin varsayılan durumu her zaman düşmanlıktır. Projemiz tam olarak bu varsayılan durumu tersine çevirir.

# 3. Alternatif Evrende Yapılan Temel Değişiklikler

- Değişmeyen: Karakterlerin görünüşü, kişilikleri ve fiziksel mizah dili korunur. Tom yine sakar ve duygusal, Jerry yine zeki ve pratiktir.
- Değişen: Kovalamacanın anlamı. Kavga artık bir amaç değil, ortak bir planın aracıdır.
- Yeni hedef: Malikânenin koleksiyonu ve Kayıp Ada kartpostalıyla sembolleşen özgürlük hayali.
- Yeni mekân: Koleksiyoner Bay Ambrose Whitcombe'un malikânesi. Sahibin yüzü klasik anlatıya uygun olarak hiç gösterilmez.
- Yan karakterlerin yeni rolleri: Spike dışarıda bırakılmış üçüncü ortak, Tuffy ise kontrol edilemeyen değişkendir.

- **Ton: Aile dostu, absürt ve çizgi film mantığında bir soygun komedisi. Gerçek hayatta uygulanabilecek hiçbir yöntem gösterilmez.**

# 4. Ana Hikâye ve Çatışma

**Film, izleyicinin ezbere bildiği bir kovalamacayla açılır. Kapı kapanınca Tom ve Jerry kanepenin arkasında el sıkışır. Jerry'nin defterinde bir not vardır: "Vazo 47, tepki süresi 11 saniye." Bay Whitcombe koleksiyonunu iki gün sonra müzeye bağışlayacağını açıklayınca ikili yıllardır hazırladığı planı tek gecede, saat 03:17'de uygulamak zorunda kalır.**

**Dış çatışma koleksiyona ulaşmaktır. Asıl çatışma ise içeridedir: servet karşısında dostluğu korumak. Spike sırrı bildiğini açıklayıp üçte bir pay ister, Tuffy 1888'den kalma Kraliyet Peyniri'ni açarak felaket zincirini başlatır. Heykeller yüzünden ilk gerçek kavga patlar. Çözüm, Tom'un sakarlığının kahramanlığa dönüştüğü anda gelir: Tom, düşmek üzere olan kartpostalı kurtarır. Ganimetin çoğu kaybolur. İkilinin elinde birbirlerine hediye ettikleri iki heykel kalır ve bu yeterlidir. Final sahnesinde adada Jerry, Tom'un peynirini alır ve kovalamaca yeniden başlar: "Bu kez gerçekten kavga ediyorlardı."**

# 5. Karakterler ve Motivasyonları

| Karakter | Rol | Motivasyon | Zayıf nokta |
|---|---|---|---|
| Tom | Ortaklığın fiziksel gücü | Kimsenin emir vermediği bir hayat | Sabırsızlık, sakarlık |
| Jerry | Planın beyni | Saklanmak zorunda olmadığı bir hayat | Aşırı özgüven |
| Spike | Beklenmedik üçüncü ortak | Hakkı olan pay ve masada bir sandalye | Ninniler, uzun pazarlıklar |
| Tuffy | Kontrol edilemeyen değişken | Büyükler gibi önemli bir iş yapmak | Peynir |
| Bay Whitcombe | Malikânenin sahibi | Koleksiyonunu tamamlamak | Saat 03:17'deki derin uykusu |




Görsel 1. Ana film afişi: anahtar deliğinden görünen ada, kapının iki yanında iki ortak.

# 6. Transmedya Hikâye Anlatıcılığının Akademik Tanımı

**Transmedya hikâye anlatıcılığı kavramını alana yerleştiren isim Henry Jenkins'tir. Jenkins kavramı ilk olarak 2003'te MIT Technology Review'daki köşesinde kullanmış, 2006 tarihli Convergence Culture kitabında The Matrix örneği üzerinden ayrıntılandırmıştır. Jenkins'e göre transmedya anlatıda bir kurgunun parçaları birden fazla mecraya sistemli biçimde dağıtılır. İdeal durumda her mecra en iyi yaptığı işi yapar ve bütüne kendine özgü bir katkı sunar. Bir hikâye filmle başlayıp bir oyunla keşfedilir, bir çizgi romanla genişler.**

**Jenkins 2009'da bu yaklaşımı yedi ilkeyle sistemleştirmiştir: yayılabilirlik ve derinleşebilirlik, süreklilik ve çokluk, içine çekme ve dışarı taşınabilirlik, dünya inşası, dizisellik, öznellik ve performans. Scolari (2009) aynı olguyu göstergebilim ve anlatıbilim açısından ele alır ve farklı mecraların farklı "örtük tüketiciler" yarattığını vurgular. Ryan (2015) ise transmedya anlatının basit bir uyarlama ya da kurgusal karakterlerin metinler arası göçü olarak görülmemesi gerektiğini, ortak bir hikâye dünyası etrafında örgütlenmiş bir sistem olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunur.**

### TRANSMEDYA, MULTIMEDYA VE UYARLAMA ARASINDAKI FARK

| Kavram | Ne yapar? | Bizim projedeki karşılığı |
|---|---|---|
| Uyarlama | Aynı hikâyeyi başka bir mecrada yeniden anlatır. | Yok. Hiçbir ürün filmi tekrar etmez. |
| Multimedya | Tek bir üründe birden fazla medya türünü (metin, ses, görüntü) bir arada kullanır. | Sitenin kendisi multimedyadır, ama proje bununla sınırlı değildir. |
| Transmedya | Hikâyeyi parçalara ayırıp mecralara dağıtır. Her parça yeni bilgi ekler. | Altı ürün, altı farklı katkı. |

## 7. Her Medya Platformunun Anlatısal Katkısı

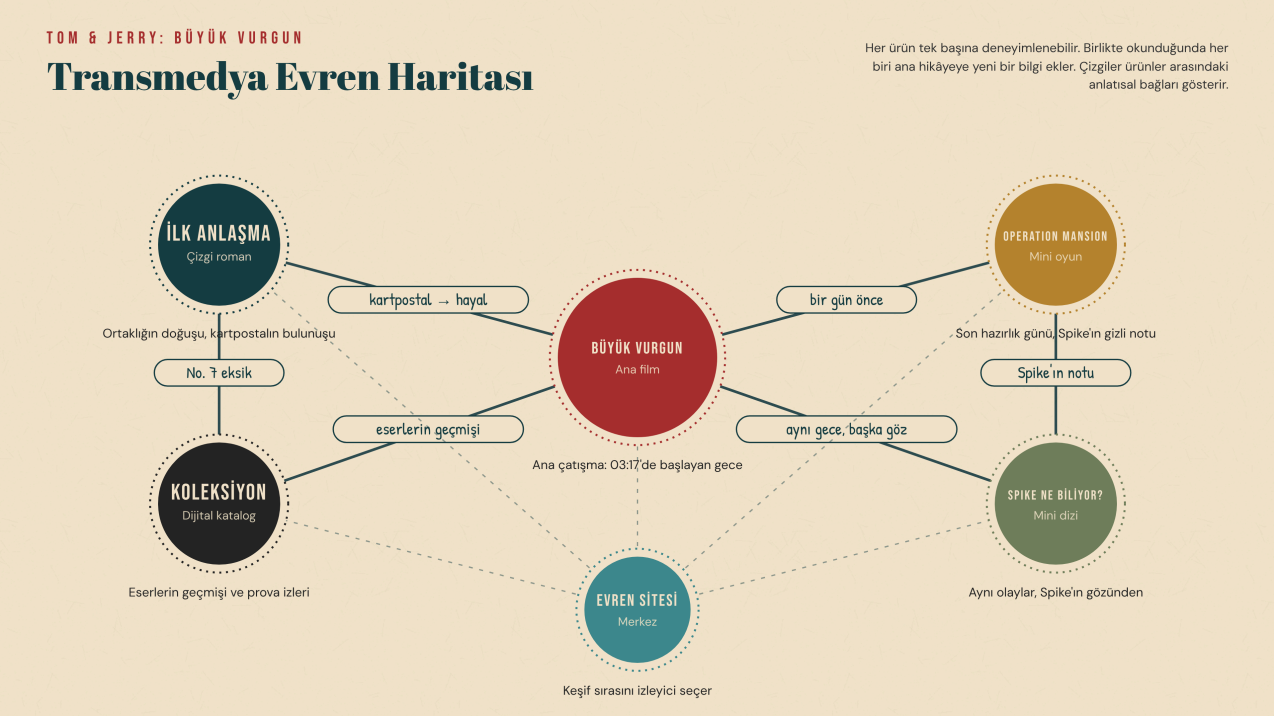
| Ürün | Mecra | Anlattığı | Yalnızca burada öğrenilen bilgi |
|---|---|---|---|
| Büyük Vurgun | Animasyon filmi | Ana çatışma ve çözüm | Planın uygulanışı, heykellerin hediye edilmesi |
| Resmî Fragman | Video (86 sn) | Filmin vaadi ve tonu | "Yıllardır kavga etmediler, prova yaptılar" ifşası |
| İlk Anlaşma | Çizgi roman | Ortaklığın kökeni | Kartpostalın bulunuşu, peçeteye yazılan sözleşme |
| Operation Mansion | Tarayıcı oyunu | Büyük geceden önceki son gün | Spike'ın kartpostal arkasına yazdığı gizli not |
| Malikânenin Koleksiyonu | Dijital katalog (web + PDF) | Dünya inşası | Eserlerin geçmişi, sahibin notları, prova izleri |
| Spike Ne Biliyor? | Mini dizi (3 bölüm) | Aynı olaylar, başka bir bakış | Spike'ın şüphesi, kararı ve vurgun sonrası |
| Büyük Vurgun Evreni | İnternet sitesi | Bütün parçaları bağlar | Okuma sırasını izleyici seçer |

## 8. Medya Bileşenlerinin Birbirleriyle İlişkisi

**Ürünler arasında rastgele değil, kasıtlı olarak kurulmuş bağlar vardır. Çizgi roman, kartpostalın nasıl bulunduğunu anlatır. Film, o kartpostaldaki hayale ulaşmak için yapılan vurgunu gösterir. Katalog, filmde görünen eserlerin geçmişini açıklar ve filmdeki bazı ayrıntılara ikinci bir anlam kazandırır. Örneğin cep saatinin hep 03:17'yi göstermesi, vurgunun başlama saatine işaret eder. Oyun, büyük geceden önceki anlatılmamış günü oynatır ve**

sonunda Spike'ın notunu açar. Mini dizi o notun nasıl yazıldığını anlatır ve filmde "pazarlıkçı köpek" olarak görülen Spike'ı haftalardır gözlem yapan bir dedektife dönüştürür.

Bu yapı Jenkins'in "origami unicorn" örneğindeki etkiye benzer: Yan üründe öğrenilen küçük bir bilgi, ana metindeki bir sahnenin anlamını değiştirir. Bizim evrenimizde bu işlevi Kayıp Ada No. 7 kartpostalı üstlenir. Kartpostal her üründe görünür ama her seferinde başka bir şey anlatır.




Görsel 2. Transmedya evren haritası. Kesik çizgiler sitenin bütün ürünlere açılan bağlarını gösterir.

# 9. İzleyici Katılımı ve Oyunlaştırma

Operation Mansion, izleyiciyi pasif tüketiciden aktif katılımcıya dönüştürmek için tasarlandı. Oyuncu Tom ve Jerry arasında geçiş yaparak iki karakterin farklı yeteneklerini birlikte kullanmak zorundadır: Tom sandıkları iter, Jerry fare deliklerinden geçer. Bu mekanik, evrenin ana temasını oyunun kuralına dönüştürür: Bu ikili ancak birlikte çalıştığında başarılı olur.

Oyun ayrıca Jenkins'in "derinleşebilirlik" ilkesine hizmet eder. Kartpostalın dört parçasını toplayan oyuncu, ana filmde bulunmayan bir bilgiye ulaşır ve mini diziye yönlendirilir. Sitedeki etkileşimli harita da izleyiciye kendi keşif sırasını seçtirir. Bu, katılımcı kültür yaklaşımının küçük ölçekli bir uygulamasıdır.

# 10. Özgünlük Değerlendirmesi

Yaptığımız web taramasında "Tom ve Jerry aslında dost, kavgaları rol" fikrinin yeni olmadığını gördük. Bu teori hayran bloglarında, haber sitelerinin çizgi film teorisi derlemelerinde ve viral sosyal medya gönderilerinde uzun süredir dolaşıyor. Bu nedenle projemiz için "daha önce hiç düşünülmemiş" iddiasında bulunmuyoruz.

Projenin özgün katkısı şu noktalardadır: bilinen teoriyi bir soygun anlatısına bağlaması, Spike'ı dışarıda bırakılmış üçüncü ortak olarak yeniden yorumlaması, Whitcombe Malikânesi, koleksiyon ve Kayıp Ada kartpostalı gibi yeni dünya inşası öğeleri üretmesi ve hepsinden önemlisi, tek cümlelik bir teoriyi altı mecraya dağılmış, birbirini tamamlayan bir hikâye sistemine dönüştürmesi. Taramamızda bu birleşimi kuran bir çalışmaya rastlamadık. Yine de bu, böyle bir çalışmanın hiç olmadığını kanıtlamaz.

# 11. Görsel Kimlik ve Sanat Yönetimi

Görsel dil, klasik çizgi filmin nostaljisini 1960'ların soygun filmi afişleri ve mid-century modern grafik tasarımla birleştirir. Renk paleti retro krem, bordo, koyu petrol, altın sarısı, zeytin yeşili ve kömür siyahından oluşur. Tipografide Abril Fatface (başlıklar), Bebas Neue (etiketler), DM Serif Text ve DM Sans (metin), Pacifico (kartpostal) ve Patrick Hand (el yazısı notlar) kullanılır.

Her alt ürünün kendi rengi vardır: film bordo, çizgi roman petrol, oyun altın, katalog kömür, mini dizi zeytin, site deniz mavisidir. Böylece ürünler aynı aileye ait görünür ama birbirinin kopyası olmaz. Tekrar eden motifler (iki iz tek yön, anahtar deliği, 03:17, kartpostal) ürünler arasında görsel çapa görevi görür. Koleksiyon eserleri, kartpostal, logo ve bütün grafik öğeler proje için sıfırdan vektör olarak çizildi. Karakter görselleri ise yalnızca eğitim amaçlı kullanılan kaynak görsellerdir.




Görsel 3. Alt marka kimlikleri: her mecra için ayrı renk ve ikon.

# 12. Üretilen Materyallerden Örnekler



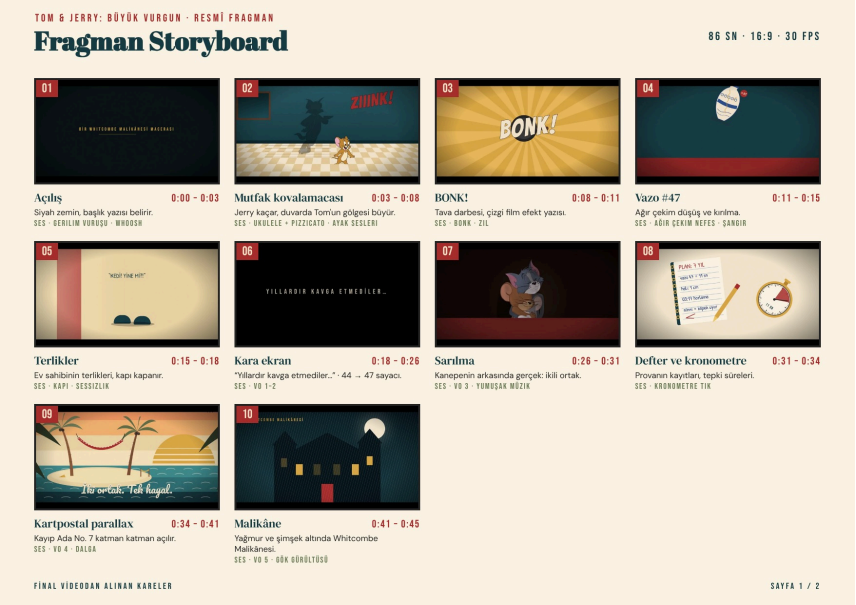

Görsel 4. Çizgi roman kapağı, çizgi roman 3. sayfa ve mini dizi afişi.







Görsel 5. Koleksiyon kataloğundan bir sayfa ve Operation Mansion oyun ekranı.




Görsel 6. Resmî fragmanın storyboard'u: final videodan alınan karelerle ilk 10 sahne.

# 13. Sonuç: Bu Proje Neden Yalnızca Bir Uyarlama Değil, Bir Transmedya Anlatısıdır?

> **Çünkü hiçbir ürün bir diğerini tekrar etmez. Her biri hikâyenin başka bir parçasını, başka bir zamanını ya da başka bir bakış açısını anlatır.**

Bir uyarlama, Tom ve Jerry'yi alıp aynı hikâyeyi başka bir formatta yeniden anlatırdı. Büyük Vurgun ise ortak bir hikâye dünyası kurar ve onu parçalara ayırır. Çizgi roman geçmişi, oyun son hazırlık gününü, katalog dünyanın nesnelerini, mini dizi başka bir karakterin öznelliğini, film ise ana çatışmayı üstlenir. Kayıp Ada kartpostalı gibi çapalar bu parçaları birbirine bağlar. Oyunda açılan Spike notu gibi bilgiler de yalnızca bir mecrada bulunduğu için izleyiciyi diğer mecralara geçmeye davet eder.

Bu yapı Jenkins'in tanımladığı "her mecranın bütüne kendine özgü katkı yaptığı" modele karşılık gelir. Ürünler tek tek tüketilebilir, ama birlikte tüketildiğinde her biri diğerinin anlamını derinleştirir. Proje bu yüzden bir uyarlama ya da çok mecralı bir tanıtım kampanyası değil, kendi kuralları, motifleri ve kronolojisi olan bir transmedya evrenidir.

# 14. Kaynakça

1. Jenkins, H. (2003, 15 Ocak). Transmedia storytelling. MIT Technology Review.

2. Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.

3. Jenkins, H. (2007, 21 Mart). Transmedia storytelling 101. Confessions of an Aca-Fan. https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

4. Jenkins, H. (2009, 12 Aralık). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling. Confessions of an Aca-Fan. https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

5. Kinder, M. (1991). Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. University of California Press.

6. Ryan, M.-L. (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

7. Ryan, M.-L. (2016). Transmedia narratology and transmedia storytelling. Artnodes, 18. Universitat Oberta de Catalunya.

8. Ryan, M.-L. ve Thon, J.-N. (Ed.). (2014). Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology. University of Nebraska Press.

9. Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. International Journal of Communication, 3, 586–606.

10. Tom and Jerry. (t.y.). Wikipedia. Erişim: 29 Kasım 2026.