



Transmedya Ortamında Ex-Libris Sanatı Var Olabilir mi ?

Öğr.Gör.Dr. Onur TOPRAK

Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, onur @erciyes.edu.tr, Kayseri/Türkiye

Dr.Esma Ünsal LARATTE

Université Bordeaux Maignan, esunsal@gmail.com, Bordeaux/France

Özet

Ex-libris özellikle son her zamankinden hızlı gelişmiştir. Gelişen teknolojiler, yeni ve sürekli değişen iletişim biçimleri, görsel-işitsel tasarım, insanların etkileşimde bulunduğu ve bağlantı kurduğu, görsel, anlatsal ve sözel özelliklerle zenginleştirilmiş, çeşitli dönüştürülmüş temsil modlarının yaratılmasına katkıda bulunmuştur. Bu temsil modlarına e-kitaplar, hiper metinler, sanal oyun dünyaları vb. şeklinde örnekler ile çoğaltabiliriz. Metinsel, görsel ve sözel öğelerin bu benzersiz birleşimi, tasarımcılar için geniş ve oldukça zorlu bir temsil ve yorumlama alanı sunarken, okuyuculara bir hikayeyi veya birden fazla hikayeyi deneyimlemenin ve yaşamının yeni bir yolunu sunmaktadır. Böylece, basılmış elde taşınır kitap, görüntüler ve seslerle dijital bir kopyaya veya okuyucu-oyuncunun kahraman veya kötü adam vb. haline geldiği ve kendi hikayesini yarattığı, aksiyonla eş zamanlı anlatım ve diyalogların olduğu sanal bir dünyaya dönüşür. Bu şekilde, bu farklı alanların değişkenliği, etkileşimi ve açık uçluluğu, ex-librisin başlangıç kronotropisini birkaç kez değiştirerek, değişken yer ve zaman örnekleri üretebilir.

Anahtar kelimeler: Ex-libris, transmedya, tasarım

Can Ex-Libris Art Exist in a Transmedia Environment?

Abstract

Ex-libris has been constantly evolving, especially in the last decade. New technologies, new and constantly developing forms of communication, and audiovisual design have contributed to the transformation of different modes of expression, enriching the visual, narrative, and linguistic features through which people

interact and build connections. These modes of representation include e-books, hypertexts, virtual game worlds, etc. We can multiply it with examples like this. This unique combination of textual, visual, and linguistic elements offers readers new ways to experience and live one or more stories, while at the same time offering designers a vast and extremely difficult field of representation and interpretation. This converts your printed manual into a digital copy with images and audio, the reader-player's choice of hero or villain, etc. It becomes a virtual world where it becomes a person and creates its own story, with narration and dialogues simultaneous with the action. In this way, the variability, interaction, and open-mindedness of these different domains can produce variable patterns of place and time, changing the initial chronotropy of the ex-libris several times.

Keywords: Ex-libris, Transmedia, Design

1. GİRİŞ

Bu makale, transmedya hikâye anlatıcılığının tanımını ve multidisipliner medya, özellikle ekslibris alanı ile birlikte nasıl kullanılabileceği hakkında fikirler vermektedir. Hem farklı iletişim yöntemleri (sözlü, ikonik vb.) hem de medya (sinema, çizgi roman, televizyon, video oyunları vb.) yoluyla genişleyen belirli bir anlatı yapısı olarak transmedya hikâye anlatımı örnek olarak ele alınmıştır. İçeriğe, ürünlere ve medyaya ait mevcut benzeri görülmemiş erişim, en azından gelişmiş ve gelişen dünya olarak kabul edilen yaşadığımız bu dünyada, farklı deneyimler (her türlü sanatsal tasarım ve içerikler) üzerinden sınırsız kontrole olanak tanır. Çünkü bu farklı deneyimler birden çok şekilde ve birden çok platformda kişiselleştirebilir. Tüm bu anlatı evreninin haritasını çıkarmaya çalışmak, özellikle yaratıcı bir sanatçı için; medyanın, teknolojilerin ve içeriğin bu sinerjisinin potansiyel üreticisi ve tüketicisi için oldukça benzersiz bir deneyim sunar. Dahası, transmedya ekslibrislerinin, tarzları ve uygulamaları farklı medyalar arasında bağımsız olarak dağıtılırsa ve yenilikçi anlatı pratiklerine yol açarsa gerçekten fayda sağlama potansiyeline sahip olduğu iddia edilebilir.

Teknoloji ve sanat kavramlarını bir arada kullandığımızda akla ilk gelen tasarım ve uygulama süreci, sunum ve sergileme yöntemleri, üretime yönelik tüketim ve depolama seçenekleridir. Bu alan geleneksel çalışma yöntem ve tekniklerine dayandığı için sanatçılar onların kaygılarını bilerek yolculuklarına başlayabilirler. Ancak teknolojiye dayalı dijital araçların kullanılması, sanatçıları öngörülemez olası durumlara karşı mümkün olan her türlü önlemi almaya zorlayabilir. Yani; teknik estetik algısına eşlik eden düşüncenin bilimsel ve sanal yönleri, geleneksel estetik algısıyla

ciddi çelişkilere neden olabilir ve sanat eserlerinin değişen doğası yeniden şekillenebilir. Postmodern bir yaklaşımla teknolojiye dayalı dijital sanat eserleri, sanatçıları ve sanat tüketicilerini yaratıcılık algısına yönelik çeşitli araştırmalara yönlendirebilmektedir.

Hızla gelişen teknoloji ile kendine has kuralları ve iç disiplinleri olan sanat arasındaki etkileşimin düzeyi ne olursa olsun, teknolojinin yeni nesil sanatçılara keşfedecekleri çok büyük bir alan sunduğunu unutmamalıyız. Bütün bu argümanların sonucunda aklımıza yeni bir soru gelmektedir. Ex-Libris transmedyanın içerisine dahil edilebilir mi?

1.1.Transmedya nedir?

Transmedya teknolojisi kavramı, modern bilimde oldukça yenidir. Son on yılda popüler hale gelmiş ve daha çok pazarlama, gazetecilik ve kitle iletişim araçları alanlarında değerlendirilmektedir. Transmedyanın ortaya çıkışı, dijital teknolojilerin sürekli gelişimi ile birlikte ve bu gelişim ile hayatımızın tüm alanlarında aktif olarak uygulanmasıyla büyük ölçüde bağlantılıdır.

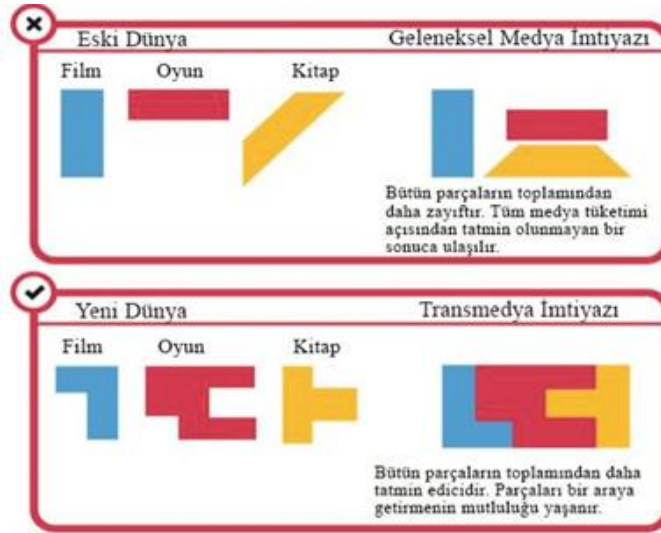
Transmedya kavramının kurucusunun, “transmedya” kavramını “across media” olarak açıklayan Amerikalı filozof ve kültürbilimci Henry Jenkins olduğu kabul edilmektedir. Araştırmacı, “hikaye anlatımı” bölümünde modern “transmedya” kavramını kullanır ve hikaye anlatımının çoklu platformda kullanılmasına ve etkileşimine özel önem verir. Literatürde “transmedialite” kavramı, çeşitli platformlar, kanallar ve medya formları ile karakterize edilen çoklu platform bağlamında da kullanılmaktadır (Jenkins, 2003).

Transmedya, modern teknolojik medya kültürü olgusunun göstergelerinden biridir. Yeni teknolojinin temel avantajı, tek bir temada birleştirilen çeşitli unsurları içeren çok sesli (senkretik) bir iletişim platformu yaratma fırsatıdır (Al Khanaki, 2016). Transmedya, kavramların ve mesajların farklı medyalar aracılığıyla tamamlayıcı bir şekilde kullanıcılara ulaştığı anlayış türüdür. Biraz daha açıklamak gerekirse Transmedya, tek bir hikâyenin birden fazla medya platformunda paylaşılmasına dayanan bir sistemdir. Bu sistemde, kullanılan her bir medya platformunun uzay boşluğunda kaybolup gitmemesi gerekmektedir. Çünkü burada temel amaç, sistemdeki her medya platformunun ilgili olduğu kişilerin hayatlarına dokunarak etki alanları

Transmedya Ortamında Ex-Libris Sanatı Var Olabilirmi?

yaratarak insanların platformlar arasında, dolayısıyla hikâyenin bölümleri arasında hareket etmesini sağlamaktır. Bunu yapabilmek için hikâyenin her bir bölümünün kendi içinde ilgi çekici olması ve insanların yaşamları üzerinde bir etki yaratması gerekir. Bu şekilde kullanıcılar hikayeye etkileşime girmeye ve diğer medya platformlarına ulaşmaya motive edilmelidir.

Transmedya platformlarını anlamak için yeni ve eski dünya medyasında hikaye sarmallarının nasıl oluştuğunu anlamamız gerekir. Eski Dünya geleneksel medya çalışmalarını ifade ederken, Yeni Dünya ise modern teknolojiyle bütünleşmiş yeni medyayı ifade etmektedir. Burada ifade edilen yeni dünya kavramı, eski verilerin atılmasıyla sıfırdan doğan inovasyon kavramı değildir. Bu, kadim olgulara dayanan ve günümüzü kapsayan bir süreçtir (Koparrır, 2020). Burada transmedya ile ekslibris arasındaki ortak noktayı görmek mümkün olabilir. Ekslibrisde geleneksellikten gelen ve asla bu geleneksellikten kopmayan fakat son yıllarda modern teknoloji kullanılarak üretilen bir sanat dalıdır.



Şekil 1 Transmedya yeni ve eski dünya karşılaştırması

Kaynak (Koparrır, 2020).

Kültürel ve sanatsal içeriğin üretimi ve yayılmasına yönelik yeni mekanizmalar, kitle iletişim araçlarının hâlihazırda yarattığı değişiklikleri vurgulamaktadır. Dijital çağda kültürel ifadelerin ve pratiklerin yeniden yapılandırılması bu nedenle artık bir trend değil, kültür ve sanat sektörünü

karakterize eden bir gerçekliktir. Esas olarak multimedya ve transmedyaya dayalı bu teknik gelişmeler, görsel-işitsel medya sektörünün yanı sıra kültürel ve yaratıcı endüstrileri yeniden icat etmektedir. Böylece yeni nesnelerin/ürünlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadırlar. Bunlar web dizileri, web belgeselleri, kurgular, video remiksleri, etkileşimli oyunlar, artırılmış gerçeklik kitaplar olarak sıralayabiliriz (Merah, 2017).

1.2 Ex-libriste Deneysel Uygulamalar

Deney kavramı biçim olarak sanattaki güncel anlamına en yakın olanıdır. Bu, 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında büyük bir etkiydi ve aynı zamanda edebiyatçı Emile Zola'nın öncülüğünü yaptığı natüralizm hareketinde de görüldü. Natüralizmin sanata yansması, ampirizm, kalıtım ve determinizm gibi özelliklerle dönemin gerçekçiliğinden farklılaşarak doğanın gözlemlenmesine ve bir tür kontrol deneyine dayanılarak başarılmıştır (Specht, 2009). Sanatçıların da fizikçiler gibi doğada olup bitenleri gözlemlemek ve bunları yeni deneyimlerle aktarmak amacıyla daha sonra laboratuvar haline gelen atölyelere gittikleri biliniyor. Günümüzde deney yapma fikri daha önce görülenin devamı olmaktan ziyade yenilik ve yorumu içeren daha geniş bir anlam taşımaktadır. Bu değişiklik eseri diğer çalışmalardan farklı kılmakta, malzeme ve teknikler sürekli güncellenmektedir. Sanatçılar laboratuvar ortamlarındaki farklılıklara dayalı deneyler yaparlar.

Sanatsal üretimde tek bir alanın sınırlarını belirleyen ideolojik yapılarla devam eden bir mücadele içinde enstalasyonun, video sanatının, hatta kavramsal sanatın etkisiyle ortaya çıkan sanatsal akımlar da değişiyor. Ališılmışın dışında görüntü, ses, ışık, renk, performans, farklı teknik ve malzemeler, farklı anlatım dilleri vb. gibi pek çok disiplini paylaşan efektleriyle hayranlık uyandıran eserlerin sürekliliği, deneye dayalı sanatçıların desteğiyle garanti altına alınmaktadır (Danto ve Goehr,1997). Deneysel sanat düşüncesi tek bir anlayış içerisinde kalarak bir akım haline gelmekten kaçınır. Bu, belirli bir prensip çerçevesinde gerçekleştirilen ve birtakım özelliklerin dahil edilmesi şartına bağlanan mevcut mantıktan farklı bir yol izlemektedir. Deneysel sanat eserlerinin hiçbir sınırı, hiçbir koşulu, karşılıklı olarak kabul edilmiş anlaşmaların hiçbir izi yoktur. Bunun içinde saklı olan ilkelere bir de ``yeni şeylerin peşinde koşarak diğerlerinden farklı bir

yol ortaya koyuyoruz" dur. Deneyler yoluyla sanatçılar çalışmalarını farklı formlar, stiller ve materyaller kullanarak ifade ederler.

Deneysel ekslibris üzerinde çalışan ilk sanatçılardan biri, konuyla ilgili ilginç ve etkili bir makale yayınlayan Profesör Rastko Ciric'tir. Son on yılda deneysel ekslibris tasarımları popüler hale gelmiştir. Bunun en güzel örneklerinden biri 2008 yılında Viyana Grafik Yüksek Lisans öğrencilerinin bitirme tezidir. Öğrenciler koleksiyon tasarımlarını Viyana Kütüphanesi'nde sergilediler ve bu tasarımları katalog haline getirdiler. Kataloğun orijinaline İstanbul Ekslibris Derneği Kütüphanesi'nden ulaşılabilir. (Laratte ve Gökçearsan, 2019). Ayrıca "Deneysel Ekslibris" başlıklı doktora tezi kapsamında AR (Artırılmış Gerçeklik), Video Broşür, Dijital LED, Işıklı Pop-up, Quilling, Filipbook ve USB Kart gibi farklı teknik ve paylaşımlarla denenmemiş ve yeni bir anlayışla deneysel ekslibrisler tasarlanmıştır.

2. İKİ ALANI BİRLEŞTİRMEK

Görünüşte ilgisiz olan bu iki alan dikkate alındığında ortak bir noktanın, yani anlatının izi sürülebilir. Bir hikaye anlatmanın temel unsurunu özünde barındırarak ilginç bir soru ortaya çıkarılabilir: Hem transmedya hikaye anlatımının hem de ex-libris tasarımının bir kombinasyonu, aynı derecede ilginç yeni bir ürün yaratabilir mi? Böyle bir soruyu yanıtlamaya çalışmak için Roland Barthes'ın, *Le Plaisir du Texte* (1973) adlı kitabında da belirttiği gibi, sanat teorisi için, büyük ölçüde farklı alanları birlikte nitelendirerek bazı yeni fikirler ortaya koyabiliriz. Transmedya hikâye anlatımı, izleyicinin anlatıları birden fazla platformda takip ettiği, yazılabilir bir metin olarak görülebilir. Bu anlatılar yaratıcı tasarım alanında sunulan biçimlerde oluşturulabilir. Dahası, yaratıcı tasarım teknikleri kendi yolunu bulabilir ve bir transmedya öyküsünün yaratılma sürecinin tamamına dahil edilebilir. Temel bir hikayenin yeni medyanın sınırsız genişlemesine kadar yaratıcı tasarım teknikleri, bir transmedya hikaye anlatma projesinin tüm inşası boyunca geliştirilebilir, zenginleştirilebilir ve farklı alternatifler sağlayabilir. Ex-librisin sahibi adına konuşmasına izin vererek tamamen yeni bir evren yaratılabilir. Bu çalışma Deneysel Ex-Libris isimli doktora tezinde uygulanmıştır. Transmedya ve ex-libris sanatçıları birbirine bağlı hikayeleri yaratıcı bir şekilde oluşturabilirler. Ortaya yeni bir ürün, olgu ve yepyeni bir evren çıkabilir.

Öte yandan geçmişten günümüze hikâyelerin tüm toplumlarda gelenekleri, ritüelleri ve bazı efsaneleri dilden dile aktarmak için kullanılan bir anlatım yöntemi olduğunu söyleyebiliriz. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte hikâyelerin anlatım yöntemi ağızdan ağıza yeni medya araçlarıyla hayata geçirilmeye başlanmıştır. Çoklu medya kuruluşlarının koordinasyonu ve tüketicilerin katılımıyla genişleyen bir hikaye evrenine dayanan transmedya hikaye anlatımı, işletmelere yeni ve etkili bir iletişim süreci fırsatı sunmaktadır.

Transmedya, hikayenin farklı platformlara dağıtıldığı bir sistem olarak değerlendirilmektedir ve hikaye bu platformlar aracılığıyla toplanan kolektif bilgiler olarak görülebilir. Buradaki anlatım mantığında, anlatım tek bir basit olay örgüsü olabildiği gibi tek bir karakterin yer aldığı tek bir hikaye de olabilir. Alternatif olarak aynı dünyada, aynı kurgusal evrende birçok hikaye olabilir. Dolayısıyla ex-librisin özünün, deneysel ex-libris tasarımlarıyla çeşitli platformlarda toplanan, sahibine ilişkin bilgiler olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca transmedyada çok sayıda karakter var olabilmektedir. Bu karakterler hayali veya efsanevi olabilir. Ex-libriste tek bir karakter vardır ve o da sahibidir. Bu nedenle bu araştırma sınırlı olabilir. Ancak ex-libris, transmedya için yaratılan karakterler için uygun bir hikaye anlatma aracı olabilir. Her karakter için ayrı artırılmış gerçeklik ex-librisi tasarlanarak farklı hikayeler oluşturulabilir.

Son yıllarda gelişen teknolojiyle birlikte Ex-libris sanatında da bazı gelişmeler gözlenmektedir. Deneysel Ex-libris doktora tezi kapsamında yapılan artırılmış gerçeklik ex-librisinde görüldüğü gibi, sahibi kendi hikâyesini kendi sesiyle anlatmaktadır. Ex-libris yavaş yavaş multimedya ortamına da girmeye başlamıştır. Hatta ex-libris transmedya hikâyesinin içinde var olmaya başladığını söyleyebiliriz. Örnek olarak Netflix dizisi The Umbrella Academy'yi verebiliriz. Bu ünlü dizinin ex-libristen yararlanarak hikâyesini yeni bir şekilde ifade ettiğini söyleyebiliriz. Başlangıçta Umbrella Academy, Gerard Way'in hayatına dayanan bir çizgi roman olarak başlamıştır. Çizgi roman, dizinin sezon boyunca bize bıraktığı soruların çoğuna yanıt veriyor. Son zamanlarda hayatımıza giren transmedyanın yeni örneklerinden biridir. Dizinin konusu; 1989 yılında dünya çapında hiçbir hamilelik belirtisi göstermeyen bazı kadınların psişik güçlere sahip, kırk üç bebek doğurmasıyla başlamıştır. Bu bebeklerin bir kısmı terk edilmekte, bir kısmı da ölmektedir. Mümkün olduğu kadar çok çocuk bulup evlat edinmeye kararlı olan zengin ve çılgın

Transmedya Ortamında Ex-Libris Sanatı Var Olabilirmi?

giriřimci Sir Reginald Hargreeves, yedi bebeęi evlat edinir ve bu çocuklara "The Umbrella Academy" adını verdięi bir okulda bakar. Bu çocuklar Luther, Diego, Allison, Klaus, 5 Numara (isimlerden biri), Ben ve Vanya'dır (Resim 1).



Resim 1 The Umbrella Academy Afiři

Serinin sekizinci bölümünde serinin ana karakterlerinden Reginald Hargreeves'in Ex-libris'iyle karřılařmaktayız (Resim 2).



Resim 2 The Umbrella Academy Netflix Dizisinden Ex-libris

Dijital sanattaki gelişmeler ex-libris sanatına da yansımaktadır. Örnek olarak doktora tezi kapsamında tasarlanan artırılmış gerçekliğe ve yeni medyaya dayalı ex-libris tasarımlarını verebiliriz. Çağdaş sanatta dijitalleşmenin getirdiği bazı önyargılar ve rahatsızlıklar ex-libris sanatçıları arasında da tartışılmaktadır. Bu bağlamda deneysel sanatla tasarımdaki teknolojik gelişmeler ne olursa olsun önemli olan insan dokunuşunu, estetik değerini ve duyarlılığını ex-libris yoluyla gelecek nesillere aktarmaktır. Bu bağlamda ex-librisin dijitalleştirilmesi herhangi bir sorun teşkil etmemektedir.

Kişiyeye özel tasarımlar artık her noktada kullanılıyor. Günümüzde uygulanmaya başlanan tasarımda kişiselleştirme yöntemi aslında deneysel sanatın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Dijital ortamda hazırlanan, çevrimiçi veya elektronik ortamda yayınlanan ve yeni medya teknikleriyle tasarlanan multimedya ex-librisleri sayesinde, belki transmedya kendine özgü bir yer yaratacak, belki de ex-librisin bu aracı yeni elektronik alanlarda ele geçirmesi ve denemesi gerekiyor.

Transmedya ve Ex-libris konusundaki çalışmaların zamanla ilerleyeceği öngörülmelidir. Bu iki kavramı yeni doğanlara benzetebiliriz. Bu konuya bu çalışmada yer verilmesinin amacı literatüre yeni bir kavram kazandırmak ve yeni çalışmalara tohum atmaktır.

SONUÇ

Ekslibrislerin kitap sevgisi ve entelektüel bakış açısı doğrultusunda geniş bir kitleye hitap edebildiği görülmektedir. Tarihsel sürece baktığımızda büyük siyasetçilerin, askerlerin, kurumların ve sanatçıların (edebiyat, ressam, müzisyen, oyuncu ...) kendileri için veya onlar adına Ekslibris yaptırdıklarını görüyoruz. Bu noktada konu alanı oldukça geniştir. Teknik tarihsel gelişim açısından bir inceleme yapıldığında sanat ve teknolojinin iç içe olduğu bir alan olan Ekslibris'in ne kadar hayati olduğu anlaşılmaktadır. Ekslibris, her yeni çağda yeni adımlar atan,

düşüncenin yeniden üretilmesinde ve yayılmasında önemli rol oynayan bu sanat dalının günümüz teknolojisinde de yok olmadığını vurgulayabilir. Ancak tam tersine yaşanmış tarihe saygı gösterilerek yeni olanaklarla beslenmesi ve geliştirilmesi gerektiği vurgulanabilir.

Transmedya hikaye anlatımı ve ex-libris, temelde tamamen farklı bakış açılarından yola çıkıyor gibi görünseler de ortak bir hikaye anlatma arzuları vardır. Ayrıca ex-libris geleneksel ve modern tekniklerini transmedya hikaye anlatımı sürecine dahil edebilir, transmedya dünyası kendisini ex-libris alanına yayabilir ve yeni bir araştırma veya tasarım alanı oluşturabilir. İlerleyen çalışmalarda hikaye anlatımı yoluyla ekslibris deneyleri planlanabilir. Aynı zamanda ekslibrisin transmedyada veya transmedyanın ekslibriste konumlandırılması gelecekte yeni araştırmalara kapı açmaktadır. Örneğin, multimedya araçları arasında yeni bir tanım belirlenerek, deneyler ve anketler yapılarak konunun gelişimi sağlanabilir.

Kaynaklar

Al-Khanaki, J. (2016). Printsipy transmediynogo povestvovaniya [Principles of transmedia storytelling]. Uspekhi sovremmenoy nauki i obrazovaniya, 11 (5), 108–113.

Barthes. R. (1973). Le Plaisir du Texte. Paris: Editions du Seuil.

Ciric, R. (2014). Deneysel Ekslibris. EX-LIBRIST, 1(1).

Danto, A. C., and Goehr, L. (1997). *After The End of Art: Contemporary Art And The Pale of History* (Vol. 197). Princeton, NJ: Princeton University Press.

Dena, C. (2004b). Towards a Poetics of Multi-Channel Storytelling ‘Proceedings of Critical Animals postgraduate conference, 1 October, 2004, This Is Not Art Festival, Newcastle.

Dena, C. (2006). How the Internet is Holding the Centre of Conjured Universes’, Presented at Internet Research 7.0: Internet Convergences, Association of Internet Researchers 2006, Brisbane, Queensland, 27-30 September 2006

Dena, C. (2009). Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments ‘, School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications, Digital Cultures Program, PhD, University of Sydney.

Gouveia, P. (2020). The New Media vs. Old Media Trap: How Contemporary Arts Became Playful Transmedia Environments. In Multidisciplinary Perspectives on New Media Art (pp. 25-46). Igi Global.

Hopkinson, M. (2011). Ex libris: the art of bookplates. London: British Museum Press.

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. MIT Technology Review.
<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Pektaş, Hasip. (2017). Ekslibris, İstanbul Ekslibris Derneği Yayını, İstanbul.

Pratten, R. (2015). Getting started with transmedia storytelling. London: CreateSpace

Satır, D. A. (2020). New Technology Approaches In Exlibris Design: Hologram Case. EX-LIBRIST, 7(11).

Kinder, M. & McPherson, T. (2014). Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities. Berkeley: University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520957695>

Klastrup, L & Tosca, S (2004). Transmedial worlds – rethinking cyberworld design. In Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 18-20 November, 2004, IEEE Computer Society, Tokyo, Japan: Klastrup Cataclysms.

Koparır, G. (2020). Tv yayıncılığında yeni ekran kullanımı: Game of Thrones dizisi bağlamında transmedya hikayeciliği. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Laratte, E. , & Gökçearslan, A. (2019). Deneysel Ekslibris ve Yeni Yaklaşımlar. EX-LIBRIST, 6(10).

Merah, A., “Jean-Paul Fourmentraux, Digital stories. Arts, design et cultures transmédia”, Communication [Online], vol. 34/2 | 2017

Scolari, C. A. (2014). Transmedia storytelling: New ways of communicating in the digital age. The International Journal of Multimedia & Its Applications.

Specht, M.(2009). Inaugural address: Learning in a technology enhanced world.Heerlen, Nederland: Centre for Learning Sciences and Technologies, OpenUniversiteit.

Silander, M., Moorthy, S., Dominguez, X., Hupert, N., Pasnik, S., & Lorente, C. (2016). Using Digital Media at Home to Promote Young Children’s Mathematics Learning: Results of a Randomized Controlled Trial. In SREE (Ed.), Society for Research on Educational Effectiveness Spring 2015 Conference. Evanston (Illinois, US): SREE. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED567485>

Slavin, R. E. (1995). Best evidence synthesis: An intelligent alternative to meta-analysis. Journal of Clinical Epidemiology, 48(1), 9–18. [https://doi.org/10.1016/0895-4356\(94\)00097-A](https://doi.org/10.1016/0895-4356(94)00097-A)

Stansell, A., Quintanilla, B., Zimmerman, E., & Tyler-Wood, T. (2015). Teaching Engineering Concepts Through a Middle School Transmedia Book. TechTrends, 59(2), 27–31. <http://doi.org/10.1007/s11528-015- 0836-z>

Tillman, D., An, S., Boren, R., & Slykhuis, D. (2014). Building Model NASA Satellites: Elementary Students Studying Science Using a NASA-Themed Transmedia Book Featuring

Digital Fabrication Activities. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 33(3), 327–348. Retrieved from <http://login.ezproxy.lib.umn.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,uid&db=eric&AN=EJ1036538&site=ehost-live%5Cnhttp://www.editlib.org/p/42081/>

Wiklund-Engblom, A., Hiltunen, K., Hartvik, J., & Porko-Hudd, M. (2013). Transmedia storybuilding in Sloyd. In *Proceedings of the IADIS International Conference Mobile Learning 2013, ML 2013*.

Wiklund-Engblom, A., Hiltunen, K., Hartvik, J., Porko-Hudd, M., & Johansson, M. (2014). “Talking Tools”: Sloyd Processes Become Multimodal Stories with Smartphone Documentation. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 6(2), 41–57. <http://doi.org/10.4018/ijmbl.2014040104>

Wohlwend, K. E. (2012). The boys who would be princesses: playing with gender identity intertexts in Disney Princess transmedia. *Gender and Education*, 24(6), 593–610. <http://doi.org/10.1080/09540253.2012.674495>

Zhou, Z., Chang, J. S.-K., Pan, J., & Whittinghill, D. (2015). Alternate Reality Game for Emergency Response Training: A Review of Research. *Journal of Interactive Learning Research*, 27(1), 77–95. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/149770>