



# Transmedya Ortamında Ex-Libris Sanatı Var Olabilir mi? Sahiplik İşaretinden Anlatı Bileşenine: Kavramsal Bir Çerçeve ve The Umbrella Academy Örneği

**Öğr. Gör. Dr. Onur TOPRAK**

Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Kayseri/Türkiye

**Dr. Esmâ Ünsal LARATTE**

Université Bordeaux Montaigne, Bordeaux/Fransa

## Öz

Ex-libris, beş yüzyılı aşkın süredir kitap sahipliğini işaretleyen, küçük ölçekli basılı bir grafik yapıttır. Transmedya ise tek bir kurmaca dünyanın birden çok medya platformuna sistematik biçimde yayılmasını tanımlayan, görece yeni bir kavramdır. Bu çalışma, ilk bakışta ilgisiz görünen bu iki alanın kesişme olanaklarını kavramsal düzeyde tartışmakta ve şu soruya yanıt aramaktadır: Ex-libris, bir transmedya anlatısının işlevsel bileşeni olabilir mi? Araştırma nitel bir desende yürütülmüş; alanyazın taramasına dayalı kavramsal çözümleme, amaçlı örnekleme seçilen tek bir örnek olayın (The Umbrella Academy) betimsel analiziyle birleştirilmiştir. Çözümleme, Jenkins'in transmedya ilkelerinden dünya kurma, eklemeli kavrayış ve yayılabilirlik ile Klastrop ve Tosca'nın transmedyal dünyalar modeli (mythos–topos–ethos) temel alınarak yapılmıştır. Bulgular, ex-librisin bir transmedya sistemine üç ayrı konumda eklenebileceğini göstermektedir: (i) kurmaca dünyanın içinde yer alan, dünya kurma işlevi taşıyan diegetik nesne; (ii) alıcıyı anlatının başka bir platformuna yönlendiren eşik (paratext) ögesi; (iii) hayran üretimine açık, katılımcı tasarım nesnesi. Artırılmış gerçeklik ve yeni medya teknikleriyle üretilen deneysel ex-librislerin, nesnenin başlangıçtaki tekil zaman-mekân kurgusunu — Bakhtin'in kronotop kavramı uyarınca — çoğullandırdığı görülmüştür. Çalışmanın temel sınırlılığı, tek bir örnek olaya dayanması ve ex-librisin geleneksel olarak tek bir özneye, yani sahibine gönderme yapmasıdır. Sonuç olarak ex-libris, transmedya için elverişli ancak henüz kuramsallaştırılmamış bir anlatı aracı olarak değerlendirilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Ex-libris, transmedya, transmedya hikâye anlatıcılığı, deneysel tasarım, artırılmış gerçeklik, grafik tasarım.

## **Can Ex-Libris Art Exist in a Transmedia Environment?**

### **From Mark of Ownership to Narrative Component: A Conceptual Framework and the Case of The Umbrella Academy**

#### **Abstract**

The ex-libris is a small-scale printed graphic work that has marked book ownership for more than five centuries. Transmedia, by contrast, is a comparatively recent concept describing the systematic dispersal of a single fictional world across multiple media platforms. This study discusses, at a conceptual level, the possible intersections of these two apparently unrelated fields and addresses the question: can the ex-libris function as a component of a transmedia narrative? The research follows a qualitative design, combining a literature-based conceptual analysis with the descriptive analysis of a single purposively sampled case (The Umbrella Academy). The analysis draws on three of Jenkins's transmedia principles — world-building, additive comprehension and spreadability — together with Klastrop and Tosca's transmedial worlds model (mythos–topos–ethos). The findings indicate that the ex-libris can be articulated into a transmedia system in three distinct positions: (i) as a diegetic object embedded within the fictional world and performing a world-building function; (ii) as a threshold (paratextual) element directing the audience towards another platform of the narrative; and (iii) as a participatory design object open to fan production. Experimental ex-libris works produced with augmented reality and new media techniques are shown to pluralise the object's originally singular configuration of time and space — its chronotope, in Bakhtin's sense. The principal limitation of the study is its reliance on a single case and the fact that the ex-libris conventionally refers to one subject, its owner. The study concludes that the ex-libris is a promising yet still untheorised narrative instrument for transmedia.

**Keywords:** Ex-libris, transmedia, transmedia storytelling, experimental design, augmented reality, graphic design.

## **1. Giriş**

Ex-libris, en yalın tanımıyla, bir kitabın iç kapağına yapıştırılan ve o kitabın kime ait olduğunu bildiren küçük boyutlu basılı bir grafik yapıttır. Latince kökeni — "ex libris", yani "kitaplarından" — nesnenin birincil işlevini doğrudan açık eder: bu, bir mülkiyet işaretidir. Ancak ex-libris hiçbir zaman yalnızca mülkiyet işareti olmamıştır. Sahibinin mesleğini, ilgi alanlarını, inançlarını, mizah anlayışını ya da estetik tercihini imge yoluyla dile getiren bir kimlik temsili ve aynı zamanda kendi başına değerlendirilen bir baskı sanatı ürünüdür (Hopkinson, 2011; Pektaş, 2017). Bu üç katmanlı yapı — işlev, kimlik ve sanat — ex-librisi, grafik tasarım tarihinin en uzun ömürlü ve en yoğun sıkıştırılmış biçimlerinden biri hâline getirmektedir.

Nesnenin bu yerleşikliği, son yirmi yılda iki yönlü bir basınçla karşı karşıya kalmıştır. Birincisi teknik bir basınçtır: baskı teknolojilerinin yerini dijital üretim araçlarının alması, ex-librisin üretim süreçlerini kökten değiştirmiştir. İkincisi ve daha köklü olanı ise nesnenin dayanağıyla ilgilidir. Ex-libris varlığını fiziksel kitaba borçludur; kitap dijitalleştiğinde, ona yapıştırılan işaretin nereye yapıştırılacağı sorusu yanıtsız kalır. Alanyazında bu soru ağırlıklı olarak teknik yenilik ekseninde ele alınmış; hologram (Satır, 2020), artırılmış gerçeklik ve yeni medya uygulamaları (Laratte ve Gökçearslan, 2019; Laratte, 2021) gibi başlıklar altında tartışılmıştır. Bu çalışmaların ortak varsayımı, ex-librisin yeni tekniklerle üretilebileceği yönündedir.

Buna karşılık, ex-librisin yeni bir anlatı ekonomisi içinde hangi işlevi üstlenebileceği sorusu — yani teknik değil, anlatısal bir soru — hemen hiç sorulmamıştır. Aynı boşluk karşı taraftan da geçerlidir: transmedya alanyazını, sinema, çizgi roman, video oyunu, alternatif gerçeklik oyunu gibi büyük ölçekli medya biçimlerine odaklanmakta (Jenkins, 2006; Dena, 2009; Scolari, 2009;

Pratten, 2015), ex-libris gibi küçük ölçekli, koleksiyona dayalı grafik nesneleri görme alanına almamaktadır. İki alan, birbirini görmeden komşu durmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, söz konusu boşluğu kavramsal düzeyde doldurmaya yönelik ilk adımı atmaktır. Çalışma bir teknik rehber ya da uygulama önerisi sunmamakta; ex-libris ile transmedyanın hangi kavramsal ekseninde kesişebileceğini ve bu kesişimin hangi koşullarda anlamlı olduğunu tartışmaktadır. Bu doğrultuda üç araştırma sorusu belirlenmiştir:

- S1. Transmedya hikâye anlatıcılığı ile ex-libris tasarımı hangi kavramsal ekseninde kesişmektedir?
- S2. Ex-libris, bir transmedya sistemi içinde hangi işlevleri üstlenebilir?
- S3. Deneysel ve dijital ex-libris uygulamaları bu işlevleri nasıl dönüştürmektedir?

Çalışmanın kuramsal katkısı iki yönlüdür. Ex-libris alanyazını açısından, nesnenin dijitalleşme tartışmasını teknik olanaklar düzeyinden anlatısal işlev düzeyine taşımaktadır. Transmedya alanyazını açısından ise, çoğunlukla ihmal edilen küçük ölçekli ve nesne temelli anlatı bileşenlerine dikkat çekmektedir. Metnin ilerleyen bölümlerinde önce her iki alanın kavramsal çerçevesi kurulmakta (2. Bölüm), ardından araştırmanın yöntemi ve sınırlılıkları açıklanmakta (3. Bölüm), sonrasında bulgular bir örnek olay üzerinden tartışılmakta (4. Bölüm) ve son olarak araştırma sorularına doğrudan yanıt verilmektedir (5. Bölüm).

## **2. Kavramsal Çerçeve**

### **2.1. Transmedya: Kavramın Kökeni ve Tanımı**

Alanyazında sıkça karşılaşılan bir yanlış atıf, "transmedya" teriminin Henry Jenkins tarafından ortaya atıldığı yönündedir. Terimi ilk kez kullanan araştırmacı, 1991 tarihli *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games* adlı kitabında "transmedya metinlerarasılığı" (transmedia intertextuality) kavramını öneren Marsha Kinder'dır (Kinder, 1991). Kinder, çocukların eğlence kültürüyle kurduğu ilişkiyi incelerken, tek bir kurmaca evrenin oyuncaktan çizgi filme, film afişinden video oyununa uzanan bir "süpersistem" içinde dolaşıma girdiğini göstermiş; medya sınırları arasındaki bu geçişin bilinçli ve süregiden bir süreç olduğunu vurgulamıştır. Kinder'ın vurgusu, kavramın sonraki kullanımlarında sıklıkla gözden kaçan bir noktayı içerir: medyalar arası geçiş, tekil medyaların özgüllüğünü ortadan kaldırmaz; tersine, her bir bileşimin kültürel ve tarihsel özgüllüğüne daha yakından bakmayı gerektirir (Kinder ve McPherson, 2014).

Kavramı bugünkü yaygınlığına taşıyan isim ise Henry Jenkins'dır. Medya çalışmaları alanında çalışan Jenkins, 2003 yılında MIT Technology Review'da yayımlanan kısa yazısında "transmedya hikâye anlatıcılığı" (transmedia storytelling) ifadesini kullanmış (Jenkins, 2003), kavramı 2006 tarihli *Convergence Culture* kitabında genişletmiş ve 2007'de kaleme aldığı "Transmedia Storytelling 101" başlıklı yazısında sistemleştirmiştir. Jenkins'ın tanımına göre transmedya hikâye anlatıcılığı, "bir kurmacanın bütünleyici öğelerinin, birleşik ve eşgüdümlü bir eğlence deneyimi yaratmak amacıyla çok sayıda dağıtım kanalına sistematik biçimde yayıldığı bir süreçtir" (Jenkins, 2007). Bu tanımdaki iki sözcük belirleyicidir: "sistematik", yayılımın rastlantısal değil tasarlanmış olduğunu; "bütünleyici" ise her platformun bütüne özgün bir katkı yapması gerektiğini imler. Aynı

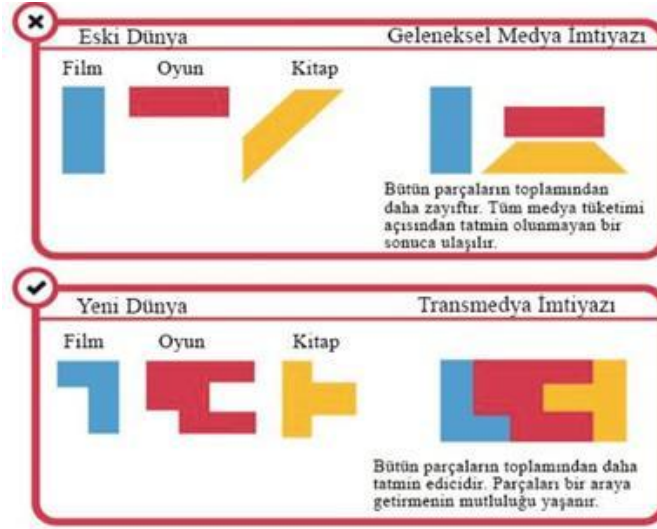
içeriğin farklı mecralarda yinelenmesi — örneğin bir romanın filme uyarlanması — bu tanım gereği transmedya değildir.

Jenkins'in çerçevesinde bu çalışma açısından üç ilke öne çıkmaktadır. Birincisi dünya kurma (world-building): transmedya anlatıları tekil karakterler ya da olay örgüleri yerine, kendisi genişlemeye elverişli kurmaca dünyalar üzerine kurulur. İkincisi eklemeli kavrayış (additive comprehension): her yeni parça, bütünün anlaşılmasına ölçülebilir bir katkı yapar; ancak aynı zamanda kendi başına da tüketilebilir olmalıdır. Üçüncüsü yayılabilirlik ve derinlemesine inilebilirlik (spreadability / drillability): anlatının kimi öğeleri geniş kitlelerce paylaşılırken, kimi öğeler yalnızca meraklı alıcıyı daha derine çeken izler bırakır. Jenkins, bu ikinci kavramı (drillability) Jason Mittell'den ödünç aldığını belirtir. İlk iki ilke Jenkins'in (2007) "Transmedia Storytelling 101" başlıklı yazısında, üçüncüsü ise 2009 tarihli "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling" başlıklı yazısında formüle edilmiştir (Jenkins, 2009).

Kavramın kuramsal derinliği başka araştırmacılarca da genişletilmiştir. Klasturp ve Tosca (2004), "transmedyal dünyalar" kavramını önererek bir kurmaca dünyanın üç bileşenle tanımlanabileceğini ileri sürer: mythos, dünyanın temel anlatısı ve çatışmaları; topos, dünyanın zaman-mekân kurgusu ve görsel-mekânsal düzeni; ethos ise o dünyada geçerli olan davranış kuralları ve değerler bütünü. Bu üçlü model, bir nesnenin ya da öğenin kurmaca dünyaya nasıl bağlandığını çözümlemek için işlevsel bir ölçüt sunduğundan, bu çalışmanın analiz çerçevesinde kullanılmıştır. Dena (2009), transmedya pratiğini tek yazarlı küçük ölçekli projelerden endüstriyel ölçekli üretimlere uzanan bir yelpaze olarak ele alarak kavramın yalnızca büyük stüdyo işlerine ait olmadığını göstermiştir — bu, ex-libris gibi küçük ölçekli bir alanı tartışmaya dâhil etmeyi mümkün kılan önemli bir açılamdır. Scolari (2009) kavramı örtük tüketici, anlatı dünyaları ve markalaşma ekseninde dijital çağın iletişim biçimleri bağlamında konumlandırırken, Pratten (2015) uygulamaya dönük bir çerçeve sunar.

Transmedyanın kültürel ve sanatsal üretim üzerindeki etkisi de tartışılmıştır. Al-Khanaki (2016), yeni teknolojinin temel avantajını, tek bir tema çevresinde birleştirilmiş çeşitli unsurları içeren çok sesli bir iletişim platformu yaratma olanağında görür. Merah (2017), multimedya ve transmedyaya dayalı teknik gelişmelerin görsel-işitsel medya sektörünün yanı sıra kültürel ve yaratıcı endüstrileri de yeniden biçimlendirdiğini; web dizileri, web belgeselleri, video remiksleri, etkileşimli oyunlar ve artırılmış gerçeklik kitapları gibi yeni ürün türlerinin bu dönüşümün sonucu olduğunu belirtir. Gouveia (2020) ise çağdaş sanat pratiklerinin "yeni medya karşısında eski medya" ikiliğini aşarak oyunsu transmedya ortamlarına dönüştüğünü savunur.

Koparır (2020), eski ve yeni dünya medyası arasındaki farkı bir şema aracılığıyla görselleştirir (Şekil 1). Geleneksel medya düzeninde film, oyun ve kitap gibi bileşenler birbirinden bağımsız parçalar olarak kalır; bütün, parçaların toplamından daha zayıftır ve tüketici hiçbir mecrada tam bir doyuma ulaşamaz. Transmedya düzeninde ise parçalar birbirine geçen, tamamlayıcı biçimlerle tasarlanır; bütün, parçaların toplamından daha fazlasını üretir. Bu ayrım, ex-libris tartışması açısından da doğrudan anlamlıdır: bir ex-librisin transmedya sistemine ait sayılabilmesi için, bütünden kopartıldığında anlamlı kalması ama bütüne geri konduğunda ona bir şey eklemesi gerekir.



Şekil 1. Transmedyada eski ve yeni dünya karşılaştırması

Kaynak: Koparır (2020, s. [sayfa numarası eklenecek]).

## 2.2. Ex-Libris: İşlev, Tarihçe ve Teknik Dönüşüm

Ex-libris geleneğinin başlangıcı, matbaanın yaygınlaşmasıyla eş zamanlı olarak 15. yüzyılın son çeyreğine tarihlenir. Bugün bilinen en erken örnekler, Güney Almanya'da 15. yüzyılın üçüncü çeyreğinde üretilmiş elle renklendirilmiş ağaç baskı levhalarıdır. Bunların en tanınmış, Buxheim Manastırı'na bağlı olduğu kitapların her birine aile armasını taşıyan bir levha yapıştıran Hildebrand Brandenburg'a aittir (y. 1470–1480). Hangi örneğin en eski olduğu tartışmalıdır; Alman rahip Johannes Knabensberg için yapıldığı belirtilen levha kimi kaynaklarda daha erken tarihlenmektedir (İstanbul Ekslibris Derneği, t.y.; Hopkinson, 2011). Nesne kısa sürede dönemin önde gelen sanatçılarından ilgisini çekmiş; Albrecht Dürer gibi isimlerin ürettiği ex-librisler, biçimin daha başlangıçta yalnızca işlevsel bir etiket olmadığını, bağımsız bir baskı sanatı türü olduğunu göstermiştir (Hopkinson, 2011).

Ex-librisin işlevi zaman içinde genişlemiştir. Tarihsel sürece bakıldığında siyasetçilerin, askerlerin, kurumların, yazar, ressam, müzisyen ve oyuncuların kendileri için ya da kendi adlarına ex-libris yaptırdıkları görülür (Pektaş, 2017). Bu genişleme, nesnenin ağırlık merkezini mülkiyet bildiriminden kimlik temsiline kaydırmıştır: 20. yüzyıl ex-librislerinin çoğunda kitabın kime ait olduğu bilgisi, o kişinin kim olduğuna dair görsel anlatının yanında ikincil kalır. Bu çalışmanın savı açısından bu kayma belirleyicidir; çünkü kimlik temsili, tanımlı gereği minimal bir anlatıdır. Alanın kurumsal yapısı da teknik dönüşüme kapalı olmamıştır. İlk uluslararası ex-libris kongresi 1953'te Avusturya'nın Kufstein kentinde toplanmış; alanın uluslararası çatı örgütü olan Uluslararası Ex-Libris Dernekleri Federasyonu (FISAE) ise 1966'da kurulmuştur (İstanbul Ekslibris Derneği, t.y.). FISAE, ex-librislerde kullanılan teknikleri standart kısaltmalarla kodlayan uluslararası bir sistem geliştirmiştir (FISAE, t.y.). Bu sistem yalnızca geleneksel baskı tekniklerini (ağaç baskı, gravür, litografi vb.) değil, bilgisayarda üretilmiş özgün tasarımları (CGD — computer generated design) ve bilgisayarla çoğaltılmış tasarımları (CRD — computer reproduced design) da kapsamaktadır. Bu ayrıntı, çağdaş tartışmalarda çoğu kez gözden kaçırılan bir noktayı açıklığa kavuşturur: ex-librisin dijital ortamda üretilmesi, alanın kendi normatif çerçevesi tarafından zaten tanınmış bir olgudur. Dolayısıyla "ex-libris dijitalleşebilir mi?" sorusu, en azından

üretim tekniği düzeyinde, çoktan yanıtlanmıştır. Bu çalışmanın sorduğu soru daha ileridedir ve nesnenin dayanağıyla ilgilidir.

Teknik sınırların zorlanmasına yönelik son dönem çalışmaları bu yönelimi desteklemektedir. Satır (2020), hologram tekniğinin ex-libris tasarımında kullanımını inceleyerek, iki boyutlu baskı yüzeyinin ötesine geçen uygulamaların nesnenin algılanışını nasıl değiştirdiğini tartışır. Laratte ve Gökçearslan (2019) ise deneysel ex-libris pratiklerini yeni yaklaşımlar başlığı altında derleyerek alanın genişleyen sınırlarını haritalandırır.

### **2.3. Deneysel Ex-Libris**

Sanattaki "deney" kavramının bugünkü anlamına yaklaşması, 19. yüzyılın son çeyreğinde yazın kuramında yaşanan bir dönüşümle başlar. Émile Zola, *Le Roman expérimental* (1880) başlıklı çalışmada, Claude Bernard'ın deneysel tıp yöntemini doğrudan yazınsal üretime aktarmış ve romancının da bir deneyci gibi çalışması gerektiğini ileri sürmüştür. Zola'ya göre yazar, gözlemlediği olguları kalıtım, çevre ve tarihsel an gibi belirleyenler üzerinden sınayan bir araştırmacıdır; olay örgüsü ikincil kalır, belirleyici olan denetimli gözlemdir (Zola, 1880). Natürallizmi dönemin gerçekçiliğinden ayıran şey, tam da bu yöntem iddiasıdır. Benzer bir yönelim görsel sanatlarda da izlenebilir: sanatçıların doğada olup biteni gözlemlemek ve bunu yeni deneyimlerle aktarmak amacıyla kullandıkları atölyeler zamanla birer laboratuvara dönüşmüştür. Günümüzde ise deney yapma fikri, daha önce görülenin devamı olmaktan çok yenilik ve yorum içeren daha geniş bir anlam taşımaktadır.

Deneysel üretimin bugün mümkün olmasının kuramsal zeminini Danto'nun (1997) "sanatın sonu" tezinde bulmak mümkündür. Danto, sanat tarihine yön veren büyük anlatının 1960'larda pop art ile sona erdiğini; bu andan itibaren sanatın "tarih sonrası" bir çoğulculuk dönemine girdiğini ileri sürer. Bu dönemde belirli bir üslubu zorunlu kılan tarihsel bir doğrultu kalmamıştır; sanatçı herhangi bir tarihsel biçimi kavramsal amaçlarla kullanabilir ve geleneksel estetik ölçütler, yapıtı sıradan nesneden ayırt etmekte yetersiz kalır (Danto, 1997). Deneysel sanat pratiği tam da bu açıklıkta iş görür: tek bir anlayış içinde kalarak bir akım hâline gelmekten kaçınır, belirli bir ilke çerçevesine ve birtakım özelliklerin dâhil edilmesi şartına bağlanan mantıktan farklı bir yol izler. Enstalasyon, video sanatı ve kavramsal sanatın etkisiyle ortaya çıkan; görüntü, ses, ışık, renk ve performansı bir arada kullanan çok disiplinli yapıtların meşruiyeti de büyük ölçüde buradan gelmektedir.

Deneysel ex-libris üzerine çalışan ilk isimlerden biri, konuya ilişkin kapsamlı bir metin yayımlayan Profesör Rastko Ćirić'tir (Ćirić, 2016). Son on beş yılda deneysel ex-libris tasarımları giderek görünür hâle gelmiştir. Bu yönelimin erken örneklerinden biri, 2008 yılında Viyana'da grafik yüksek lisans öğrencilerinin bitirme projesi kapsamında gerçekleştirdikleri koleksiyon çalışmasıdır; öğrenciler tasarımlarını sergilemiş ve bunları katalog hâline getirmiştir (Laratte ve Gökçearslan, 2019).

Alandaki en kapsamlı deneysel üretim çalışmalarından biri, bu makalenin ikinci yazarının Gazi Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Bileşik Sanatlar Ana Sanat Dalı'nda tamamladığı "Deneysel Ex-Libris" başlıklı sanatta yeterlik tezidir (Laratte, 2021). Tez kapsamında artırılmış gerçeklik (AR), video broşür, dijital LED, ışıklı pop-up, quilling, flipbook ve USB kart gibi tekniklerle, ex-libris geleneğinde daha önce denenmemiş uygulamalar üretilmiştir. Bu uygulamalardan artırılmış gerçekliğe dayalı olanı, bu çalışmanın 4.4 numaralı bölümünde ayrıca ele alınacaktır; çünkü söz konusu uygulama, nesnenin zaman-mekân kurgusunu doğrudan dönüştürmesi bakımından transmedya tartışmasıyla en yakından ilgili örnektir.



### **3. Yöntem**

#### **3.1. Araştırma Deseni**

Bu araştırma nitel bir desende yürütülmüştür ve iki bileşenden oluşmaktadır. Birinci bileşen, alanyazın taramasına dayalı kavramsal çözümlemedir; transmedya ve ex-libris kavramlarının tanımları, tarihsel gelişimleri ve kuramsal çerçeveleri karşılaştırmalı olarak incelenmiş ve iki alanın örtüşebileceği kavramsal eksen belirlenmiştir. İkinci bileşen, bütüncül tekli örnek olay incelemesidir; kavramsal düzeyde ileri sürülen savın somut bir örnek üzerinde sınanması amaçlanmıştır. Çalışma keşfedici (exploratory) niteliktedir; hipotez sınamayı değil, henüz kuramsallaştırılmamış bir kesişim alanının kavramsal haritasını çıkarmayı hedeflemektedir.

#### **3.2. Örneklem ve Seçim Ölçütleri**

Örnek olay, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Seçimde üç ölçüt gözetilmiştir: (a) incelenecek yapının, farklı platformlarda birbirini tamamlayan bileşenlerden oluşan doğrulanabilir bir transmedya mülkiyeti olması; (b) ex-librisin bu yapıt içinde kurmaca dünyanın bir parçası olarak, yani diegetik biçimde görünmesi; (c) hem çizgi roman hem de dizi bileşenlerine araştırmacılar tarafından erişilebilmesi. Bu ölçütleri karşılayan The Umbrella Academy, yazarların bilgisi dâhilinde, bir ex-librisin diegetik nesne olarak yer aldığı ve aynı zamanda kabul görmüş bir transmedya mülkiyeti olan tek yaygın örnektir. Bu tekillik, aynı zamanda çalışmanın en önemli sınırlılığıdır (bkz. 3.5).

#### **3.3. Veri Kaynakları ve Analiz Birimi**

Birincil veri kaynakları şunlardır: Gerard Way'ın yazıp Gabriel Bá'nın resimlediği The Umbrella Academy çizgi roman serisi (Way ve Bá, 2007–2008); Netflix tarafından yayımlanan aynı adlı dizinin birinci sezonu (Blackman, 2019); ve Laratte (2021) kapsamında üretilmiş deneysel ex-libris uygulamaları. İkincil veri kaynağı, 2. bölümde sunulan alanyazındır. Analiz birimi, tekil ex-libris nesnesinin kurmaca dünya içindeki konumu ve işlevidir; anlatının bütünü ya da dizinin olay örgüsü analiz birimi olarak ele alınmamıştır.

#### **3.4. Analiz Çerçevesi**

Çözümleme iki kuramsal çerçevenin birlikte kullanılmasıyla yapılmıştır. Birincisi, Jenkins'in (2007, 2009) ilkelerinden bu çalışma için seçilen üçüdür: dünya kurma, eklemeli kavrayış ve yayılabilirlik/derinlemesine inilebilirlik. Bu üç ilke, bir ögenin transmedya sistemine ait sayılıp sayılamayacağını belirlemek için ölçüt işlevi görmüştür. İkincisi, Klasturp ve Tosca'nın (2004) mythos–topos–ethos modelidir; bu model, ex-libris nesnesinin kurmaca dünyanın hangi katmanına bağlandığını ayırtmak için kullanılmıştır. İki çerçevenin birlikte kullanılması, hem nesnenin sistemdeki konumunu (Jenkins) hem de dünyayla kurduğu içeriksel ilişkiyi (Klasturp ve Tosca) çözümlemeye olanak vermiştir.

### 3.5. Sınırlılıklar

Çalışmanın sınırlılıkları şu başlıklar altında toplanabilir:

- Tekli örnek olay: Bulgular tek bir örnek üzerinden üretildiğinden istatistiksel genellenebilirlik iddiası taşımamaktadır. Elde edilen sonuçlar analitik genelleme düzeyindedir; yani kuramsal bir öneri sunar, evrene ilişkin bir dağılım bilgisi vermez.
- Nesnenin yapısal sınırı: Ex-libris geleneksel olarak tek bir özneye — sahibine — gönderme yapar. Transmedya anlatıları ise çok karakterli ve çok merkezlidir. Bu yapısal uyumsuzluk, çalışmanın savını sınırlandıran temel etkindir ve 4.5 numaralı bölümde ayrıca tartışılmaktadır.
- Alıcı verisinin yokluğu: Çalışma, ex-librisin alıcı tarafından nasıl algılandığına ilişkin görgül veri (anket, görüşme, göz izleme vb.) içermemektedir. Metinde ileri sürülen işlev önerileri, alıcı davranışına ilişkin doğrulanmış bulgular değil, kuramsal çıkarımlardır.
- Öz-atıf ve yanlılık: Çalışmanın birincil veri kaynaklarından biri, ikinci yazarın kendi sanatta yeterlik tezidir (Laratte, 2021). Bu durum şeffaflık gereği burada beyan edilmekte; ilgili bölümlerde tezden aktarılan bilgiler betimsel düzeyde tutulmuş, değerlendirci iddialardan kaçınılmıştır.

## 4. Bulgular ve Tartışma

### 4.1. Kesişim Eksen: İşaretten Anlatıya

Birinci araştırma sorusuna ilişkin bulgu şudur: transmedya ile ex-librisi kesiştiren eksen teknoloji değil, anlatıdır. İki alan da özünde, bir bütünü parçalar aracılığıyla kurma işiyle uğraşır.

Ex-libris, tanım gereği son derece sıkıştırılmış bir anlatıdır. Birkaç santimetre karelik bir yüzeyde, bir kişinin kim olduğuna dair bir önerme kurar: mesleğini, tutkusunu, dünya görüşünü ya da mizahını tek bir imgeye indirger. Bu, en yalın hâliyle bir karakterizasyon işlemidir. Barthes'ın (1973) metnin hazzına ilişkin çözümlemesinde işaret ettiği gibi, anlamın üretimi yalnızca üretici tarafında gerçekleşmez; okur, kendisine sunulan işaretleri kendi birikimiyle tamamlayarak metni yeniden üretir. Ex-libris tam da bu boşluğa yaslanır: yorumu izleyiciye bırakır.

Transmedyanın işleyişi de aynı mantığa dayanır. Jenkins'in (2007) eklemeli kavrayış ilkesi uyarınca, transmedya sisteminin her parçası iki koşulu birden karşılamak zorundadır: kendi başına anlamlı olmak ve bütüne özgün bir katkı yapmak. Bu ölçüt, ex-librisin yapısal özellikleriyle şaşırtıcı ölçüde örtüşmektedir. Ex-libris küçüktür, bağımsızdır, tek başına dolaşıma girebilir, koleksiyon nesnesi olarak paylaşılır — yani Jenkins'in (2009) yayılabilirlik ölçütünü karşılar —



ve aynı zamanda ait olduğu kitaba ya da kişiye ilişkin bir bilgi katmanı ekler, yani derinlemesine inilebilirlik sunar.

Buradan çıkan sonuç şudur: ex-libris, transmedya sistemine eklemlenmek için yapısal olarak dönüşmek zorunda değildir; hâlihazırda transmedya bileşeni olmanın biçimsel koşullarını taşımaktadır. Eksik olan, teknik olanak ya da biçim değil, nesneyi bir kurmaca dünyaya bağlayan anlatısal karardır.

#### **4.2. Örnek Olay: The Umbrella Academy**

The Umbrella Academy, müzisyen Gerard Way tarafından yaratılıp yazılan ve Gabriel Bá tarafından resimlenen bir çizgi roman serisidir. Serinin ilk cildi olan Apocalypse Suite, Eylül 2007 – Şubat 2008 arasında Dark Horse Comics tarafından altı sayı hâlinde yayımlanmıştır (Way ve Bá, 2007–2008). Seri 2019 yılında Netflix tarafından diziye uyarlanmış (Blackman, 2019), böylece çizgi roman, dizi ve tanıtım materyalleri arasında dağılan bir anlatı evreni oluşmuştur (Resim 1). Anlatının kurucu olayı şudur: 1989 yılında, dünyanın farklı yerlerinde, hiçbir hamilelik belirtisi göstermeyen kırk üç kadın aynı anda doğum yapar. Zengin mucit Sir Reginald Hargreeves bu çocuklardan yedisini evlat edinir ve onları "The Umbrella Academy" adını verdiği bir yapı içinde yetiştirir. Çocuklar numaralarıyla anılır: Luther (Bir Numara), Diego (İki Numara), Allison (Üç Numara), Klaus (Dört Numara), Beş Numara (kendisine hiçbir zaman bir ad verilmemiştir), Ben (Altı Numara) ve Vanya (Yedi Numara).



Resim 1. The Umbrella Academy dizisinin tanıtım afişi.

Kaynak: The Umbrella Academy (Blackman, 2019), tanıtım afişi. [Görsel kullanım izni / telif bilgisi yazar tarafından eklenecektir.]

Dizinin birinci sezonunda, Reginald Hargreeves'a ait bir ex-libris ile karşılaşılır (Resim 2). Nesne, Akademi'nin amblemi olan şemsiye motifini merkeze alan dairesel bir kompozisyon içinde "EX LIBRIS REGINALD HARGREEVES" ibaresini taşımaktadır. Bu ex-libris, olay örgüsünü ilerletmez; bir bilgi vermez, bir düğüm çözmez. Buna karşın kurmaca dünya açısından üç ayrı işlev üstlenir.



Resim 2. The Umbrella Academy dizisinde yer alan Reginald Hargreeves ex-librisi.

Kaynak: Blackman, 2019, 1. Sezon [bölüm numarası yazar tarafından doğrulanacaktır]. [Görsel kullanım izni / telif bilgisi yazar tarafından eklenecektir.]

Klastrup ve Tosca'nın (2004) modeli uyarınca değerlendirildiğinde nesnenin işlevleri şöyle ayrışır. Topos düzeyinde ex-libris, Akademi'nin görsel kimliğini — şemsiye amblemini — dizinin mekânsal dünyasından kitabın iç yüzeyine taşıyarak, o dünyanın kendi içinde tutarlı bir maddi kültüre sahip olduğunu kanıtlar. Ethos düzeyinde, Hargreeves'ın kişiliğine dair sözel olmayan bir bildirimde bulunur: kendi kitaplarını işaretleyecek kadar mülkiyetine düşkün, kendi armasını tasarlayacak kadar denetimci ve kurumsallaşmış bir figür. Mythos düzeyinde ise doğrudan bir katkı yapmaz; anlatının merkezî çatışmasına bağlanmaz. Bu dağılım anlamlıdır: ex-libris, bir transmedya dünyasında olay örgüsü taşıyıcısı değil, dünya doğrulayıcısıdır. Jenkins'in (2007) dünya kurma ilkesinin işleyişine tam olarak karşılık gelir; anlatıyı büyütmez, dünyayı sağlamlaştırır.

#### 4.3. Ex-Librisin Transmedya Sistemindeki Üç Olası Konumu

İkinci araştırma sorusuna ilişkin olarak, çözümleme ex-librisin bir transmedya sisteminde üç ayrı konumda işlev görebileceğini göstermektedir (Tablo 1). Bu üç konum birbirini dışlamaz; aynı nesne, dolaşım bağlamına göre birden fazla konumu aynı anda üstlenebilir.

| Konum                          | Tanım                                                                                    | Transmedya işlevi                                                                       | Örnek / teknik                                                 |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| (i) Diegetik nesne             | Ex-libris kurmaca dünyanın içinde, o dünyaya ait bir nesne olarak yer alır.              | Dünya kurma: dünyanın maddi kültürünü ve karakterin ethos'unu doğrular.                 | Hargreeves ex-librisi (Blackman, 2019).                        |
| (ii) Eşik (paratext) ögesi     | Ex-libris, fiziksel kitapla dijital anlatı arasında bir geçiş noktası olarak tasarlanır. | Yayılabilirlik ve derinlemesine inilebilirlik: alıcıyı başka bir platforma yönlendirir. | AR işaretleyicili ex-libris (Laratte, 2021).                   |
| (iii) Katılımcı üretim nesnesi | Alıcı, kurmaca dünyanın karakterleri ya da kendisi için ex-libris üretir.                | Eklemeli kavrayış: hayran üretimi bütüne yeni katmanlar ekler.                          | Koleksiyon ve değişim geleneği; çevrimiçi hayran toplulukları. |

Tablo 1. Ex-librisin transmedya sistemindeki olası konumları (yazarlar tarafından oluşturulmuştur).

Birinci konum, 4.2’de çözümlenen örnekle temsil edilmektedir ve halihazırda gözlemlenebilir durumdadır. İkinci konum, teknik olarak uygulanabilir olmakla birlikte henüz sistemli bir örneğe kavuşmamıştır; bir sonraki bölümde ele alınmaktadır. Üçüncü konum ise ex-libris geleneğinin zaten sahip olduğu bir özelliğin — koleksiyonerler arasındaki değişim kültürünün — transmedya terimleriyle yeniden tanımlanmasından ibarettir; bu bakımdan yeni bir uygulama değil, mevcut bir pratiğin yeni bir çerçeveye okunmasıdır.

#### **4.4. Deneysel Ex-Libris ve Kronotopun Çoğullaşması**

Üçüncü araştırma sorusu, deneysel ve dijital uygulamaların bu işlevleri nasıl dönüştürdüğüne ilişkindir. Bu dönüşüm en açık biçimde, nesnenin zaman-mekân kurgusunda gözlemlenmektedir. Bakhtin’in (1981) yazın kuramına kazandırdığı kronotop kavramı, bir yapıtta zaman ve mekân ilişkilerinin birbirine bağlanma biçimini anlatır. Basılı bir ex-libris, tekil bir kronotopa sahiptir: üretildiği anın tekniğini ve estetiğini taşır, yapıştırıldığı kitabın iç kapağında sabittir ve okurla karşılaşması her seferinde aynı koşullarda gerçekleşir. Nesne zaman içinde eskir, ama anlatısal olarak yerinde durur.

Artırılmış gerçeklik tekniğiyle üretilen ex-libris bu yapıyı bozar. Laratte (2021) kapsamında geliştirilen uygulamada, basılı ex-libris bir işaretleyici (marker) işlevi görmekte; alıcı mobil cihazının kamerasını nesneye yönelttiğinde, ex-librisin sahibi kendi sesiyle kendi hikâyesini anlatmaya başlamaktadır. Böylece tek bir nesne üzerinde en az üç kronotop üst üste binmektedir: baskının üretildiği an, kitabın okunduğu an ve dijital katmanın etkinleştirildiği an. Nesne artık sabit bir işaret değil, zamanda açılan bir kapıdır.

Bu dönüşümün transmedya açısından anlamı şudur: artırılmış gerçeklik uygulaması, ex-librisi Tablo 1’deki birinci konumdan ikinci konuma taşımaktadır. Nesne yalnızca dünyayı doğrulayan diegetik bir öge olmaktan çıkıp, alıcıyı fiziksel yüzeyden dijital anlatıya geçiren bir eşik hâline gelir. Jenkins’in (2007) "sistemik yayılım" ölçütü tam olarak burada karşılanır; çünkü basılı yüzey ile dijital katman aynı içeriği yinelemez, birbirini tamamlar.

Bu noktada, çağdaş sanatta dijitalleşmenin getirdiği bazı çekincelerin ex-libris sanatçıları arasında da tartışıldığını belirtmek gerekir. Ancak deneysel sanatla tasarımdaki teknolojik gelişmeler ne olursa olsun, ex-libris yoluyla gelecek nesillere aktarılan asıl değer insan dokunuşu, estetik duyarlılık ve kişisel ifadedir. Bu çerçevede ex-librisin dijitalleştirilmesi, nesnenin özüne yönelik bir tehdit oluşturmamakta; 2.2’de belirtildiği gibi, FISAE’nin kodlama sistemi tarafından da tanınan bir üretim biçimi olarak alanın içinde yer almaktadır.

#### **4.5. Karşı Savlar ve Yapısal Sınırlar**

Yukarıda geliştirilen sav, üç ciddi itirazla karşı karşıyadır. Bunların açıkça tartışılması, çalışmanın kuramsal tutarlılığı açısından zorunludur.

**Tekil özne sorunu.** Ex-libris, tanımı gereği tek bir sahibe gönderme yapar; oysa transmedya anlatıları çok karakterli ve çok merkezlidir. Bu yapısal uyumsuzluk gerçektir. Ancak uyumsuzluk, nesnenin işlevini kaybetmesini değil, işlevinin yer değiştirmesini gerektirir: sahiplik işareti, karakterizasyon aracına dönüşür. Bir transmedya evreninin her karakteri için ayrı bir ex-libris tasarlandığında, ortaya tekil bir nesne değil bir dizi çıkar; bu dizinin her ögesi bir karakteri temsil eder ve öğeler arasındaki biçimsel ilişkiler karakterler arasındaki ilişkileri kodlar. Böyle bir set, Jenkins’in eklemeli kavrayış ölçütünü karşılar. Ne var ki bu, ex-librisin özgün işlevinden — gerçek

bir kişinin gerçek bir kitaba sahip olması — uzaklaşmak anlamına gelir ve nesnenin kurmacaya taşınmasıyla birlikte "ex-libris" adlandırmasının hâlâ geçerli olup olmadığı tartışmaya açıktır.

**Dayanak sorunu.** Ex-libris varlığını fiziksel kitaba borçludur. Kitap dijitalleştğinde nesnenin yapıştırılacağı bir yüzey kalmaz. Elektronik kitap arayüzleri, dijital koleksiyon platformları ya da oyun içi envanter nesneleri bu boşluğu kısmen doldurabilir; ancak bu çözümlerin hiçbiri, ex-librisin baskı yüzeyine, kâğıt dokusuna ve elle temasa dayalı değerini karşılamaz. Alanın asıl gerilimi burada yoğunlaşmaktadır ve bu çalışma söz konusu gerilimi çözdüğünü iddia etmemektedir.

**Ölçek uyumsuzluğu.** Transmedya, Jenkins'ın (2006) da vurguladığı gibi, büyük ölçüde yatay bütünleşmiş medya şirketlerinin ekonomik mantığı içinde işler. Ex-libris ise küçük ölçekli, kişisel ve koleksiyonerlik temelli bir alandır. Bu ölçek farkı, ex-librisin endüstriyel transmedya üretimlerine eklenmesini pratikte zorlaştırır. Dena'nın (2009) tek yazarlı ve küçük ölçekli transmedya pratiklerine ilişkin çözümlemesi bu itiraza kısmi bir yanıt sunar: transmedya kavramı, endüstriyel ölçekle özdeş değildir. Yine de ex-librisin ana akım transmedya mülkiyetlerinde yer alması, bugünkü koşullarda istisnai kalmaktadır.

## 5. Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, "Transmedya ortamında ex-libris sanatı var olabilir mi?" sorusuna koşullu olarak olumlu yanıt vermektedir. Ex-libris, bir transmedya sisteminin bileşeni olabilir; ancak bunun bir koşulu vardır: nesnenin ağırlık merkezinin sahiplik bildiriminden karakterizasyona kayması gerekir. Bu kayma, ex-libris tarihinde zaten yaşanmış bir dönüşümün devamıdır; nesne 20. yüzyıl boyunca da giderek daha az "kimin" sorusuna, daha çok "kim" sorusuna yanıt vermiştir.

Araştırma sorularına ilişkin bulgular şöyle özetlenebilir. Birinci soruya ilişkin olarak, iki alanı kesiştiren eksenin teknoloji değil anlatı olduğu; ex-librisin sıkıştırılmış bir karakterizasyon biçimi olarak transmedya bileşeni olmanın biçimsel koşullarını hâlihazırda taşıdığı belirlenmiştir. İkinci soruya ilişkin olarak ex-librisin transmedya sisteminde üç konumda işlev görebileceği ortaya konmuştur: diegetik nesne, eşik ögesi ve katılımcı üretim nesnesi. Üçüncü soruya ilişkin olarak, artırılmış gerçeklik gibi tekniklerin nesneyi birinci konumdan ikinci konuma taşıdığı ve kronotopunu çoğullattığı gösterilmiştir.

Bulguların sınırları da aynı ölçüde açıktır. Çalışma tek bir örnek olaya dayanmakta, alıcı davranışına ilişkin görgül veri içermemekte ve ex-librisin fiziksel dayanağının kaybına ilişkin temel gerilimi çözmemektedir. Bu nedenle sonuçlar, kuramsal bir öneri olarak değerlendirilmelidir.

Bu çerçevede sonraki çalışmalar için dört öneri geliştirilebilir:

- Çok örnekli karşılaştırmalı çalışma: Kurmaca dünyalarda yer alan diegetik ex-libris ve benzeri mülkiyet işaretlerinin sistematik biçimde taranması, bu çalışmanın tekli örnek olay sınırlılığını aşacaktır.
- Alıcı deneyimi araştırması: Artırılmış gerçeklik ex-librislerinin alıcı tarafından nasıl algılandığına ilişkin görüşme, anket ya da kullanılabilirlik temelli araştırmalar, buradaki kuramsal çıkarımları görgül düzeyde sınayabilir.

- Tasarım temelli araştırma: Belirli bir kurmaca evrenin karakterleri için üretilecek bir ex-libris seti, 4.5'te tartışılan "tekil özne sorunu"na uygulamalı bir yanıt oluşturabilir.
- Kodlama sisteminin genişletilmesi: FISAE'nin teknik kodlama sistemi bilgisayarda üretilmiş tasarımları (CGD, CRD) tanımaktadır; etkileşimli ve artırılmış gerçeklik temelli üretimlerin de bu sisteme dâhil edilmesi, alanın kurumsal çerçevesinin çağdaş uygulamalara yetişmesini sağlayacaktır.

Transmedya ve ex-libris, temelde birbirinden çok uzak bakış açılarından yola çıkıyor görünseler de ortak bir hikâye anlatma arzusunu paylaşmaktadır. Ex-libris, geleneksel ve modern tekniklerini transmedya anlatısının içine taşıyabilir; transmedya dünyası ise kendisini ex-libris alanına yayarak yeni bir araştırma ve tasarım alanı oluşturabilir. Bu çalışmanın amacı, söz konusu alanın haritasını çıkarmak değil, haritanın çizilebileceğini göstermektir.

### **Yazar Beyanları**

**Yazar katkı oranı:** [Yazarlar tarafından doldurulacaktır. Örn. 1. yazar %50, 2. yazar %50.]

**Çıkar çatışması beyanı:** Çalışmanın birincil veri kaynaklarından biri ikinci yazarın sanatta yeterli tezidir (Laratte, 2021). Bu durum dışında yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

**Etik kurul onayı:** Çalışma insan ya da hayvan katılımcı içermediğinden etik kurul onayı gerektirmemektedir.

**Görsel telif bildirimi:** Resim 1 ve Resim 2, The Umbrella Academy (Blackman, 2019) yapımına ait görsellerdir ve akademik inceleme amacıyla, adil kullanım kapsamında kullanılmıştır. Şekil 1, Koparır (2020) çalışmasından alınmıştır. [Yayın öncesinde ilgili izin durumları yazarlar tarafından teyit edilmelidir.]

### **Kaynakça**

- Al-Khanaki, J. (2016). Printsipy transmediynogo povestvovaniya [Transmedya hikâye anlatıcılığının ilkeleri]. *Uspekhi sovremennoy nauki i obrazovaniya*, 11(5), 108–113.
- Bakhtin, M. M. (1981). Forms of time and of the chronotope in the novel. M. Holquist (Ed.), *The dialogic imagination: Four essays* (C. Emerson ve M. Holquist, Çev.) içinde (s. 84–258). Austin: University of Texas Press.
- Barthes, R. (1973). *Le plaisir du texte*. Paris: Éditions du Seuil.
- Blackman, S. (Yapımcı). (2019). *The Umbrella Academy* [Televizyon dizisi]. Netflix; Universal Content Productions; Dark Horse Entertainment.
- Ćirić, R. (2016). Experimental ex-libris. *EX-LIBRIST – Uluslararası Ekslibris Dergisi*, 3(5), 11–16.

- Danto, A. C. (1997). *After the end of art: Contemporary art and the pale of history* (The A. W. Mellon Lectures in the Fine Arts). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* (Yayımlanmamış doktora tezi). University of Sydney, School of Letters, Art and Media, Sydney.
- FISAE. (t.y.). International standard for the description of ex-libris techniques. Fédération Internationale des Sociétés d'Amateurs d'Ex-Libris. [Erişim adresi ve tarihi yazarlar tarafından eklenecektir.]
- Gouveia, P. (2020). *The new media vs. old media trap: How contemporary arts became playful transmedia environments. Multidisciplinary perspectives on new media art içinde* (s. 25–46). Hershey, PA: IGI Global.
- Hopkinson, M. (2011). *Ex libris: The art of bookplates*. London: British Museum Press.
- İstanbul Ekslibris Derneği. (t.y.). Ekslibris tarihi. <http://www.aed.org.tr/en/ekslibris-tarihi-2/> [Erişim tarihi yazarlar tarafından eklenecektir.]
- Jenkins, H. (2003, 15 Ocak). Transmedia storytelling. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2007, 21 Mart). Transmedia storytelling 101. Confessions of an Aca-Fan. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Jenkins, H. (2009, 12 Aralık). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling. Confessions of an Aca-Fan. [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kinder, M. ve McPherson, T. (Ed.). (2014). *Transmedia frictions: The digital, the arts, and the humanities*. Berkeley: University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520957695>
- Klastrup, L. ve Tosca, S. (2004). Transmedial worlds – Rethinking cyberworld design. Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds içinde. Tokyo: IEEE Computer Society. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>
- Koparı, G. (2020). *Tv yayıncılığında yeni ekran kullanımı: Game of Thrones dizisi bağlamında transmedya hikâyeciliği* (Yayımlanmamış [yüksek lisans/doktora] tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul. [Tez türü yazarlar tarafından belirtilecektir.]
- Laratte, E. (2021). *Experimental ex-libris [Deneyisel ekslibris]* (Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi). Gazi Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bileşik Sanatlar Ana Sanat Dalı, Ankara.



- Laratte, E. ve Gökçearslan, A. (2019). Deneyisel ekslibris ve yeni yaklaşımlar. EX-LIBRIST – Uluslararası Ekslibris Dergisi, 6(10).
- Merah, A. (2017). Jean-Paul Fourmentraux (2016), Digital stories. Arts, design et cultures transmédia. Paris: Hermann, 214 s. [Kitap incelemesi]. Communication, 34(2). <https://doi.org/10.4000/communication.7103>
- Pektaş, H. (2017). Ekslibris. İstanbul: İstanbul Ekslibris Derneği Yayını.
- Pratten, R. (2015). Getting started with transmedia storytelling: A practical guide for beginners (2. baskı). CreateSpace Independent Publishing Platform. ISBN 978-1-5153-3916-8.
- Satır, D. A. (2020). New technology approaches in exlibris design: Hologram case. EX-LIBRIST – Uluslararası Ekslibris Dergisi, 7(11).
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. International Journal of Communication, 3, 586–606.
- Way, G. ve Bá, G. (2007–2008). The Umbrella Academy: Apocalypse Suite (Sayı 1–6). Milwaukie, OR: Dark Horse Comics.
- Zola, É. (1880). Le roman expérimental. Paris: G. Charpentier.