



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 93-109, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.58



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

HAREKETLİ GRAFİKLERDE GIF SANATI: ALTERNATİF BİR İFADE OLARAK *THE SIMPSONS*

Betül GÜZEL¹

Öz

Bu çalışma, hareketli grafik tasarımı ve GIF sanatını görsel iletişim bağlamında ele alarak GIF formatının çağdaş dijital kültürde üstlendiği anlatı ve iletişim işlevini incelemektedir. Literatürde GIF (Graphics Interchange Format), kısa süreli, işitsel içerik barındırmayan ve döngüsel yapıya sahip bir dijital görüntü formatı olarak tanımlanmakta; çoğunlukla teknik özellikleri ve dijital paylaşım kültürü içerisindeki kullanımı üzerinden değerlendirilmektedir. Ancak GIF'lerin görsel anlatı üretme kapasitesine ve hareketli grafik bağlamındaki estetik ve iletişimsel potansiyeline odaklanan çalışmalar sınırlıdır. Bu araştırma, GIF formatını mikro-anlatı üreten bir görsel ifade biçimi olarak ele alarak söz konusu boşluğa katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Çalışma, nitel araştırma yöntemi kapsamında betimsel analiz yaklaşımıyla yürütülmüş; belirgin mimik ve jest kullanımı, sembolik anlatım dili ve toplumsal eleştiri içeren yapıyla görsel yoğunluk barındıran *The Simpsons* animasyon dizisinden seçilen 10 GIF örneği incelenmiştir. Seçilen örnekler; döngüsel yapı, görsel kurgu, beden dili, mizah ve mesaj iletme potansiyeli açısından değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular, GIF'lerin kısa ve tekrar eden yapıları aracılığıyla duygu, ironi ve eleştirel anlam katmanlarını yoğunlaştırılmış bir görsel anlatım biçiminde aktarabildiğini göstermektedir. Bu yönüyle çalışma, GIF formatının yalnızca dijital bir paylaşım nesnesi değil, hareketli grafik tasarımı bağlamında alternatif bir ifade alanı olarak değerlendirilebileceğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: GIF, Hareketli Grafik, İfade, Görsel İletişim, Simpsonlar

GIF ART IN MOTION GRAPHICS: *THE SIMPSONS* AS AN ALTERNATIVE MODE OF EXPRESSION

Abstract

This study examines motion graphics design and GIF art within the context of visual communication and focuses on the narrative and communicative functions that the GIF format assumes in contemporary digital culture. In the literature, GIF (Graphics Interchange Format) is defined as a short and looped digital image format without audio content and is generally evaluated in terms of its technical features and its role within digital sharing culture. However, studies focusing on the visual narrative capacity of GIFs and their aesthetic and communicative potential within the context of motion graphics are limited. This research seeks to address this gap by conceptualizing the GIF format as a mode of visual expression that generates micro-narratives.

Employing a qualitative research design with a descriptive analysis approach, this study examines ten GIF samples selected from *The Simpsons* animated series, which were chosen for their visual density, distinct use of facial expressions and gestures, symbolic narrative language, and social critique. The selected samples were evaluated in terms of their looped structure, visual composition, body language, humor, and message transmission potential. The findings indicate that, through their brief and repetitive structures, GIFs are capable of conveying emotions, irony, and layers of critical meaning within a condensed visual narrative. In this respect, the study demonstrates that the GIF format can be considered not merely as a digital sharing object but as an alternative field of expression within the context of motion graphics design.

Keywords: Motion Graphics, Expression, Visual Communication, The Simpsons

¹ Öğr. Gör., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, bguzel@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0002- 0086-4576

Başvuru/Received: 31/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 27/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Dijital çağın gelişimiyle birlikte grafiksel yapıların hareket kazanması, görsel iletişim alanında yaygın biçimde kullanılan anlatım yöntemlerinden biri hâline gelmiştir. Hareketli grafik tasarımlar, ekran aracılığıyla izleyiciyle doğrudan bir bağ kurmayı ve iletişim sağlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda ekran, hareketli grafiklerin iletilmesinde temel bir arayüz olarak konumlanmaktadır. İzleyici, bu tasarımlarla etkileşime girerken dikkatini büyük ölçüde ekrana yöneltmekte ve iletişim bu görsel alan üzerinden kurulmaktadır. Hareketli grafikler; bilgisayarlar, mobil cihazlar ve büyük ölçekli dijital reklam panoları gibi pek çok mecrada kullanılmakta ve görsel iletişimin önemli bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir (Freeman, 2001: s. 5). Ayrıca jenerik tasarımlarında da kullanılarak izleyiciye sunulacak içerik hakkında ön bilgi vermekte ve anlatı atmosferi oluşturmaktadır (Bingöl, 2015: s. 164).

Hareketli grafik tasarımlar, dijital ortamda grafiksel öğelere belirli kurallar çerçevesinde hareket kazandırılmasıyla ortaya çıkan hareketli görüntüler olarak tanımlanabilir. Üretim sürecinde planlama, zamanlama, hareketin yönü ve ritmi gibi değişkenler dijital araçlar aracılığıyla düzenlenmektedir. Bu yönüyle hareketli grafikler hem teknik hem de estetik boyutları bir arada barındıran bir görsel iletişim alanıdır (Vural, 2020: s. 894). Bununla birlikte hareket algısı yaratmaya yönelik uygulamaların yalnızca günümüz dijital teknolojilerine dayanmadığı; fotoğrafçılık, optik montaj ve mekanik düzenleme teknikleri gibi erken dönem uygulamaların da bu gelişime zemin hazırladığı bilinmektedir (Betancourt, 2017: s. 25).

Hareketli grafik tasarımın dijital ortamdaki sunum biçimlerinden biri olan GIF (Graphics Interchange Format), başlangıçta teknik bir dosya formatı olarak geliştirilmiş ve internetin erken dönemlerinde sınırlı görsel uygulamalarda kullanılmıştır (Brown, 2012: s. 6). Zaman içerisinde ise GIF formatı, kısa süreli ve döngüsel yapısı sayesinde duygu ve düşüncelerin yoğunlaştırılmış biçimde aktarılmasına imkân tanıyan bir görsel anlatım aracına dönüşmüştür. Günümüzde GIF'ler, sabit görsellerin yetersiz kaldığı durumlarda hareket unsurunu devreye sokarak mesajın daha hızlı algılanmasına katkı sağlamaktadır.

Bununla birlikte literatürde GIF formatının çoğunlukla teknik özellikleri ve dijital dolaşım pratikleri üzerinden ele alındığı; hareketli grafik tasarımı bağlamında anlatı üretim kapasitesine ve görsel ifade biçimlerine odaklanan çalışmaların görece sınırlı kaldığı görülmektedir. Özellikle döngüsel tekrarın anlam üretimine katkısı, sessiz görsel anlatımın iletişimsel işlevi ve kısa süreli hareketli görüntülerin mikro ölçekli anlatı oluşturma potansiyeli gibi konuların daha sistematik incelemelere açık olduğu düşünülmektedir. Bu durum, GIF formatının görsel iletişim disiplini içerisindeki konumuna ilişkin tartışmaları derinleştirmeyi gerekli kılmaktadır.

Bu çalışma, söz konusu çerçevede GIF formatını hareketli grafik tasarımı bağlamında değerlendirmeyi ve anlatı üretim biçimlerini betimsel analiz yöntemiyle incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada inceleme nesnesi olarak *The Simpsons* animasyon dizisi tercih edilmiştir. Bu tercih, dizinin belirgin karakter tasarımı, abartılı jest ve mimik kullanımı, sembolik mekân kurgusu ve toplumsal göndermeler içeren anlatı yapısı sayesinde görsel açıdan yoğun ve dönüştürülebilir sahneler sunmasına dayanmaktadır. Bu özellikler, sahnelerin GIF formatına aktarıldığında anlamın kısa süreli ve döngüsel yapı içinde nasıl yoğunlaştığını gözlemlemek açısından uygun bir örneklem sağlamaktadır.

Bu bağlamda çalışma, GIF'lerin yalnızca teknik bir görüntü formatı değil; hareket, tekrar ve görsel ekonomi aracılığıyla anlam üretimine katkı sunabilen bir ifade biçimi olarak nasıl değerlendirilebileceğini tartışmayı hedeflemektedir.

Yöntem

Bu çalışma, hareketli grafik tasarımı ve GIF sanatını görsel iletişim bağlamında inceleyen nitel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Araştırmada betimsel analiz yaklaşımı benimsenmiştir. İlk aşamada hareketli grafik tasarımı ve GIF sanatına ilişkin literatür taranarak kuramsal çerçeve oluşturulmuş; hareket, tekrar, döngüsellik, jest ve mimik kullanımı gibi kavramlar görsel anlatım bağlamında değerlendirilmiştir.

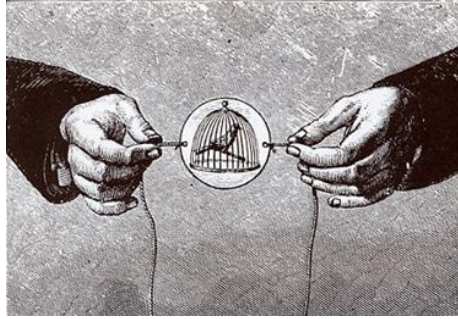
İkinci aşamada inceleme nesnesi olarak *The Simpsons* animasyon dizisinden seçilen 10 adet GIF örneği analiz edilmiştir. Örnekler, kısa ve döngüsel yapıyı belirgin biçimde yansıtmaları, jest ve mimik kullanımının açık biçimde okunabilir olması ve tekrar eden hareket aracılığıyla belirli bir duygu ya da mesaj üretmesi ölçütleri doğrultusunda belirlenmiştir. Dizinin uzun yayın geçmişi, karakter temsillerinin belirginliği ve dijital kültürde geniş bir dolaşıma sahip olması, GIF üretimi açısından zengin ve temsil gücü yüksek bir içerik sunması nedeniyle tercih edilmiştir.

Analiz sürecinde GIF'ler görsel anlatım özellikleri, duygu aktarımı, jest ve mimik kullanımı ile iletilen mesaj bağlamında incelenmiştir. Bu kategoriler, her bir GIF'in kompozisyon yapısı, hareketin yönü ve ritmi, karakterin yüz ve beden ifadeleri ile bağlamdan bağımsız olarak mesaj üretme kapasitesi dikkate alınarak değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular tematik olarak sınıflandırılmış ve GIF formatının görsel iletişimdeki ifade gücü bu çerçevede yorumlanmıştır. Çalışma, seçilen 10 GIF örneği ile sınırlandırılmıştır.

1. Hareketli Grafik Tasarımı

Hareketli grafik tasarımı, durağan grafik öğelerin hareket kazandığı ve görsel anlamlarının devinim aracılığıyla izleyiciye aktarıldığı bir grafik tasarım disiplini. Grafik tasarım alanında çağdaş dünyanın etkisi altında kalmış olmakla birlikte artık günümüzdeki durağan grafiklerin yerine gitgide hareketli grafiklerin daha sık görülmektedir. Çünkü hareket algısı, gözün gördüğü görsel yapıların daha çok etkileşime maruz kalmasından dolayı hareketli grafikler fazlasıyla tercih edilmeye başlanmıştır. Bu bağlamda asıl olan hedef, iletinin hedef kitleye daha etkili ve anlaşılır bir biçimde aktarılmasını sağlamaktır. Böylece söz konusu durumun grafik tasarım disiplini açısından önemli bir işlev üstlendiği görülmektedir.

Günümüzün hareketli grafiklerinin kökeni, sanıldığı gibi yeni değil, erken dönemlere dayanmaktadır. Hareket algısını inceleyen çalışmalar yalnızca kuramsal yaklaşımlarla sınırlı kalmamış, deneysel ve uygulamalı yöntemlerle de ele alınmıştır. Bu bağlamda, hareketin görsel algı üzerindeki etkisini test etmek için kullanılan erken örneklerden biri, 'Thaumatrope' adlı oyuncaktır (Herbert, 2000: s. 87).



Görsel 1: John A. Paris, *Thaumatrope*

Kaynak: <https://blackcreek.ca/how-to-make-your-own-optical-toy/>, Erişim Tarihi: 19.12.2025

Thaumatrope, 19. yüzyılda İngiliz fizikçi John A. Paris tarafından görsel algıda hareketin sürekliliğini incelemek amacıyla geliştirilmiştir. Elips biçimli ve 6 cm büyüklüğündeki bu karton oyuncağın her iki yüzünde farklı görseller yer almakta ve kenarındaki deliklerden geçirilen ip sayesinde el ile hızlıca döndürüldüğünde, görseller birleşerek hareket yanılsaması yaratmaktadır. Bu deneysel düzenek, hareketli görüntünün algılanmasına ilişkin erken dönem görsel deneyimleri anlamada önemli bir referans sunar (Herbert, 2000: s. 87). Thaumatrope'un ardından, hareketli görüntünün sürekli ve tekrarlayan biçimde sunulduğu daha gelişmiş bir örnek olarak, 1830'ların başında Belçikalı fizikçi Joseph Plateau tarafından icat edilen "Phenakistoscope" öne çıkar. Bu araç, yanıltıcı görüntü anlamının somutlaşmış ilk örneklerinden biri olarak, tarihsel olarak ilk animasyon aletlerinden sayılmaktadır. (Shapiro ve Todorovic, 2017: s. 15).

Hareket yanılsamasının temel işleyişini ortaya koyan erken dönem araçlardan biri “Stroboscopic Disk”tir. Aynı dönemde geliştirilen “Phenakistoscope” ile birlikte, 1833 yılında Joseph Plateau ve Simon Stampfer tarafından tasarlanan bu düzenekler, görsel süreklilik ilkesine dayanan optik oyuncaklar arasında değerlendirilmektedir (Bingöl, 2024: s. 29). Üzerinde ardışık görüntüler ve aralarındaki yarıklar bulunan Stroboscopic disk, döndürüldüğünde görselleri birleştirerek hareket algısı yaratır ve stop motion benzeri bir etki ortaya çıkarır. Bu algısal süreklilik ve mekanik yapı, ilerleyen dönemlerde geliştirilen hareketli görüntü aygıtlarına temel oluşturmuştur. Bu prensipler üzerine inşa edilen “Zoetrope” ise 1834’te İngiliz matematikçi William George Horner tarafından tasarlanmış; başlangıçta deneysel bir araç olarak kullanılan bu ‘yaşam çarkı’, zamanla ticari üretime dahil edilmiştir (Bendazzi, 2016: s. 13).

Hareket algısını inceleyen araçlar temelinde, “Praxinoscope” gibi yeni görsel aygıtlar tasarlanmış (Türker, 2011: s. 229) ve aynı dönemde hareket, zaman ve görsel süreklilik ilişkisini araştıran çeşitli araçlar icat edilmiştir. 1878’de Muybridge, ardışık fotoğrafları yansıtan “Zoopraxiscope”u geliştirmiş ve *Animals in Motion* ile *The Human Figure in Motion* çalışmalarında yüz binden fazla görselle insan ve hayvan hareketlerini ayrıntılı biçimde incelemiştir. Bu çalışmalar, hareket algısına yeni bir bakış kazandırmış ve görsel sanatçılar için önemli bir referans oluşturmuştur (Krasner, 2013: s. 160).

Hareketli grafik tasarımının kökeni erken dönemlere uzanmakla birlikte, 1990’lardan itibaren dijital teknolojilerin gelişmesiyle dijital ortamlarda daha görünür hâle gelmiş ve hareketli grafik algısının bütüncül biçimde ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Bu süreç, grafik tasarımın dijital mecralarda güçlü ve etkili bir ifade alanı kazanmasını sağlamış; film jenerikleri, hareketli afişler, intro çalışmaları ve müzik-görüntü uygulamaları, hareketli grafiklerin yaygınlaşmasına önemli örnekler sunmaktadır (Sarıkahya, 2014: s. 106). Bu açıklamaya örnek olarak Curran’ın (2000):

“Hareketli grafik, film, televizyon ve internet için grafik tasarımcıların geniş yelpaze içinde ürettikleri dinamik ve etkili çözümlerler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Bu disiplin aynı zamanda tasarım, film yapımı, yazarlık, animasyon, bilgi inşası ve ses tasarımı gibi unsurları bünyesinde birleştirerek bir nevi tasarım dekatlonu olarak kabul edilmektedir (s. 2).” söylemi de bu durumu oldukça destekler niteliktedir.

Hareketli grafik tasarımlar, farklı bakış açılarının bir bütün hâlinde ele alındığı sentezlenmiş bir yapı olarak değerlendirilebilir. Fiziksel anlamda derinliği bulunmayan iki boyutlu çalışmalar olmalarına rağmen, uygulanan hareketlendirme teknikleri sayesinde üç boyutlu bir algı oluşturabilmektedir. Bunun yanı sıra, durağan olmayan görsel öğelerde renk değişimleri, saydamlık efektleri ve etkileşimli ortamlarla kurulan ilişkiler aracılığıyla çok katmanlı bir anlatım dili ortaya çıkmaktadır. Bu yönüyle hareketli grafik tasarımlar, farklı görsel unsurları, çok sayıda öğeyi ve çeşitli bakış açılarını bir araya getirme imkânı sunan güçlü bir görsel iletişim aracı niteliği taşımaktadır (Atiker, 2009: s. 2).



Görsel 2: *Saul Bass, North by Northwest filmi jenerik tasarımı, 1959*

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=1ON67uYwGaw>, Erişim Tarihi: 19.12.2025

Hareketli grafik tasarımı, tasarım anlayışı ve hareketli tasarımın üretme süreci bakımından daha kapsamlı olarak ele alındığında; tasarımda durağan şekilde yer alan tüm görsel, şekil, biçim ve tipografi (yazı sanatı) gibi unsurların belli bir düzen ve kurgu içerisinde tasarıma uygun olarak harekete geçmesi olarak tanımlanabilir. Bu tanımlamaya bağlı olarak tasarımın hareket haline geçildiği aşamada tüm

unsurlara dikkat edilerek var olan bir ekranda çeşitli hareketlerle geçiş efektleri oluşturma, ekranda giriş çıkış akışı, unsurların çeşitli düzenlemelerle var olma ve yok olma durumu, unsurların boyutlarında ölçeklendirme, çeşitli şekillerde dönüşler yakalanması ve renk geçişlerine maruz bırakılması gibi birçok etkiyi bir arada ya da farklı opsiyonel biçimlerde kullanarak ortaya animasyon tasarım algısını disipline edecek bir çalışma ortaya koyarken, etkileyici bir görsel kazanım yaratarak görsel iletişimin daha kolay algılanması, etkileyici ve dikkat çekici hale getirilmesine olanak sağlamaktadır. Böylece Crook ve Beare (2016)'ın tanımlaması da bu açıklamaya örnek olarak gösterilebilir; “hareketli grafik, görsellerin ve yazının zaman içerisinde bulunduğu ekran üzerinde hareket etmesi, dönmesi veya boyut değiştirmesi işlemlerini kapsamaktadır (s. 10).” Bu bağlamda, hareketli görüntü tasarımlarında yer alan çok sayıda görsel öğenin eş zamanlı olarak yönlendirilmesi oldukça meşakkatli ve dikkat gerektiren bir süreçtir. Sayısal ortamda bu tür unsurların bir arada kullanılması ve bu kullanım becerisinin aktarılması temelde iki farklı yöntem aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. İlk yöntemde, gerçek zamanlı olarak gerçekleşen hareketin video ve kamera yardımıyla kaydedilmesi sonucunda elde edilen görsel çıktı “video” olarak tanımlanmaktadır. İkinci yöntemde ise bilgisayar ya da kamera kullanılarak sahne sahne oluşturulan karelerin ardışık biçimde bir araya getirilmesiyle animasyon çalışmaları üretilmektedir. Her iki yöntemde de hareketli görüntü elde edilmekle birlikte, teknik üretim süreçleri ve uygulama biçimleri açısından aralarında belirli farklılıklar bulunmaktadır (Pamuklu ve Fındıkcı, 2023: s. 1441). Bu nedenle “Hareketli grafik tasarımı, günümüz tasarım dünyasında yaygın olarak kullanılan grafik tasarım, film ve animasyon kavramlarının bir sentezi durumundadır (Türkmenoğlu ve Akengin, 2016: s. 900).”

Animasyon kavramının, hareketli grafiğin farklı bir alanda yer edinmiş bir uzantısı olduğu görülmektedir. Animasyon, hareketli grafik çalışmalarının yapısal ve biçimsel özelliklerinden beslenen, türlerine göre farklılaşan bir üretim biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Bu doğrultuda animasyon tasarımını, hareketli grafik çalışmalarından bağımsız ve tek başına ele alınabilen bir tasarım disiplini olarak değerlendirmek mümkün değildir (Babic, Pibernik, ve Mrvac, 2008: s. 500).

Hareketli grafik tasarımlarda birincil, ikincil ve üçüncül unsurlar, görsel iletişimin temel yapı taşlarını oluşturmaktadır. Çerçeve içerisinde yer alan birincil unsurlar, izleyicinin dikkatini ilk anda çekmeli ve algıyı tasarıma yönlendirmelidir. Bu unsurlar, en önemli bilgileri sunmanın yanı sıra iletilen mesaja bağlı olarak belirli bir ruh hâli ya da duygusal tepki oluşturmayı amaçlamaktadır. Birincil unsurları takiben izleyicinin dikkatinin ikincil bileşenlere yönelmesi beklenmekte; bu bileşenler genel mesajı pekiştirerek aktarılan bilginin güçlenmesini sağlamaktadır. Son olarak, üçüncül öğeler de birincil ve ikincil unsurları destekleyerek görsel anlatımın bütünlüğüne katkıda bulunmaktadır (Krasner, 2013: s. 230). Bu süreçte anlam ve çağrışımların iç içe geçmesi, izleyicinin ansiklopedik birikimi ve benzer eserlerle ilgili geçmiş deneyimleri doğrultusunda geliştirdiği algısal yetkinlik aracılığıyla şekillenmektedir. Dolayısıyla bu tür tasarımların değerlendirilmesinde, izleyicinin beklenti düzeyi ve deneyimsel altyapısı göz ardı edilemeyecek temel unsurlar arasında yer almaktadır (Betancourt, 2017: s. 26).

Hareketli medya kavramı günümüzde “hedef kitle” olgusu ile bütüncül bir çerçevede ele alınmaktadır. Çünkü hareketli medya örnekleri üretilirken, tasarımın hangi kitleye, hangi toplumsal yapıya ya da hangi kültürel bağlama yönelik olarak hazırlandığı sorusu, oluşturulan görsel dilin yönünü belirleyen temel unsurlar arasında yer almaktadır (Karatay, 2013: s. 98). Bu doğrultuda, hareketli medya ürünlerinin çekiciliğini ve ön plana çıkma düzeyini belirleyen faktörler arasında sosyo-kültürel etkenler önemli bir rol üstlenmektedir. Bununla birlikte, kullanılan teknolojik araçların ve mecraların sunduğu olanaklar kadar, beraberinde getirdiği sınırlılıkların da bu süreçte belirleyici olduğu kabul edilmelidir (Dulac ve Gaudreault, 2004: s. 2).

2. Hareketli Görüntü Olarak GIF Sanatı ve Piksel Görüntü Anlatımı

Dijital görsel üretim pratiklerinin gelişimiyle birlikte hareket kavramı, ekran temelli yeni ifade biçimleri üzerinden yeniden ele alınmaya başlanmıştır. Bu bağlamda 1987 yılında ABD’li yazılımcı Steve Wilhite tarafından geliştirilen, İngilizce açılımı “Graphics Interchange Format”; Türkçe karşılığı ise “Grafik Değiştirme Biçimi” olan GIF formatı, başlangıçta teknik bir görüntü paylaşım aracı olarak tasarlanmış olup, literatüre de “hareketli küçük resimler” tanımlamasıyla geçmiştir (Memiş, 2022: s. 48). Veri

formatı şeklinde ortaya çıkan GIF, ilk dönemlerinde ağırlıklı şekilde teknik bir dosya biçimi olarak benimsenmiştir. Bilgisayarlar arası veri iletimini kolaylaştırmak amacıyla geliştirilen bu format, dijital görsellerin ikili sayı sistemi üzerinden depolanmasına ve aktarılmasına olanak tanımaktadır. GIF formatı, 1 ve 0 dizilerinden oluşan yapısı sayesinde, dijital ortamdaki görsellerin renk veya biçim temelli değil; sayısal veriler olarak muhafaza edilmesini sağlamaktadır. Bu teknik altyapı üzerine inşa edilen GIF formatının kodlama süreci ve kod çözümü olmak üzere iki temel aşama üzerinden değerlendirilebilir bir yapı kazandığı görülmektedir. Kodlama süreci, görsel bilginin belirli bir dosya formatına dönüştürülmesini ifade ederken, kod çözümü ise bu formata dönüştürülmüş görsel bilginin dijital ekranlarda yeniden görsel olarak sunulmasını kapsamaktadır. Söz konusu teknik işleyiş sayesinde GIF formatı, farklı cihazlar ve platformlar arasında tutarlı biçimde görüntülenebilen evrensel bir görsel dil haline gelmiştir. Böylece açıldığı her dijital ortamda görsel bütünlüğünü koruyarak aynı görüntüyü sunabilen bir format olarak öne çıkmaktadır (Eppink, 2014: s. 298).

GIF formatı, piksel temelli bir yapıya sahip olup sınırlı sayıda renk bilgisini depolayabilmektedir. Bu formatta her bir piksel, en fazla 256 renkten oluşan bir renk dizisiyle tanımlanmaktadır. Bilgisayar sistemlerinde en küçük veri birimi olarak kabul edilen bit kavramı göz önünde bulundurulduğunda, GIF formatının 8 bitlik bir yapıdan oluşması, dosya boyutunun küçük kalmasını sağlamakta ve depolama açısından avantaj sunmaktadır. GIF çalışmalarının dosya uzantısı “.gif” olup, bu uzantı farklı dijital ortamlar ve platformlar tarafından desteklenmekte ve yaygın biçimde görüntülenebilmektedir. İlk dönemlerde GIF87a ve GIF89a sürümleriyle tanımlanan GIF formatı, web ortamında görüntülenebilen erken dönem dijital dosya biçimleri arasında yer almaktadır. Zaman içerisinde teknik açıdan geliştirilerek, kesintisiz ve sınırsız animasyon döngüsüne olanak sağlayan bir yapıya kavuşmuştur. GIF dosyalarının boyutları ve süreleri içeriklerine bağlı olarak değişkenlik göstermekle birlikte, genellikle 200 MB dosya büyüklüğünde ve kısa süreli animasyonlardan oluşmaktadır. Bazı örneklerde yaklaşık 15 saniyeye ulaşan ve sürekli tekrar eden döngüsel bir yapı sergilemektedir (Adobe Creative Cloud, 2025).

Bir GIF, açık bir format olduğu için eklentiler veya üçüncü taraf oynatıcılar olmadan bir web sayfasına doğrudan gömülebilir. Basit dosyalar olan GIF'ler, görüntüleme, sahip olma ve paylaşma engelleri düşük, çok yönlü ve sorunsuzdur. GIF'in piyasaya sürülmesinden neredeyse yirmi yıl sonra halen popüler olması ve döngüye olan ilginin yeniden canlanması oldukça olumlu bir durumdur (Eppink, 2014: s. 303).



Görsel 3: *Nicolas Lalonde, Tipografik GIF Tasarımı*

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/art-typography-alphabet-UIBOI7d6WoBTfXFvZ4>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

GIF formatı, hareketli sanatsal ürünlere teknik açıdan oldukça uygun olması nedeniyle sanatsal faaliyetlerde fazlasıyla kullanılmaya başlanmış ve bu sayede bilgisayarlardaki dosya formatı dili olan GIF; belli bir zaman sonra “GIF Art” olarak da kendinden söz ettirmeyi başarmıştır. GIF sanatı, dijital sanatın sessiz ve durağan görünen ancak sahnelerin ardışık biçimde bir araya gelmesiyle harekete dönüşen özgün bir biçimi olarak değerlendirilebilir. Tek tek tasarlanan farklı görsellerin sahneler halinde birleştirilmesiyle oluşmakta olup, bu görseller birbirinin devamı olacak şekilde kurgulanarak bağımsız görüntüler yerine bütüncül bir hareket algısı yaratmaktadır. Böylece GIF’in temel amacı, ayrı

ayrı görsellerin birleşimiyle tek bir görsel anlatı oluşturmak ve bu anlatıyı sürekli olarak tekrar eden döngüsel bir yapı içerisinde sunmaktır.

GIF sanatı, başlangıcı ve sonu belirgin olmayan, kendini sürekli yineleyen bir hareketli görüntü formu olarak değerlendirilebilir. Ses içermeyen kısa süre içerisinde mesaj iletmeyi hedefleyen GIF'ler, izleyici algısını hareket ve görsel ritimler üzerine yoğunlaştırmaktadır. Minimal biçimde üretilen GIF tasarımları, yüzeyde sade bir yapı sunsa da derin anlamlar barındırarak izleyicide güçlü çağrışımlar oluşturmaktadır. Böylece yeni medya sanatı ve grafik tasarım bağlamında anlam yüklü bir hareketli ifade aracı olarak ele alınabilirken, hareketli grafik tasarım disiplinin vazgeçilmez tekniklerinden biri haline geldiği görülmektedir.

GIF sanatını web ortamında erken dönem animasyonlu görsel üretimler bağlamında ele alan ve bu alandaki çalışmaları analiz eden kişilerden birisi ise Olia Lialina'dır. 1990'lı yılların başından itibaren GIF sanatı üzerine üretimler gerçekleştiren ve bu tasarım anlayışının öncü isimlerinden biri olarak kabul edilen sanatçılar arasında yer almaktadır (Yazar ve Uzuntaş, 2023: s. 112).

Erken dönem web ortamında animasyonlu GIF'ler, özellikle dans eden bebek figürleri, dalgalanan Amerikan bayrağı ve inşaat uyarı işaretleri gibi tekrar eden hareketlere sahip örnekler üzerinden yaygınlık kazanmıştır. Bu tür görseller (GIF), düşük dosya boyutları, sınırlı renk sayıları, hızlı döngüsel akışın olması ve sessiz yapıları sayesinde web sayfalarında sıklıkla tercih edilirken, dönemin dijital estetiğini ve kullanıcı alışkanlıklarını yansıtan karakteristik imgeler haline gelmiştir. Söz konusu animasyonlu örnekler, erken web kültüründe hareketli görsel kullanımının yaygınlığını ortaya koyan temel örnekler arasında değerlendirilebilir (Erdem, 2015: s. 22).



Görsel 4: *Jatiyo Countryball, GIF Tasarımı*

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/six-seven-countryballs-jatiyo-x1kyHQi4oqSuccPdpt>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

Günümüzde tasarım çalışmaları giderek dijital ortamlarda üretilmekte ve sunulmaktadır. Dijital ekranlar üzerinden sergilenen tasarımlar, durağan tasarımlara kıyasla daha dinamik bir yapıya sahip olmaları nedeniyle izleyiciyle daha güçlü bir etkileşim kurabilmektedir. Bu durum özellikle hareketli tasarım alanında ön plana çıkmaktadır. Örneğin; video temelli görsel içeriklerin dikkat çekme ve etkileşim sağlama potansiyelinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Hareketli grafik tasarımlar da bu bağlamda önemli bir ifade alanı sunmakta ve gün geçtikçe daha fazla tercih edilmektedir. Hareketli grafik tasarımlar içerisinde yer alan GIF formatı ise kısa süresi, döngüsel hareket yapısı ve hızlı algılanabilirliği sayesinde izleyiciye mesajı kısa sürede aktaran etkili bir görsel iletişim aracı olarak öne çıkmaktadır. Bu özellikleri doğrultusunda GIF formatı, logo tasarımları, afiş, poster ve reklam gibi görsel iletişim ürünlerinde kullanılmaya elverişli hareketli bir tasarım biçimi olarak değerlendirilebilir (Yıldırım, 2021: s. 7).

GIF'ler, tasarlanan görselde yer alan tüm unsurları sade ve doğrudan bir biçimde sunabilen bir yapıya sahiptir. Bu formatın temel amacı, izleyiciyi yormayan, kolay algılanabilir ve açık bir görsel iletişim dili oluşturmaktır. Bu doğrultuda GIF tasarımlarında, basitlik ve netlik ön planda tutulmakla birlikte tasarımcılar dinamik bir görsel anlatım geliştirmeyi hedeflemektedir. GIF sanatı böylece her daim çağdaş dijital grafik tasarımın sunduğu olanaklar doğrultusunda, kendi ifade biçimini koruyarak ve dönüştürerek varlığını sürdürmektedir (Villa, 2023: s. 10).

GIF formatı, başlangıçta görüntülerin dijital ortamda aktarımını kolaylaştırmayı amaçlayan teknik bir yapı olarak geliştirilmiş olsa da zaman içerisinde kullanıcıların kişisel üretimlerini ve sanatsal çalışmalarını paylaşabilecekleri işlevsel bir araç hâline gelmiştir. Bu bağlamda, basit çizim programları aracılığıyla üretilen görsellerin GIF formatına dönüştürülerek dijital ağlar üzerinden dolaşıma sokulabildiği görülmektedir. GIF formatının, metin ve görsel öğeleri tek bir dosya yapısı içerisinde bir araya getirebilmesi, özellikle dijital arşivleme ve çevrimiçi yayıncılık projeleri açısından önemli bir avantaj sunmaktadır. Bu potansiyel, VIDTEX şirketinde ürün yöneticisi olarak görev yapan Craig Knouf tarafından da vurgulanmış; CompuServe platformunda yer alan “Picture Support Forum” sanat galerisi, kayıp çocuklara yönelik görsel içerikler ve hava durumu grafiklerinin GIF formatı kullanılarak dijital ağlar üzerinden dolaşıma sokulabileceği ifade edilmiştir. Knouf, ayrıca GIF formatının, sanatsal ve iletişimsel kullanım alanlarının ötesine geçerek tıbbi, radyografik ve astronomik görüntüleme gibi bilimsel disiplinlerde de uygulanabilir bir yapıya sahip olduğunu belirtmiştir (Özer, 2024: s. 4).

Hareketli görüntülerin GIF formatında oluşturulması temel olarak üç farklı yöntemle gerçekleştirilebilmektedir. İlk yöntemde, var olan bir hareketli görüntünün doğrudan GIF formatına dönüştürülmesi söz konusudur. İkinci yöntemde ise mevcut bir görüntü üzerinde düzenleme ve çeşitli görsel müdahaleler yapılarak yeni GIF tasarımları oluşturulmaktadır. Üçüncü yöntemde ise herhangi bir hazır içerik kullanılmadan, sıfırdan özgün bir hareketli görüntü tasarlanarak GIF formatında üretim yapılmaktadır (Sarıakçalı, 2023: s. 19).

GIF oluşturma ve düzenleme süreçlerinde kullanılan dijital araçlar arasında Veed.io, Ezgif.com, Canva, Gif Maker, Giftext, Gifx, ImgPlay, Online Video Cutter ve iLoveIMG gibi çevrim içi platformlar yer almaktadır. Bu mecralar aracılığıyla GIF’ler üzerinde düzenleme yapılabilen, mevcut videolar GIF formatına dönüştürülebilen ve yeni GIF tasarımları üretilen platformlardır. Sıfırdan GIF oluşturmaya olanak tanıyan platformlar arasında ise CleverPDF, Gif Maker, Gif Toaster, Gifx, Gifyourself, Giphy Cam, ImgPlay, CloudConvert, Convertio, Pixel Animation ve PowerDirector bulunmaktadır. Bu araçlar sayesinde oluşturulan veya yeniden düzenlenen GIF tasarımlarının sosyal medya, mobil platformlar ve bilgisayar ortamlarında kolaylıkla paylaşılabilmesi ve yaygın biçimde kullanıldığı görülmektedir (Sarıakçalı, 2023: s. 20).

Amaçlı biçimde kullanıldıklarında görsel ifadeler hem önermesel içeriği hem de pragmatik anlamı iletebilen iletişim araçları olarak değerlendirilebilir. Bu tür görsel ifadeler yalnızca bilgi aktarmakla kalmaz, aynı zamanda duyguların ve öznel durumların dışavurumuna da olanak tanır. Bu bağlamda GIF’lerin duygusal ifade amacıyla tercih edilmesi anlaşılır bir durumdur. GIF’ler, jestleri ve yüz ifadelerini gerçekleştiren insanları ya da karakterleri görsel olarak temsil ederek, bu bedensel ifadelerin dolaylı biçimde kullanılmasını mümkün kılmaktadır. Bu tür kullanımlar, duygusal jest GIF’leri olarak tanımlanabilecek bir kategori oluşturmaktadır (Schneebeli, 2019: ss. 21-22).

Yaygın olarak GIF’ler internet memeleri olarak incelenmiş olsa da yazar James Ash bunları teknik ve maddi bir perspektiften inceleyerek daha sağlam bir değerlendirme yapmaktadır. Deleuze’un Bacon üzerine yaptığı çalışmalardan yararlanarak Ash, allotropi kavramını geliştirerek duygunun ağlar arasında ve ağlar içerisinde nasıl yer edindiği, insan ve insan olmayan varlıklar tarafından nasıl tercüme edildiğini ve bunlar arasında nasıl dolaştığını teorileştirir. Bir dizi popüler GIF’i incelerken, dosya türü olarak teknik yapılarının duygu üretme kapasitelerini nasıl şekillendirdiğini açıklamaktadır. Ancak GIF’ler, potansiyellerini tamamen açık hale getirmek yerine, izlendiğinde ortaya çıkma olasılıklarını şekillendiren duyumlara veya duygulara dönüştürürler. Bu argümanla, duygu aktarımı konusundaki tartışmalara katkıda bulunur ve duygunun her zaman onu mümkün kılan teknik medyanın özgüllüğüyle ilişkili olarak anlaşılması gerektiğini öne sürmektedir (Cho, 2015: s. 17).

3. *The Simpsons*’ta GIF Sanatı: Döngüsel Yapı ve Anlatı İncelemesi

Simpsonlar, idealize edilmiş orta sınıf bir Amerikan ailesi üzerinden toplumsal konulara eleştirel bir perspektifle yaklaşan, bu yaklaşımı eğlenceli ve ironik bir anlatım diliyle sunan bir durum komedisi niteliğindeki animasyon yapıımıdır. Uzun yayın geçmişi boyunca *Simpsonlar*, toplumsal, siyasal ve kültürel pek çok meseleyi açık ve doğrudan bir eleştirel bakışla ele alan bir televizyon animasyonu

olarak öne çıktığı görülmektedir. Dizi, güncel olaylardan toplumsal eğilimlere, geçmişte yaşanan durumların gelecekte doğurabileceği olası sonuçlardan bireysel ve kolektif davranış biçimlerine kadar geniş bir konu yelpazesini mizah aracılığıyla irdelemektedir. Bu yönüyle *Simpsonlar*, komedi dilini kullanarak yaşamın farklı boyutlarını görünür kılabilen ve iletmek istediği mesajları etkili biçimde aktarabilen başarılı bir animasyon yapısı olarak değerlendirilebilir.

Uzun yıllara yayılan yayın geçmişiyle *Simpsonlar*, hareketli görüntü ve animasyon tasarımı alanında önemli yapıtlar arasında görülebilir. Teknik açıdan özgün bir anlatım dili geliştirmiş olması ve mesaj iletiminde yüksek bir başarı göstermesi, dizinin animasyon alanındaki konumunu güçlendirdiği görülmektedir. Geniş bir izleyici kitlesine ulaşmış olan bu yapım, yalnızca bir televizyon animasyonu olarak değil, farklı dijital mecralarda da çeşitli biçimlerde karşımıza çıkmaktadır.

Bu bağlamda *Simpsonlar*'a ait sahnelerin kısa video kesitleri ve animasyonlu GIF'ler hâlinde dijital platformlarda yaygın biçimde kullanıldığı görülmektedir. Literatürde belirtildiği üzere GIF tasarımları, kısa süreli ve döngüsel yapılarıyla dikkat çekmektedir. GIF'ler teknik olarak işitsel içerik taşımamaktadır; bu nedenle sessiz olarak tanımlanmaktadır. Ancak bazı örneklerde görsel çerçeve içerisinde yer alan altyazı ya da metin ifadeleri, anlam üretimini destekleyen ve kimi zaman yönlendiren bir işlev üstlenebilmektedir. Dolayısıyla çalışmada kullanılan "sessiz" ifadesi, işitsel kanalın yokluğunu belirtmekte olup, görsel metin kullanımını dışlamamaktadır. *Simpsonlar* animasyonuna ait GIF'ler de bu yapısal özellikleri taşıyan ve dijital kültür içerisinde geniş kullanım alanı bulan örnekler arasında yer almaktadır.

Bu bölümde gerçekleştirilen betimsel analiz, belirli görsel ve anlamsal ölçütler temel alınarak yapılandırılmıştır. GIPHY adlı web platformunda yer alan *Simpsonlar*'a ait GIF'ler; döngüsel yapı ve tekrar ilişkisi, sahne içi kurgu düzeni (tek sahne ya da çoklu sahne kullanımı), jest, mimik ve beden dili aracılığıyla duygu aktarımı, mekânsal bağlam ve temsil edilen toplumsal alan, metin/altyazı kullanımının anlam üretimine katkısı ve iletilen mesajın açık ya da yoruma dayalı oluşu kategorileri doğrultusunda incelenmiştir. Bu çerçevede seçilen 10 GIF örneği üzerinden, kısa süre içerisinde olayların ve duygu durumlarının ne ölçüde aktarılabilirdiği ile izleyiciye iletilmek istenen mesajın ne derece açık ve etkili biçimde sunulduğu değerlendirilmiştir. Örneğin Görsel 5'te yer alan GIF analiz edildiğinde, Lisa karakterinin kamusal otoriteyle ilişkilendirilebilecek resmî bir mekânda konumlandırıldığı görülmektedir. Arka planda yer alan Amerika Birleşik Devletleri bayrağı sahneye siyasal ve kurumsal bir anlam yüklemekte; figürlerin resmî giyim tarzları ise bu bağlamı pekiştirmektedir. Bu göstergeler doğrultusunda Lisa, yalnızca anlatı içerisindeki bir karakter olarak değil, etik değerleri ve kurumsal sorumluluğu temsil eden bir figür olarak değerlendirilmektedir.



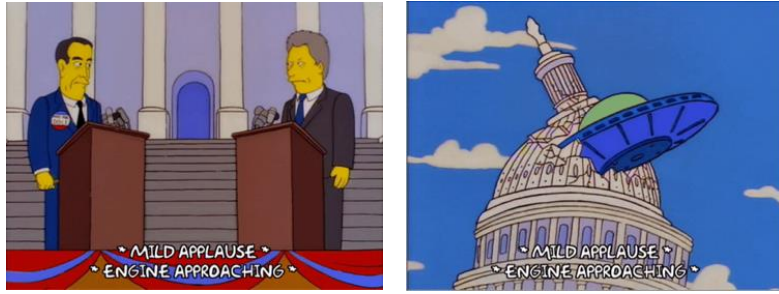
Görsel 5: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-11- the-simpsons-11x17-12JehwLqXFe7WDNvO>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

Sahnedeki jest, mimik ve bakışlar incelendiğinde, Lisa'nın karşısındaki erkek karakterle kurduğu ilişkinin empati temelli ve duygusal açıdan destekleyici bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Altyazıdaki ifade ile beden dili arasındaki uyum, Lisa'nın yaptığı işten duyduğu memnuniyeti ve karşı tarafa olumlu bir geri dönüş sağladığını açık biçimde yansıttığı görülmektedir. Bu durumda, karakterin adalet, sorumluluk ve etik değerlerle hareket ettiği düşünülebilir.

Erkek karakterin yüz ifadesi ve duruşu ise minnettarlık ve şaşkınlık duygularının bir arada yaşandığını ortaya koymaktadır. Aldığı olumlu yanıt, karakter üzerinde duygusal bir rahatlama ve sevinç etkisi yaratmaktadır. Yaklaşık beş saniyelik süreye sahip bu GIF, sessiz ve kısa yapısına rağmen duygusal yoğunluğu başarıyla aktararak izleyici üzerinde güçlü bir anlatı etkisi oluşturmakta; duygu durumlarını ve mesajı kısa sürede etkili biçimde iletebileceği görülmektedir.

Görsel 6'da *Simpsonlar* dizisinin farklı bir bölümünden alınan bir sahnenin GIF formatına dönüştürüldüğü görülmektedir. Yaklaşık beş saniye süren bu GIF'te, kısa zaman dilimi içerisinde çok katmanlı ve derin anlamlar barındıran görsel unsurların yer aldığı görülmektedir. Aynı GIF içerisinde ardışık olarak üç farklı sahnenin kullanılması, anlatının yoğunlaşmasına ve çok sayıda mesajın kısa sürede izleyiciye aktarılmasına olanak tanımaktadır. Sahnede yer alan yapı, mimari özellikleri ve bağlamsal göstergeleri doğrultusunda kamusal otoriteyi temsil eden resmî bir devlet binası olarak değerlendirilebilir.



Görsel 6: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

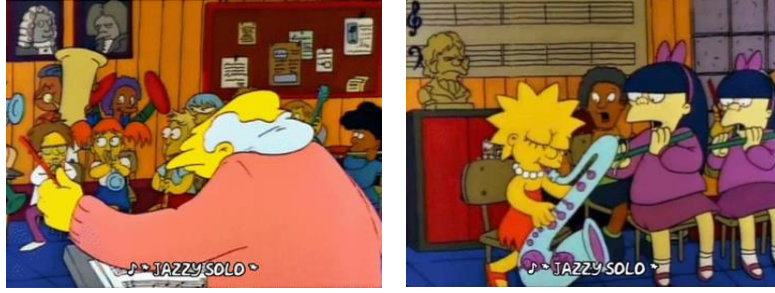
Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-8- the-simpsons-8x1-xT5LMN7Wfzuh2ZooaA>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

İlk sahnede, iki figürün karşılıklı konumlanarak halka hitap eder nitelikte bir duruş sergilediği görülmektedir. Bu figürlerin devlet adamı ya da politikacı olarak yorumlanması mümkün olmakla birlikte, yüz ifadelerinde belirgin jest ve mimiklerin bulunmaması, sahnenin anlamını açık uçlu hâle getirmekte ve farklı yorumlara imkân tanımaktadır. İzleyicinin bu aşamada sahnenin olumlu ya da olumsuz bir duruma işaret edip etmediğini net biçimde ayırt etmesi mümkün değildir.

Devam eden sahnelerde ise, resmi bir devlet binası olduğu düşünülen yapının kulesinin uçan bir aracın çarpması sonucunda zarar gördüğü açıkça görülmektedir. Bu yıkım görüntüsü, devlet yapısına ilişkin bir çöküş, işlevsizlik ya da siyasal kararların yol açtığı olumsuz sonuçların ironik bir temsili olarak yorumlanabilir. Ancak bu çıkarımların, sahnenin doğrudan verdiği kesin mesajlar olmaktan ziyade, izleyicinin yorumuna dayalı varsayımlar olduğu da belirtilmelidir. *Simpsonlar* dizisinin genel anlatı dili göz önünde bulundurulduğunda, söz konusu eleştirinin kuramsal bir çerçeveden ziyade mizahi ve satirik bir anlatım yoluyla sunulduğu; ele alınan toplumsal ve siyasal konuların komedi aracılığıyla dolaylı biçimde aktarılma istendiği görülmektedir.

Görsel 7'de yer alan GIF'in, mizah ve ironi aracılığıyla iletmek istediği mesajı kısa süre içerisinde etkili bir biçimde aktardığı görülmektedir. Sahnelere bakıldığında, bir müzikal grubun şef eşliğinde orkestra kurarak birlikte bir beste icra ettiği görülmektedir. İlk izlenim olarak, sahnede eğlenceli ve neşeli bir atmosferin hâkim olduğu; karakterlerin bulundukları ortamdan memnun oldukları ve bu durumun yüz ifadeleri ile beden dilleri aracılığıyla izleyiciye yansıtıldığı anlaşılmaktadır.

Bu GIF, diğer örneklerde olduğu gibi, karakterlerin beden dili, jest ve mimikleri ile görsel öğelerin bütüncül kullanımı sayesinde duygu durumlarını izleyiciye güçlü ve etkili bir biçimde aktarmayı amaçlamaktadır. Olayların kısa süreli ancak çarpıcı bir anlatımla sunulduğu; absürt ve abartılı davranışların ön plana çıktığı görülmektedir. Özellikle son sahnede karakterlerin yaşadıkları büyük şok ve şaşkınlığı yüz ifadeleriyle vurgulamaları, anlatının etkisini artırmaktadır.

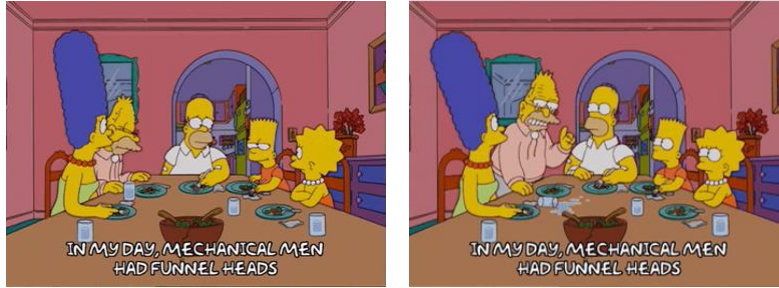


Görsel 7: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-11-the-simpsons-11x1-l0G182tnPMABtPskw>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

Sonuç olarak bu GIF'in, ironik ve komik bir anlatım diliyle birlikte dikkat çekici bir sunum ortaya koyduğu görülmektedir. Bu bağlamda, GIF formatının kısa süreli ancak güçlü bir görsel anlatı sunabildiği; izleyicinin aktarılan duygu, tepki ve mizah unsurunu hızlı ve kolay bir biçimde algılamasına olanak tanıdığı ifade edilebilir.

Görsel 8'de yer alan GIF'te, "In my day, mechanical men had funnel heads" ifadesi altyazı olarak yer almaktadır. Bu ifadenin Türkçe karşılığı, "Benim zamanımda mekanik adamların huni şeklinde kafaları vardı" şeklindedir. Kısa süreli bu sahnede, beş karakterin bir arada bulunduğu ve aralarında aile bağlarının olabileceği bir ortamda derin bir sohbet içerisinde oldukları izlenimi oluşmaktadır. Altyazıda yer alan sözlerin, yaşlı bir erkek figür tarafından ayağa kalkılarak ve hafif sert bir üslupla dile getirildiği anlaşılmaktadır. Bu söylem, karakterin geçmişe yönelik bir serzenişte bulunduğunu ve nostaljik bir bakış açısı benimsediğini düşündürmektedir.



Görsel 8: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-15-the-simpsons-15x9-3orieLpjGtnhnvUqY0>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Sahne genelinde, nesiller arası karşılaştırma ve kuşak çatışması temalarının öne çıktığı görülmektedir. Yaşlı figürün ani ve abartılı çıkışının ardından diğer karakterlerin yüz ifadeleri, jestleri ve beden dilleri aracılığıyla şaşkınlık ve kısa süreli bir şok yaşadıkları açıkça görülmektedir. GIF'in kısa süresine rağmen, verilmek istenen mesajın izleyiciye hızlı ve anlaşılır bir biçimde aktarıldığı dikkat çekmektedir. Sahnenin aile ortamında ve bir sofranın etrafında geçtiğine dair güçlü görsel ipuçları bulunmaktadır.

Bu bağlamda söz konusu GIF, yalnızca sözel anlatımla değil; mimik, jest ve beden dili aracılığıyla da geçmişe özlem duyan, otoriter ancak mizahi bir karakter tipini izleyiciye başarıyla sunmaktadır. Kısa ve döngüsel yapısına rağmen GIF, teknolojik gelişim, toplumsal değişim ve kuşaklar arası farklar gibi temaları ironik bir anlatımla ele alabilirken hem mizah üretmekte hem de toplumsal eleştiriyi etkili bir görsel anlatı aracılığıyla aktarabilmektedir.

Görsel 9'da yer alan GIF örneği incelendiğinde, karakterin yoğun bir duygusal çöküntü içerisinde olduğu açık biçimde gözlemlenmektedir. GIF'in kısa süreli ve döngüsel yapısına rağmen, karakterin ağlama eylemi, yüz ifadeleri ve beden dili aracılığıyla duygu durumu izleyiciye hızlı ve etkili bir şekilde aktarılmaktadır. Sahne içerisinde karakterin başka bir figürle sözlü iletişim hâlinde olması, yaşanan duygusal durumun bir etkileşim sonucunda ortaya çıktığını düşündürmektedir.

Ağlama eyleminin nedenine dair doğrudan bir bilgi sunulmamakla birlikte, karakterin mimik ve jestleri; kırgınlık, pişmanlık, hayal kırıklığı ya da duygusal yoğunluk gibi farklı olasılıkların yorumlanmasına olanak tanımaktadır. Bu belirsizlik, GIF'in anlatı gücünü artıran önemli bir unsur olarak değerlendirilebilir. İzleyici, sınırlı görsel ipuçları üzerinden sahneyi kendi deneyimleri doğrultusunda anlamlandırabilmektedir.

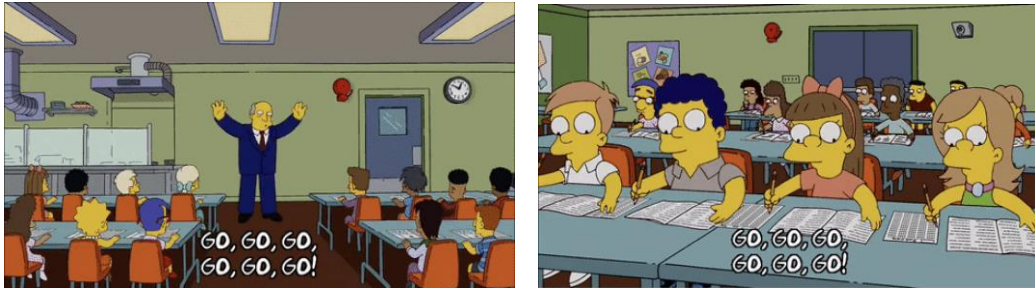


Görsel 9: The Simpsons, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-2-the-simpsons-2x7-3oriePO4tpgwY4Wnba>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Bu bağlamda söz konusu GIF, GIF formatının temel özelliklerinden biri olan kısa sürede etkili anlatım gücünü açıkça ortaya koymaktadır. Döngüsel yapıya sahip olmasına rağmen, sahnenin anlam bütünlüğünü koruduğu ve duygusal içeriğin net bir biçimde iletildiği görülmektedir. Elde edilen bulgular, GIF'lerin karmaşık duygu durumlarını ve içsel tepkileri yalnızca birkaç saniyelik görsel anlatı yoluyla aktarabilen güçlü bir görsel iletişim aracı olduğunu göstermektedir.

Görsel 10 incelendiğinde, GIF'in içeriğinde eğitim ortamını temsil eden farklı bir bağlamın ele alındığı görülmektedir. *Simpsonlar* dizisinden alınan bu sahnede, bir eğitim mekânı betimlenmekte ve ayakta duran figürün öğretmen konumunda olduğu düşünülmektedir. Sahnenin başlangıcında öğretmenin öğrencilere yönelik ani ve sert bir sözlü uyarıda bulunduğu görülmekte; bu uyarıyla eş zamanlı olarak öğrencilerin sınav ortamında oldukları varsayılarak sınav kitapçıklarını hızla bir şekilde açtıkları dikkat çekmektedir.



Görsel 10: The Simpsons, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

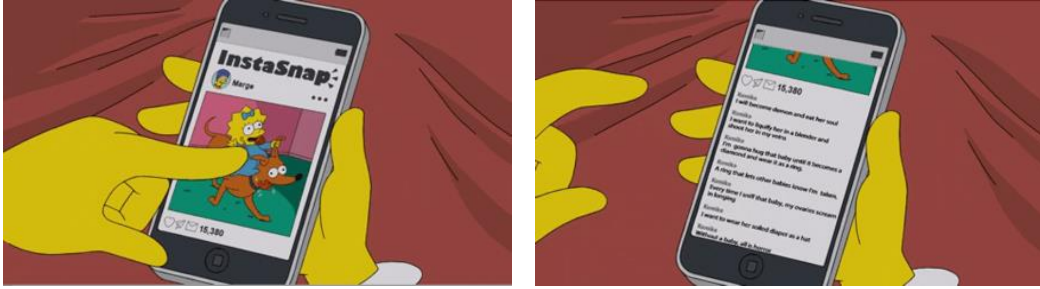
Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-20-the-simpsons-20x11-3orieYvLZXsgTkOHza>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Bu kısa süreli görsel anlatıda, öğrencilere yönelik ani bir disiplin atmosferi oluşturulduğu ve otorite–itaat ilişkisinin belirgin biçimde vurgulandığı görülmektedir. Öğrencilerin uyarıya anında ve eş zamanlı tepki vermeleri, eğitim sisteminde sıklıkla karşılaşılan baskı, hız ve performans odaklı yaklaşımın mizahi bir dille eleştirildiğini düşündürmektedir. Söz konusu baskı ortamı içerisinde öğrencilerin davranışlarında hızlı ve ani bir değişim gözlemlenmesi, bu eleştiriyi daha da görünür kılmaktadır.

Bu bağlamda GIF, ani, hızlı ve keskin geçişler aracılığıyla eleştirel mizahı etkili bir biçimde aktarmakta; kısa ve döngüsel yapısına rağmen, eğitim sistemine ilişkin güçlü bir mesajı izleyiciye net ve anlaşılır şekilde iletebilmektedir.

Görsel 11'de yer alan GIF'te, *Simpsonlar* dizisinden alınmış kısa ve döngüsel bir sahne sunulmaktadır. Sahnenin merkezinde yer alan figür görülmese de elinde bir telefon tutmakta ve ekran üzerinden sosyal medya içerikleri arasında gezinmektedir. Karakterin bakış yönü ve beden dili, dikkatinin tamamen

mobil cihaza yöneldiğini göstermektedir. GIF boyunca belirgin bir mekânsal değişim ya da dramatik olay yer almamakta; sahne gündelik yaşamın sıradan bir anını yansıtmaktadır. Görsel anlatı, kısa süreli ve sessiz yapısı içerisinde tek bir eyleme odaklanmakta ve bu eylemi tekrar eden döngüsel bir kurgu ile sunmaktadır.



Görsel 11: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/AnimationOnFOX-the-simpsons-fox-foxtv-YRsTnb4LeSaPIM9NMt>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Bu GIF, çağdaş dijital yaşam pratiklerinden biri olan akıllı telefon ve sosyal medya kullanımını görselleştirmektedir. Herhangi bir abartılı mimik ya da dramatik anlatım içermemesi, sahnenin gündelik ve sıradan bir durumu temsil ettiğini düşündürmektedir. Bu yönüyle GIF, bireyin dijital ekranla kurduğu sürekli ve alışkanlığa dönüşmüş ilişkiyi sade bir anlatımla aktarmaktadır. Açık bir eleştirel söylem içermese de izleyiciye günümüz toplumunda mobil cihazların günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası hâline geldiğini hatırlatan bir görsel anlatı sunmaktadır. Kısa ve döngüsel yapısı sayesinde GIF, dijital odaklanma ve ekran bağımlılığı gibi çağdaş temaları dolaylı bir biçimde görünür kılmaktadır.

Görsel 12’de yer alan GIF, *Simpsonlar* dizisinden alınmış olup sanatsal üretim sürecine odaklanan bir sahneyi içermektedir. Sahnede resim yapan bir figürün yer aldığı görülmekte; karakterin yüz ifadesi, duruşu ve hareketleri, resim yapma eylemini isteyerek ve keyif alarak gerçekleştirdiğini düşündürmektedir. Görsel anlatıda herhangi bir gerilim, olumsuzluk ya da çatışma unsuru bulunmamakta; aksine sakin, olumlu ve üretime odaklı bir atmosfer sunulmaktadır.



Görsel 12: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-2-the-simpsons-2x18-3o6MbtVB055vrtUbwA>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Bu GIF örneği, uzun zaman ve emek gerektiren bir sanatsal üretim sürecinin, kısa süreli ve döngüsel bir görsel anlatı aracılığıyla etkili biçimde temsil edilebildiğini göstermektedir. GIF formatının zamansal sınırlılığına rağmen, resim yapma eyleminin temel duygusal ve anlamsal boyutları izleyiciye açık ve anlaşılır bir şekilde aktarılabilir. Bu durum, GIF’lerin yalnızca mizahi ya da gündelik iletişim aracı olarak değil; aynı zamanda sanatsal süreçleri ve yaratıcı pratikleri betimleyebilen güçlü bir görsel anlatım biçimi olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda, GIF formatının kısa süreli yapısına rağmen sanatsal üretim, yaratıcılık ve estetik deneyim gibi kavramları izleyiciye başarıyla aktarabildiği ve dijital görsel iletişim açısından önemli bir anlatım potansiyeline sahip olduğu görülmektedir.

Görsel 13'te yer alan GIF'te, *Simpsonlar* dizisinde çekirdek aile yapısını temsil ettiği düşünülen beş karakterin paraya yönelik yoğun ilgisi betimlenmektedir. Kısa süreli bu döngüsel anlatı içerisinde, bireylerin maddi unsurlara karşı geliştirdikleri aşırı yönelim açık biçimde görselleştirilmektedir. GIF'in sunduğu sahneler aracılığıyla, paranın yalnızca bir ihtiyaç unsuru olmaktan çıkarak toplumsal yaşamda merkezi ve baskın bir konuma yerleştiği yönünde bir mesaj iletildiği görülmektedir.



Görsel 13: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-3-the-simpsons-3x7-l2JehBlPgKn5YqWNG>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Görsel 13'te bulgular, günümüz toplumlarında ekonomik koşulların bireylerin değer yargılarını dönüştürdüğünü ve paraya atfedilen anlamın neredeyse bir bağımlılık ya da tapınma düzeyine ulaştığını ima etmektedir. Bu durum, doğrudan didaktik bir anlatım yerine, ironi ve mizah aracılığıyla eleştirel bir biçimde sunulmuştur. Karakterlerin yüz ifadeleri, jestleri ve beden dilleri incelendiğinde, maddi unsura yönelik abartılı bir arzu ve heyecanın özellikle vurgulandığı görülmektedir.

Bu bağlamda GIF, kısa süresi ve döngüsel yapısına rağmen, ekonomik sistemin bireyler üzerindeki etkisini güçlü bir görsel anlatı ile aktarabilmekte; mizah yoluyla toplumsal bir eleştiriyi izleyiciye etkili ve anlaşılır bir biçimde sunmaktadır.

Görsel 14'te yer alan GIF örneğinde, *Simpsonlar* dizisinin spor alanını konu edinen bir sahnesine yer verildiği görülmektedir. Sahne, buz hokeyi müsabakasını temsil etmekte olup, kısa ve döngüsel yapı içerisinde oyuncular arasındaki sert rekabet açık biçimde yansıtılmaktadır. Oyun sürecinde yaşanan çekişme ve yüksek tempo, karakterlerin beden dili ve yüz ifadeleri aracılığıyla izleyiciye aktarılmaktadır.



Görsel 14: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-20-the-simpsons-20x16-3orieZ5Csh7xjDB5lK>, Erişim Tarihi: 26.08.2025

GIF'in ilerleyen anlarında iki oyuncu arasında gerilimin tırmandığı ve bu durumun fiziksel çatışmaya dönüştüğü gözlemlenmektedir. Böylece rekabetin öfke, saldırganlık ve kontrol kaybı gibi duygularla birleştiği bir atmosfer oluşturulmaktadır. Kısa süresine rağmen GIF, spor karşılaşmalarında sıkça rastlanan gerilim ve rekabet olgusunu etkili bir biçimde yansıtmakta; öfke patlaması ve duygusal yoğunluk gibi durumların birkaç saniye içerisinde açık ve anlaşılır biçimde aktarılabildiğini göstermektedir.

Yapılan tüm incelemeler doğrultusunda, *Simpsonlar* dizisinden seçilen GIF örneklerinin, kısa ve döngüsel yapıları içerisinde belirli bir duygu durumunu, düşünce, mesaj ve anlatıyı izleyiciye etkili biçimde aktarabildiği görülmektedir. İncelenen GIF'lerde mizah, ironi, eleştiri ve duygusal ifade; jest,

mimik, beden dili ve görsel kurgu aracılığıyla yoğunlaştırılmış bir anlatım biçimiyle sunulmaktadır. GIF formatının sınırlı süre ve sessiz yapısına rağmen, anlatım gücünün yüksek olduğu; toplumsal, kültürel ve bireysel temaların kısa zaman dilimleri içerisinde açık ve anlaşılır biçimde aktarılabilmesi tespit edilmiştir. Bu bağlamda GIF'ler, yalnızca teknik bir dijital format olarak değil, aynı zamanda görsel iletişim ve anlatı üretimi açısından güçlü bir ifade aracı olarak değerlendirilebilir. Bulgular, GIF formatının çağdaş dijital kültür içerisinde anlam üretme ve mesaj iletme kapasitesinin oldukça yüksek olduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, GIF formatının başlangıçta teknik bir veri biçimi olarak geliştirilmiş olmasına rağmen, dijital kültürün dönüşümüyle birlikte görsel iletişim ve dijital sanat bağlamında işlevsel bir anlatım aracına evrildiğini ortaya koymaktadır. Araştırma kapsamında GIPHY platformunda yer alan *The Simpsons* dizisine ait 10 GIF örneği, betimsel analiz yöntemiyle; döngüsel yapı, sahne içi kurgu düzeni, jest ve mimik kullanımı, mekânsal bağlam, metin/altyazı desteği ve mesajın açıklık düzeyi ölçütleri üzerinden incelenmiştir.

Elde edilen bulgular, GIF'lerin kısa süreli ve işitsel içeriğe sahip olmayan yapısına rağmen, yoğunlaştırılmış bir görsel anlatım stratejisi kullandığını göstermektedir. İncelenen örneklerde özellikle tekrar eden mimik ve beden hareketlerinin döngüsel yapı sayesinde vurgulandığı, bu tekrarın iletmek istenen duygu durumunu pekiştirdiği belirlenmiştir. Ayrıca sahne içi kurgu düzeninin çoğunlukla tek bir ana duygu ya da tepkiye odaklandığı; bu odaklanmanın mesajın hızlı ve açık biçimde algılanmasına katkı sunduğu görülmüştür. Metin ya da altyazı içeren örneklerde ise görsel anlatımın belirli bir yoruma yönlendirildiği ve anlamın daha belirgin hâle geldiği tespit edilmiştir. Bu bulgular, GIF formatının sınırlı süreye sahip olmasına rağmen, görsel ekonomi ve tekrar mekanizması aracılığıyla etkili bir anlam üretim süreci gerçekleştirdiğini ortaya koymaktadır.

Betimsel analiz yöntemi, görsel göstergelerin sistematik kategoriler altında değerlendirilmesini sağlamış; böylece anlatı yoğunluğu ve iletişimsel etki gibi kavramlar somut gözlemlere dayandırılmıştır. Döngüsel tekrarın anlam pekiştirme işlevi, beden dili ve mimiklerin duygu aktarımındaki belirleyici rolü ve sahne kurgusunun mesajın açıklığını etkilemesi gibi sonuçlar, yöntemsel çerçeve doğrultusunda elde edilmiştir.

Bu çalışma kapsamında incelenen örnekler özelinde, animasyon temelli bir yapı olan *The Simpsons*'ın belirgin mimik, abartılı jest ve sembolik görsel anlatım özellikleri sayesinde GIF formatında etkili bir temsil olanağı sunduğu görülmüştür. Bununla birlikte, araştırmanın yalnızca tek bir yapı ve sınırlı sayıda örnek üzerinden yürütülmüş olması, elde edilen sonuçların genellenebilirliğini kısıtlamaktadır. Çalışma ayrıca izleyici alımlama süreçlerini ya da üretim pratiklerini kapsamamakta; yalnızca görsel metnin yapısal özelliklerine odaklanmaktadır. Bu durum araştırmanın temel sınırlılıkları arasında yer almaktadır.

Literatüre katkı açısından çalışma, GIF formatını gündelik dijital paylaşım nesnesi olmanın ötesinde, mikro-anlatı üreten bir görsel iletişim biçimi olarak ele alması bakımından önem taşımaktadır. GIF'lerin döngüsel yapı, sessiz görsel anlatım ve görsel yoğunluk bağlamında sistematik ölçütlerle incelenmesi, alandaki kavramsal tartışmalara yöntemsel bir zemin sunmaktadır. Gelecek çalışmaların farklı türlerdeki yapımlar, farklı platformlar ve izleyici deneyimi boyutları üzerinden gerçekleştirilmesi, GIF formatının dijital sanat ve görsel iletişim alanındaki konumunu daha kapsamlı biçimde değerlendirmeye olanak sağlayacaktır.

Kaynakça

GIF dosyaları. (2025). Adobe Creative Cloud. 01 Aralık, 2025 tarihinde

<https://www.adobe.com/tr/creativecloud/file-types/image/raster/gif-file.html> adresinden erişilmiştir.

Atiker, B. (2009). *Hareketli grafiklerin evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi için bir uygulama örneği* [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.

- Babic, N., Pibernik, J., & Mrvac, N. (2008). *Media study: Motion graphics* [Full paper]. ELMAR 2008 – 50th International Symposium, Croatia, Croatian Society for Electronics in Marine (ELMAR), pp. 499–503.
https://www.researchgate.net/publication/224370723_Media_study_Motion_graphics
- Bendazzi, G. (2016). *Animation: a world history, volume I: Foundations – The golden age*. Florida: Routledge.
- Betancourt, M. (2017). *Semiotics and title sequences: Text–image composites in motion graphics*. New York: Routledge.
- Bingöl, B. (2015). Çoklu ortam (multimedya) tasarımı içeren lisans derslerinde öğrencilerin video ve animasyon konuları hakkındaki bilgi düzeyleri: Görsel iletişim tasarımı öğretimi üzerine bir araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 39, 159–172.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/55932>
- Bingöl, H. O. (2024). A timeless medium in the history of animation: Flipbook. *Işık JADA: Işık University Journal of Art, Design and Architecture*, 2(2), 24–33.
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/4748591>
- Brown, K. (2012). *Everyday I'm tumblin': Performing online identity through reaction GIFs* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. School of the Art Institute of Chicago.
- Cho, A. (2015). *Queer reverb: tumblr, affect, time*. In K. Hillis, S. Paasonen, & M. Petit (Eds.), *Networked affect* (pp. 43–57). MIT Press, Cambridge, MA.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9715.003.0005>
- Crook, I., & Beare, P. (2016). *Motion graphics: principles and practices from the ground up*. London: Bloomsbury Publishing.
- Curran, S. (2000). *Motion graphics: Graphic design for broadcast and film*. Gloucester, MA: Rockport Publishers.
- Dulac, N., & Gaudreault, A. (2004). Heads or tails: The emergence of a new cultural series, from the phenakistoscope to the cinematograph. *Invisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, 8, 1–20. <https://doi.org/10.47761/494a02f6.b2544b15>
- Eppink, J. (2014). A brief history of the GIF (so far). *Journal of Visual Culture*, 13(3), 298–306.
<https://doi.org/10.1177/1470412914553365>
- Erdem, E. (2015). *Graphics interchange format (GIFs) as micro movies* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İhsan Doğramacı Bilkent University.
- Freeman, H. D. (2016). *The moving image workshop: Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects*. London: Bloomsbury Publishing.
- Herbert, S. (2000). *A history of pre-cinema: volume I*. New York: Routledge.
- Karatay, A. (2013). Hareketli medya grafik tasarımı, toplumsal beğeni düzeyi ile eğitimdeki rolü ve önemi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 96–105.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/cbayarsos/article/53594>
- Krasner, J. S. (2013). *The pictorial composition: Designing in space*. in J. S. Krasner (Ed.), *Motion graphic design: Applied history and aesthetics* (3rd ed., pp. 145–260). Focal Press, Burlington, MA.
- Memiş, Y. N. (2022). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde hareketli resimlerle (GIF) deyim öğretimi ve uygulaması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi.
- Özer, T. (2024). *GIF'in temel tasarım dersi eğitim malzemesi olarak kullanımı üzerine bir proje önerisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Gürdal Pamuklu, A., ve Bakar Fındıkcı, M. (2023). Hareketli afiş tasarımları ve sürdürülebilirlik. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (Özel Sayı 1 – Cumhuriyetin 100. Yılı), 1439–1450.
<https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1351587>
- Sarıakçalı, B. H. (2023). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde ilk 100 fiilin hareketli resimlerle öğretimi: A1–A2* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Sarıkahya, E. (2014). Grafik tasarımı eğitiminde hareketli grafik tasarım dönemi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(14), 103–119. <https://doi.org/10.18603/std.04626>
- Schneebeli, C. (2018). GIFs in online interaction: Embodied cues and beyond. *Social Media + Society*, 4(2), 19–34. <https://doi.org/10.26034/la.cdclsl.2019.19>

- Shapiro, A. G., & Todorovic, D. (2017). *The Oxford compendium of visual illusions*. Oxford: Oxford University Press.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma'nın tarihçesi ve Türk canlandırma sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 227–241. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/799450>
- Türkmenoğlu, H. ve Akengin, G. (2016). Hareketli grafik tasarım sürecinde yazı devinimi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(23), 895–908. <https://doi.org/10.7816/idil-05-23-07>
- Villa, D. (2023). Digital hybridisation and communication of the design process: The case of animated GIFs. *diségno*, 13, 81–88. <https://doi.org/10.26375/disegno.13.2023.10>
- Vural, S. (2020). Reklam filmlerindeki tipografinin kinetik dönüşümü. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 9(69), 821–840. <https://doi.org/10.7816/idil-09-69-08>
- Yazar, T., ve Uzuntaş, E. (2023). Dijital çağda sinemagraf. *Baçını Sanat Dergisi*, 1(1), 106–126. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2726870>
- Yıldırım, A. (2021). Logo tasarımında yeni yaklaşımlar: Hareketli logo tasarımı. *Görünüm Dergisi*, 11(11), 4–13. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2041625>