



e-ISSN: 2630-6417

International Journal of
Social, Humanities and
Administrative Sciences
(JOSHAS JOURNAL)

Vol: 8 Issue: 56
Year: 2022 September
Pp: 1264-1270

Arrival
16 August 2022
Published
30 September 2022

Article ID
64644
Article Serial Number
18

DOI NUMBER
<http://dx.doi.org/10.29228/JOSHAS.64644>

How to Cite This Article
Eren, A. & Dilim, H. (2022).
"Yazılımsal Bir Dijital
İllüstrasyon Tekniği: Ascii
İllüstrasyon", Journal of
Social, Humanities and
Administrative Sciences,
8(56):1264-1270



International Journal of Social,
Humanities and Administrative
Sciences is licensed under a
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License.
This journal is an open access,
peer-reviewed international
journal.

Yazılımsal Bir Dijital İllüstrasyon Tekniği: Ascii İllüstrasyon

A Software Digital Illustration Technique: Ascii Illustration

Abdurrahman Eren Hasan Dilim

Dr. Öğr. Üyesi., Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Hatay, Türkiye
Arş. Gör., Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Hatay, Türkiye

ÖZET

Nitel araştırma yöntemi ile yapılan bu çalışmada makale, kitap, internet dokümanlarına bakılarak verilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Dijital sanat ve illüstrasyon, grafik tasarım süreçlerinin birer ürünüdür. Teknolojinin alt yapısını kullanan bu oluşumlar genellikle son kullanıcıya kadar ulaşan imajlar silsilesini bir araya getirmiştir. Bugün bilgisayar tabanlı (CAD) grafiklerin endüstriyel oluşumunun etkisiyle yeni pazarlar açılmıştır. Manifestoların ve felsefe ya da kültürlerin kaynaşmasına ya da benimsemesine yol açan teknoloji ile beraber illüstrasyon tekniklerinin de farklı malzemelerle mesaj iletiminin etkisi göz ardı edilememektedir. İmgenin ve ardındaki felsefenin gücü daima sanat yoluyla yol tutan bu sanal pazarda söz sahibi olması kaçınılmaz olana ortaya çıkarmıştır. Kültürel tabanlı sanatların çeşitlenmesi; ASCII Sanat da genellikle yazılımla oluşturulan (c, c++, java gibi) metinlerin konsol tabanlı yada yazıcı aracılığıyla siyah üzerine beyaz ya da beyaz üzerine siyah karakterlerin kontrast oluşturmasıyla hazırlanan genellikle siyah beyaz çıktılardır. Karakterlerin farklı farklı şekillerde bir araya gelmesiyle (enterpolasyon) tonaj geçişinin sağlandığı bir grafik sanatı ürünü olarak tanımlamak mümkündür. Önceleri yazıcılar yoluyla hayatımıza giren ASCII sanatı, eski cep telefonlarının karakter tabanlı mesaj yazım teknikleri ile oluşturulan görsellerden bir araya gelen grafiksel nesnelere (ASCII grafikler), zamanla çeşitlenerek yeni imgelerin oluşmasına ve kendine has yöntemlerle adından söz ettirmeye başlamıştır. Bu oluşum beraberinde imge çeşitlenmeleri ve ardındaki fikirlerin benimsemesini getirmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, Dijital İllüstrasyon, Yazılım

ABSTRACT

In this research, which was carried out with the qualitative research method, it was tried to reach the data by looking at articles, books, internet documents. Digital art and illustration are products of graphic design processes. These formations, which use the infrastructure of technology, have generally brought together a series of images that reach the end user. Today, new markets have been opened with the impact of the industrial formation of computer-based (CAD) graphics. Along with the technology that leads to the fusion or adoption of manifestos and philosophies or cultures, the effect of illustration techniques in conveying messages with different materials cannot be ignored. The power of the image and the philosophy behind it has revealed the inevitable to have a say in this virtual market that always leads through art. Diversification of culturally-based arts... ASCII Art is usually black-and-white printouts prepared by contrasting texts (such as c, c++, java) created with software, either white-on-black or black-on-white characters via console-based or printer. It is possible to define it as a graphic art product in which the tonnage transition is achieved by combining the characters in different ways (interpolation). ASCII art, which entered our lives through printers in the past, and graphical objects (ASCII graphics) that came together from images created with the character-based message writing techniques of old mobile phones, diversified over time and started to form new images and make a name for themselves with unique methods. This formation has brought with it image diversification and adoption of the ideas behind it.

Keywords: Digital Art, Digital Illustration, Software

1.GİRİŞ

Sanat insanlığın varoluşundan beri toplumlara, kültürleri, insanları çeşitli işleme biçimleriyle etkilemiş ve etkilemeye devam etmektedir.

Sanat insanların içsel arzularının estetik hazlarının, ihtiyaçlarının sonucu kendini çeşitli biçimlerde oluşturmaya çalışmış ve çalışmaya devam etmektedir. Maddede kendini bulan ve güzeli yansıtan sanat günümüzde de aynı zamanda dijital ortamda kendine yer edinmektedir. Gerek ticari kaygılarla olsun gerekse sanatsal kaygılar ile olsun güzel olan ya da alıcı tarafından onay gören, görsel ürün ihtiyacı duyulmaktadır. Güzeli sadece madde de değil sanalda da her zaman güzeldir. Geçen'e göre güzel hem duygularımızın hem de maddenin biçimleri arasındaki birlikteliktir (Geçen, 2021: 153). O halde birliktelik sadece maddede değil aynı zaman hem sanal alanda hem de dijital alanda da geçerlidir diyebiliriz. Elbette ki dijital gelişimler algısal açıdan nörolojik olarak bir bütünlük ve haz etkisi istemektedir. Bu durumda dijital unsurların oluşumunda teknolojik ifade biçimlerin güzeli ve/veya sanatsal olanı aramaya alıcıyı itmiştir "Görme duyusuyla bağlantılı olan görsel kavramı günümüzde teknolojik araçlarla birlikte değişmiştir. Bunun nedeni yeni medya ve onunla ilintili olan teknolojik unsurlardır" (Yazar, 2021: 417). Gerek yeni medya gerekse teknolojik gelişmeler dijital sanatın kaçınılmaz birlikteliğine ve bağına ihtiyaç duymaktadır. "İletişim ve bilişim çağında yaşadığımız günümüzde görsel iletişim, evrensel dil oluşumu açısından ön planda yer almaktadır. Karşılıklı etkileşim ve iletişimde kullanılan görseller anlatım ögesi olarak birer evrensel dildir. Görsel sanatların her dalında kendine özgü bir dil vardır. (Yazar ve Geçen, 2018: 517). Elbette ki iletişim görsel iletişim araçlarına ihtiyaç

duymaktadır. Bu ihtiyaç her alanda kendine çeşitli biçemlerde yer bulmuştur. Bu iletişim araçlarından biri de dijital sanattır.

Dijital sanat, yaratıcı veya sunum sürecinin bir parçası olarak dijital teknolojiyi kullanan sanatsal bir çalışma veya uygulamadır. Geniş anlamda "dijital sanat", seri üretim veya dijital medya yöntemlerini kullanan çağdaş sanattır.

Dijital sanatçı, dijital ekipmanları kullanarak görsel çıktı üreten birey olarak tarif edebiliriz. Dijital sanatçı dijital alanda enstrüman zenginliğini bilmeli ve ne amaca yönelik çalışacaksa ona yönelik dijital programı iyi kullanabilmelidir. Dijital programdaki hâkimiyet sanatsal ve yaratıcı kabiliyetle birleştiğinde ürün kendini en iyi şekilde sunabilmektedir.

1960'lardan beri, süreci tanımlamak için bilgisayar sanatı ve multimedya sanatı da dâhil olmak üzere çeşitli isimler kullanılmıştır (Reichardt, 1974: 41-53) Dijital sanatın kendisi, daha geniş bir şemsiye terim olan yeni medya sanatının altına yerleştirilir (Christiane, 2006: 7-8). Bununla beraber dijital sanatın sanatın biricikliği de tartışılır hale gelmiştir. Artık oluşturulan eser medya ve diğer çıktılar bazında seri üretim olgusunu getirmiş, eserler çoğaltılır hale gelmiştir. Belki de bu biricikliği ya da daha doğrusu anlamlandırmayı koruyacak olan eserin evrensel mesajıdır.

Sanat eserleri, dijital olmayan resimlere benzer bir şekilde oluşturulduğunda, ancak bir bilgisayar platformunda yazılım kullanılarak ve elde edilen görüntünün tuval üzerine boyanmış olarak dijital olarak çıktısı alındığında dijital resim olarak kabul edilir (Christiane (2006: 54-60). Her ne kadar dijital ürünler ile elde edilen resimlerin sanat olup olmayacağı sorunsalı devam etse de dijital resim günümüzün kaçınılmaz bir gerçeğidir.

Dijital sanat teknikleri çeşitli yöntem ve araştırmalar sonucu teknolojinin verdiği imkânları kullanıp eserler oluşturma süreci bir dizi üretim mekanizmalarını kapsayan süreci ifade eder. Programların kullanımı ile günümüzde ve geçmişte devam etmesiyle birlikte her geçen gün daha teknolojik niteliklere sahip daha fazla olanaklar sağlayan programlar üretilmeye devam etmektedir. Bu gelişimler sanatçılara daha fazla sanatsal dijital sunum olanağı sunmakta ve sunmaya devam etmektedir.

Dijital sanatta eser üretimi için çeşitli elektronik ortamlar oluşturulmuştur. Bu ortamlar çeşitlenmektedir. İster bilgisayar grafikleri olsun ister masaüstü yayıncılık türleri olsun -veya diğer çıktı mekanizmaları hepsi seri üretimi desteklemektedir. Bilgisayar tarafından sunumu sağlanan dijital sanat internet desteğiyle de daha geniş alanlara ulaşma imkânı sunması son kullanıcının bu üretim sürecinde devam eden silsileyi yorumlamasında ve mesajı kendi içsel alanında kültürel öğelere bağlı olarak çözmeye çalışmasında aramak gerekmektedir.

2. DİJİTAL SANATTA İLLÜSTRASYON

İllüstrasyon, posterler, el ilanları, dergiler, kitaplar, öğretim materyalleri, animasyonlar, video oyunları ve filmler gibi basılı ve dijital yayınlanmış medyaya entegrasyon için tasarlanmış bir metnin, kavramın veya sürecin dekorasyonu, yorumu veya görsel açıklamasıdır (wikipedia.org, 2021). "İllüstrasyon" kelimesinin kökeni geç Orta İngilizce'de geçmektedir, ('aydınlanma; manevi veya entelektüel aydınlanma' anlamında) kullanılır: Latince illustratio(n-)'den Eski Fransızca, fiil illustrare'den meydana gelmiştir (lexico.com, 2021).

Çağdaş illüstrasyon, çizim, boyama, baskı resim, kolaj, montaj, dijital tasarım, multimedya, 3D modelleme dahil olmak üzere çok çeşitli stil ve teknikleri kullanır. Amaca bağlı olarak illüstrasyon, etkileyici, stilize, gerçekçi veya oldukça teknik olabilir.

Uzmanlık alanlarına göre;

- ✓ Mimari illüstrasyon
- ✓ Arkeolojik illüstrasyon
- ✓ Botanik illüstrasyon
- ✓ Konsept Sanat
- ✓ Moda İllüstrasyonu
- ✓ Bilgi Grafikleri
- ✓ Teknik Resim
- ✓ Tıbbi İllüstrasyon
- ✓ Anlatı İllüstrasyon
- ✓ Resimli Kitaplar

✓ Bilimsel İllüstrasyon

olarak kategorilendirilebilir (wikiwand.com, 2022).

Bir illüstratör; iş ihtiyaçlarını anlamak ve yorumlamak için müşteriler, editörler ve yazarlarla bağlantı kurabilmeli, uygun stiller hakkında bilgi sahibi olmalı, eserin özelliklerini ve çizim metni ile ayrıca araştırma kaynaklarını analiz edebilmeli, yeni fikirler üretebilmeli ve yaratıcı düşünebilmeli, tasarım için diğer tekniklerin yanı sıra geleneksel çizim ve boyama el becerilerini kullanarak görüntüler ve tasarımlar oluşturabilmeli, görüntüleri ve boyutu, renkleri ve diğer öğeleri değiştirmek için bilgisayar destekli tasarım (CAD) paketlerini kullanabilmeli, çalışmalarını sergilemek için uygun mekanlar ve galeriler bulabilmelidir (prospects.ac.uk, 2021). Bugün sanatçının işi daha zordur. Çünkü kavramları açık ve anlaşılır hale getirmek için daha fazla araca ihtiyaç duymakta ve disiplinler arası sanat merkezli işbirlikleri eserin bünyesinde barındırması gerekmektedir.



Resim-1: Jessie Willcox Smith'in bir İllüstrasyonu, 1863–1935, (wikipedia.org, 2021)

Sanat dünyasında illüstrasyon, zaman zaman grafik tasarım ve güzel sanatlardan daha az önemli olarak görülmüştür. Ancak bugün, kısmen grafik roman ve video oyunu endüstrilerinin büyümesi ve dergilerde ve diğer yayınlarda illüstrasyon kullanımının artması nedeniyle, illüstrasyon artık küresel bir pazara girebilecek değerli bir sanat formu haline gelmiştir (wikipedia.com, 2021). Bugün ise video oyunları ve aynı kuldarda bulunan dijital sanat malzemeleri son kullanıcıya ulaşabilmek için çeşitli merhalelerden geçmektedir.

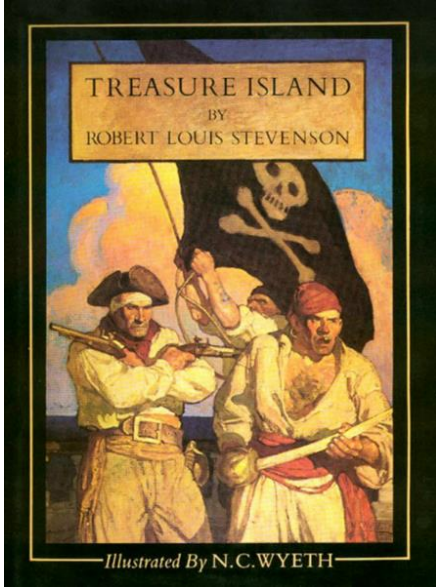
Oyun tasarımlarında ilk önce illüstrasyonlar, konsept tasarımlar üretilmektedir. Bu da o sanat alanının üretim mekanizmasını hızlandırmakta, çeşitlilik sağlamaktadır. Verimlilik açısından bakıldığında bu üretim mekanizmaları içsel öğeleri de barındıran bir dizi mesajlar silsilesini de içerisinde barındırmaktadır. Kullanıcı ya da eser ile ilgilenen birey eserde kendinden bir şeyler bulmaya ya da kendi hayal gücünde olan bir nevi gelecek özlemlerini de bu mesajlar dizisinden içselleştirmeye çalışmaktadır.

3. DİJİTAL SANATTA İLLÜSTRASYONUN TARİHÇESİ

İllüstrasyon, tarih öncesi dönemden Lascaux mağara resimlerine kadar izlenebilir. 15. yüzyılda matbaanın icadıyla, yayımlar, fikirlerin iletilmesine ve paylaşılmasına izin veren büyük bir ölçekte çoğaltılabildi. Dünya, benzeri görülmemiş basılı materyallerin üretildiğini görse de, illüstrasyonun “Altın Çağına” girmesi yüzyıllar aldı. Bir yayının birden fazla kopyasının üretilme yeteneğine rağmen, bunu yapmak nispeten sınırlı dağıtım seçenekleriyle pahalı bir çabaydı. Ancak bu durum 19. yüzyılın sonunda değişti. Yarım (half) ton baskı süreci geliştirildi ve görüntü üretimi kolaylaştı. (Yarım ton baskıdan önce, tüm resimlerin tahta bloklara elle oyulması ve ardından basılması gerekirdi.) Kâğıt üretimi ve dağıtımı da faktörlerdendi. Malzeme ucuzladı ve yeni kurulan kıtalararası demiryolları ile basılı malzemelerin yaygın dolaşımı sağlanabilir hale geldi (mymodernmet.com, 2021). Dijital sanat, bilgisayar ve diğer mekanik ve analog üretim malzemelerini kullandığı için diğer sanat alanlarına göre daha az masraflı olabilmektedir. Ayrıca sanatçının ürün oluştururken yaptığı hataları aza indirmesi ve hızlı bir proses sağladığı için bugün en çok kullanılan yöntemlerden biridir.

Sanayileşme, basılı teminatların her yerde bulunmasında da rol oynadı. Etkileri, insanların tadını çıkarabilecekleri harcanabilir bir gelirle illüstrasyonlar genel olarak daha zengin hale getirildi. Bu topluluğun paralarını harcadıkları şeylerden biri de kitap ve dergi abonelikleriydi. Bu sırada Amerikan illüstrasyonu yükselmeye başladı. Yayıncılar, kitaplarının kopyalarını ve yayımlarına aboneliklerini satmak için görsel eklemelerin de gerek olduğunu fark ettiler. Harper's Monthly, Collier's ve Scribner's prodüksiyonlarında illüstrasyonun değerini fark ettikleri ve bu nedenle

büyük tirajlar oluşturdukları için en popüler şirketlerden bazıları haline geldiler. (mymodernmet.com, 2021). Sanat alanında bir imgenin sözcüğe ağır basması ile ilgili söylentiler mevcuttur. Bu kavram kendi mekanizmaları arasında tartışılabilir. Belki de insanlar çağımızda okumaktan çok görsel materyallere önem vermektedir. Bu da görsel tasarımın çağımızda ne kadar ağır bastığı ile ilgili tezi desteklemektedir. Nitekim sosyal medya yazılı ve görsel malzemeleri bir arada götürmektedir. Nitekim öğrencilerin eğitiminde görsel materyallerin ağır bastığı ve öğrenimi desteklediği düşünülmektedir. Bu yüzden sunum yolu ile öğrenme tekniği okullarda müfredata giren bir yöntem ve teknik olarak karşımıza çıkmaktadır.



Resim-2: Treasure Island, N. C. Wyeth, 1911, (mycomicshop.com, 2022)

Altın Çağ'da ise popüler olan çizerler film yıldızlarına benziyordu. Komisyonlarından sadece çok para kazanmakla kalmadılar, aynı zamanda Hollywood'la da haşır neşir oldular. 1930'lara geldiğinde, fotoğrafik reproduksiyon (ve renkli fotoğrafçılık) dergilere ve kitaplara girmeye başladı ve illüstratörleri bir kenara itmiş oldu (mymodernmet.com, 2021). Bugün ise illüstrasyonlar karşımıza her yerde çıkmaktadır. Özellikle manifestosu olan sanatlar görünümle ile eğlence tabanlı bilgisayar oyunlarında.

4. ASCII İLLÜSTRASYON

ASCII sanatı, geleneksel olarak görüntüleri, sözcükleri ve nesnelere düzeltmekle ilgilenen metin tabanlı bir ifadedir ().

ASCII sanatı, sunum için bilgisayar kullanan bir grafik tasarım tekniğidir ve 1963'ten itibaren ASCII Standardı tarafından tanımlanan 95 yazdırılabilir karakterden ve tescilli genişletilmiş karakterlerle ASCII uyumlu karakter setlerinden oluşan resimlerden oluşur. Terim ayrıca genel olarak metne dayalı görsel sanatı ifade etmek için kullanılır. ASCII resmi herhangi bir metin düzenleyiciyle oluşturulabilir ve genellikle serbest biçimli dillerde kullanılır. ASCII sanatının çoğu örneği, sunum için (courier font ailesi gibi) sabit genişlikli bir yazı tipi karakteri gerektirir (wikipedia.org, 2021).

Bilgisayar ise bildiğimiz gibi ikili sayı tabanı ile oluşturulmaktadır. 0'lar ve 1'ler ile oluşturulan bu sayısal mekanizma insanın anlayabileceği makine diline yaklaştırılmış ve böylelikle programlama dilleri ortaya çıkmıştır. Programlama dilleri yazılırken belirli kod sistemleri kullanılır. İlk programlama dilleri ile oluşturulan bilgisayar programlama dilleri kelime tabanlı (ASCII simgeler) olarak oluşturulmuştur. Görsel sunumlar daha sonraki merhalelerde ortaya çıkmıştır. İşte yazılımsal tabanlı ilk simgeler karakter tabanlı olduğu için grafiksel ara yüzü destekleyecek nitelikte değildir. Bugün hala bu kelime işlemcili ara yüzler bilgisayar ortamlarında kullanılmaktadır. Bilgisayar ortamındaki ASCII sanatın çıkış mantığını bu metinsel tabanlı dillerin oluşturduğu modüler yapıya atfedebiliriz.

ASCII sanatı dünya çapında popüler bir sanat formu olsa da, doğal fotoğraflardan otomatik olarak üretilen yapı temelli ASCII sanatı zorlu olmaya devam ediyor. En büyük zorluk, doğal fotoğraflardan algıya duyarlı yapının çıkarılmasında yatmaktadır, böylece yapıya dayalı olarak daha özlü bir ASCII sanat reproduksiyonu üretilebilir (Xuemiao, Zhong, Xie, Liu, Qin, ve Wong, 2017: 1). ASCII sanat formu çeşitli eserlerin karakter tabanlı grafiksel üretimin sağlanması bakımından önemlidir. Bu yollarla çeşitli türde reproduksiyonlar, şekiller, sanat eserleri, emoji oluşturulmuştur. İlk konsol tabanlı olarak oluşturulan ASCII sanatı daha sora grafik ara yüzüne sahip görsel tabanlı uygulamalarla üretilmeye başlanmıştır.



Resim-3: 9.yüzyıldan kalma bir astronomik el yazmasından "Sirius" takmyıldızının çizimi (wikipedia.org, 2021)

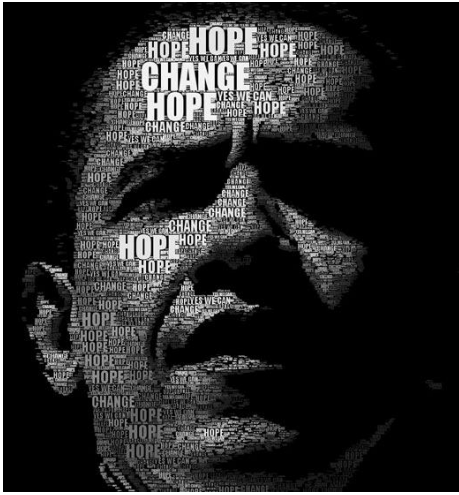
ASCII sanatı büyük ölçüde icat edildi, çünkü ilk yazıcılar genellikle grafik yeteneğinden yoksundu ve bu nedenle grafik işaretleri yerine baskıda karakterler kullanıldı. Ayrıca, farklı kullanıcılardan gelen farklı yazdırma işleri arasındaki bölümleri işaretlemek için, toplu yazıcılar genellikle büyük afiş sayfaları yazdırmak için ASCII sanatını kullandılar, bu da sonuçların bir bilgisayar operatörü veya yazıcı tarafından daha kolay ayrılabilmesini sağladı. ASCII sanatı, görüntülerin gömülemediği ilk e-postalarda da kullanıldı (Moritsugu, 2000: 220–221). Yukarıdaki görselde ise tipografik öğeler bir araya getirilerek bütünsel bir imge oluşturulmuştur. Oluşturulan bu imge metin ve görsel düzeneklerin bir araya gelerek kullanıcı perspektifinde yeni idealar üretimine ya da içsel soruşturmalara neden olmaktadır. Ortak nokta ise verilen mesaj kaygısıdır. Renkler, metinler, imgeler bir araya gelerek bir kompozisyon oluşturur. Bu kompozisyonlar belirli öğelerin bir araya gelmesiyle bütünsel tasarım elde edilir. Oluşturulan bu tasarımlara mesaj da eklendiğinde hazır ürünler sanat eserini yorumlayan kişilere bir imge çözümlemesi mekanizması sunmaktadır. Yapılan bu analiz ile beyinde mesaj parçaları üretilir. Bunlar kültürel öğeler, renkler ve bir dizi resmin temel elemanlarının oluşturduğu imgesel bütünsellikler ile oluşturulur ve izleyicide mesaj oluşur. Bu kavrama sistemi izleyiciden izleyiciye çeşitlenmektedir. Eğer ortak bir çıkarımsal mesaj elde edilirse beğeni oluşur. Bu modüler ayrıştırma hemen hemen tüm tasarım süreçlerinde vardır.



Resim-4: Dag Hammarskjöld, teleprinterden yazdırma, 1961-62, (wikipedia.org, 2021)

Günümüz teknolojisinde illüstrasyon ile yazımsal tipografik resimler daha ileri düzeye çıkmıştır diyebiliriz. Buna örnek olarak Barak Obama'nın fotoğrafının üstüne HOPE ve CHANGE yazılarının yerleştirildiği aşağıdaki görseli gösterebiliriz.

“Barak Obama'nın resimsel görseli, vektörel tabanlı photoshop programı üzerinde netliği azaltılıp üstüne kelimelerden oluşan tipografik öğeler konulmuştur. Tipografik portrede yüzün asıl formuna sadık kalınarak boyutlu ve gölgeli işlenmiştir” (Geçen, 2019: 480).



Resim-5: Obama (<https://creativenerds.co.uk>; Geçen, 2019: 480)

ASCII tabanlı imgeler oluşturulurken aslında kullanıcının hayallerini ve vermek istediği mesajı da unutmamak gerekir. Nitekim burada bir kültür üretimi söz konusudur. Yine sanat üretimi ile oluşturulan imgeler bir mesaj verme kaygısı ile oluşturulmaktadır. Bu mesaj ile sanatçı ya da üretici, evrensel veya kültürel ve ya her ne olursa olsun kendi iç dünyası ile dikkat çekmek istediği konu üzerine odaklanmamızı ister.

ASCII sanatı da bir kültür oluşturmuştur. Nitekim daha önce görülmemiş yeniden üretim mantıkları bir araya gelerek (belki de buna eğip-bükme diyebiliriz) imge oluşumunda ve mesaj kaygısını gütmeyi de beraberinde getirmiştir. Bu sanat eseri ile oluşturulan her nesne bir insanın kitap olarak tanımlanmasını desteklemektedir ve yaşam biçimini yansıtacak öğeleri bir arada tutması hasebiyle kendi iç pazar dilini oluşturmaktadır. Mesajlar görsel malzemeler yoluyla insanların anlayabileceği görsel bir kavrama doğru itilmektedir. Mesajlar net verilmektedir. Nitekim bir üstteki görselde Barak Obama “değişim ve umut” olarak tanımlanmıştır. Görseller birer araçtır fakat vermek istedikleri mesaj kalıcıdır.

5. SONUÇ

Dijital sanat, teknolojinin gelişmesi ile her geçen gün karşımıza yeni sanat akımlarının doğmasına yol açmaktadır. Küreselleşen dünyada kültürlerin ülkeler arasında özümsemesi ve optimum düzeye gelmesi sanat ve sanat akımlarını etkiler olmuştur. Dijital sanat kültür pazarının hafızalarda imge oluşmasını sağlamasıyla birlikte dijital sanatta çeşitlilikler görülmeye başlamıştır. ASCII sanatı da bu çeşitlenmelerden ortaya çıkan bir sanat ürünüdür. ASCII sanat bilgisayarların dünyamıza girmesiyle birlikte ortaya çıkan bir sanat ürünüdür. Yazılımla oluşturulan bilgisayar tabanlı karakterlerin bir araya gelmesiyle resmin bütününde bir imge oluşmasına yol açan bu teknoloji ile çeşitli türde imgeler ortaya çıkmış ve farklılıklar oluşmaya başlamıştır.

Manifestoların egemen olduğu sanat kulvarlarında bilgisayar destekli imgelerin oluşumu engellenemez bir yükseliştedir. Nitekim Google gibi arama motorlarına her gün yeni bir imgenin eklenmesi sağlanmaktadır.

Büyük boyutlu görüntülerin sık iletilmesi, ağlarda ve web sitelerinde ise büyük miktarda veri tüketir. Yavaş bir İnternet ortamında, ASCII sanat görüntülerini kullanmak çok faydalı olabilir. ASCII art görüntüleri metinden oluştuğundan, veri boyutu genel bitmap tabanlı görüntülerden çok daha küçüktür. Ek olarak, ASCII sanatı, kullanıcıların kolayca düzenlemesine ve üzerinde çeşitli revizyonlar yapmasına olanak tanıyan metin tabanlı bir görüntü olduğundan bu özellikler sayesinde, ASCII sanatı, resim yüklemeyi desteklemeyen web sayfalarında sıklıkla kullanılır ve bazı sanatçılar, ASCII sanat resimlerini ve metnini düzgün bir şekilde düzenleyerek karikatür tarzı sanat oluşturabilirler.

ASCII sanatı yeni olmamakla beraber hala günümüzde az da olsa kullanılan bir görsel üretim yöntemlerinden biridir. İlk önceleri telefondaki metinlerle oluşturulmaya çalışılan bu imgeler daha sonraları bilgisayar üzerinde konsol tabanlı uygulamaların ve bu konsol tabanlı uygulamalara hakim karakterlerin bir araya getirilmesiyle oluşturduğumuz görsel materyaller göz ardı edilemez olmuştur ve kendi kültür üretimi çarkını oluşturmuş ve bu alanlara entegre edilmiştir. Gerçekten de telefon uygulamaları ile oluşturduğumuz bu imgeler yeni bir kültürün doğmasına sebep olmuştur. Nitekim konsol tabanlı uygulamalar artık insanlar tarafından pek fazla kullanılmamaktadır. Şuan ASCII uygulamalar sadece programlama ve diğer bilgisayar işlemlerini kapsayacak uygulamalar ile ilgilenen insanların kullanım alanları olarak sınırlandırılabilir. Günümüzde ise görsel tabanlı uygulamalar daha çok ilgiyi cezbetmektedir.

KAYNAKÇA

1. Carlsson A., Miller, A. Bill, (2012). "Future Potentials for ASCII Art", CAC.3, Paris, France.
2. Christiane, P., (2006). "Digital Art", Thames & Hudson.
3. Chung M. ve Kwon T., (2022). "Fast Text Placement Scheme for ASCII Art Synthesis", Department of Computer and Software, Hanyang University, Seoul-South Korea.
4. Frank P., (1997). "Art of the Electronic Age", Thames & Hudson.
5. Geçen, F. (2019). Tasarımsal ve Digital Ortamda Yapılan Tipografik Portrelerin Resimsel ve Grafiksel Değerlendirilmesi, Social Sciences Studies Journal, Vol:5, Issue:30 pp.476-482.
6. Geçen, F., (2021). "Sanat ve Estetik", *Sanat Alanları İle A'dan Z'ye Sanat*, s. 151-161, yay. haz. F. Geçen – A. Aytacı, gece kitaplığı, Ankara.
7. Lieser, W., (2009). "Digital Art", Langenscheidt: h.f. ullmann.
8. Moritsugu, S. (2000). "Practical UNIX", Que Publishing. ISBN 9780789722508.
9. Reichardt, J. (1974). "Twenty years of symbiosis between art and science". Art and Science.
10. Reimer, J. (2007). "A history of the Amiga, part 4: Enter Commodore".
11. Xuemiao X., Linyuan Z., Minshan X., Xueting L., Jing Q., and Tien-Tsin W., (2017). "ASCII Art Synthesis from Natural Photographs", IEEE Transactions on Visualization And Computer Graphics, Vol. 23, NO. 8
12. Wands, B. (2006). "Art of the Digital Age", Thames & Hudson.
13. Yazar, T., Geçen, F. (2019). Görsel Sanatlarda Evrensel Dil ve Sanatsal Sembolizm, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Vol:11, Issue:61 pp.556-567.
14. Yazar, T. (2021). "Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Sanatı", *Sanat Alanları İle A'dan Z'ye Sanat*, s. 417-431, yay. haz. F. Geçen – A. Aytacı, gece kitaplığı, Ankara.
15. https://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art, Erişim: 08.09.2021
16. <https://www.lexico.com/definition/illustration>, Erişim: 09.09.2021
17. <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>, Erişim: 08.09.2021
18. <https://www.prospects.ac.uk/job-profiles/illustrator>, Erişim: 09.09.2021
19. https://www.wikiwand.com/en/Illustration_, Erişim: 29.06.2022
20. <https://www.mycomicshop.com/search?TID=21577845>, Erişim: 20.05.2022
21. <https://creativenerds.co.uk/inspiration/25-beautiful-examples-of-typography-portraits/> akt; Geçen, 2019: 480, Erişim: 25.05.2022