

Identity and Representation Problems of Pixel Art

Adviye Ayça Ünlüer^{1*}

¹: Yıldız Technical University, Faculty of Art and Design, Department of Communication Design, İstanbul.

*: Corresponding Author, ayca.unluer@gmail.com.

Abstract

Today, digital arts are moving into the boundaries of universal arts and this brings up many unanswered questions; such as how to exhibit 3D graphics or interactive works in museums and how to preserve and copyright video games. When it comes to one of the oldest of digital arts, namely pixel art, a major question still stands: What is pixel art? Used by many in many different mediums, some pixel artists put very strict rules on what works can be called pixel art, while others simply ignore them. Can pixel art survive by itself? Do mixed techniques misrepresent pixel art? In this article, these questions that have been discussed within closed pixel art communities for several decades will be addressed. Pixel art exhibition criteria in various gallery sites and their effects will be observed under different aspects and a series of design guidelines will be presented.

Keywords: Digital Art, Communication Design, Social Media

Suggested Citation

Ünlüer, A. A. (2017). Identity and Representation Problems of Pixel Art. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), 211-223.

Identity and Representation Problems of Pixel Art

Extended Abstract

Introduction

Today, digital arts are moving into the boundaries of universal arts and this brings up many unanswered questions; such as how to exhibit 3D graphics or interactive works in museums and how to preserve and copyright video games.

One of the earliest of the digital visualization techniques, pixel art, comes along with many questions when it comes to online exhibition; the most important being what its definition is.

Being created with earliest computer technology, pixel art is characterized over many limitations. Yet, as it is becoming popular once again along with mobile applications, technological restrictions do not apply and pixel art is being used within many different mixed techniques, which is only natural. However, in terms of introducing pixel art to masses, mixed media holds the risk of shrouding the character of the art, misrepresenting it. On the other hand, refusing mixed media all together prevents embracing new and unconventional artists.

Methodology

The research question of this study is two-fold. Firstly, a clear definition of pixel art must be made, to separate and position it amongst other digital visualization techniques. In order to do this, the characteristics of the technique needs to be clarified.

The characteristics of pixel art were addressed under several different perspectives:

What are the distinctive features of pixel art?

What are the advantages, disadvantages and common areas of use of pixel art?

What other techniques are often confused as pixel art?

What other techniques are often mixed with pixel art in mixed media works?

Throughout finding the answers to these questions, a clearer perspective on why pixel art should be treated differently, is

also being answered. In short; pixel art is characterized with its limitations of the technology level of the period it was first used.

Secondly, the problems and dilemmas in current presentation of pixel art must be identified. In order to do this, various research was conducted.

Views from several generations of pixel artists were taken via interviews and web forum discussion. While most of these artists were the members or moderators of pixel art communities, a few mixed media users and physical pixel artists were also contacted with. They had many differing and even some seemingly contradicting requirements, but some general terms could be made.

Habits of several classes of visual communication design students were observed. In short, the students are always affected by the visual quality that can be achieved with pixel art, but when it comes to practicing the technique, most students that are used to conduct other means of digital art have a hard time in adapting to the limitations of pixel art. Some of them tend to use the tools that eliminates certain characteristics of pixel art, thus never learning how to achieve the visual quality that they admire.

Many of the online digital art gallery sites, both mixed media and pixel art oriented are observed for the way that they present and introduce pixel art. The current situation is addressed from three perspectives: Introducing pixel art to masses, bringing pixel artists from all experience levels together and guiding beginners. Positive and negative aspects of various sites have been pointed out.

Lastly, the habits of the digital art audience have been observed, specifically if and how they know about pixel art.

Result and Discussion

The observation of the current condition has reduced these questions:

How can pixel art be introduced to wider masses?

Should pixel art exhibited alongside all digital media or separately?

Should mixed techniques be accepted as pixel art in the gallery sites?

How can the works of past and late pixel artists be included in these galleries?

How can beginners communicate and ask for help better?

In order to act as a basis for our design guideline proposal, a set of principles has been set as an answer to these questions.

Firstly, pixel art, while it can be exhibited in any media or web site, is best introduced in sites that primarily focus on it. But such sites should be embracing, rather than conservative. The biggest concern comes with the mixed media. The path to solution should not pass through trying to prevent it being used within mixed media, but rather trying to preserve a private space for pure pixel art, while also acting as a hub for par-

allel and mixed techniques.

Separately exhibiting pure and mixed art would also help the beginners. The sites should be embracing for beginners as well; especially by categorizing their works that do not fit the so called rules of pixel art, rather than rejecting them all together. This way, they can still get comments and help from more experienced artists.

Finally, as the technique's origins date back to thirty years ago, many important works can not be uploaded to the galleries by their artists. Therefore, the works of non-registered users should be allowed to be exhibited by being uploaded by other users with credits given.

A set of design guidelines have been composed according to these principles. They have been included in a questionnaire for the users of the most popular pixel art hub and the feedback has been generally favorable changing between 62 to 92 percent positive.

Bir Sanat Dalı Olarak Piksel Sanatının Kimlik ve Temsil Sorunları

Adviye Ayça Ünlüer^{1*}

¹: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul.

*: Sorumlu Yazar, ayca.unluer@gmail.com.

Özet

Dijital sanatların, sanat çevrelerinde kabul görmeye başladığı günümüz sanat ortamında, bu çerçevedeki işlerin geleneksel sanatlardan farklı doğası, pek çok sorunu da beraberinde getirmektedir. Konvansiyonel ya da çevrimiçi müzelerde üç boyutlu grafiklerin ya da interaktif işlerin nasıl sergileneceği; video oyunlarının saklanma ve telif problemleri, yeni birer tartışma alanı doğurmaktadır. Söz konusu, dijital sanatların en eskilerinden biri olan piksel sanatı olduğunda ise temelde bir soru yatmaktadır: Piksel sanatı nedir? Kullanım alanı oldukça çeşitli olan bu dal, uygulayıcıları tarafından çok spesifik değerlerle tanımlanabilmektedir. Peki, diğer tekniklerle birleştirildiğinde piksel sanatı hala aynı kategoride kalabilir mi ve karışık medya kullanımının yaygınlaşması, bu sanat dalının tanınırlığına zarar verir mi? Bu yazıda, piksel sanatı komünlerinde onlarca yıldır tartışılmakta olan bu sorular, hem düşünsel, hem de işlevsel boyutu ile ele alınacaktır. Mevcut çevrimiçi galerilerde piksel sanatı sergilenme kriterleri ve bunların getirdiği olumlu ve olumsuz etkiler, farklı başlıklar altında incelenerek, galeri siteleri için bir tasarım kılavuzu sunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, İletişim Tasarımı, Sosyal Medya

Önerilen Atıf

Ünlüer, A. A. (2017). Bir Sanat Dalı Olarak Piksel Sanatının Kimlik ve Temsil Sorunları. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), 211-223.

1. GİRİŞ

1.1. Pksel Grafiklerin Kısa Tarihi

Bilgisayar teknolojisi henüz emekleme çağındayken, grafik çıktılar için farklı teknikler denenmiştir. LED ampüller, vektörel ışınlar gibi alternatiflerin arasında kalıcı olan ise, ekranı ufak kutucuklara bölerek, farklı renkler yansıtmak ile gerçekleştirilen piksel teknolojisi olmuştur (Lyon, 2006).

Ekranlarda kullanılabilen renk sayısının kısıtlı olması ve çözünürlüklerin çok düşük olması, belirgin bir grafik tarzı dayatmıştır. Geleneksel sanatlardan kanaviçe ya da mozaik ile kıyaslanabilecek bu tarz (Markus, 2015), önceleri oldukça primitif bir yapıdadır; öyle ki 1970'lere kadar piksel bazı grafik oluşturmak için bir arayüz henüz geliştirilmemiştir. Ancak yıllar içinde, hem teknolojinin gelişmesi ve popülerleşmesi, hem de bu alanda çalışan grafik sanatçıların deneyim kazanması ile, şartların dayattığı bu tarzın 1980'li yıllara gelindiğinde kendi izleyici kitlesi oluşmaya başlamıştır. Bu sürdürülmüştür.

1.2 Pksel Sanatının Yeniden Yükselişi

Günümüzde akıllı telefonların önlenemez yaygınlaşması ve küçük boyutlu ekranlar için grafik üretilmesi gerekliliği, piksel sanatını yeniden popüler bir teknik haline getirmiştir (Hausfeld, 2016). Ayrıca günümüzün getirdiği teknik olanaklar, bu dalın pek çok başka teknik ve teknoloji ile birlikte kullanımının da önünü açmıştır.

Günümüzde önemli bir tartışma konusu olmakla birlikte (Iqani, 2011), genel kanı dijital görselleştirme tekniklerinin birer sanat dalı olduğu yönündedir (Zagrobelna, 2014) ve geçtiğimiz yıllarda pek çok müzenin koleksiyonlarında yer bulmaya başlamıştır. Pksel sanatı da bu dallardan biridir (Sağlamtimur, 2010). Ancak yapısı, gelişim süreci ve bilinirliğinin az olması gereği piksel sanatının diğer dallardan ayrımı güç olabilmektedir.

2. Pksel Sanatının Tanım Arayışı

Pksel sanatını diğer dijital ortamların yanı sıra doğru konumlandırılabilmesi için, öncelikle ne olduğunu doğru tanımlamak gerekir. Bu sanatın tanımı, günümüzde sanatçı-

yüzden, "pksel sanatı" teriminin oluşmasının da bu yıllara denk gelmesi şaşırtıcı değildir (Goldberg, 1982).

1990'lara gelindiğinde, piksel sanatçıları pek çok teknik geliştirmiş ve çok daha yumuşak görünümlü görseller ortaya koymaya başlamışlardır. Ancak 1990'lı yılların ortasında üç boyutlu grafiklerin, dijital resim ve dijital fotoğrafın teknolojik alt yapılarının oluşması, piksel sanatına duyulan ihtiyacı hızla azaltmıştır. Pek çok grafik sanatçısının zahmetli ve kısıtlı bulduğu bu dal, tıpkı 8-bit müzik gibi nostaljik bir hobi olarak (Kingsmill, 2013), bazı komünler tarafından sürdürülmüştür. Elbette bunun altında, bu görsel tarzın kimi kitleler tarafından arzulanmasının yanı sıra, çeşitli kullanımsal avantajları da yatmaktadır (Byford, 2014). Yine de bir dönem daha güncel dijital sanatların yanında piksel sanatı, adeta unutulmaya yüz tutan ve korunmaya çalışılan bir geleneksel sanat dalı gibi

olarak tartışılmekteyse de akademik mecrada henüz kendisine yer bulabilmiş değildir.

Görsel olarak tüm diğer tekniklerden kolayca ayırt edilen piksel sanatının terminolojik olarak tanımı henüz üzerinde fikir birliğine varılmış bir konu değildir. Yine de şu tanım, pek çok sanatçı tarafından kabul görmektedir: "icra esnasında eser sahibinin her daim piksel seviyesinde hakimiyet sahibi olduğu dijital görselleştirme tekniğine piksel sanatı denir" (Tanner, 2010). Ancak elbette bu tanım tekniğe yabancı olanlar için hem anlaşılmaz, hem de yetersiz olabilmektedir. Daha açık ve doğru bir tanımlama yapabilmek için, bir teknik olarak tüm karakteristiklerini ortaya çıkarmak gereklidir.

2.1 Pksel Seviyesinde Hâkimiyet Nedir?

Pksel seviyesinde hakimiyet, bir imaj oluşturulurken her bir pikselin kullanıcı kontrolünde, bilinçli olarak yerleştirilmiş olması ve ihtiyaç duyulduğunda geriye dönüp kolayca değiştirilebilir olmasıdır. Bir başka deyişle imajın hiç bir yerinde bir yazılım tarafından otomatik atanmış ya da kontrolsüz hamlelerle konulmuş bir piksel olmamalı, her bir piksel ayırt edilebilir olmalıdır.

Identity and Representation Problems of Pixel Art

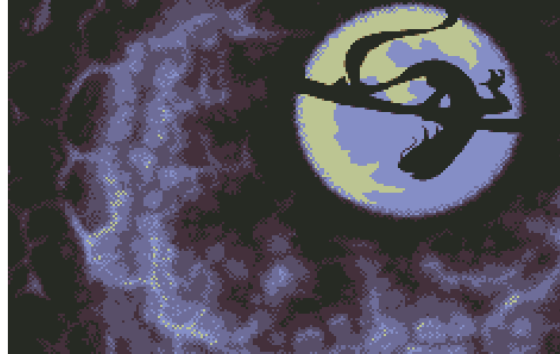
Bunun için de öncelikle her dokunuşta tek renk kullanılmalı ve geniş alan doldurulması hariç her piksel yakınlştırılmış bir görüntüde tek tek yerleştirilmelidir. Bu kulağa oldukça zor gelebilir, ancak piksel sanatı kullanımının ideal olduğu küçük boyutlu imajlarda, diğer dijital görselleştirme tekniklerine göre daha efektiftir.

2.2. Piksel Sanatının Ayırt Edici Özellikleri

Bir piksel sanatı imajı diğer dijital tekniklerden ayırt eden bazı özellikler vardır. Bu özellikler, genellikle imajı oluşturan kişinin imajdaki her pikseli bilinçli yerleştirdiğinin göstergeleridir.

İlk ve en belirgin özellik, imajda kullanılan toplam renk sayısıdır. Bilgisayar teknolojisinin günümüzdeki kadar gelişmemiş olduğu 80'li yıllarda, monitörde aynı anda

gösterilebilen renk sayısı kısıtlı idi. Bu yüzden bu dönemlerde piksel sanatı, teknolojinin el verdiği oranda, 4, 16, 32, 64 gibi sayılarda renk ile yapılabiliyordu. Bu durum, getirdiği dezavantajın yanısıra, kullanılan her rengin sanatçının kontrolünde kalmasını da sağlamaktaydı. Yine bu kısıtlılığın bir getirisi olarak pek çok görselde, bir rengin birden fazla amaçla kullanılabilirdiği görülmektedir. Örneğin piksel sanatında kullanılan kısıtlı renk paletlerinin renk rampalarında, bir rengin farklı koyuluktaki halleri, aynı tonda değildir. Kimi durumlarda kahverengi ile başlayıp, kırmızı ile devam eden bir rampa, en açık renkte sarıya dönebilmektedir (Şekil 1). Bu tekniğin adı "ton kaydırma"dır ve imajlarda monotonluğu bozmakta, farklı etkiler yaratmaktadır. Ayrıca bir renk geçişini yumuşatmak için iki renk arasına, her iki renkten de farklı tonda ama ara koyuluk değerinde başka bir renk koyulabilmektedir



Şekil 1. Ton kaydırma ile oluşturulmuş bir renk paleti ve kullanımı - A. Ayça Ünlüer

Bu tipte renk çeşitlilikleri, izleyici algısını yönlendirmeye yöneliktir ve piksel sanatının tarzını çekici kılan özelliklerden biridir. Pek çok piksel sanatçısı, bir empresyonizm yan dalı olan pointillizmden de etkilenmektedir (McCallum, 2014).

Bahsedilen bu renk hakimiyetini sağlayabilmek için, günümüzde 80'ler teknolojisinin gerektirdiği renk kısıtları olmamasına rağmen genellikle 64 renkten fazlası aynı imajda kullanılmamakta, küçük boyutlu imajlarda bu sayı 10 ila 20 arasına kadar düşmektedir. Bir imajda, çok fazla renk kullanılmış olması, renklerin bilinçli olarak yerleştirilmemiş olduğunu düşündürmektedir.

Ancak renk sayısı tek başına yeterli bir gösterge değildir. Zira günümüz grafik

programlarında otomatik olarak imajların renklerini düşürülebilmektedir. Elbette bu durum imajı, sanatçının kontrolü dışında bozmaktadır. Genellikle uzman gözler, renk sayısı yazılımlarla düşürülmüş imajları ayırt edebilmektedir.

2.3. Piksel Sanatı Kullanımının Avantajları

Piksel sanatı tekniğine sadık kalındığında, diğer imaj tekniklerinin pek çoğunda olmayan bazı avantajlar ortaya çıkmaktadır.

- Piksel sanatı, özellikle mobil ekranlar gibi kısıtlı görsel alanlarda, bulanık olmayan detaylı görseller yarabilmek için çok uygun bir tekniktir (Yue, 2012).

- Piksel sanatının kontrollü tekniği sayesinde, küçük bir ya da bir kaç parça imajı tekrar ettirerek büyük

alanları kaplamak, ya da bu tekniikle büyük imajlar yaratmak mümkündür (Şekil 2).



Şekil 2. Tekrarlayan imajlar ile yapılmış bir çalışma - Stefan Bogdanovic

- Az sayıda renk kullanımı bir imajın içindeki kompozisyonu ya da grup halinde kullanılan birden fazla imajı, benzer renk kullanımı sayesinde görsel olarak ilişkilendirir.
- Tekniğin yukarıda bahsi geçen "piksel seviyesinde hakimiyet" prensibi sayesinde, piksel sanatı üretirken, ürettikten sonra ve hatta başka bir sanatçının ürünü üzerinde, her türlü değişikliği yapmak zahmetsizce mümkün olmaktadır.
- Dijital resim ya da fotoğraf gibi diğer piksel bazlı tekniklere göre piksel sanatı ile animasyon üretmek çok daha pratiktir.
- Piksel sanatı tekniği ile birden çok sanatçı aynı görsel dili kullanan işler

üretebilmektedirler. Bu yüzden bilgisayar oyunları ya da interaktif projeler gibi bir grup sanatçının bir arada çalışmasını gerektirecek projelerde piksel sanatı kullanımı, ortak görsel tarzı korumak açısından uygun bir teknik olabilmektedir.

- Aynı şekilde bir başka sanatçının beğenilen tekniğini taklit etmek, diğer pek çok görsel sanata oranla piksel sanatında çok daha kolaydır.
- Piksel sanatı üretiminde, görsel sanatçılara dair bilgi ve tecrübenin faydası olduğu bir gerçektir. Ancak tekniğin uygulanışı gereği, üstün bir el yeteneğine ya da teknik donanıma gereksinim duyulmamaktadır.

2.4. Piksel Sanatı Kullanımının Dezavantajları

- Piksel sanatı tekniğinin kısıtları gereği, büyük boyutlu imajların üretiminde diğer dijital tekniklere oranla fazlasıyla zahmetli olabilmektedir. Genellikle piksel sanatı ile üretilen imajlar, büyütülerek kullanılmakta ve piksellerin

rahatlıkla görülmesi sağlanarak teknik ön plana çıkarılmaktadır (Şekil 3). Bu durum, gerçekçi görüntü arzulan büyük boyutlu imajlarda istenilen sonucu vermemektedir.



Şekil 3. Büyütülmüş bir piksel sanatı çalışması - Tomasz Mielnik

Identity and Representation Problems of Pixel Art

- Piksel sanatı, yazılımsal olarak boyutlandırıldığında, döndürüldüğünde ya da eğildiğinde vektörel imajlar gibi uyum gösterememekte ve yapısal olarak bozulmaktadır. Yine de pek çok uygulamada bu şekilde kullanılmaktadır.
- Ayrıca günümüzde kullanılan bazı popüler imaj sıkıştırma teknikleri, piksel sanatı yapısına uygun değildir. Her ne kadar piksel sanatı doğası gereği en düşük dosya boyutlarına sahip imajları oluştursa da, bazı online platformlarda varsayılan olarak kullanılan imaj sıkıştırma

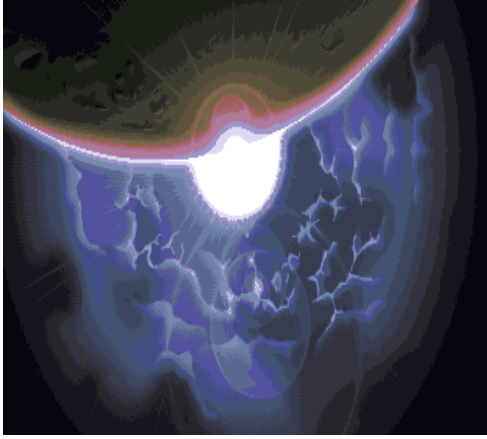
teknikleri, piksel sanatı imajları görece olarak daha fazla bozmaktadır.

- Günümüz grafik programlarının sunduğu kolaylaştırıcı tekniklerin pek çoğu piksel sanatı tekniğine uygun değildir (Kuo, 2016). Örneğin özel fırçalar, yarı-şeffaf katmanlar, otomatik kırıklık giderme, renk rampaları, filtreler, piksel sanatı tekniğine uygun değildir. Bu yüzden günümüzde pek çok alanda, piksel sanatı farklı dijital imaj teknikleri ile karıştırılarak kullanılmaktadır.

2.5. Piksel Sanatı ile Paralellikler Taşıyan Diğer Teknikler:

2.5.1. İndeks boyama

Piksel sanatı gibi kısıtlı bir renk paleti ile çalışılan, ancak dijital resim teknikleri ile, yani özel fırçalar ile çalışılan tekniğe indeks boyama denir. Bu teknik, piksellerin kullanıcı kontrolünde yerleştirilmesi açısından piksel sanatı ile örtüşmektedir ve çıkan imajlarda bu durum uzman gözlerle görülebilmektedir. Ayrıca bu teknik, piksel sanatı yöntemleri ile birlikte de kullanılabilir (Şekil 4.).



Şekil 4. İndeks boyama tekniği ile yapılmış bir imaj - A. Ayça Ünlüer

2.5.2. Oekaki

Bu teknik, genellikle piksel sanatında da kullanılan, tek piksellik fırçalar ve alan doldurma araçları ile gerçekleştirilir, ancak

piksel seviyesinde ince ayrıntısına girilmez. Kullanılan araçtan bağımsız olarak Oekaki, yapım tekniği olarak piksel sanatından farklılaşmaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Oekaki tekniği ile yapılmış bir imaj - A. Ayça Ünlüer

2.5.3. Voxel

Piksel'in üç boyutlu karşılığına Voxel denir. Voxeller, üç boyutlu ortamda, pikseller gibi koordinatları olan eşit boyutta küplerdir ve bunlarla piksel sanatına benzer bir yöntemle üç boyutlu imajlar elde edilebilir. Günümüzde, özellikle Minecraft ile büyük bir popülerlik kazanan (Overby, 2015) bu yöntemle, "üç boyutlu piksel sanatı" da denmektedir (Şekil 6).



Şekil 6. Voxel tekniği ile yapılmış bir 3 boyutlu model.

2.5.4. Grafik tasarımda piksel kullanımı

Günümüzde, özellikle dijital ortamı temsil eden grafik tasarımlarda piksel benzeri kareli tasarımlar sıkça kullanılmaktadır. Bu tasarımlar piksel sanatı benzeri görsel öğeler barındırmakla birlikte, teknik olarak tamamen farklıdır (Şekil 7).



Şekil 7. Grafik tasarımda piksel kullanımına bir örnek.

2.5.5. Fiziksel teknikler ve kanaviçe, mozaik, boncuk gibi geleneksel sanatlar

Piksel sanatının ilham aldığı geleneksel sanatların başında kanaviçe, mozaik ve boncuk gelmektedir. Küçük renkli noktalardan imaj oluşturulan bu sanatlar, fiziksel ortamda gerçekleştirilmelerine rağmen piksel sanatı ile pek çok ortak teknik barındırırlar. Günümüzde bu sanatlar, piksel sanatından alınan ilhamlarla da farklılaştırılmaktadır (Kuo, 2015) (Şekil 8).



Şekil 8. Mark Bern'e ait üç boyutlu bir çalışma; bir kanaviçe deseni ve bir mozaik çalışması.

2.6. Piksel Sanatı İçeren Karışık Teknikler

Piksel sanatı, tüm diğer dijital görselleştirme teknikleri (fotoğraf, dijital resim, vektörel ve 3D imajlar) ile birlikte kullanılabilir. Ancak bu birlikte kullanımın pek çok farklı şekilde olabilmektedir. Bu karışık teknikleri sınıflandırmak gerekirse:

2.6.1. Renk azaltma

Başka bir teknikle hazırlanmış bir imaj, piksel sanatı ile hazırlanacak bir görselin içine dahil edilmek istendiğinde, renk sayısı bir

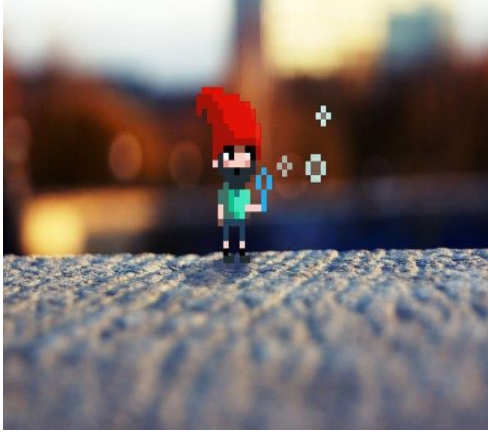
yazılımla azaltılabilir (Gerstner, 2012). Bu yöntem piksel sanatı işlerin kısıtlı renk paletine uyum sağlanması açısından sonuç verse de, görsel teknik olarak çok farklı ve yapay sonuçlar verir.

2.6.2. İç içe kullanım

Piksel sanatı, diğer dijital görselleştirme teknikleri ile birlikte bir imaj oluşturmak için kullanılabilir. Bu, diğer bir tekniğin üzerine

Identity and Representation Problems of Pixel Art

piksel sanatı yapılarak olabileceği gibi, piksel sanatı ile yaratılmış bir imajın dış teknikler ile editlenmesi ile de gerçekleştirilebilir (Şekil 9).

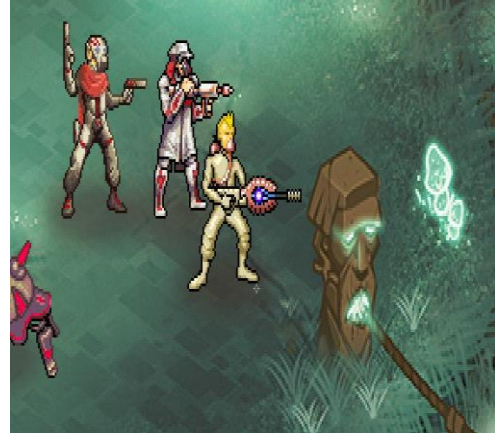


Şekil 9. Fotoğraf üzerine piksel sanatı uygulaması - Karina Dehtyar

2.6.3. Aynı proje içinde kullanım

Pek çok interaktif projede, farklı bir görsel teknikle yaratılmış arka planlar üzerinde

hareketli objeler (örneğin karakterler) piksel sanatı ile yapılmaktadır (Şekil 10).



Şekil 10. Piksel sanatı ile dijital resim tekniğinin aynı projede kullanımı - A. Ayça Ünlüer

2.6.4. Harita kullanımı

Üç boyutlu ortamda piksel sanatı, detaylı kaplama görselleri yapmak için kullanılabilir.

3. Piksel Sanatının Kimlik ve Kategorizasyon Sorunu

Piksel sanatının avantaj ve dezavantajlarını göz önünde bulundurduğumuzda, bu tekniğin belirli medyalara ve kullanımlara daha uygun olduğu görülmektedir. Bu yüzden piksel sanatı için web ortamında, tıpkı diğer dijital teknikler (örn. Fotoğraf, 3D modelleme, Dijital Resim) gibi, bu sanata odaklanan tartışma platformları ve galeriler oluşmaktadır. Bu platformlarda, bireyler işlerini paylaşmakta, yapım aşamasındaki işleri için kritik istemekte, ortak projeler geliştirilmekte ve piksel sanatı üzerine tartışmalar sürdürülmektedir.

Bu tartışmaların başlıcalarından biri de piksel sanatının ve ağ üzerindeki piksel sanatı platformlarının kimliği üzerinedir. Pek çok kişi, karışık teknikli işlerin ve piksel sanatı ile benzeşen tekniklerin bu dala dahil edilerek piksel sanatı tanımının geniş tutulmasını isterken; pek çok kişi de piksel sanatının

sadece yukarıdaki kurallara göre yapıldığı zaman piksel sanatı kabul edilebileceğini savunmaktadır.

Her iki görüşün de bu sanat dalının yaygınlaşması yönünden olumlu ve olumsuz etkileri söz konusudur. Bu yazının bir amacı da bu etkileri tartışmak ve piksel sanatının daha sağlıklı şekilde yaygınlaşmasına katkıda bulunmaktır.

Bu görüşlerin olası etkilerini değerlendirirken önemli değişkenler şu başlıklar altında toplanabilir:

- Piksel sanatını geniş çevrelere tanıtmak
- Her deneyim seviyesinden piksel sanatçıların ortak platformlarda bir araya gelmesi
- Piksel sanatı kullanımının yaygınlaşması ve yeni başlayanlar için piksel sanatı eğitimi

3.1. Piksel Sanatını Geniş Çevrelere Tanıtmak

Piksel sanatı, diğer dijital görselleştirme tekniklerinin yanında bilinirliği daha az olan bir tekniktir. Dahası, dijital sanat ve tasarım çevrelerinde duyulmuş olmakla birlikte,

özellikleri ve teknikleri bilinmemektedir. DeviantArt, Tumblr gibi popüler karma dijital sanat platformlarında ve Twitter, Reddit,

Instagram gibi sosyal medya platformlarında gün geçtikçe daha fazla yer buluyor olması, elbette piksel sanatının daha fazla duyulması için önemli bir gelişmedir. Ancak bu durumun bazı yetersizlikleri de vardır.

Öncelikle bu platformlar, izleyicilerin ya da sanatçıların teknik öğrenmesi ya da yardımlaşması için çok uygun ortamlar değildir. Bu yüzden, bu platformlardaki paylaşımlar, sanatçılar arası iletişimin düşük olduğu, izleyiciler arasında aşinalık kazandırmaktan öteye gitmeyen bir tanıtım aracı olmaktadır.

Dahası, bu platformlar, tüm karışık teknik kullanımlarına izin vermekte; yukarıda bahsi geçen özelliklere uygunluk gözetmemekte ve bunlarla ilgili izleyicilere herhangi bir bilgilendirme sunmamaktadır. Doğrusu, bu platformlar piksel sanatı ya da diğer tekniklerin doğru tanıtımı açısından böyle bir misyon da üstlenmemektedir. Ayrıca bu platformlarda bir işin kategorisi moderatörler tarafından değil, kullanıcı tarafından belirlenmektedir ve yukarıda bahsi geçen

bazı benzer teknikler de piksel sanatı kategorisinde sunulmaktadır. Bu yüzden bu platformlar, piksel sanatının geniş kitleler tarafından duyulmasına en büyük katkıyı sağlamakla birlikte, bunlar üzerinden piksel sanatını doğru şekilde tanımak ya da öğrenmek mümkün olmamaktadır. Ayrıca piksel sanatı, diğer bazı teknikler kadar yaygın olmadığı için, izleyicilerin gözünden kaçabilmektedir.

Bunların yanında piksel sanatına özel platformlar da bulunmaktadır. Pixel Joint, Pixelation gibi bu platformlarda piksel sanatı yapmak için pek çok yardımcı doküman bulunmasının yanı sıra, aktif olarak piksel sanatı işleri üzerine tartışmak, işleri çevrimiçi olarak sergilemek ve profesyonel ya da hobi amaçlı pek çok aktivite bulunabilmektedir. Bu platformlarda ise karışık teknik kullanılan işler ya da farklı medyalar kabul görmemektedir. Bu durum da pek çok sanatçıyı dışarıda bırakmaktadır. Ayrıca bu platformlar, tek bir tekniğe odaklandıkları için tüm teknikleri içerek platformlar kadar popüler olamamaktadır.

3.2. Her Deneyim Seviyesinden Sanatçının Bir Araya Getirilmesi:

Piksel sanatına özel platformlarda, pek çok deneyim seviyesinden sanatçı bir araya gelebilmekle birlikte, belirgin bir eksik gözlemlenmektedir. Piksel sanatının, deyim yerindeyse altın çağı olan 1990'lı yılların piksel sanatçıları, Deviant Art gibi serbest platformlarda yer aldıkları halde; dönemin teknolojik koşullarının izin verdiği ölçüde karışık teknik kullanmakta beis görmedikleri için, genellikle piksel sanatına özel platformlara rağbet göstermemektedirler. Bu

yüzden o dönemin sanatçıları ile 2010 sonrası kuşak arasında bir iletişim sağlanamamaktadır. Bu tartışma konusu açıldığında 1990'lı yılların sanatçıları; piksel sanatının zorunluluklardan doğduğunu ve teknolojik olanakların, piksel sanatı estetiği sınırları içerisinde kalmak koşuluyla kullanılmasının doğru olduğunu savunmaktadırlar. Bu görüş de dikkate değerdir.

3.3. Piksel Sanatı Kullanımının Yaygınlaşması ve Yeni Başlayanlar için Piksel Sanatı Eğitimi

Çevrimiçi piksel sanatı platformlarında, karışık teknikli işlerin de yer alması, platform içeriğini şüphesiz zenginleştirecektir, ancak bir sorun da beraberinde gelmektedir.

YTÜ İletişim Tasarımı Programı Simge Tasarımı dersinde yapılan piksel sanatı çalışmalarında görülmüştür ki, piksel sanatının, yukarıda değinilen kural ve teknikleri, yeni başlayanlar için öğrenmesi ve uygulaması zor olabilmektedir. Bu yüzden yeni başlayanlar, karışık tekniklerin yardımını sıkça

kullanmaya meyilli olabilmektedir. Bu durum da ileri piksel sanatı tekniklerinin deneyimlenmesini engellemektedir.

Piksel sanatı platformlarında karışık teknikli işlerin çokça yer alması da bu negatif durumu kuvvetlendirmektedir. Öncelikle bu işlerin varlığı, yeni başlayanlara zor görünebilen ileri tekniklerin öğrenilmesini, gereksiz gibi gösterebilmektedir. Ayrıca yukarıda bahsedilmiş olan piksel bazlı işlerin incelenerek tekniğinin taklit edilebilmesi du-

Identity and Representation Problems of Pixel Art

rumu, karışık teknikli işlerde mümkün olmamaktadır. Yine aynı sebeple piksel sanatı platformlarına ilk defa giriş yapan pek çok yeni kullanıcının işleri, renk ve yöntem

kısıtlaması kriterlerine uygun olmadığı için reddedilmekte; bu durum da eğitici olmaktan ziyade demoralize edici bir etki taşımaktadır.

4. Sorunların Giderilmesine Yönelik Çevrimiçi Platform Yapısı Önerileri

Güncel durumda, piksel sanatının yaygın ve doğru tanıtılmasını sağlayacak çevrimiçi bir çözüm mevcut değildir. Hali hazırda popülerleşmiş, karışık sanat platformlarının yapısının kolay kolay değiştirilemeyeceği göz önünde bulundurulursa, olası bir çözüm, ancak piksel sanatı odaklı bir platformda bulunabilir.

Yaygın ve doğru tanıtılma kriteri ön planda tutulduğunda, piksel sanatı platformlarının daha kucaklayıcı olması gerektiğini görmektedir. Ancak bu gerçekleştirilirken, kullanıcıların odak noktası piksel sanatından kaymamalı ve ortalama izleyiciye piksel sanatının, karışık teknikler olmaksızın, ham halinin ne olduğu da gösterilebilmelidir.

Bunun için önemli bir hamle, karışık teknikli işleri, yalın işlerden ayrı galerilerde sergilemek olabilir. Bu galerilerin arama araçları, haftalık ve aylık ön plana çıkan işler sekmesi yalın piksel sanatı işlerin sergilendiği ana galeriden ayrı olmalıdır. Ancak bu tip bir çözümde galerilerden biri diğerini örtmemeli, ikinci plana itmemelidir. Aksi takdirde ikinci planda olan galeri sanatçılardan ve izleyicilerden rağbet görmeyebilir.

Aynı zamanda yeni kullanıcıların, piksel sanatı kriterlerine uygun olmayan işleri çevrimiçi galeriler tarafından reddedilmek yerine moderatörler tarafından ikincil bir galeriye kabul edilmelidir. Bu ikincil galerilerde olan işler, kullanıcının portföyünde farklı bir renk kodu ya da çerçeve ile işaretlenmelidir. Ayrıca kullanıcı isterse daha sonra iş üzerinde

gerekli değişiklikleri yaparak işini ana galeriye aldırma seçeneğine sahip olmalıdır. Bu yöntem sayesinde diğer kullanıcılar kriterlere uygun olmayan işlere de eleştiri ve önerilerini sunabilirler. Böylece, işleri topyekün reddetmenin aksine eğitici ve teşvik edici bir profil çizilecektir.

Günümüz sanat platformlarının pek çoğu; sanatçıların kendi işlerini yüklemesine dayanan bir galeri sistemi üzerine kuruludur. Bu durum da özellikle sanatlarını geçmişte icra etmiş, meslekten uzaklaşmış ya da hayatlarını kaybetmiş olan sanatçıların işlerinin bu platformlara yüklenmesini engellemektedir. En parlak dönemi 30 yıl öncede kalan piksel sanatı özelinde bakarsak, bu durumun önemi artmaktadır. Bu yüzden önerilen platformda galeri sistemi yalnızca kişisel yüklemelerden ibaret olmamalı, geçmişte yapılmış iyi örnekler, moderatörler tarafından kaynak ve tarih gösterilerek ve gerekli izinler alınarak galerilere dahil edilmelidir. Böylece, kuşatıcı bir yaklaşımla piksel sanatının doğuşundan günümüze evrimini aktaran bir akış izleyicilere ve sanatçılara sunulabilecektir. Ayrıca bu işlerin teknik çözümlenmesi yapılarak, yeni başlayanlar için örnek teşkil eden kaynaklar hazırlanabilir.

Tüm bu öneriler, Pixel Joint web sitesi moderatörlerine sunulmuş, moderatörler de siteyi geliştirmek üzerine üyelere sunulacak bir ankete bu önerileri altı soru altında eklemiştir. Sorulara %62 ile %92 arasında değişen olumlu yanıtlar alınmıştır.

Kaynakça

- Byford, S. (2014) Pixel Art Games Aren't Retro, They're the Future - It's Still Hip to Be Square in Video Games. www.theyerge.com
- Gerstner, T., DeCarlo, D., Alexa, M., Finkelstein, A., Gingold, Y., & Nealen, A. (2012). Pixelated Image Abstraction with Integrated User Constraints. *Computers & Graphics*. Cilt 37 Sayı 5 (s. 333-347)

- Goldberg, A., & Flegal, R. (1982) Pixel Art. *Communications of the ACM*, 25(12), 861-862.
- Hausfeld, R. (2016). Pixel Art: The Emerging Medium of the Pixel. www.whatapixel.com
- İqani, M. (2011) Breaking the Frame: Cultural Motivation in the Production of an Online Artwork - the Case of BoyBlack. *Critical Arts: A South-North Journal of Cultural & Media Studies*, 25(2), 207-226.

- Kingsmill, K. (2013) Retro Game Music Is a Chip off the Old Block. *Canberra Times*. Feb 28.
- Kuo, M., Lin, Y., Chu, H., Lee, R. & Yang, Y. (2015). PIXEL2BRICK: Constructing Brick Sculptures from Pixel Art. *Computer Graphics Forum*, 34(7), 339-348.
- Kuo, M., Yang, Y., & Chu, H. (2016). Feature-Aware Pixel Art Animation. *Computer Graphics Forum*, 35(7), 411-420.
- Lyon, R. F. (2006) *A Brief History of "Pixel"*. IS&T/SPIE Symposium on Electronic Imaging 2006.
- Markus, N., Fratarcangeli, M., Pandzic, I., & Ahlberg, J. (2015). Fast Rendering of Image Mosaics and ASCII Art. *Computer Graphics Forum*, 34(6), 251-261.
- McCallum, T. (2014). The Past, Present and Future of Pixel Art. www.idesigni.co.uk.
- Overby,, A. & Jones, B. L. (2015). Virtual LEGOs: Incorporating Minecraft into the Art Education Curriculum. *Art Education*, 68(1), 21-27.
- Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Tanner, L. (2010) Creating Pixel Art. www.pixeljoint.com.
- Yue, Y., Iwasaki, K., Chen, B., Dobashi, Y., & Nishita, T. (2012). Pixel Art with Refracted Light by Rearrangeable Sticks. *Computer Graphics Forum*, 31(2), 575-582.
- Zagrobelna, M. (2014) Is Digital Art "Real" Art? Facts and Myths About Digital Creating. www.designtutplus.com.