

Retro Kavramı Bağlamında İki Boyutlu Pksel Sanatta Estetik Algısı

Okaner OKAN¹

ÖZ

1990'lı yılların ortalarında üç boyutlu grafiklerin popülerleşmesi ve artırılmış gerçeklik uygulamalarına karşın, farklı bir gerçeklik algısı arayışı içinde olan oyunculara kapı aralayan iki boyutlu piksel sanatın tekrar yükselişe geçtiği görülmektedir. Temelinde dönemin sadeliğini yansıtmaması, oyuncularına nostalji yaşatarak onları geçmişe götürmesi ve sıcak hisler uyandırması nedeniyle estetik bir sürece olanak tanımaktadır. İki boyutlu piksel sanat, görüntü birimi tamamen piksel-lerden oluşan ve görüntü yazılımları ile yapılan tüm tasarım süreçlerini içerisinde barındırmaktadır. Bu pikseller üzerinde uygulanan oyunların tarihsel geçmişi yansıtarak retro bir olgu haline gelmesi, geçmişin stilize edilmiş bir temsili olarak karşımıza çıkmaktadır. Maddi canlanma, maddi olmayan canlanma ve gerçek canlanma kategorileri altında retro, tarih ve hafıza algısına estetiksel bir meydan okuyuşla gerçekliğin temel süreçlerine ve buna karşı direniş biçimlerine yol açmaktadır. Çalışma, gerçeklik kavramlarının dijital sanatta farklı bir noktaya evrildiği piksel sanatta retro kavramı aracılığıyla geçmiş trendlerin hangi estetiksel öğeler etrafında kullanıldığına dair bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Retro, İki Boyutlu Pksel Sanat, Dijital Oyun, Nostalji, Tasarım.*

Aesthetic Perception in Two Dimensional Art in the Context of Retro Concept

ABSTRACT

Despite the popularization of three-dimensional graphics and augmented reality applications in the mid-1990's, it is seen that two-dimensional pixel art, which opened the door to players in search of a different perception of reality, is on the rise again. Basically, it allows an aesthetic process as it reflects the simplicity of the period, takes the players to the past by giving them nostalgia, and arouses warm feelings. Two-dimensional pixel art includes all design processes made with image software, whose display unit consists entirely of pixels. The fact that the games applied on these pixels become a retro phenomenon by reflecting the historical past appears as a stylized representation of the past. Under the categories of material revival, immaterial revival and real revival, retro poses an aesthetic challenge to the perception of history and memory, leading to the fundamental processes of reality and forms of resistance to it. The study aims to provide a framework for the aesthetic elements around which past trends are used through the concept of retro in pixel art, where the concepts of reality evolve to a different point in digital art.

Keywords: *Retro, 2D Pixel Art, Digital Game, Nostalgia, Design.*

¹Öğretim Görevlisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, okaner@xeneon.net, ORCID: 0000-0002-8016-7745

Geliş Tarihi: 3 Kasım 2021, Kabul Tarihi: 28 Kasım 2021

DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v07i14006

GİRİŞ

Bilgisayarın doğuşu ile sanatın dijitalleşme süreci başlamış ve sanat dünyası için yeni kapılar açılmıştır. Sanatçılar yaşadıkları dönemlerin teknolojik gelişmelerini daima takip etmiş ve bu gelişmeleri kullanarak sanata farklı boyutlar kazandırmayı hedeflemişlerdir. Teknoloji ve geleneksel sanatın harmanlanması ile ortaya çıkan dijital sanatın, hayal gücünün sınırlarını zorlayan bir türü olarak ortaya çıkan piksel sanat, dönemin teknik yetersizliklerinden doğmuştur. Kelimenin tam anlamıyla dijital görselin en küçük yapı taşı olan piksel, böylelikle resmin kontrol edilebilir en küçük parçalarının bir araya gelmesinden oluşmaktadır.

Piksel sanat zaman içerisinde dijital oyunlar ile popülerleşerek bu alanda yapılan çalışmaları hızla artırmıştır. Piksel sanata olan ilginin artışı sanatçıların teknik sınırları zorlayarak kısıtlamalara rağmen estetikten en iyi şekilde yararlanmayı hedeflemelerini sağlamıştır. Bu gelişmeler dönemin unutulmaz tasarımları ve dijital oyunlarını ortaya çıkarmıştır.

Çalışma, gerçeklik algısı ve artırılmış gerçeklik kavramlarının dijital sanatta farklı bir noktaya evrildiği günümüzde gelecekteki tasarım uygulamalarının bir koşulu olarak piksel sanatta retro kavramı aracılığıyla geçmiş trendlerin hangi estetiksel öğeler etrafında kullanıldığına dair bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır. Bu sayede kültürel üretimin bir koşulu olarak şimdiki zamanda geçmişin kullanımı ve nostalji olarak geçmiş kaynaklarına değinerek retro akım ve alt kültür olarak retro üzerinden piksel sanatı yönlendiren trend mekanizmalarının Betimsel analiz yöntemi ile tartışılması hedeflenmektedir. Betimsel

analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin önceden belirlenen temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analiz türüdür. Bu analiz türünde temel amaç elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasına dayanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2003).

Eskiye Yeni Bir Bakış: Retro Stili

Tasarımcıların, tüketicilerde olumlu duygular uyandırmanın bir yolu olarak tasarımlarıyla geçmişe atıfta bulunması retro kavramını beraberinde getirmiştir. Yetmişli yıllardan beri, tasarımda tarihsel formları içeren, tüketicilerde nostalji duygusu yaratmaya yönelik olan ve markalar için özgünlüğü iletmede ortak bir strateji olarak kullanılan retro; başta moda olmak üzere tasarımla ilgili alanlarda tekrar eden bir trend olarak karşımıza çıkmaktadır (Holbrook, 1993; Breathnach & Dermody, 2013; Orth & Gal, 2014).

Kelime kökeni itibariyle geri, geriye doğru ve tersine gibi anlamları içeren retro (Akderin, 2018), geçmişte popüler olan renklerin, tarzların ve tasarımların yeni ürünlerde kullanılarak popüler kültürde yeniden dolaşıma sokulmasıdır. Retroyu tasarım süreci zarfında üç düzleme ayıran Maria Mackinney-Valentin (2010: 68-69), ilk süreci *Maddi Canlanma* olarak belirtmekte ve bu kategorinin fiziksel, maddi canlanma ile ilgili olduğunun altını çizmektedir. Maddi canlanmada popüler sistemin ve popüler olanın dışında kalan ve genellikle daha önce sahip olunan vintage malzemeler ve öğeleri içeren bu sürecin ardından *Maddi Olmayan Canlanma* kategorisi gelmektedir. Buna göre retro, eski tarzların veya görünülerinin yeniden

yorumlanması olarak görülmekte ve bu yorumlama süreçleri yeni tasarımlara dahil edilmektedir. Son olarak geçmişteki bir eğilimin gerçek anlamda canlanmasıyla ilgili olan Gerçek Canlanma kategorisi, geçmiş tasarım öğelerinin doğrudan bir kopya hissini içinde barındıran bir yapı taşımaktadır.

İçinde geçmişin öğelerini taşıyan retro tasarım, vintage ile karıştırılmasına rağmen, yeni tasarımların geçmiş tarzda sunulması ve tüketilmesi olarak özetlenebilmektedir. Retro, bu açıdan geçmiş, bugünü ve geleceği birbirine bağlar. Vintage parçaların zamanlararası bağlantı duygusu oluşturmaları neticesinde geçmiş ile gelecek arasında sembolik bir bağlantı yaratan retro, çeşitli nedenlerle tüketicilerine ve kullanıcılarına hitap etmektedir (Sarial-Abi vd., 2017: 184).

Günümüzde benzeri görülmemiş ve sürekli hızlanan teknolojik ilerlemeler sonucunda sanat, yanılısına arzusunu yitirmiş ve trans-estetik bir hale dönüşmüştür (Baudrillard, 2011). Gerçeklik arayışlarının hiper gerçekliğe dönüştüğü içinde bulunduğumuz zaman diliminde eser yalnızca bir kurgudan, stilden ve biçimden değil, aynı zamanda onu okuyanın düşüncesinde ve hislerinde pek çok farklı anlam oluşturmaktadır (Süar, 2017: 121). Dolayısıyla okuyucular/ kullanıcılar, sadece farklı estetiksel arayışlara değil, etik ve felsefi olarak da kendilerini anlamlandırabilecekleri tasarımlara da eğilim göstermektedirler.

Jussi Parikka (2012: 3), yalnızca geleneksel medya ortamlarının değil, aynı zamanda dijital ortamların da retro-kültürlerin doğal bir parçası gibi görüldüğünü

belirterek eskiye özlem duyulduğunu ve geçmiş güzellemesi yapıldığını belirtmektedir. Dominik Schrey (2014: 28), bu durumu analog nostalji olarak belirtmekte ve retro eğiliminin çağdaş medya kültürünü açıklayan dijitalleşme süreci içerisinde analog medyanın yaygın biçimde romantikleştirilmesi ve fetişleştirilmesinde bulunduğunu söylemektedir. Başlangıçta estetiği vurgulamak için ele alınan analog nostalji terimi, geçmişe dönük bir düşkünlük olarak tanımlanır.

Estetik yoluyla geçmişini yeniden yorumlamak olarak özetlenebilecek retro, nostalji ile devamlı olarak dirsek temasındadır. Sabine Sielke (2019: 15), nostalji ve retronun patlamakta olan modernleşme fenomenleri olduğunu ve bunun için popüler kültürün tasarım ve medya biçimlerine hakim olduğu bir retro estetiğin bulunduğunu belirtmektedir. Söz konusu hâkimiyetin yalnızca geleneksel veya dijital medya üzerinden değil; aynı zamanda Brexit veya Trump'ın siyaset tarzı gibi siyasi karar alma süreçleri üzerinden asla olmayan bir zamana özlemi de vurgulamaktadır. McDonalds'ın retro bir bakış açısıyla sınırlı sayıda müşterilerine sunduğu 1955 Burgeri veya eski moda şeker dükkânı tarzında tatlılarla dolu bir mağazayı örnekendirerek retro estetiğin yalnızca estetik bir kaygı değil, aynı zamanda popüler kültür ve ekonomiyle bağdaşan bir sürece uzandığını da göstermektedir.

Retro estetik, insanlar ve çevreleri arasında duygusal ilişkiler yaratır ve politik ve ekonomik olarak işleyen alanlar ile nesnelere ve medya ekolojilerinden oluşur (Guffey, 2006: 19). Zaman ve mekân, tarih ve hafıza algısına meydan okuyarak; modernitenin temel süreçlerine ve buna

karşı direniş biçimlerine yol açarlar (Sielke, 2019; Süar Oral, 2021). Dolayısıyla Retro estetiğin postmodernizm ile de bağı bulunmaktadır. Literatüre bakıldığında 17. yüzyılda tedavi edilebilir bir hastalık olarak kabul edilen nostalji (Fortier, 1999; Boym, 2009), 1950'lere ve 1960'lara kadar eve duyulan özlemle ilişkili olumsuz bir çağrışım oluşturan uzamsal bir terim olarak yer almıştır. Avrupa kültürünün yanı sıra Amerika ve Asya'daki sömürge ortamlarıyla da değişen kavram, yirminci yüzyılın sonunda post-kolonyal çalışmalarla birlikte yerinden edilme, sürgün ve diaspora ile ilişkilendirilen yurt özlemi ekseninde bir canlanma yaşamıştır (Davis, 1979; Walder, 2009). Son olarak pazarlamanın kullandığı bir tür araç olarak evrilen nostalji, tüketicinin kararlarını etkilediği ve arzu edilen durum olarak kabul edilmiştir (Baldwin, Biernat & Landau, 2015). Dolayısıyla nostalji ve retro estetiğin bu fenomenleri, tarihi yeniden yazmayı ve mitselleştirmeyi de içermektedir (MacKenzie & Foster, 2017: 208).

Dijital Sanat

İnsanın varoluşundan bu yana var olan sanat insana özgü bir kavram olarak, duygu ve düşüncelerin estetik algı dahilinde oluşturulmasıyla meydana gelen görsel ve işitsel çıktılar olarak tanımlanmaktadır (Parmak, 2018: 5). Dijital sanat ise dijital dönüşüme uğrayan yeni dünyanın sanatı olarak kabul görmektedir. Atan, Uçan ve Bilsen (2015: 2), sanayi devrimi sonrası modernizm akımının ortaya çıkması ile bilimin ve yeniliklerin önem kazanmasının ardından yaşanan teknolojik değişimin, sosyal yaşamı temeliyle etkilediğine ve bu değişimin sanatı da farklı bir noktaya taşıdığına vurgu yapmaktadır. Teknolojik gelişmelerin hızlanması ile geleneksel san-

at ve teknolojinin bir araya gelmesinden meydana gelen dijital sanatların teknolojinin yanı sıra geleneksel sanatlarda görülen temel özelliklerin öğeleri kullanılırken aynı zamanda, düşüncenin sınırlarını zorlayan bir hayal gücü ve yaratıcılığın önemli olduğu görüşü ayrıca kabul görmektedir (Sağlamtimur, 2010: 217). Ayrıca Parmak (2018: 6-7), dijital sanatı grafik arayüzleri yardımı ile fiziksel olarak var olmayan sanal nesnelere oluşturulması olarak tanımlarken, dijital sanatın bilgisayar grafiklerini, animasyonları ve tüm dijital medyaları içerdiğini belirtmektedir.

Nitekim dijital sanatların tarihine bakıldığında günümüzde dijital sanatları gerçekleştirmek için geçmişte sanatçıların kullandığı çalışma yöntemlerinin çoğunun kullanıldığı görülmektedir. 1950 ve 1960'lı yıllarda kişisel bilgisayarın henüz yaygınlaşmadığı dönemlerde bilgisayarlar büyük şirketlerin çalışma alanı halinde yer alırken, büyük oranda bilgisayarların işlem gücü askeri savunma projelerinin ihtiyaçlarına odaklanan bir yapı taşımaktadır. Bu nedenle sanatçılar, çalışmak için saatlik ücretler ile bu bilgisayarları kiralama yolunu tercih etmek zorunda kalmışlardır. O nedenle sanatçıların bilgisayarları resim ve sanat için kullanımlarında çok yüksek düzeyde bir tırtı ve merak duygusuna sahip olmaları gerekmiştir. (Colson, 2007:12).

Dijital sanatın gelişim süreci içerisinde ortaya çıkan eserlerin zaman tüneline oluşturmak gerektiğinde aşağıdaki gibi bir sıralama yapmak mümkündür (Colson, 2007:14-15);

- 1950, *Cybernetics and Society* isimli kitap hem iletişim hem de kontrol

sistemlerini kapsayan, makinelerle insan ilişkilerinin önemli bir çalışmasıdır.

- 1951 yılında Jay Forrester, günümüz bilgisayarlarının grafik arayüzlerinin ilk örneği kabul edilen vektörskop ekranında bir bilgisayara bağlı olarak ilkel bir grafik ekranının gösteriminin yer aldığı çalışmayı halkla açık olarak tanıtmıştır.
- 1956 yılında Ray Dolby, Charles Ginsburg, Charles Anderson, *Mark IV* adını verdikleri ilk video kayıt cihazını geliştirmiş ve piyasaya sürmüşlerdir.
- 1961 yılında Steve Russel, *Space Wars* isimli ilk dijital oyunu geliştirmiştir.
- 1965 yılında ilk bilgisayar sanat sergisi Stuttgart'ta yapılmıştır.
- 1972 yılında Atari firması tarafından ticari açıdan ilk başarılı olan dijital oyun Pong geliştirilmiştir.

Dijital sanatın gelişimini incelediğimizde sanatçıların ilk kitlesel eserlerinin dijital oyunlar olduğu görülmektedir. Özellikle 1980'ler sanatçıların dijital alt yapının atölyelerini oluşturdukları bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır (Dursun, 2013:31). Pong ticari açıdan başarılı olan ilk dijital oyun olarak endüstrinin kurulmasına yardımcı olmuş, bunun yanı sıra dijital sanatın bir türü olan piksel sanatın da ilk örneklerinden biri olarak kabul görmüştür.

Piksel Sanat

Resim ögesi fikri, bilgisayar teknolojisinden onlarca yıl öncesine dayanmakta ve filmin icadından beri kullanılmaktadır. Piksel resim ögesi, bir bilgisayar ekranındaki görselin kontrol edilebilir en küçük parçası olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar ekranlarında oluşturulan görseller bu piksellerden oluşmakla birlikte bir görselin oluşturulabilmesi için binlerce piksel çizilmesi gerekebilmektedir. Tüm

piksel tabanlı grafikler, matematiksel yollardan oluşan vektör grafiklerin tersine dikdörtgen bir piksel ızgarası üzerinde temsil edilebilen raster grafikler olarak da adlandırılmaktadır (Lyon, 2006). Vektör grafikler ise matematiksel yollardan oluşmaktadır (Heikkinen, 2021:5).

Bilgisayarlarda görüntü birimi tamamen piksellerden oluşmakta ve görüntü yazılımları ile yapılan tüm tasarım süreçleri bu pikseller üzerinde uygulanmaktadır. Her bir piksel tek bir renk içerebildiği gibi uygulanan süreç itibari ile piksellerin konumu ve renkleri yer değiştirebilmektedir (Parmak, 2018:31). Bilgisayar grafiklerinin temeli bu noktaların işlenmesi ve bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Ayrıca bu süreç piksel sanatın erken örneklerinin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır (Silber, 2017:11).

Piksel sanatı, 1982 yılında Adele Goldberg ve Robert Flegal tarafından, kendisini az miktarda resim ögesinden ayırt edilebilir şekiller oluşturmakla sınırlayan minimalist tarzı tanımlamak için ortaya attıkları bir terim olarak ortaya çıkmıştır (Goldberg ve Flegal, 1982). Parmak (2018: 40), piksel sanatı raster grafiğin temellerini oluşturan piksellerin yan yana gelmesiyle bütünlük bulan sanat türü olarak tanımlamaktadır. Piksel sanatın kabul gördüğü bir diğer tanım ise gerçekleştirilme esnasında sanatçının sürekli olarak piksel seviyesinde esere hâkim olduğu dijital çalışmalarıdır. Teknik yetersizliklerden doğan bu sanat biçimi ortaya çıkışından günümüze kadar dijital oyun tasarımı ile uzun bir geçmişe sahiptir. Dijital oyunlarda piksel sanat birçok farklı kategoriye ayrılmaktadır. Bunlar, kısaca izometrik olup olmadığı ya da üstten-yandan bakış ve 3 boyut

algısı yaratılmak isteniyor mu gibi sorularla sınıflandırılabilir (Heikkinen, 2021:7).

Bilgisayarlar bir jenerasyon önce çok az belleęe sahip olduğundan çok daha az pikselden oluşan çözünürlük değerleri ile çalışılması bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle çözünürlük ve renk kısıtlamaları içinde çalışmak teknik bir gereklilik haline gelmektedir. Oyunların kalite ve detayları arttıkça, teknik kısıtlamalar dâhilinde estetikten en iyi şekilde yararlanmak önemli olmaktadır. Bu kısıtlılıklar günümüzde bile hemen tanınabilen ikonik karakterleri ve unutulmaz dijital oyunların ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Piksel sanatta bir dięer önemli ayrıntı ise bilinçli olarak piksellerin görünür halde bırakılmasıdır. Bu sayede döneme gönderme yapılabilmekte ve istenen estetik Retro yapıya ulaşılması hedeflenmektedir. Ayrıca piksel sanat estetięi birçok oyuncu tarafından sevilmekte ve saygı görmektedir. Bunun sebeplerinden bazıları, dönemin sadelięini yansıtmaması, dönemin oyuncularına nostalji yaşatarak onları geçmişe götürmesi ve sıcak hisler uyandırması, oyunların tarihsel geçmişini yansıtarak retro bir olgu haline gelmesi olarak sıralanabilmektedir (Silber, 2017:1-3). Öte yandan piksel sanat küçük karelerden oluştuęu ve doğal kıvrımları bulunmadığı için gerçeğin abartıya kaçan farklı stilize edilmiş bir temsili olarak ikonik hale gelmektedir.

1990'lı yılların ortalarına doğru üç boyutlu grafiklerin popülerleşmesi, piksel sanata olan talebi azaltmıştır. Ancak günümüzde grafik alanında yaşanan teknolojik gelişmelerin neticesinde fotoğraf gerçekçilięinde oyunların ortaya çıkması, farklı bir gerçeklik algısı arayışı içinde olan oyunculara bir kaçış rotası olarak piksel sanatın tekrar yükselişine olanak tanımaktadır (Ünlüer, 2017:215).

Piksel sanat, popüler kültür çağı olan günümüzde hala varlığını korumakta, sanatçılar retro stil piksel sanatı oluşturmak için renklerde ve görsel detaylarda benzer sınırlamaları kullanıp çalışmalarını sade bir şekilde ortaya koymaktadırlar (Parmak, 2018:44). Öte yandan pek çok geliştirici oyunlarını farklı bir zamana ait bir oyun gibi hissettirmek için önceki konsol nesillerinin donanım sınırlamalarına dayalı olarak kendi belirledięi kısıtlamaları oyunlarına uygulamaktadırlar (Heikkinen, 2021:9).

Bir Grafik Tasarım Çalışması Olarak Retro Stili

Orijinal retro tarzı, 60'ların ve 70'lerin renk ve tasarım değerlerine dayansa da 80'lerin başlarında, daha çağdaş tasarım stilleri ortaya çıktıkça bu durum kaybolmuş ve bulunulan zamandan ortalama 20-30 yıl geri dönüşü çağrıştıran tasarımlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Buna göre retro, uygulanan alan dahilinde farklılık göstermekle birlikte çoęu ortam üzerinde birkaç farklı aşama ile oluşturulmaktadır.



Şekil 1. Grafik tasarım çalışması olarak Retro stili

Şekil 1’de görülen aşamalar, dijital platformlarda Retro özellikler barındıran illüstrasyonların yapılanış biçimini göstermektedir. Buna göre;

Tasarım öğeleri, çoğunlukla grafik öğeler renkler, tipografi, illüstrasyonlar, süsler, desenler ve grafik dokularla ilintili olarak tarihsel bir geri dönüşe zemin hazırlamaktadır. Yapısal Öğeler ise sıklıkla atıf yapılan yıllarda kullanılan malzemelerin modellenışı ile ilgilidir. Örneğin, plastik yerine karton kutu söz konusu dönemde kullanılan malzemelerin dokusu ile ilişkilendirilmektedir. Yapısal öğeler genellikle özgünlük ve işçilik önermektedir (Barnes, 2017; Celhay, Magnier & Schoormans, 2020).

Grafik Öğeleri, renk paletleri ve tipografi ile ilgilidir. Franck Celhay, Lise Magnier ve Jan Schoormans (2020: 40)’a göre her renk tonu kullanılabilir, ancak sepya, turuncu gibi tonların güçlü bir tekrarı ile hâkim, hardal, bej ve sarı gibi doğadan ilham alan renkler Retro tarzı hâkim kılmaktadır. Hafiflik açısından ise açık/pastel renkler tercih edilmektedir. Tipografi ise yazı tipleri ile ilgilidir (Flatman, 2008; Breathnach & Dermody, 2013). Örneğin bazı tipografik seçimler, Viktorya stilini anımsatan, 19. yüzyılın sonu ve bu nedenle geçmişin bir duygusunu iletmek için kullanılan tarihi bir grafik stilinin temsiline ait olabilmektedir (Jubert, 2006; Flatman, 2008; Drucker & Mc Varish, 2013). Son olarak Enformasyonel Öğeler, sayılan tüm bu öğeleri kapsayan bir biçimde dönemin atmosferini içinde taşıyan bir yapı barındırarak eskinin fantastik ve idealize edilmiş bir vizyonunu içinde taşımaktadır.

SONUÇ

Yetmişli yıllardan beri, tasarımda tarihsel formları içeren ve kullanıcılarına nostalji

duygusu yaratmaya yönelik olan bir strateji olarak Retro; tasarımla ilgili alanlarda tekrar eden bir trend olarak karşımıza çıkmaktadır. İçinde geçmişin öğelerini taşıyan, ancak yeni tasarımların geçmiş tarzda sunulması ve tüketilmesi olarak özetlenebilecek olan Retro, geçmiş, bugünü ve geleceği birbirine bağlayan estetiksel bir yapı taşımaktadır. Geçmiş ile gelecek arasında sembolik bir bağlantı yaratan retro, çeşitli nedenlerle tüketicilerine ve kullanıcılarına hitap etmektedir.

Estetik bir süreç olarak grafik öğeler renkleri, tipografi, illüstrasyonlar, süsler, desenler ve grafik dokularla ilintili olarak tarihsel bir geri dönüşe zemin hazırlayan, özgünlük ve işçilik isteyen, geçmişin bir duygusunu iletmek için kullanılan renk paletlerinden oluşan ve eskinin idealize edilmiş bir vizyonunu içinde taşıyan retro, kullanıcılara dayatılan gerçeklik ve artırılmış gerçeklik öğelerinden sıyrılarak günümüzde kullanıcıları için geçmiş bugünü ve geleceği birbirine bağlayan bir köprü vazifesi görmektedir.

Kendisini az miktarda resim öğesinden ayırt edilebilir şekiller oluşturmakla sınırlayan minimalist tarzı tanımlamak için ortaya atılan bir terim olarak ortaya çıkan piksel sanat ise farklı bir gerçeklik algısı arayışı içinde olan oyunculara dönemin atmosferini içinde taşıyan bir yapı barındırarak eskinin fantastik ve idealize edilmiş bir temsili içinde barındırmaktadır. Sonuç olarak piksel sanat taşıdığı Retro öğeler ile kullanıcılara nostaljiyi yaşatırken günümüz modern öğeleri ile bir sentez oluşturma potansiyeline fazlasıyla sahiptir. Bu bağlamda modern piksel sanat çalışmalarının dikkate değer birer dijital sanat olarak değerlendirilmesi doğru olacaktır. Bu alanda çalışma yapmayı

hedefleyenlerin modern teknikler ile piksel sanatın sevilen unsurlarını bir araya getirmeleri özgün çalışmalar ortaya çıkarmaları açısından onlara fayda sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

Adele Goldberg and Robert Flegal, (1982). ACM President's Letter: Pixel Art. *Commun. Assoc. Computing Machinery*, 25, 861–862.

Akderin, F. (2018). *Latince Sözlük*. Say. Atan, A., Uçan, B. & Bilsel, Ç. (2015). Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme, *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, (26) 2, 1-14.

Baldwin, M., Biernat, M. & Landau, M. J. (2015). Remembering the Real Me: Nostalgia Offers a Window to the Intrinsic Self. *Journal of Personality and Social Psychology*, 108, 128-47.

Barnes, A. (2017). Telling stories: The role of graphic design and branding in the creation of 'authenticity' within food packaging. *International Journal of Food Design*, 2 (2), 183-202.

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. O. Adanır (Çev.). 6.Baskı. Doğu Batı.

Boym, S. (2009). *Nostaljinin Geleceği*. F. B. Aydar (Çev.). Metis.

Breathnach, T. & Dermody, B. (2013). The appeal of the past: Retro type and typography. *InPrint*, 2 (1), 30-48.

Colson, R. (2007) . *The Fundamentals of Digital Art*. AVA Publishing. SA.

Celhay, F., Magnier, L. & Schoormans, J. (2020). Hip and authentic. Defining neo-retro style in package design. *International Journal of Design*, 14 (1), 35-49.

Davis, F. (1979). *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*. Free Press.

Drucker, J. & McVarish, E. (2013). *Graphic design history*. Pearson.

Dursun, N., (2013). Evrimleşen grafik ile illüstrasyon ve animasyon ilişkisi. [Doktora Tezi]. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Flatman, D. (2008). Retro: The Culture of Revival. *Journal of Design History*, 21 (4), 387–389. <https://doi.org/10.1093/jdh/epn028>

Fortier, A. M. (1999). Re-membering places and the performance of belonging(s). *Theory, Culture and Society*, 16, 41-64.

Heikkinen, O. (2021) Hi-Bit Pixel Graphics – New Era of Pixel Art. [Lisans Tezi]. Finland:Tampere University of Applied Sciences, Information Business Systems.

Holbrook, M. B. (1993). Nostalgia and consumption preferences: Some emerging patterns of consumer tastes. *Journal of Consumer Research*, 20 (2), 245-256.

Jubert, R. (2006). Typography and graphic design: From antiquity to the present. Flammarion.

Lyon, R. F. (2006, 15–19 Ocak 2006). A Brief History of "Pixel". IS&T/SPIE Symposium on Electronic Imaging, San Jose, California, USA.

- Mackenzie, M. & Foster, A. (2017). Masculinity nostalgia: How war and occupation inspire a yearning for gender order. *Security Dialogue*, 48(3), 206–223.
- Mackinney-Valentine, M. (2010). Old News? Understanding Retro Trends in 21st Century Fashion. *Multi (Rochester)*, 3(1), 67-84.
- Orth, U. R. & Gal, S. (2014). Persuasive mechanisms of nostalgic brand packages. *Applied Cognitive Psychology*, 28 (2), 161-173.
- Parikka, J. (2012). What is Media Archaeology?. Polity.
- Parmak, P. (2018). Pıksel Sanat Kavramı ve Yeşil Çam Filmlerine Uyarlanması. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Kütahya: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (3), 213-238.
- Sarial-Abi, G.; Vohs, K. D.; Hamilton, R. & Ulqinaku, A. (2017). Stitching time: Vintage consumption connects the past, present, and future. *Journal of Consumer Psychology*, 27 (2), 182–194. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jcps.2016.06.004>
- Schrey, D. (2014). “Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation”. Katharina Niemeyer içinde. *Media and Nostalgia Yearning for the Past, Present and Future* (pp.27-38). Palgrave Macmillan.
- Sielke, S. (2019). Retro Aesthetics, Affect, and Nostalgia Effects in Recent US-American Cinema: The Cases of *La La Land* (2016) and *The Shape of Water* (2017). *Arts*, 8 (87), 1-16. <https://doi.org/10.3390/arts8030087>
- Silber, D. (2017). Pixel Art for Game Developers. CRC Press Taylor and Francis Group.
- Süar, S. (2017). İllüzyonun Ötesi: Özne Bakış Açısı Kullanımı Ekseninde Sinemanın Yansımalarından Dijitalin Sanal Gerçekliğine. *E-Journal of New Media (eJNM)*, 1 (1), 119-126. <https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.m.25480200.2017.1/1.119-126>
- Süar Oral, S. (2021). “Diversity or Uniformity: Existing Demands and Representation Problems in Emoji as a Visual Language”. Tombul, I. & Sarı, G. (Ed.). *Handbook of Research on Contemporary Approaches to Orientalism in Media and Beyond* içinde (ss. 486-506). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7180-4.ch029>
- Ünlüer, A., A. (2017). Bir Sanat Dalı Olarak Pıksel Sanatının Kimlik ve Temsil Sorunları. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (15), 211-223.
- Tanner, L. (2010, Kasım 25). The Pixel Art Tutorial. Pixel Joint. http://pixeljoint.com/forum/forum_posts.asp?TID=11299
- Walder, D. (2009). Writing, representation, and postcolonial nostalgia. *Textual Practice*, 23(6), 935-946.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin.