

Wkręcenie w piksele. Recenzja albumu "The Masters of Pixel Art"

Slayer

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

W ostatnich latach demoscena przestała być postrzegana tylko i wyłącznie jako hermetyczna i undergroundowa subkultura pokroju klubu hodowców ślimaka jadalnego. Jej dorobek zaczął intrygować także i ludzi spoza środowiska., najczęściej tych związanych z kulturą i sztuką. Mieliśmy już o niej i film dokumentalny (<https://www.youtube.com/watch?v=iRkZcTg1JWU>) - [b]Demoscena: Sztuka algorytmów[/b], i audycje radiowe. Odbływały się wykłady na uczelniach, pisano artykuły, książki i opracowania - żeby wspomnieć tu chociażby <http://www.ha.art.pl/czasopismo/numery-czasopisma/4054-ha-art-47-3-2014> numer magazynu o kulturze współczesnej [b]Ha!art[/b], który to w całości został poświęcony scenie. Prace grafików, wywodzących się z demosceny, coraz częściej zobaczyć można też w galeriach. W chwili, gdy piszę te słowa, w warszawskim Pałacu Kultury i Nauki dobiega właśnie końca, trwająca prawie miesiąc, wystawa [b]Demoscena: Digital Art[/b], połączona z serią branżowych wykładów.

[b]Masters of Pixel Art[/b] to kolejne, ciekawe wydawnictwo dokumentujące, tym razem graficzne, oblicze demosceny. [b]Klas Benjaminsson[/b], znany bardziej jako [b]Prowler[/b], to jeden z najznakomitszych - wciąż aktywnych demoscenowych pixel artystów. To właśnie on, we wrześniu zeszłego roku, spacerując ulicami Norrköping, wpadł na pomysł stworzenia ekskluzywnego albumu z najlepszym światowym pixel artem. Proces powstawania książki śledziłem niemal od początku, kiedy to Prowler zapytał mnie, czy nie miałbym ochoty na wzięcie udziału w projekcie. Zbiórka funduszy za pośrednictwem [b>Kickstatera[/b] przebiegła na tyle sprawnie, że pomysłodawcom udało się zgromadzić więcej środków, niż było to pierwotnie zakładane (pozwoliło to finalnie na zwiększenie ilości stron i dodanie różnych kolekcjonerskich bonusów). Prace posuwały się zgodnie z harmonogramem (co wcale nie jest takie oczywiste w przypadku projektów finansowanych w ten sposób), w lutym 2015 książka została oddana do druku, a podczas wielkanocnego [b>Revision[/b] wydawnictwo można było już nabyć.

Album może się podobać już od pierwszego wejrzenia. Jest duży (24 x 30,5 cm) i ciężki, a jego okładkę zdobi estetyczne wytłoczony tytuł. Wydruki, zrealizowane na wysokiej jakości papierze kredowym, są ostre, wyraźne i dobrze odwzorowane kolorystycznie. Układ kompozycyjny stron jest przejrzysty i minimalistyczny, co świetnie współgra z soczystym pixel artem. Już samo jego kartkowanie sprawia przyjemność. Przyznam, że nie raz widziałem albumy szacownych galerii czy znanych malarzy, które prezentowały się znacznie mniej okazale. Za wykonanie techniczne Masters... - chapeau bas!

A jak wygląda zawartość? Przeglądając Masters...; ciężko uniknąć porównań do wydanego w 2006 roku albumu [b>Freax - The Art Album[/b]. Faktycznie, obie te książki na pierwszy rzut oka mogą wydawać się podobne, różni je jednak sporo. Freax; starał się ukazać scenowy dorobek przekrojowo. Była tam mnogość platform (od ZX Spectrum po PC) i mnogość technik (nie tylko pixel art, ale i digital painting, grafika 3d, ascii/ansi art, a nawet tradycyjny rysunek). Autorzy postawili na ilość, szczelnie wypełniając kolejne strony scenową twórczością, rezygnując właściwie z jakiegokolwiek komentarza o samych pracach i ich twórcach. Masters of Pixel Art; wyszedł z zupełnie innego założenia. Tutaj główną rolę odgrywa jakość, nie ilość. Klas postanowił wyselekcjonować tylko [b>50[/b] - według niego - najlepszych pixel artystów z całego globu, a następnie pokazać tylko kilka (naście) najciekawszych prac każdego z nich. W tym celu skontaktował się z każdym przedstawionym w albumie grafikiem (pomimo starań, nie udało mu się dotrzeć jedynie do trójki z nich) i poprosił o komentarze dotyczące wybranych prac oraz różnego rodzaju ciekawostki dotyczące samych twórców, ich początków, inspiracji i przemyśleń o sztuce. Ten wysiłek opłacił się z nawiązką. Na bazie pozyskanych informacji powstała niezmiernie ciekawa kompilacja. Z jednej strony mamy więc bardzo starannie wyselekcjonowany i opisany pikselartowy materiał (nazwa, tryb graficzny, data, informacje gdzie praca była po raz pierwszy pokazana lub użyta) wydrukowany z rozmachem (czasem jedna grafika potrafi w albumie zająć 2/3 powierzchni strony, dzięki czemu bardzo dokładnie widać każdy jeden piksel). Z drugiej strony mamy tu całkiem sporo opowieści z pierwszej ręki. Komentarze, wspomnienia, szczegółowe opisy kwestii technicznych związanych z procesem tworzenia oraz ciekawe historie tworzące tło tych wydarzeń. To właśnie te ostatnie podnoszą bardzo, moim zdaniem, atrakcyjność albumu. Ot, chociażby opowieść, przytoczona przez

Wkręcenie w piksele. Recenzja albumu "The Masters of Pixel Art"

Slayer

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

niemieckiego grafika [b]Fade One, który pewnego dnia jako niespełna 18 - letni młokos otrzymuje tajemniczy list pocztą (tak, tak, to jeszcze czasy grubo przed wynalezieniem Internetu). Okazało się, że wiadomość pochodzi od elitarnej [b]Sega Technical Institute z USA, która oferuje mu pracę od zaraz za - bagatela - 35 tysięcy dolarów (+ dodatki). O Zieloną Kartę też nie miał się martwić. Albo ta wzmianka [b]Jaco z Finlandii o podróży na duńskie [b]South Sealand Party 1994. Na imprezę mieli kawał drogi. Jechali pociągiem przez Szwecję i z racji skomplikowanych połączeń dotarli na miejsce dzień wcześniej. Zmęczeni podróżą, nie mając gdzie się podziać, postanowili zdrzemnąć się na pobliskim placu, należącym do przedszkola, w małym domku zabaw dla dzieci. Myny zaskoczonych dzieciaków, które pojawiły się w przedszkolu następnego dnia rano i odnalazły ich śpiących w domku, były bezcenne. A takich smaczków jest tu znacznie więcej.

Masters of Pixel Art; to fascynująca podróż do krainy pikseli. W przeciwieństwie do wspomnianego wyżej wydawnictwa **Freax**, gdzie warunkiem koniecznym doboru autorów była ich działalność demoscenowa, tutaj nadrzędny jest po prostu pixel art. I to; warto podkreślić; nie pixel art użytkowy (czyli nie ten pochodzący z gier komercyjnych), a ten artystyczny. Oczywiście większość przedstawionych tu grafików wywodzi się lub wciąż działa na scenie, ale nie wszyscy. Książka zbudowana jest w ciekawy sposób. Twórcy poukładani są w niej według krajów z których pochodzą. Oprócz oczywistych **kopalni piksel talentów**; takich jak [b]Francja, [b>Niemcy czy kraje skandynawskie, na graficznej mapie **Masters...**; swoje miejsce zaznaczyli też, między innymi, twórcy z [b>Indonezji, [b>Rosji, [b>Turcji czy [b>Serbii. Warty odnotowania jest również i akcent polski. Na prawie 20 stronach dumnie reprezentują nas [b>Lazur, [b>Darklight, [b>Jok, [b>Rork oraz niżej podpisany. Prowler wspominał mi, że czasem otrzymywał pytania, dlaczego w albumie nie znalazł się grafik X lub Y. Przyjęty przez niego filtr wydaje się jednak sensowny. Przede wszystkim grafiki musiały być ręcznie pikselowane, po drugie nie mogły być ewidentnymi kopiami, a po trzecie nie mogły pokazywać zbyt mocno roznegliżowanych niewiast tudzież umięśnionych młodzieńców z dużymi... toporami. Dwa pierwsze punkty nie wymagają chyba komentarza, Natomiast złamanie punktu trzeciego mogło skutkować problemami na samym Kickstarterze i koniecznością przeniesienia projektu do działu **dla dorosłych**. W praktyce jednak, punkty 2 i 3 najczęściej szły w parze, o czym dobrze wie [b>Boris Vallejo, który chyba najczęściej padał ofiarą **pikselartowych okaleczeń**; swoich dzieł. **Masters...**; zawiera prace powstałe na platformach 16 i 32 bitowych. Najwięcej jest, rzecz jasna, tych amigowych, ale nie brakuje również rysunków z Atari, a nawet z PC (tak tak, na grzyba również był [b>Deluxe Paint). Jak zdradził mi autor, niewykluczone, że za jakiś czas powstanie tom drugi wydawnictwa, poświęcony tym razem sprzętom 8 i 16 bitowym (głównie C64, ZX Spectrum i Amstrad).

Przekrój prac jest spory, najstarsze pochodzą z końcówki lat osiemdziesiątych, najnowsze z 2015 roku. Czwierć wieku ewolucji pixel artu ujęte na 216 stronach. Uważny czytelnik bez problemu dostrzeże w grafikach odbicia różnych trendów i kierunków w projektowaniu w zależności od dat ich powstania. W wielu historiach, opowiedzianych przez artystów na kartach **Masters**; dostrzec można ogromną pasję, często trwająca do dziś. Pikselowane początki były dla niektórych początkiem drogi na szczyty graficznego biznesu. Na przykład otwierający album Austriak [b>J.O.E, pracuje dziś w przemyśle filmowym, odpowiadając za efekty specjalne do takich filmów jak [b>Apollo 13, [b>Piąty Element, [b>Titanic, [b>Władca pierścieni, [b>Avatar i wiele innych.

Gdybym musiał koniecznie się do czegoś doczepić, mógłby to być brak spisu treści - w albumie nie podano numerów stron, na której znajdują się poszczególne grafiki. Trzeba ich szukać według krajów. Można było też dodać na końcu jakiś krótki skorowidz z ważniejszymi hasłami występującymi w tekstach. Sporo jest w nich bowiem wzajemnych powiązań i referencji do produkcji. Ale to wszystko to typowe drobnostki.

Masters...; kupić można bezpośrednio od Prowlera przez sklep internetowy dostępny pod adresem: <http://nicepixel.se/> www.nicepixel.se/. Co prawda, w chwili, gdy piszę te słowa, nie jest on jeszcze w pełni

Wkręcenie w piksele. Recenzja albumu "The Masters of Pixel Art"

Slayer

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

funkcjonalny, ale w momencie ukazania się mojego tekstu drukiem, powinien już działać. Dodatkowe informacje znaleźć też można na dedykowanej stronie: [url=http://www.themastersofpixelart.com/]www.themastersofpixelart.com[/url] (tam również jest możliwość złożenia zamówienia). Cena albumu wynosi 350 SEK (kron szwedzkich), czyli mniej więcej 160 złotych + koszty wysyłki. Jako, że nie wiadomo czy będzie planowany dodruk, nie warto ociagać się z zakupem. Pełna rekomendacja.

Zdjęcia: Prowler + Slayer

Podziękowania dla Joka za osobiste dostarczenie mi albumu na czas.

Aktualnie trwa już zbiórka funduszy na wspomniany tom drugi albumu:

[url=https://www.kickstarter.com/projects/nicepixel/the-masters-of-pixel-art-volume-2]https://www.kickstarter.com/project/s/nicepixel/the-masters-of-pixel-art-volume-2[/url]

Artykuł ukazał się pierwotnie w [url=http://amiga.net.pl/index.php?lng=pl&kw=10010&tms=36]drugim numerze magazynu Retrokomp[/url].