

## ASPECTE PRIVIND ARTA DIGITALĂ ÎN LUCRĂRILE TINERILOR ARTIȘTI PLASTICI DIN REPUBLICA MOLDOVA

Evelina BAXAN

Facultatea de Design, Departamentul Design și Tehnologii în Textile și Poligrafie, grupa DTP-201,  
Universitatea Tehnică a Moldovei, Chișinău, Republica Moldova

Îndrumător/coordonator științific: Lucia ADASCALIȚA, Asistent universitar,  
Facultatea de Design, Departamentul Design și Tehnologii în Textile și Poligrafie

**Rezumat.** Scopul acestei lucrări este analiza lucrărilor de artă digitală create de către tinerii artiști de la noi din țară prin implicarea metodelor de cercetare precum observația și studiul de caz. Perioada supuse analizei implică anii 2016-2022. Autorul își propune să prezinte o varietate de metode de realizare a ilustrațiilor digitale și diversitatea stilurilor proprii tinerilor artiști plastici.

**Cuvinte cheie:** Desen, compoziție, platforme media, stil, cromatică, subiect.

### Introducere

Arta digitală, numită odată artă pe computer sau artă new media, se referă la arta realizată folosind software, computere sau alte dispozitive electronice. Orice produs realizat pe medii digitale, cum ar fi animații, fotografiile, ilustrații, videoclipuri, picturi digitale și altele asemenea, poate fi clasificat ca artă digitală [1]. Au existat multe dezbateri și opinii diferite despre dacă arta digitală contează sau nu drept artă reală. Ea nu este realizată cu ajutorul unor instrumente fizice, însă necesită aceleași capacități sau metode de lucru ca și arta tradițională. În literatura științifică, unele surse clasifică arta digitală în 3 categorii, altele le extind în 6 cu subcategoriile corespunzătoare fiecăreia [2] (Fig.1):

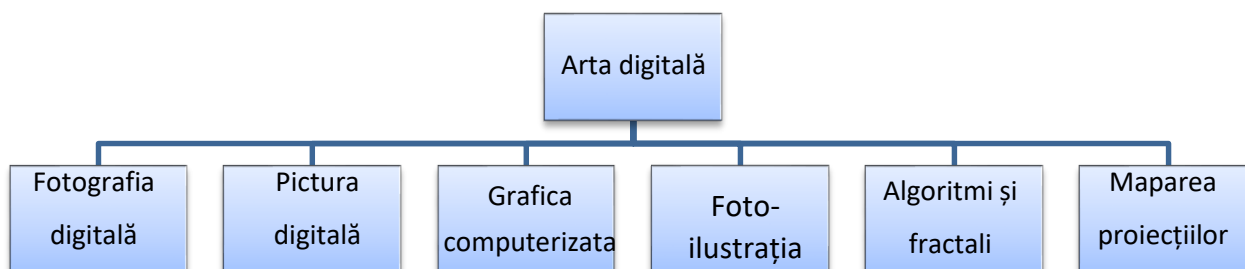


Figura 1: Clasificarea artei digitale în cele 6 categorii principale

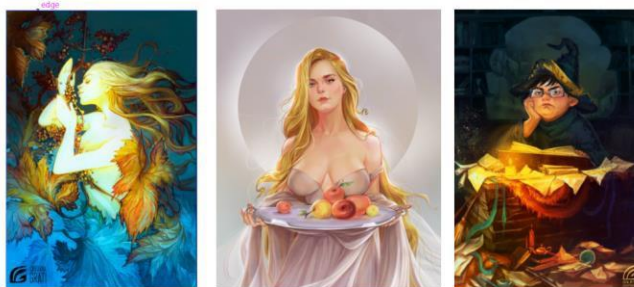
- Fotografia digitală este una dintre numeroasele forme de artă digitală practicate pe majoritatea camerelor digitale. Fotografiile digitale pot fi modificate sau manipulate în maimulte moduri.
- Pictura digitală este un process care utilizează orice instrumente digitale, cum ar fi un program de calculator sau hardware pentru a genera imagini.
- Grafica pe computer folosește imagini digitale pentru a crea o reprezentare vizuală a unui design, cum ar fi în arhitectură, inginerie sau design de produs. Poate fi folosită în orice domeniu care necesită ilustrare creativă și tehnică.
- Foto-ilustrația este o tehnică care utilizează fotografiile digitale de înaltă calitate ca pânză. Artiștii lucrează cu pensule, straturi și efecte stilizate cu vopsea pentru a recrea cu atenție o imagine dintr-o colecție de sute.
- Arta algoritmică este creată printr-un proces matematic. Fractalii sunt un tip de artă vizuală creată folosind algoritmi fractali matematici bazați pe forme geometrice auto-asemănătoare create prin repetarea și transformarea instrucțiunilor matematice simple [3].
- Maparea proiecției transformă aspectul unui obiect în timp real prin amestecarea imaginilor video

și statice cu grafica computerizată. Este folosit în aplicații de divertisment precum concerte, efecte speciale în filme, proiecții arhitecturale, muzee, galerii și chiar cazinouri.

### **Analiza aspectelor specifice privind arta digitală în creația unor tineri artiști plastici**

Prezenta lucrare își propune să analizeze arta digitală în reprezentarea artiștilor tineri, din Republica Moldova, activi pe platforme online și care au ajuns la recunoaștere internațională. În descrierea lucrărilor se vor descifra atât compoziția, cromatică, componentele vizuale incluse, cât și cele mai noi metode de creare conceptuală, cum ar fi Artificial Intelligence art generator. Mai jos sunt enumerați ilustratorii în baza cărora se va efectua studiul de caz: Cristiana Grati, Doriană Popa, Denis Agati, Ada Vishneva.

**Cristiana Grati** este o fostă studentă a programului Design și Tehnologii Poligrafice. Și-a cizelat stilul propriu în desen deja de mai mult de zece ani. Pentru a crea propriile ilustrații, aceasta utilizează o tabletă grafică și aplicația Photoshop. Fiind unul din cele mai rentabile materiale, tableta joacă rolul suportului de hârtie iar Digital Pen – de instrumentul care creează linia. Aplicațiile computerizate permit un diapazon larg de manipulări care nu poate fi reprodus tradițional – o ștergere rapidă a greșelilor, alegerea dintr-o gamă nelimitată de culori, posibilitatea de a crea orice tip de linie/textură/pensulă doar descărcând resursele respective de pe internet. Datorită instrumentului nou și a diferenței de unghi a liniei, cât și a presiunii aplicate pe suportul grafic, artiștilor le este extrem de greu să ajungă la același rezultat vizual, comparând cu metoda tradițională. În arta protagonistei, liniile văluroase și moi exprimă caracterul rafinat al personalității artistului, stilul include o gamă de culori calmă și mai mult pastelată. Vizualizând lucrările, observăm că lipsesc liniile de contur, caracterul formelor este redat prin relația lumină-umbră și a culorilor. Subiectul ilustrației sunt personaje, de obicei fantastice, fiecare cu atribute adiționale ce le dezvăluie menirea (Venera – fructe – zeița fertilității). Compoziția în majoritatea lucrărilor este centrată, contrastul culorilor în acest timp ghidează ochiul spectatorului spre elementele cele mai relevante în desen (Fig. 2).



**Figura 2: (De la stânga spre dreapta) Red Cricova, Venera, Magician.**

**Doriană Popa** este o ilustratoare din Chișinău, care și-a început activitatea pe platforma Instagram. A început cu fotografierea desenelor făcute prin metoda tradițională, mai apoi a trecut și la utilizarea softurilor computerizate pentru a-și extinde diapazonul de lucru și a-și modifica ilustrațiile digitale pentru o calitate mai bună a postărilor. Stilul utilizat este unic – desenele par create din o singură sau câteva linii continue, concept asemănător viselor umane, unde haosul gândurilor creează tematici complexe, anormale. Menținându-se pe subiecte din surrealism, unele imagini redau complicitatea lumii interioare, altele comuniunea omului cu natura sau diferite ipostaze dificile ale artistului. Doriană Popa utilizează în majoritatea lucrărilor gama alb-negru, având puține excepții în care vedem mai mult de 1 sau 2 culori pentru accente compoziționale, și linii de contur care redau forma subiectului prin umbră. Procesul de pregătire pentru expunerea lucrărilor pe platforme online nu sunt dificile – desenul este scanat, se îndepărtează greșelile sau urmele de creion șterse prost, se înalbește materialul foii pentru a crea un fundal monoton și se accentuează culorile desenului în dependență de dorința creatorului. Ca și în cazul precedent, compoziția centrală este varianta cea mai des întâlnită în aceste lucrări. Accentul de culoare ajută la perceperea menirii lucrării, culoarea exprimă deseori caracterul personajului din imagine sau

induce o stare de spirit corespunzătoare. Figura 3 descoperă temele cele mai des întâlnite în lucrările tinerei artiste și tehnica specifică care a ajutat-o să își crească publicul pe platformele online.

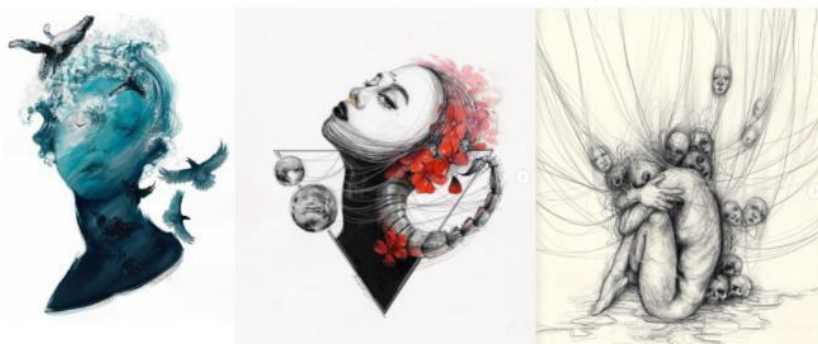


Figura 3: Lucrările Dorianei Popa

Utilizarea Inteligenței Artificiale pentru crearea propriilor lucrări a fost o practică introdusă în Republica Moldova prin intermediul lui *Denis Agati*. Acesta a activat timp de 8 ani în calitate de fotograf, timp în care a reușit să își dezvolte pasiunea pentru tablourile cu subiecte fantastice. Arta realizată de inteligența artificială este complexă și adesea controversată. În timp ce unii artiști celebrează posibilitățile imense, alții se luptă cu întrebări creative și etice, dar nu există nicio îndoială că odată apărută, va rămâne o soluție veșnic utilizată. Piesa de artă cu inteligență artificială se referă la orice opera de artă creată cu ajutorul AI. Poate fi o lucrare creată autonom de sisteme AI sau o lucrare care este o colaborare între un om și un sistem AI. AI este un domeniu al informaticii axat pe construirea de mașini care simulează cunoașterea umană, învățarea și mimica. Deși necunosătorilor folosirea acestui instrument li se poate părea o metodă necinstită de creație, procesul este mai greu decât pare la suprafață. Denis Agati generează imagini pe un site cu ajutorul unor combinații de cuvinte care redau ideea lui principală. Deoarece mașinile nu pot reproduce cu exactitate imaginația umană, piesele generate sunt filtrate, selectate, dezmembrate și unite din nou într-un puzzle complex. Astfel, o duzină de imagini trebuie retușate, calandrate și amplasate astfel încât să creeze o compoziție total nouă, în unele cazuri cerând completări din partea artistului și abilitatea de a improviza. Figura 3 prezintă câteva lucrări făcute după acest algoritm de tânărul artist, în care se observă frumusețea și veridicitatea tablourilor create: deși se axează pe subiecte fantastice, imaginile par stoarse din realitate; tematicile, accentul cromatic, detalierea și compoziția sunt bine aranjate în format; în urma vizionării lucrărilor nu apare senzația că subiectele par vii, respectiv credibile, tablourile nu creează senzația că ceva nu este în regulă cu elementele componente. Tematicile desenelor sunt axate pe 2 subiecte: cosmosul necunoscut și personaje umanizate. Cromatica generală a desenelor se axează pe contrastul dintre nuanțele sumbre ale lumii pământene și cele vii, necunoscute, ale minții umane sau lumii de dincolo de planetă, iar calitatea desenelor este una fotorealistică, fiind greu să se diferențieze realitatea de lucrare fără o analiză minuțioasă a subiectelor.



Figura 4: „AI generated Art” elaborat de Denis Agati

La fel de des este utilizată și grafice de vector în crearea artei digitale. Deși se simte mai plată și limitată în manevrarea liniilor, ilustrațiile vectoriale oferă oportunități enorme artiștilor. Arta vectorială este un tip de artă digitală produsă cu software de proiectare vectorială. Aceste programe construiesc imagini folosind formule matematice pentru a genera forme simple între puncte în loc de pixeli. O grafică vectorială este generată prin crearea de puncte (sau noduri) și unirea acestora împreună cu linii (cunoscute ca trasee) pentru a construi forme. Pentru acest studiu de caz au fost alese lucrările ilustratoarei **Ada Vishneva**. Lucrările protagonistei prezintă un stil aparte, unic și foarte prietenos prin linii și a cromatica pastelată. Prin simplificarea maximă a formelor și exagerarea lor în anumit context ea a ajuns la crearea unor tablouri deosebite și care captează cu ușurință privirea spectatorului. Compoziția în desene este atât deschisă cât și închisă, centrată și situată la intersecția diagonalelor. Imaginile respective sunt potrivite în special pentru cărțile de copii sau produse destinate tinerilor. Ea captivează prin viața vibrantă și sentimentul de confort transmis vizual, lucru valoros pentru companiile contemporane ce își desfășoară activitatea pe platformele online.



Figura 5: Ilustrații vectoriale elaborate de Ada Vishneva

### Concluzii

Arta digitală contemporană prezintă cea mai larg spațiu de creativitate mediatizat oferit artiștilor contemporani. Odată cu apariția ei, persoane din majoritatea categoriilor sociale își pot găsi o formă de expresie potrivită pe platformele online și să își dezvolte propriul stil. Pentru Republica Moldova, această revoluție în domeniul artei creionează noi posibilități în toate industriile creative: filmografia, designul 3d, UI/UX design, designul conceptual, etc. Aducerea la cunoștință a lucrărilor tinerilor artiști de la noi din țară și a rezultatelor lor recunoscute la nivel internațional va motiva tinerii din țara noastră să se aprofundeze în crearea și promovarea propriului stil în proiecte de artă care vor ajuta comunității locale.

### Referințe:

1. BRITTO R., What Is Digital Art [online]. [accesat 23.01.2023]. Disponibil: <https://www.eden-gallery.com/news/what-is-digital-art>
2. ANTON G., 17 Types of digital art to consider [online]. [accesat 12.01.2023]. Disponibil: <https://www.architecturelab.net/types-of-digital-art/>
3. FREMONT J., 6 types of digital art you need to know about [online]. [accesat 01.02.2023]. Disponibil: <https://bridgesweb.org/2022/04/19/6-types-of-digital-art-you-need-to-know-about/>