

816 imagini totale

Arta Digitală	Renaștere
raport echilibrat alb-negru apropiat de 50% - 77 imagini din 816	
56 imagini	21 imagini
raport alb-negru între 30% negru și 70% alb - 167 imagini din 816	
126 imagini	41 imagini
raport alb-negru între 10% negru și 90% alb - 505 imagini din 816	
221 imagini	284 imagini
raport alb-negru între 5% negru și peste 90% alb - 150 imagini din 816	
50 imagini	100 imagini
raport alb-negru între peste 90% negru și sub 5% alb - 19 imagini din 816	
19 imagini	0 imagini

Concluzie analiză

imagini în care domină albul din cele 816 totale

291 imagini

304 imagini

658 imagini totale - pe categorii

Arta Digitală	Renaștere
raport echilibrat alb-negru apropiat de 50% - 76 imagini din 658	
49 imagini	27 imagini
raport alb-negru între 30% negru și 70% alb - 162 imagini din 658	
111 imagini	51 imagini
raport alb-negru între 10% negru și 90% alb - 408 imagini din 658	
251 imagini	157 imagini
raport alb-negru între 5% negru și peste 90% alb - 150 imagini din 658	
45 imagini	83 imagini
raport alb-negru între peste 90% negru și sub 5% alb - 19 imagini din 658	
19 imagini	2 imagini

Concluzie analiză

imagini în care domină albul din cele 658 totale

247 imagini

285 imagini

Concluzii

Ambele tipuri de reprezentare sunt dominate de o construcție clară, curată, de perspective căutate și bine construite, de jocuri echilibrate între umbră și lumină, sau dominate de perspective exagerate, (mai ales în cazul *artwork*-ului digital, influențat și de medii vizuale actuale precum fotografie sau film), sau sunt dominate de lumină ca în cazul desenului renascentist. Niciuna dintre cele două forme artistice nu sunt dominate de închisuri; sunt foarte puține cazuri în care negrul domină, distruge sau îneacă forma (aceste lucruri sunt bine evidențiate în datele și clusterelor de mai jos). Prin această analiză am încercat aducerea laolaltă a două zone ale lumii artei, nepuse până acum împreună și care pot fi considerate total opuse și îndepărtate, respectiv lumea Renașterii, cea care ne-a oferit cele mai cercetate și riguroase canoane ale frumosului și metode de obținere prin practică artistică a acestuia și *Lumea Nouă* a Artei Digitale, care, asemeni Renașterii, se rupe de tradiția artistică de până la ea prin tehnologie și prin noi tipuri de poziționări social-economice (aici fiind incluse rolul mediilor cinematografice și a jocurilor ce pot fi asemănătoare cu rolul comanditarilor renascentiști, sau rolul Bisericii); *Noua lume* a artei digitale aduce din nou în prim-plan acea plăcere a cercetării diverselor forme reale sau imaginare (mentale), a diverselor invenții, mecanisme, mașinării, aparate de zbor, etc, și punerea lor în fața unui public larg: în Renaștere reprezentările artiștilor erau arătate prin intermediul Bisericii, iar în prezent prin intermediul computerului și a virtualității.

O altă intenție a tezei este de încerca să demonstreze ce se întâmplă de fiecare dată când prin diverse proceduri, mijloace, sau tehnici artistice, se încearcă înțelegerea structurală a unor forme reale sau imaginare, sau înțelegerea spațială, tridimensională, care își propune să respecte fizicalitatea lumii, descrierea liniară și o dominantă de alb vor fi caracteristicile unor astfel de lucrări, înțelegeri sau

viziuni artistice. În plus astfel de lucrări vor avea întotdeauna elementele clare și ușor recognoscibile, fie că este vorba de un personaj uman, animal, un element mecanic sau o clădire, spre deosebire de lucrări abstracte, conceptuale, cubiste, minimaliste și alte forme de expresie artistică în care mai degrabă puterea de sugestie sau ambiguitatea unor forme, geometrizarea excesivă sau jocul dinamic al culorilor, primează în detrimentul clarității.

Constanta de abordare (de gândire) în desenul renascentist și artwork-ul digital

Până în acest moment al cercetării nu pot trage concluzii foarte clare legate de o constantă a *artwork*-ului digital. Numărul mare de resurse în această zonă necesită o analiză mai lungă și elaborată pentru a nu trage o concluzie pripită. Momentan pot spune că ceea ce era de ordinul evidenței s-a verificat și prin cifre. Numărul mai mare de lucrări dominate de alb este prezent în ambele grupe mari de imagini, atât în cele renascentiste cât și în cele digitale, fapt ce indică o utilizare a descrierii liniare, a înclinației spre detaliu și structură.

Tot ceea ce putem vedea și teoretiza cu mai multă siguranță sunt aspectele ce țin de o serie de distincții între mediul tradițional și noile media, respectiv spațiul virtual al computerului.

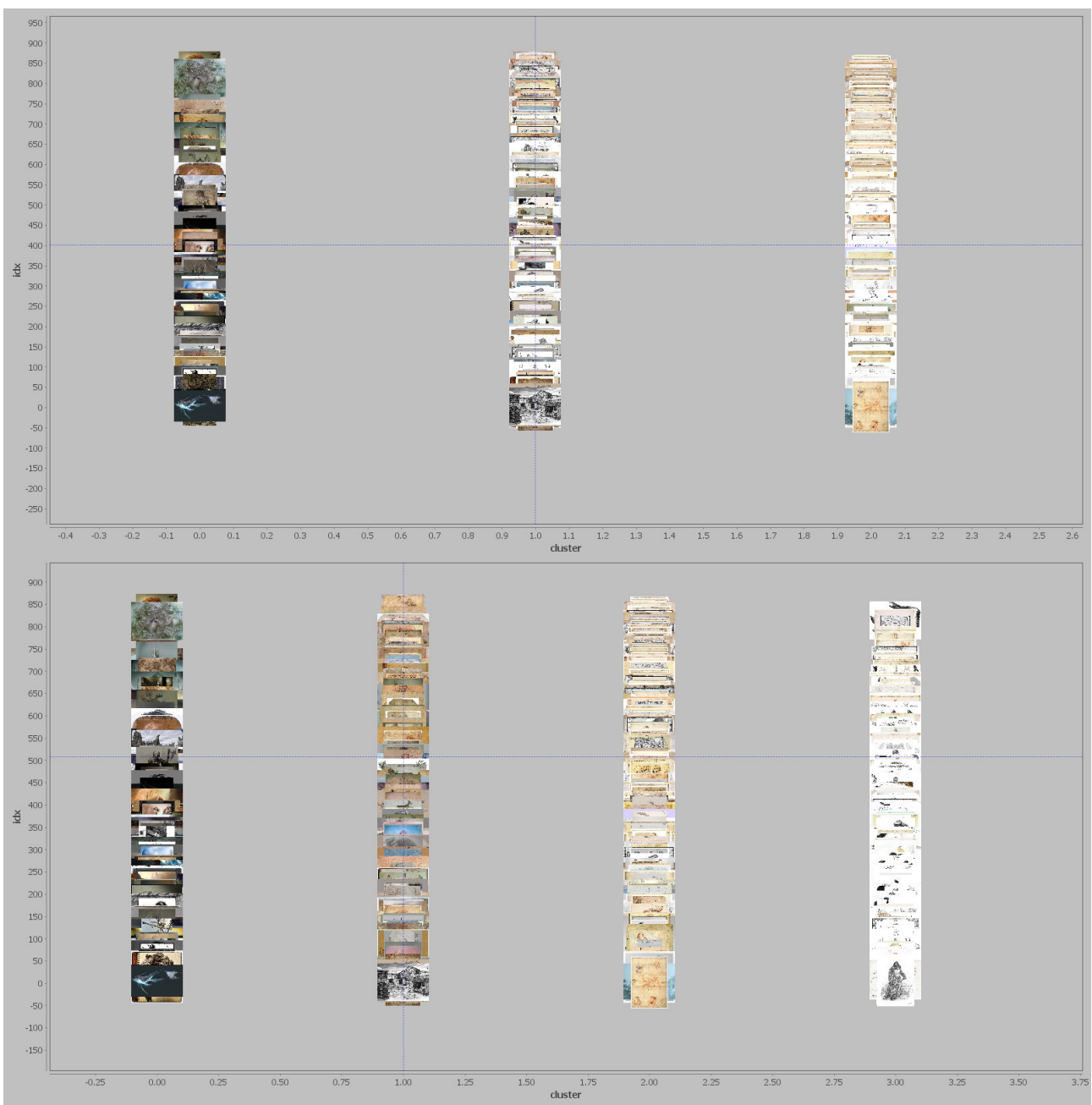
În formele tradiționale ale artei artistul crea în mod direct experiențele pe care un posibil public avea să le întâlnească. Din moment ce experiențele sunt îndelung planificate și executate, publicul trebuie într-un anumit fel să fie atenționat cu privire la ele și la perturbarea lor, pentru a le putea întâlni așa cum au fost ele planificate de artist. Acest lucru înseamnă lipsa participării, sau non-participare. Într-un joc artisticul nu crează experiențele ci condițiile și regulile sub care publicul își poate crea, în mod activ, experiențe

proprii, individuale. Când observăm pasiv un act artistic, primim un derivat al emoției, dar când participăm activ într-un joc, investim o mare parte din noi în lumea fantastică a aceluia joc, susține Chris Crawford

Cert este că până în acest moment jocurile pe computer nu au impresionat și nu au fost valorizate din punct de vedere artistic. De cele mai multe ori sunt considerate puerile, infantile. Acest fapt se petrece deoarece tehnologia de realizare a jocurilor nu se află în mâinile artiștilor. În al doilea rând există o temere a dezvoltării pieței de consum într-o direcție artistică a jocurilor, deoarece, computerul și jocurile fiind noi ca tehnologii, ar pune o presiune prea mare pe public dacă ar fi dezvoltate într-o direcție a elitismului artistic tradițional. De aceea se preferă con-

struirea unor jocuri ce trezesc emoții vulgare, banale sau patetice. Adevăratele și profunde intensități emoționale precum patosul, ecstazul, catharsisul, tragedia, sublimul, îi intimidază pe dezvoltatorii de jocuri. Se ascund în spatele devizei - suntem doar o afacere a *entertainment*-ului, nu a artisticului. Acest lucru vine dintr-o profundă neînțelegere a artei și a elitismului ei. *Elitismul se naște din conținutul artei, din mesajul ei. Impactul ei, în schimb, izvorăște din onestitatea ei emoțională.* - Chris Crawford

Dezvoltarea sau evoluția tehnologică nu poate fi cea acuzată. În timp ce îmbunătățirea tehnologică cu siguranță continuă, problema primară este aceea a lipsei unei teorii sau a unor principii clare, în dezvoltarea jocurilor. Nu știm cu adevărat ce este un joc, sau de ce



oamenii se joacă, sau ce anume face un joc mai valoros decât altul. Jocurile vor deveni artistice numai dacă vom avea o cale de înțelegere a lor. Trebuie să stabilim un set de principii estetice, apoi o rețea critică și în final un model planificat pentru dezvoltare (o serie de scopuri, direcții, idealuri). Un *hardware* din ce în ce mai performant ne va îmbunătăți tehnologia din jocuri, dar nu va oferi garanția unei valori artistice a acestora sau a vreunui mesaj artistic, tot așa cum dezvoltarea

tehnologică a orchestrei și instrumentelor nu garantează apariția lui Beethoven. Suntem destul de departe în ceea ce privește acel joc video care se poate compara cu opera lui Shakespeare, simfoniile lui Tchaikovsky sau autoportretul lui Van Gogh. Toți acești artiști au stat pe umerii predecesorilor ce s-au avântat spre locuri neexplorate ale lumii sau ale minții umane, au planificat și au proiectat către viitor direcții pe care ceilalți să poată construi noul și continuitatea artistică.

Concluzie: Renaștere vs Artwork

black_all vs white_all

Raporturile de **black_all vs white_all** se mențin la toate cele trei analize: Renaștere vs Artwork, Renaștere, Artwork

Renaștere+Artwork

1. Black_All **greater than 0.10 - less than 0.20** = **431** din **1983**
2. Black_All **greater than 0.30 - less than 0.40** = **233** din **1983**
3. Black_All **greater than 0.50 - less than 0.60** = **107** din **1983**
4. Black_All **greater than 0.70 - less than 0.80** = **41** din **1983**
5. Black_All **greater than 0.90 - less than 1** = **31** din **1983**

Renaștere+Artwork

1. White_All **greater than 0.10 - less than 0.20** = **35** din **1983**
2. White_All **greater than 0.30 - less than 0.50** = **53** din **1983**
3. White_All **greater than 0.50 - less than 0.60** = **127** din **1983**
4. White_All **greater than 0.70 - less than 0.80** = **267** din **1983**
5. White_All **greater than 0.90 - less than 1** = **658** din **1983**

Observații

Atât desenul și gravura din Renaștere cât și lucrările realizate digital sau în medii tradiționale de către artiștii digitali sunt dominate de alb, ambele, în ceea ce privește atitudinea plastică față de subiect fiind mai degrabă înclinate spre descrierea

liniară și structurală a formelor, decât spre utilizarea petelor. Raporturile Black_All, respectiv White_All, ne indică, prin cantități graduale ale pixelilor de negru sau alb din imagini, de la sub **10%** până la **100%**, că imaginile au mai degrabă tendința de a fi dominate de alb, iar numărul acestora scade atunci când scara cantităților de negru sau alb se

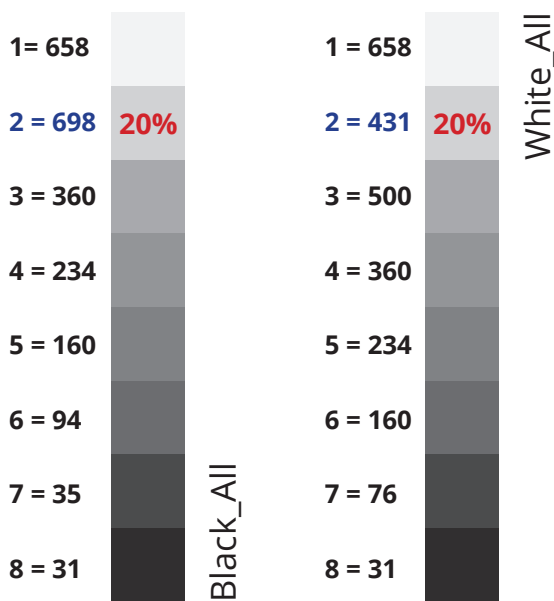
îndreaptă spre valori mai închise și, crește, atunci când se îndreaptă spre mai mult alb.

(vezi exemplul) Singura diferență apare în procentul de **20%** respectiv prezența pixelilor negri în imagini este de aprox. **20%** iar a celor albi de aprox. **80%**, cifrele fiind:

658 - 431 din **1983** imagini totale

Renaștere + Artwork

Valorile cantităților de negru și alb sunt apropiate și în cazul analizei separate a lucrărilor din Renaștere și a celor digitale - Artwork



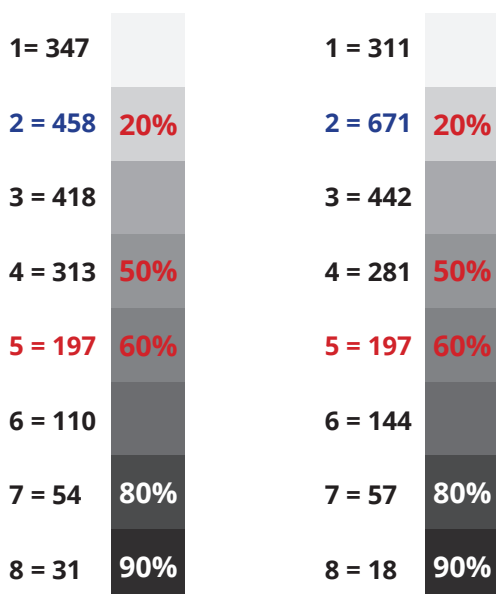
Raporturile de **black_all vs white_all** pe cantitatea de negru/alb **10-20%, 30-40%, 50-60%, 70-80%, 90-100%**, sunt asemănătoare între 30 și 100% pentru negru, respectiv 70 și 10% pentru alb, diferența făcându-se între 10-20% negru, respectiv 90-100% alb, în favoarea albului:

***431 + 658 imagini dominate de alb între 80 și 99% din = 1089 din 1983**

(894 de imagini sunt fie echilibrate
fie dominate de negru)

Renaștere

Artwork



* singura diferență majoră

* la raportul echilibrat alb-negru cifre apropiate sau chiar identice!

* foarte puține imagini dominate de negru