

Documentație When Art Dies

realizat de Herea Isidor,

Nimigean Rafael-Dumitru



When Art Dies

-proiect realizat de Herea Isidor și Nimigean Rafael-Dumitru-

Cuprins:

1. Informații Generale
 - 1.1 Ce este *When Art Dies*?
2. Scenariu
 - 2.1 Procesul creativ
 - 2.2 Structura narativă
3. Audio
 - 3.1 Software utilizat
 - 3.2 Efecte sonore și muzică
 - 3.3 Procesul de mixaj și mastering
4. Secvențe 2D
 - 4.1 Animații 2D
 - 4.2 Efecte speciale
 - 4.3 Corecție de culoare
 - 4.4 Backgrounduri generate
5. Secvențe 3D
 - 5.1 Cameră 3D și compoziție
 - 5.2 Texturi pictate și procesate
 - 5.3 Modele 3D proprii și externe
 - 5.4 Iluminare și narațiune vizuală
 - 5.5 HDRI Environment Maps
 - 5.6 Elemente procedurale cu Geometry Nodes
6. Secvențe filmate
 - 6.1 Înregistrare și editare video
 - 6.2 Stop Motion
7. Bibliografie
 - 7.1 Surse de inspirație vizuală și sonoră
 - 7.2 Linkuri către modele 3D
 - 7.3 Alte referințe relevante

Documentație

I. Informații Generale

Ce este When Art Dies?

When Art Dies este un eseu video despre impactul inteligenței artificiale asupra industriilor artistice. Proiectul pornește de la observația că arta creată de oameni este tot mai des înlocuită de conținut generat automat, fără emoție sau intenție reală.

Proiectul încearcă să informeze publicul despre această problemă, analizând cum AI-ul influențează creativitatea, modul în care consumăm artă și viitorul artiștilor în societate. Este un semnal de alarmă adresat celor care simt că ceva se pierde, chiar dacă nu pot spune exact ce.

II. Scenariu

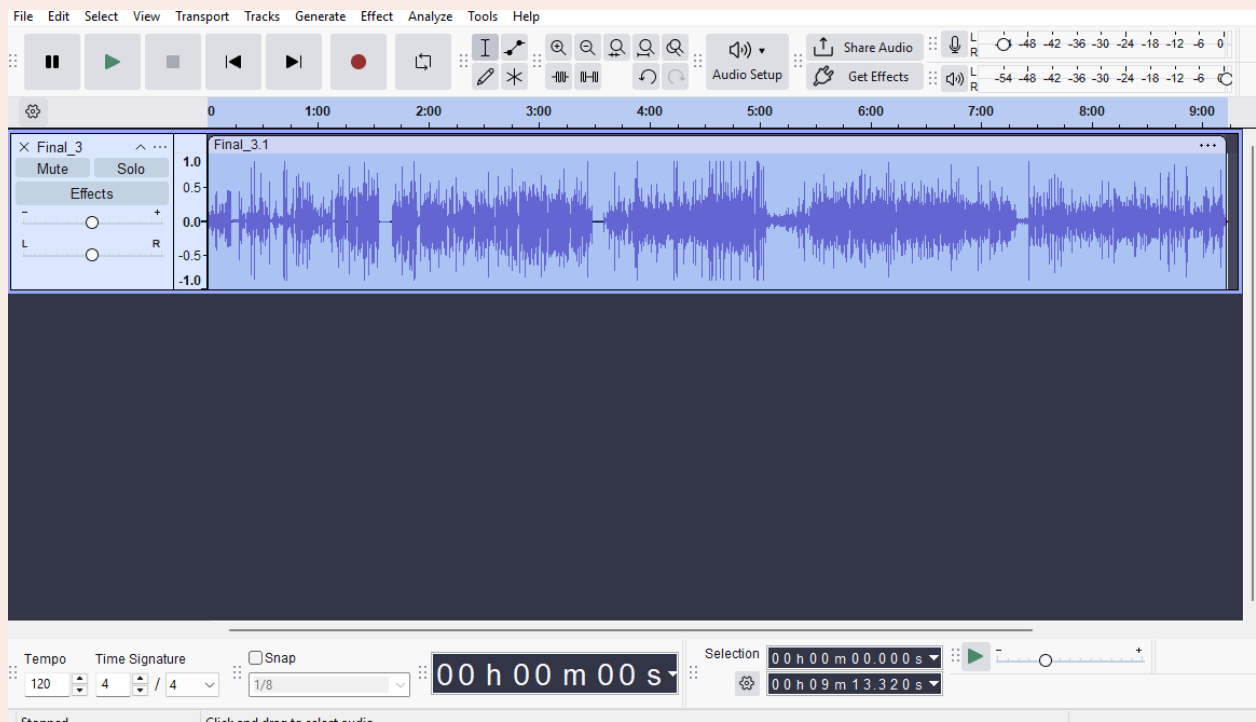
Software: Milanote

When Art Dies a pornit dintr-o îngrijorare reală, vedem cum inteligența artificială începe să înlocuiască tot mai multe forme de expresie artistică, iar noi, ca persoane pasionate de aceste domenii, știm că vom fi afectați direct.

Am lucrat la scenariu în Milanote, unde am pus cap la cap idei, surse și exemple care să contureze un discurs coerent, dar și emoțional. Ne-a plăcut în mod special ideea de a face o paralelă între AI și cancer, pentru că exprimă simplu cum acest sistem se extinde rapid și poate ajunge să consume totul în jur.

Filmul este împărțit în mai multe capitole: *Intro*, *Cancer*, *Nu poți vindeca cancerul*, *Stadiul IV* și *Dar îl poți trata*. Fiecare secțiune are un rol clar în conturarea mesajului și urmărește să ofere o perspectivă cât mai completă asupra impactului pe care AI-ul îl are (și îl va avea) asupra artei.

accente tensionate au fost introduse punctual pentru a întări mesajul vizual și ritmul narațiunii, fără a distra de la voce.



IV. Secvențe 2D

a. Animații 2D

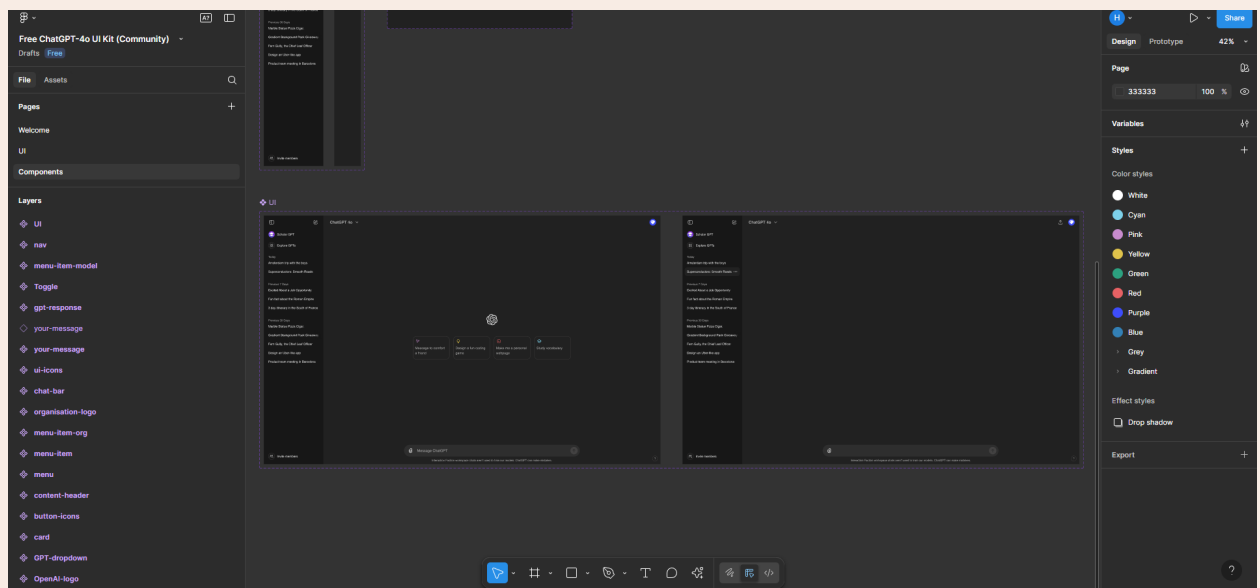
Software: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Procreate Dreams, Figma

Am realizat o secvență animată în *Procreate Dreams*, în care cancerul 2D(simbolizând AI-ul) sare peste o pictură 3D. Pe măsură ce înaintează, devine treptat transparent, lăsând la vedere pictura deformată de sub el. Este un simbol vizual al modului în care inteligența artificială încearcă să înlocuiască arta umană, dar nu reușește decât să o distorsioneze.



Ulterior, folosind UI kituri din *Figma*, am construit mai multe scene care simulează conversații între oameni și modele AI. Aceste interacțiuni evidențiază banalizarea procesului creativ și ușurința cu care conținutul generat automat devine o opțiune „rapidă și ieftină”, în contrast cu munca reală a artiștilor.

Unele imagini au fost desenate de mână, apoi scanate, editate și colorate digital pentru a obține un aspect flat și coerent cu restul stilului grafic.



b.Efecte Speciale

Software: Adobe After Effects

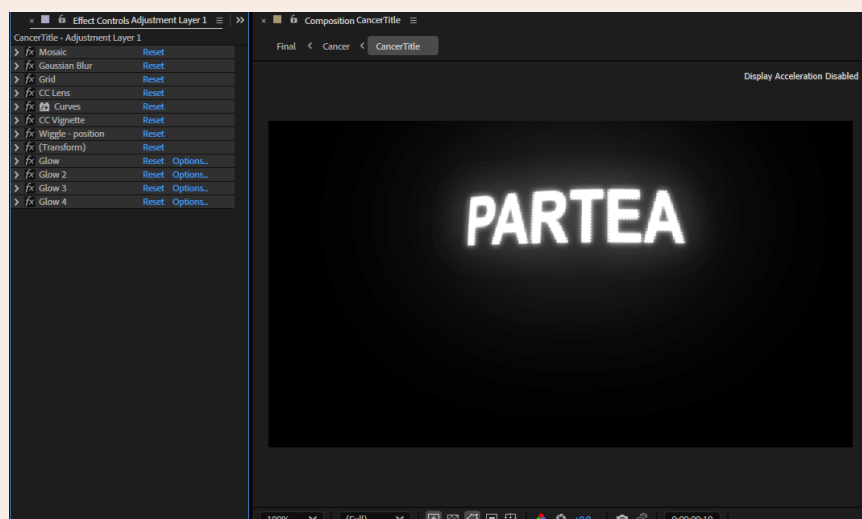
Pentru efectele speciale din *When Art Dies*, am folosit în principal After Effects, combinând mai multe tehnici pentru a reda vizual tensiunea și suprasaturarea adusă de AI.

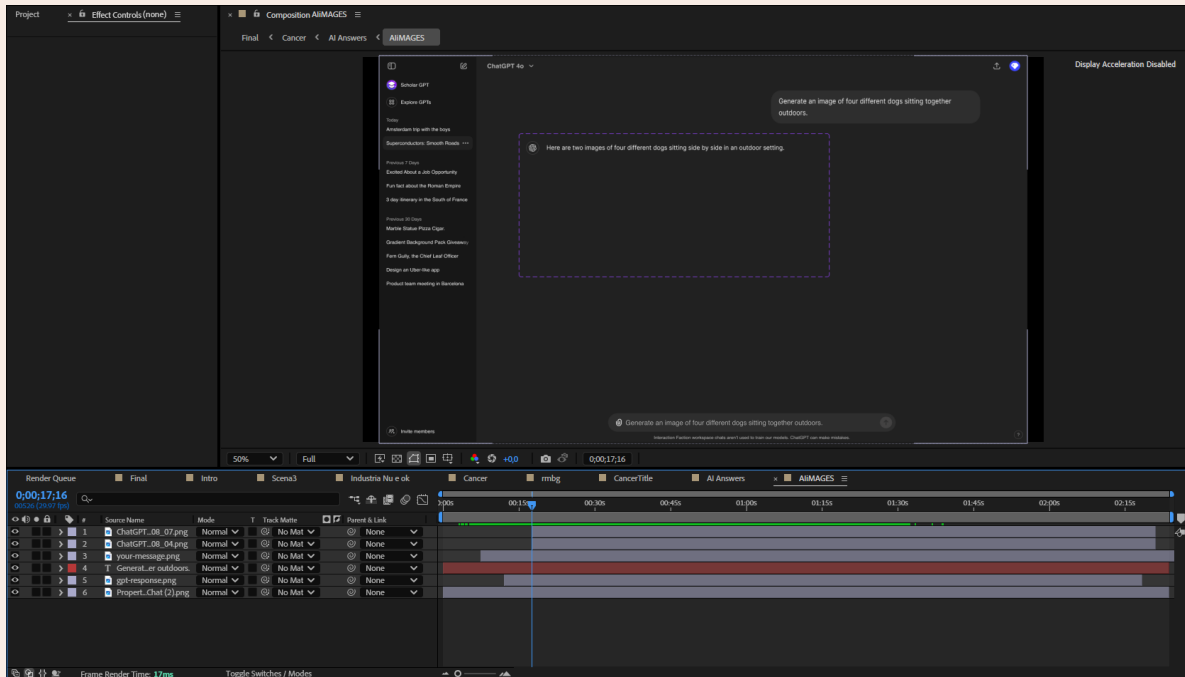
Printre efectele principale se numără:

- **Glitch vizual** sincronizat cu rostirea cuvântului „AI”, realizat cu **Displacement Map**, **Fractal Noise**, **Linear Wipe** și **Venetian Blinds** aplicate pe adjustment layers.
- **TV distortion** și pixeli colorați instabili pentru secvențele de început, care creează o atmosferă dezorientantă și apăsătoare.
- **Wiggle Effect** aplicat pe imagini generate de AI, headline-uri și capturi de pe Fiverr, pentru a simula instabilitatea vizuală și abundența haotică a conținutului artificial.
- **Layering cu adjustment layers**, fade-uri controlate și glitchuri animate, combinate pentru a crea tranziții vizuale tensionate.
- **3D Camera Movement** în spațiu 2D, pentru a adăuga profunzime și dinamism unor secvențe statice, fără a folosi elemente 3D.

Am folosit și un efect de grid glitch suprapus, generat cu Fractal Noise, care creează senzația de ecran spart sau realitate digitală instabilă. Acesta este vizibil în momentele în care AI-ul pare să „curețe” sau să „înlocuiască” elemente umane.

Toate aceste efecte au fost gândite pentru a accentua ideea că AI-ul poate imita, distorsiona și repeta, dar nu poate crea.



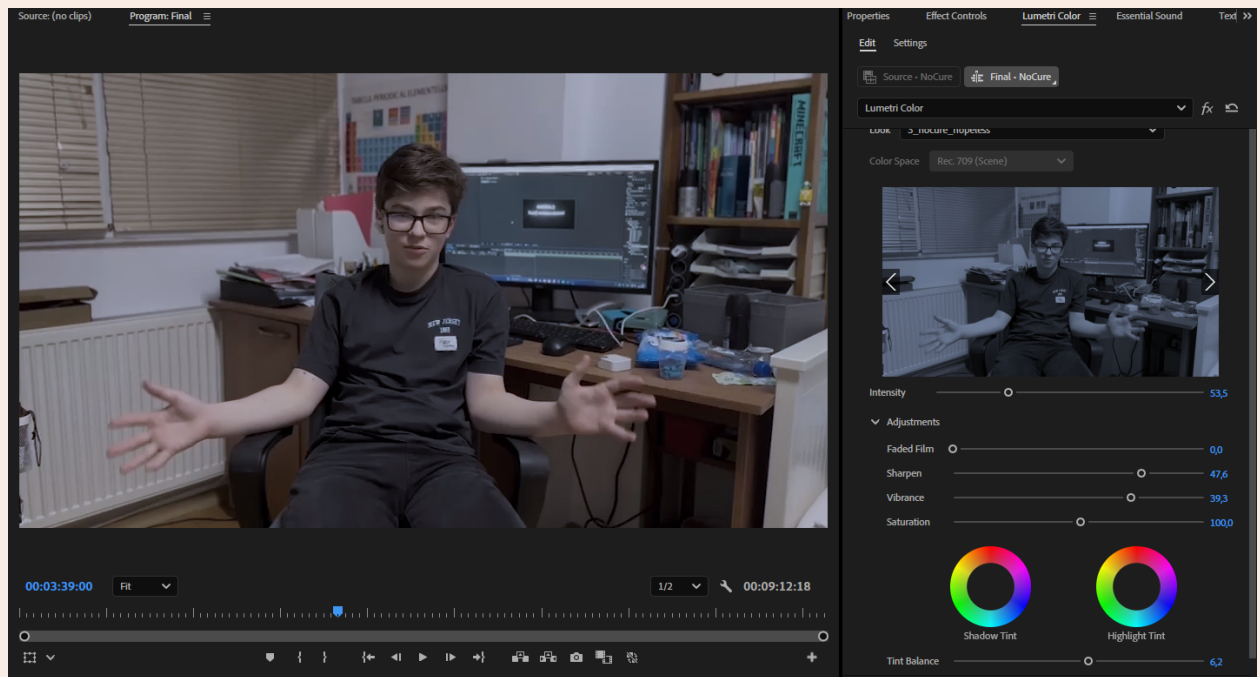


c.Corecție de culoare

Fiecare capitol al filmului *When Art Dies* are o identitate vizuală proprie, evidențiată prin color grading:

- *Intro* - tonuri galbene, ușor prăfuite, inspirate de materiale istoric
- *Cancer* - tonuri roșu mov, simbolizând invazivitatea
- *Nu poți vindeca cancerul* - nuanțe de albastru rece, asociate cu tristețea
- *Stadiul IV* - tonuri gri și contraste dure, pentru a marca apogeul degradării
- *Dar îl poți trata* - culori calde și deschise, sugerând speranță și revenire

Pe lângă aceste tratamente generale, multe elemente au fost ajustate individual în ceea ce privește saturația, contrastul și transparența, pentru a menține coerența vizuală a întregului eseu.



d. Backgrounduri

Pentru unele dintre fundalurile utilizate în scenele 2D, am folosit tool-ul online [PhotoGradient](#).

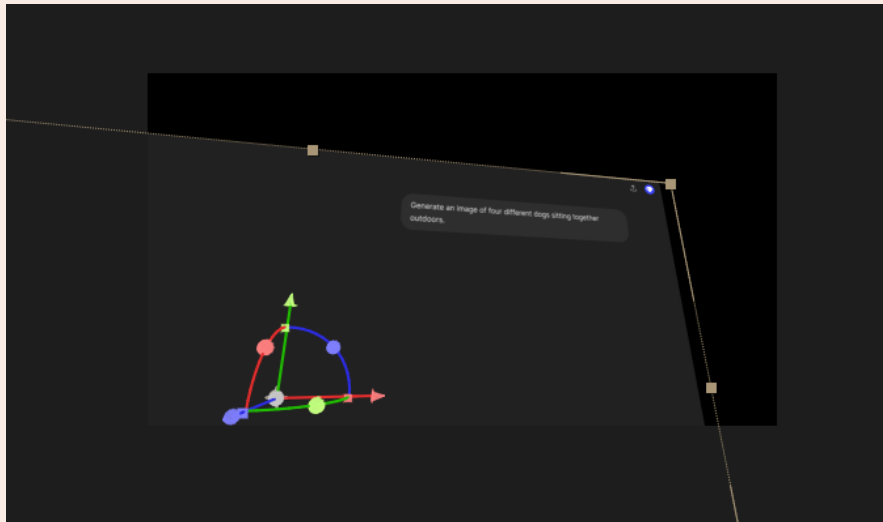
Acestea au fost generate pornind de la fotografii realizate de noi în Blender, pe care le-am transformat în fundaluri gradient cu un aspect stilizat, ideal pentru a susține vizual atmosfera scenelor fără a distra atenția de la elementele principale.

V. Secvențe 3D

a.Camera 3D

Software: Adobe After Effects

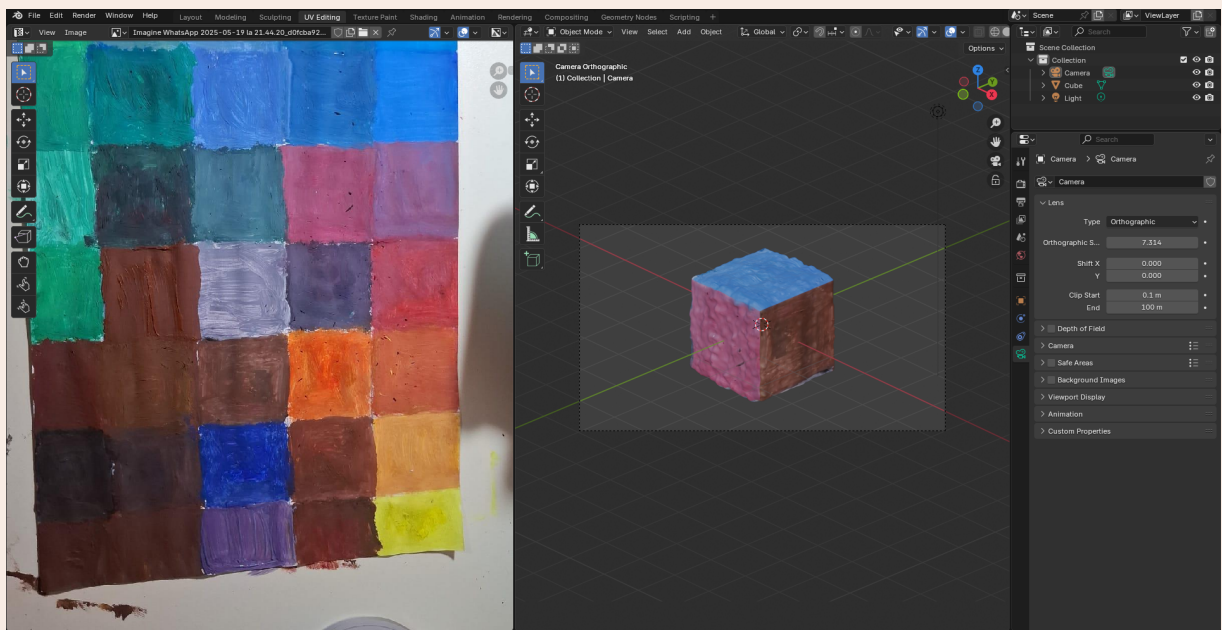
În unele scene, am folosit camera 3D din After Effects pentru a crea profunzime și dinamism în compozițiile noastre. Acest instrument ne-a permis să „ne plimbăm” printr-un spațiu compus din layere 2D poziționate tridimensional, oferind astfel o experiență vizuală mai imersivă, fără a recurge la randare 3D complexă.



b. Texturi

Software: Blender

Pentru a adăuga un aspect pictural, unele dintre texturile aplicate pe modele 3D au fost pictate de mână, apoi procesate în Photoshop. După aplicarea acestora pe obiecte 3D, am folosit un modifier de tip Displace în Blender, care distorsionează geometria în funcție de detaliile din textură. Acest proces creează impresia că suprafața modelului a fost pictată fizic, adăugând un efect vizual unic și autentic, potrivit temei legate de artă și umanitate.

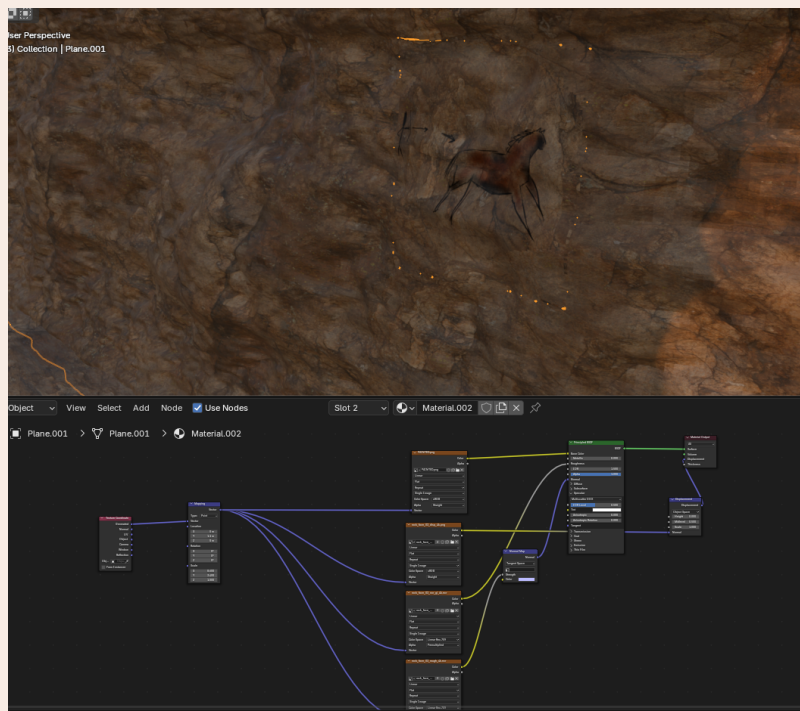


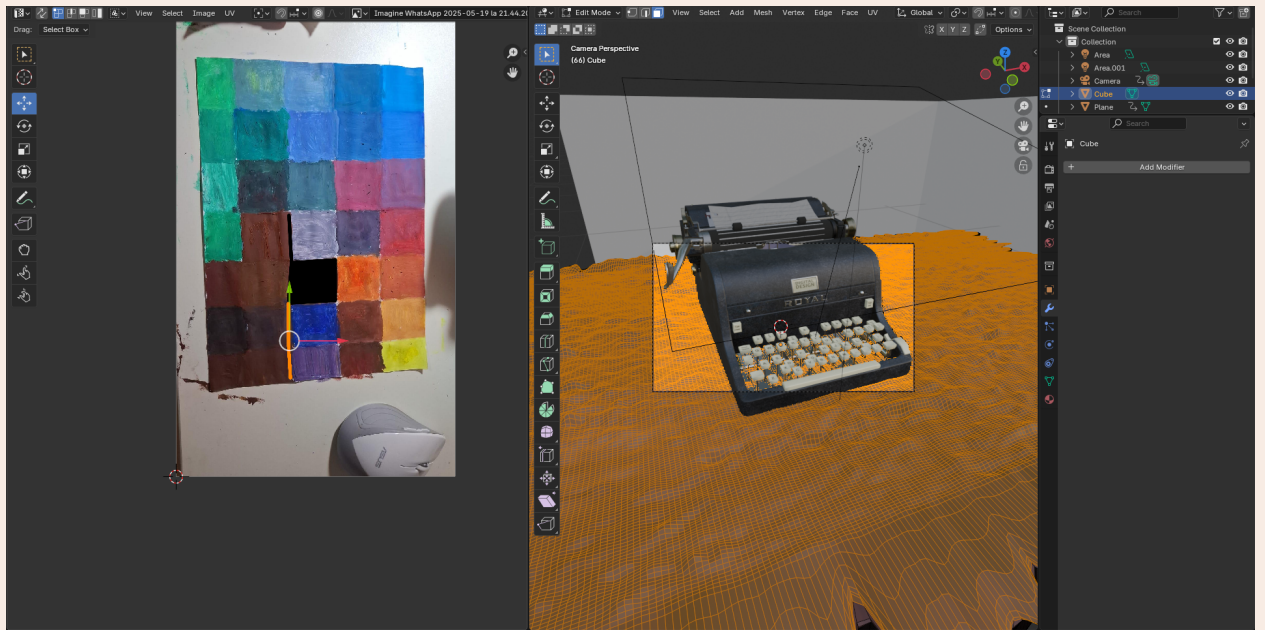
c. Modele 3D

Software: Blender

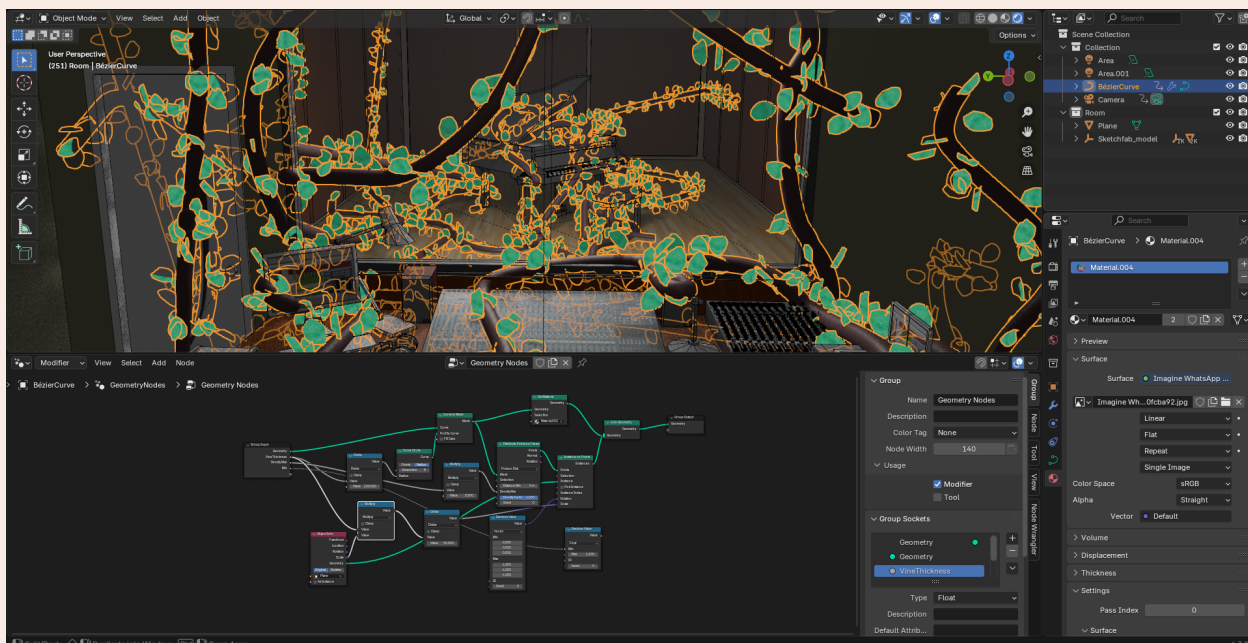
Pentru realizarea secvențelor 3D, am combinat modele create de noi cu modele descărcate de pe platforme precum Sketchfab, pentru a eficientiza procesul și a putea transmite vizual ideile cât mai clar.

De exemplu, scena cu peștera și pictura rupestră a fost realizată integral de noi, inclusiv modelarea pereților și aplicarea texturii pictate. În schimb, modele precum vaza antică sau Colosseumul nu au fost create de la zero, ci au fost preluate din surse externe și adaptate în funcție de nevoile compoziției.





În plus, am folosit sistemul Geometry Nodes din Blender pentru a crea elemente organice generate procedural. Am realizat un nod personalizat care ne-a permis să folosim o Bezier Curve pentru a desena liber pe suprafețe, iar sistemul genera automat liane cu frunze care urmăreau conturul curbei. Această tehnică a fost folosită pentru a crea scene unde natura pare să „acapareze” spațiile abandonate, accentuând ideea degradării artei în era automatizării.



Am menționat în documentație care modele sunt realizate intern și care sunt preluate, pentru a păstra transparența și a evidenția contribuția artistică proprie.

d. Iluminare

Software: Blender

Lumina a fost tratată ca un element narativ, nu doar tehnic. În scenele dominate de AI, am folosit surse de lumină rece (albastru, violet), cu umbre dure și direcție artificială de sus sau din lateral pentru a sugera lipsa de umanitate.

Am folosit contrastul de temperatură și direcție pentru a marca vizual trecerea dintre natural și artificial, real și generat, uman și înlocuit.



d. HDRI Environment Maps

Pentru unele scene 3D, am folosit HDRI Environment Maps ca fundal panoramic, pentru a adăuga profunzime vizuală fără a construi manual un mediu complet în jurul modelelor.

Aceste fundaluri au fost alese în funcție de atmosfera dorită fie că este vorba de un spațiu deschis, un fundal neutru sau un peisaj mai încărcat și au ajutat la integrarea modelelor în compoziție, oferind context vizual rapid și eficient.

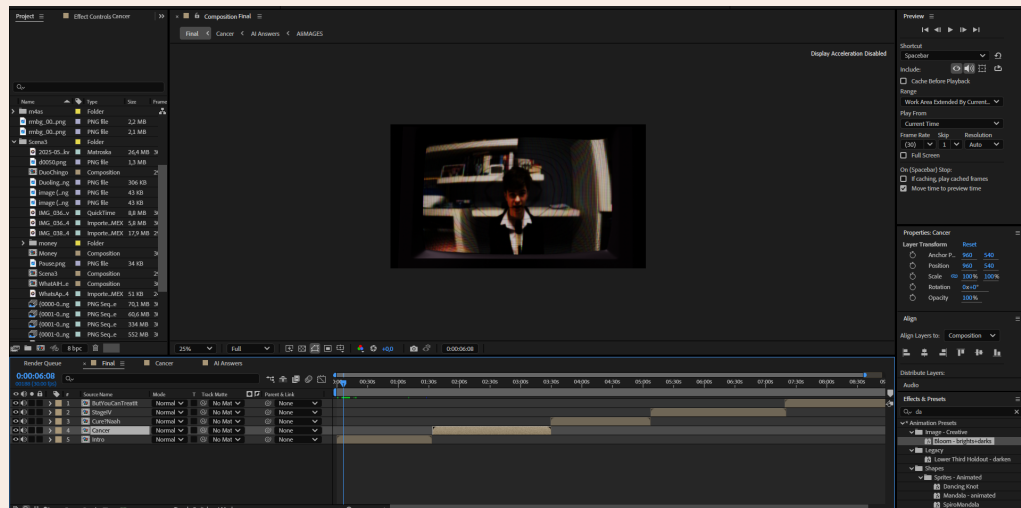
VI. Secvențe filmate

1. Înregistrare și editare video

Software: Camera iOS, Adobe After Effects

Scenele din viața reală au fost înregistrate la rezoluție 4K folosind un iPhone, oferind claritate și detalii vizuale fără a fi nevoie de echipament profesional. Ulterior, aceste cadre au fost prelucrate în After Effects pentru a ajusta luminozitatea, contrastul și pentru a

integra tranziții sau efecte subtile acolo unde era necesar. Am păstrat un decor minimalist, iar compoziția cadrelor a fost gândită pentru a evidenția expresiile și gesturile, menținând atenția pe mesajul transmis.



2. Stop Motion

Software: *Adobe After Effects*

Scenele filmate în stop motion au folosit o cameră diferită împrumutată de la profesorul nostru coordonator procesul filmării a fost simplu, camera a fost plasată pe un trepied și am modificat structura formată din plastilină.

Toată scena care se mișcă este formată din plastilină dar părțile de jos pe care se mișcă obiectul au la bază bețe de lemn pentru stabilitate.



VII. Bibliografie

<https://photogradient.com/>

https://polyhaven.com/a/klippad_sunrise_2

https://polyhaven.com/a/golden_gate_hills

https://polyhaven.com/a/poly_haven_studio

<https://polyhaven.com/textures/rock>

<http://ambientcg.com/view?id=Rock020>

Acompaniament sonor, în ordinea apariției:

<https://www.youtube.com/watch?v=J-1Bob1dU18>

<https://www.youtube.com/watch?v=ov-zFOv7XH0>

<https://www.youtube.com/watch?v=UtBKz9FNycM>

<https://www.youtube.com/watch?v=M-C6HY-tGEY>

https://www.youtube.com/watch?v=YA_Y07qKnYQ

Modele 3D:

<https://sketchfab.com/3d-models/pelica-pelike-1193b178ce5d4e72bd8f2610205bf9d1>

<https://sketchfab.com/3d-models/colosseum-rome-italy-535dc96e586f40bd956ea3cbff810055>

<https://sketchfab.com/3d-models/typewriter-0b6766c2df0e4901b8c387283d544027>

<https://sketchfab.com/3d-models/recording-studio-3304add0c13f416597dd393a76867f96>

<https://sketchfab.com/3d-models/man-dressed-in-suit-ae103052b58a450397f42a189aa726b7>

<https://www.youtube.com/watch?v=M4kMri55rdE>

Alte surse:

<https://www.nfi.edu/when-was-the-camera-invented/>

Materiale care nu merită nici această atenție minimă:

<https://patypixie.medium.com/art-for-all-how-ai-is-making-art-accessible-to-everyone-59d801f3733b>

<https://www.indigoslate.com/insights/the-beauty-of-responsible-ai-generated-visual-art-merging-technology-and-creativity>

<https://www.indigoslate.com/insights/the-beauty-of-responsible-ai-generated-visual-art-merging-technology-and-creativity>

<https://glossimag.com/how-art-galleries-are-becoming-more-accessible-with-ai-experiences/>

<https://medium.com/gptalk/from-imagination-to-reality-how-ai-is-making-art-accessible-to-everyone-2405b3d67d05>

<https://ro.pinterest.com/pin/13159023904524983/>

<https://ro.pinterest.com/pin/703756187629921/>

<https://ro.pinterest.com/pin/1759287348108045/>

<https://ro.pinterest.com/pin/8444493674968383/>

<https://ro.pinterest.com/pin/4644405860327461/>

https://www.fiverr.com/search/gigs?query=story%20book&source=top-bar&ref_ctx_id=c0bcf6d3387943b29eeeb6366fbf97f0&search_in=everywhere&search-autocomplete-original-term=story%20book