

MUNI
FI

Základy vizuální komunikace

PV 123

1. ISOMETRICKÁ PERSPEKTIVA
4 - 5

2. PERSPEKTIVA A POČÍTAČ
7 - 11

3. PERSPEKTIVNÍ ILUZE
13 - 30

3. VIDEOMAPPING
32 - 34

4. ANAMORFICKÁ DISTORZE
32 - 40

5. VIDEOMAPPING
42 - 44

6. PANORAMA
46 - 51

7. VR
53 - 62

8. AR
64 - 65

7. MR A HYPERREALITA
67 - 71

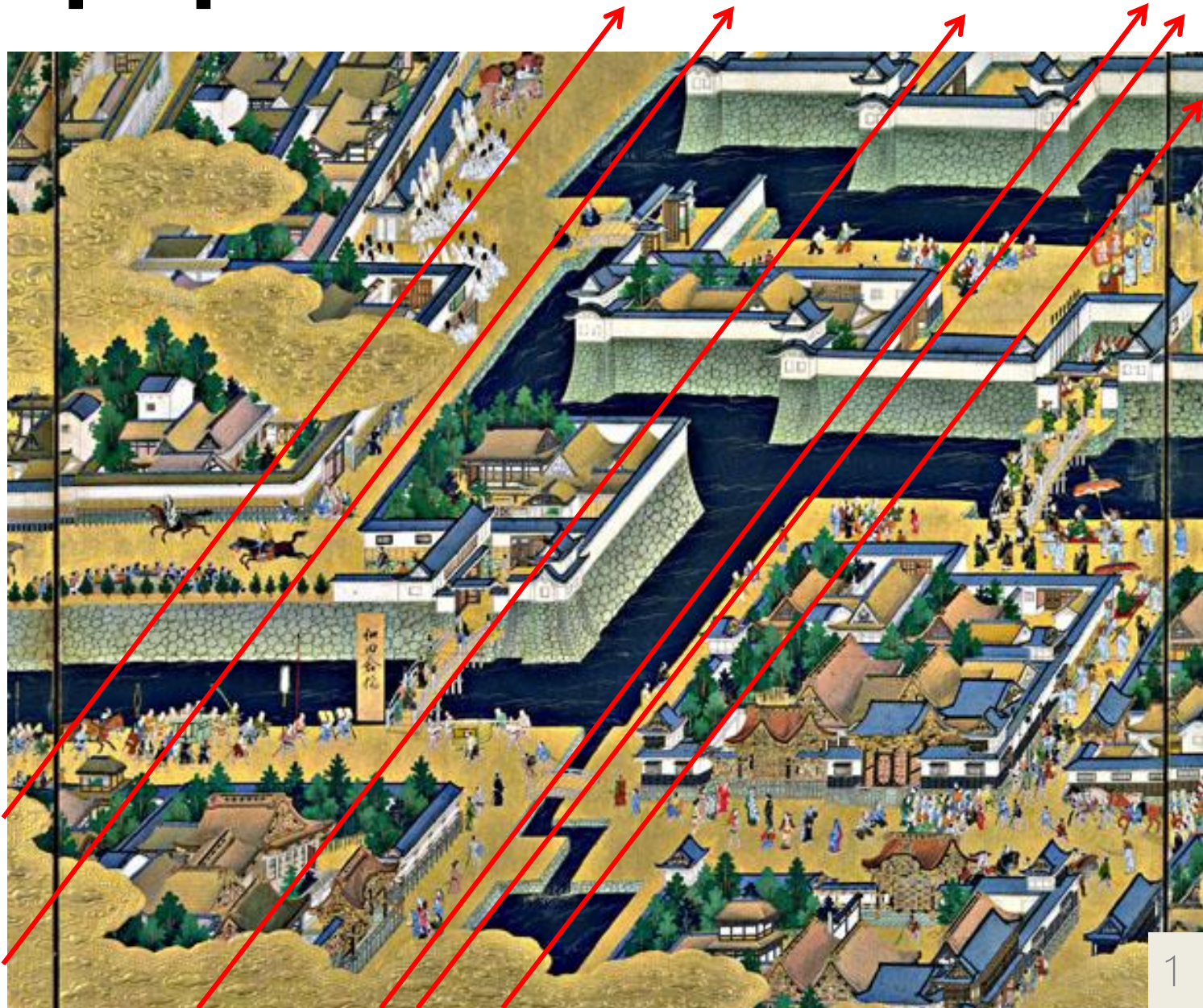
1. ISOMETRICKÁ PERSPEKTIVA



3 - 5

Isometrická perspektiva

Zobrazení architektury zde nezohledňuje perspektivní zkreslení, které ustanovilo západní umění (sbíhání paralelních linií v úběžníku na horizontu). Místo toho paralelní linie běží ve stejném rozestupu vedle sebe do nekonečna.



Brána hradu Edo

Isometrická perspektiva



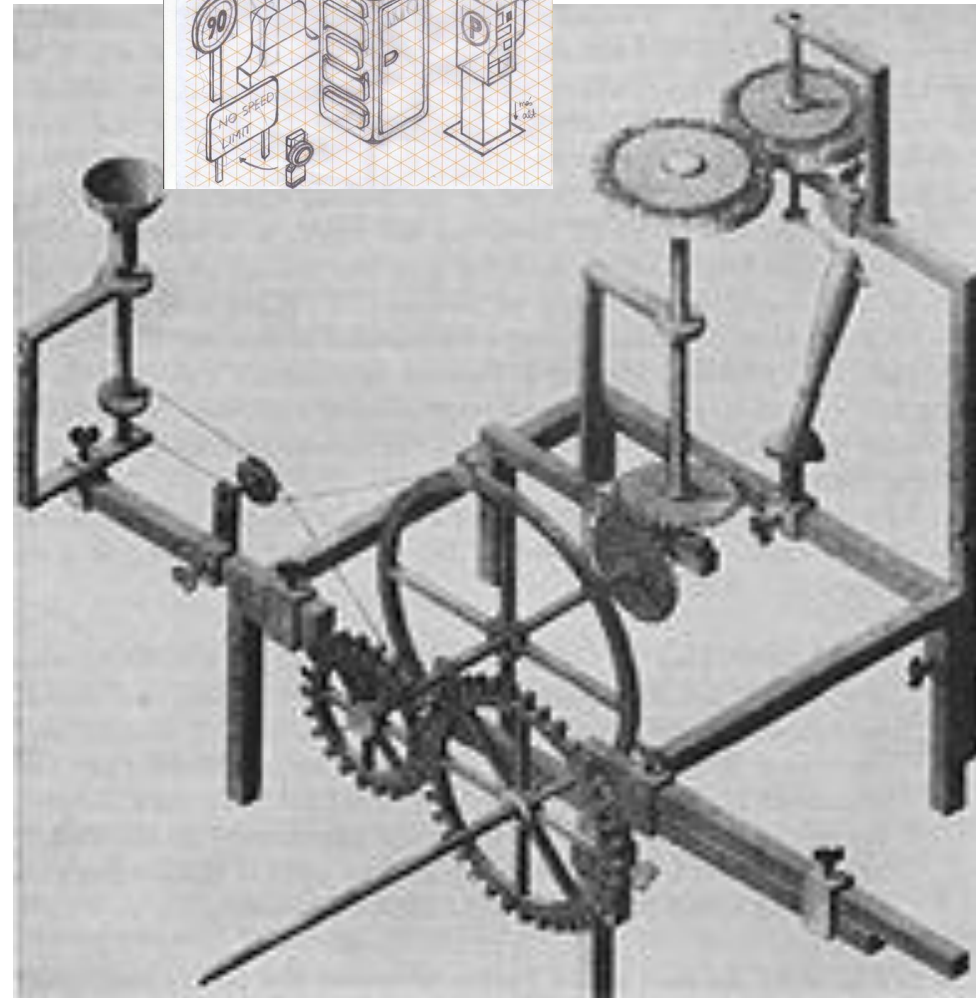
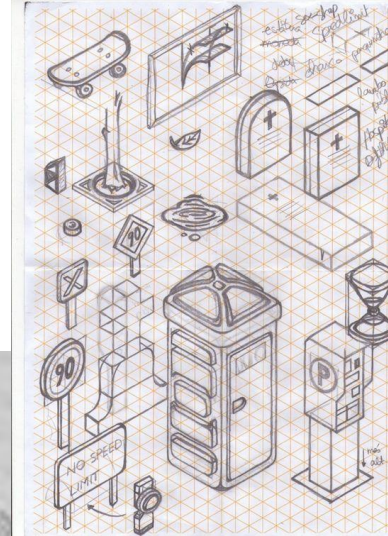
Ksenia Kopalova
A Winter Night in the Tea House

Isometrická perspektiva

William Farish (1759–1837) jako první stanovil pravidla pro **isometrické** (axonometrie, míněno pomocí ortografické projekce) kresbu.

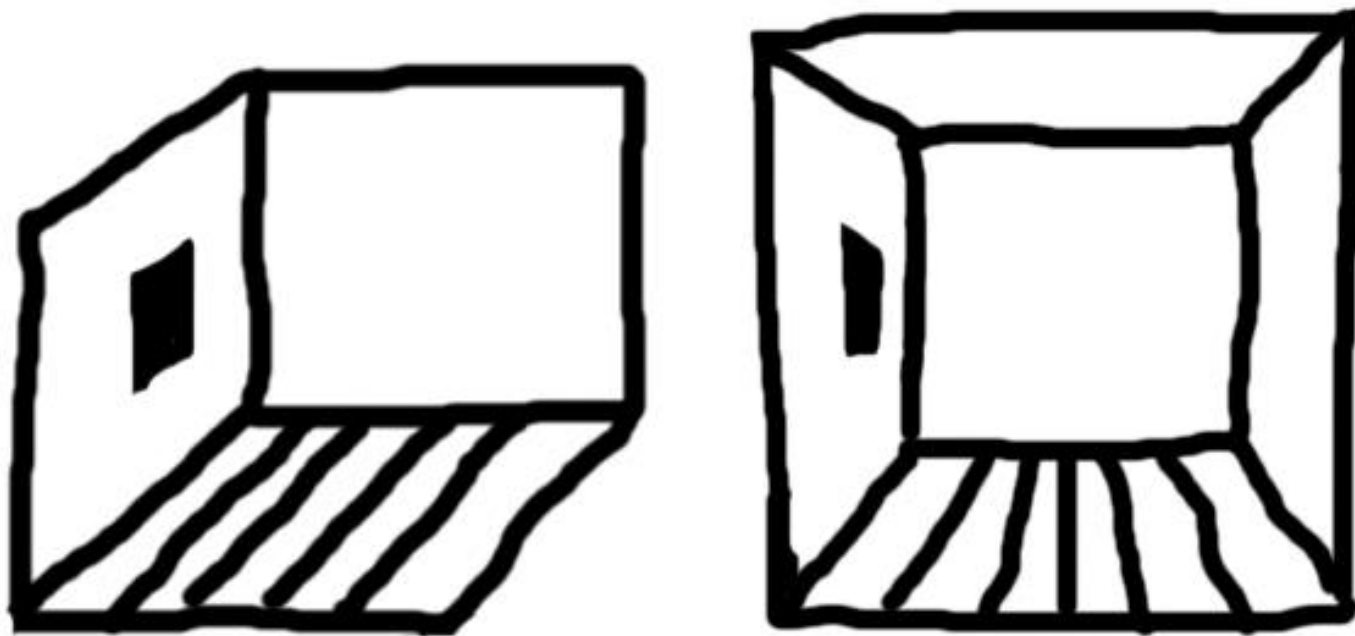
Knihu "On Isometrical Perspective", 1822, sepsal **pro potřeby technických kreseb** bez perspektivního zkreslení.

Optical-grinding engine model (1822), drawn in 30° isometric perspective



Isometrická perspektiva

V prvním případě lze zobrazit jen **tři stěny** interiéru, zatímco v druhém případě všech **pět stěn**.

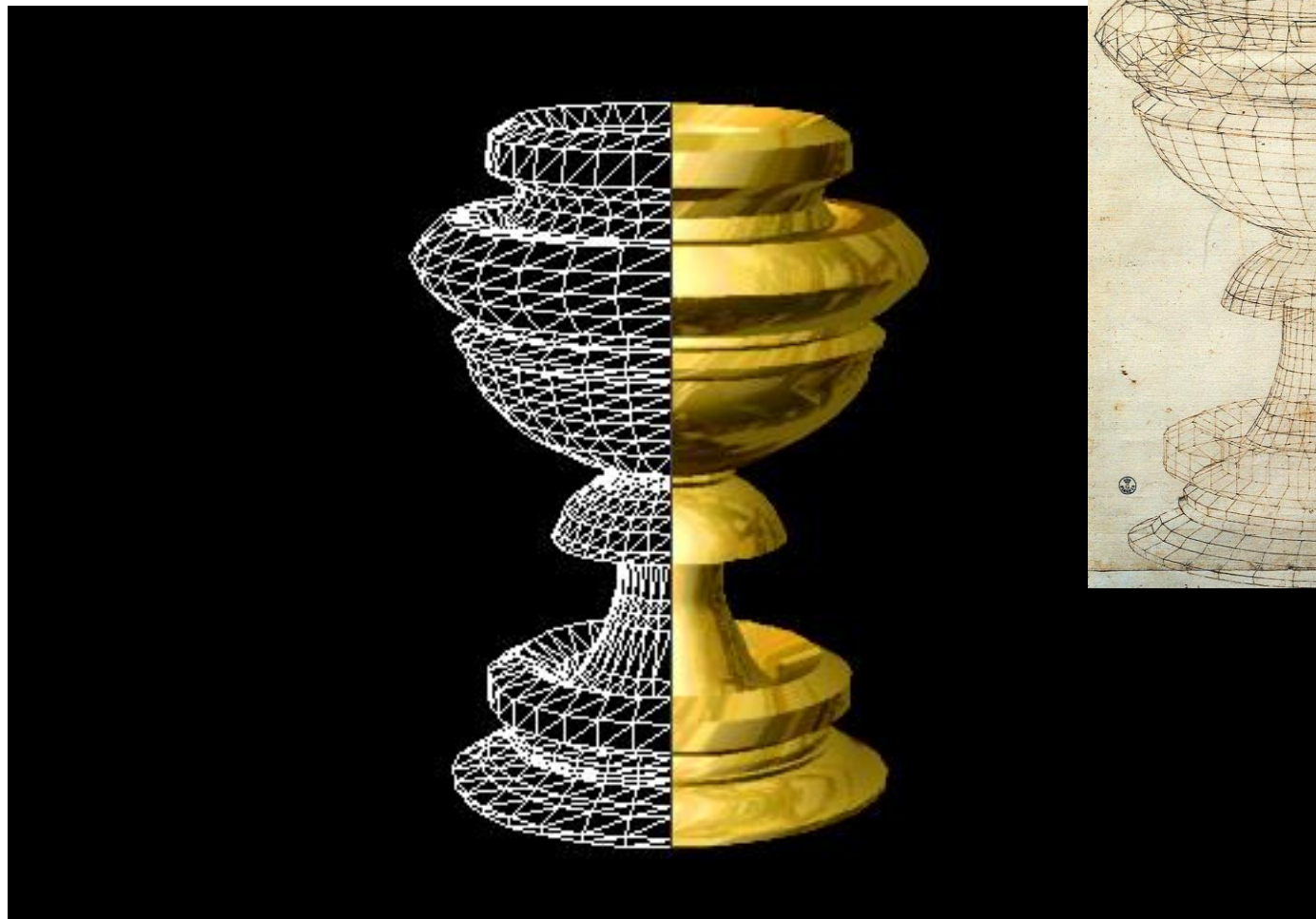


1. obr. zobrazuje pohled do místnosti podle východního principu (isometrické zobrazení)
2. obr. podle principu lineární perspektivy

5. PERSPEKTIVA A POČÍTAČ

53 - 57

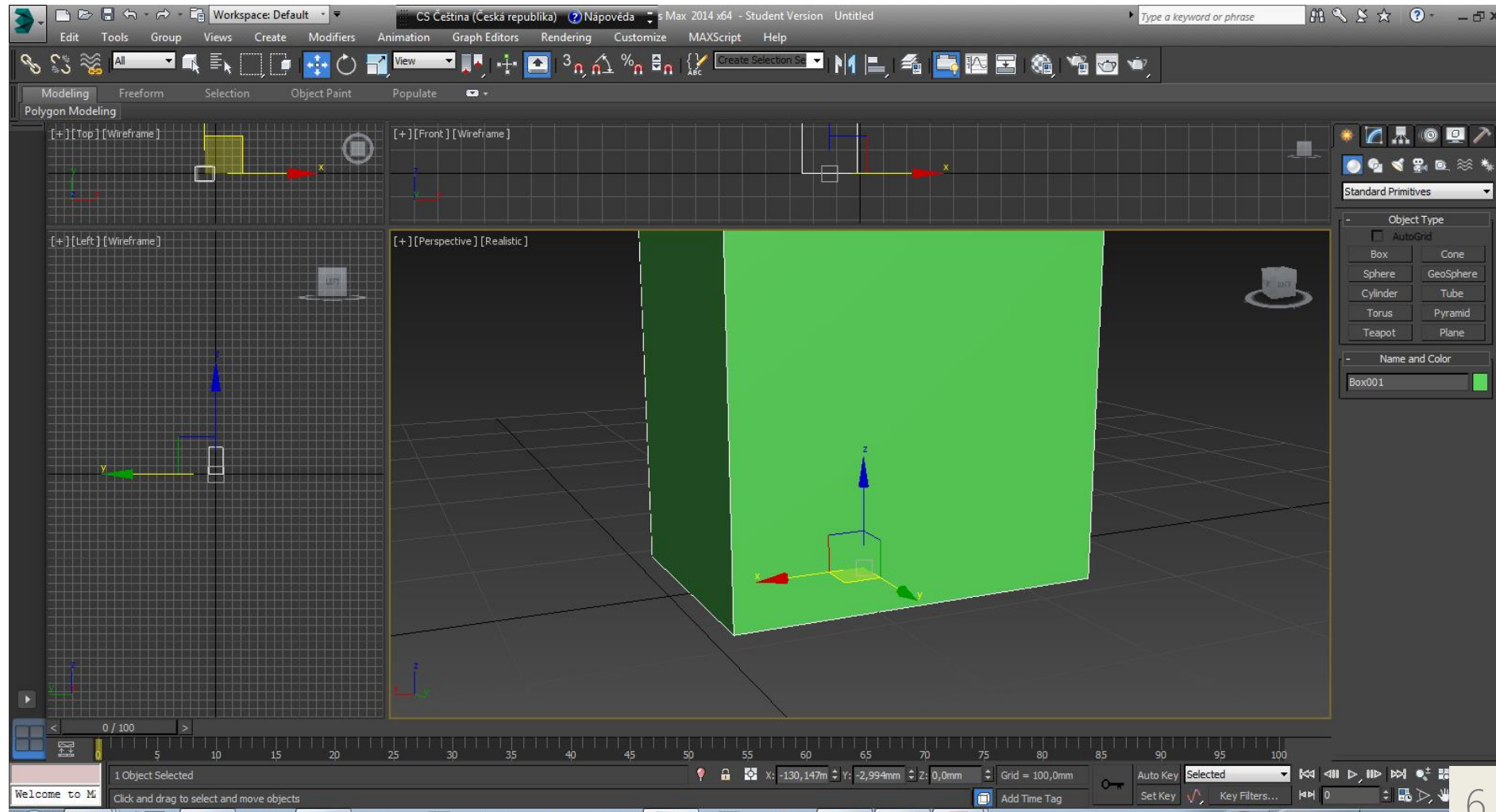
Zobrazení 3D digitálního modelu



Rekonstrukce
Studie kalichu
CAD model

Zobrazení 3D digitálního modelu

Popis prostoru pomocí koordinát XYZ je základem popisu virtuálního prostoru všech 3D modelovacích softwarů.



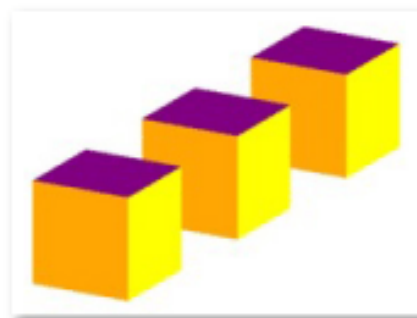
Isometrické / ortografické a perspektivní zobrazení

V isometrické / ortografické

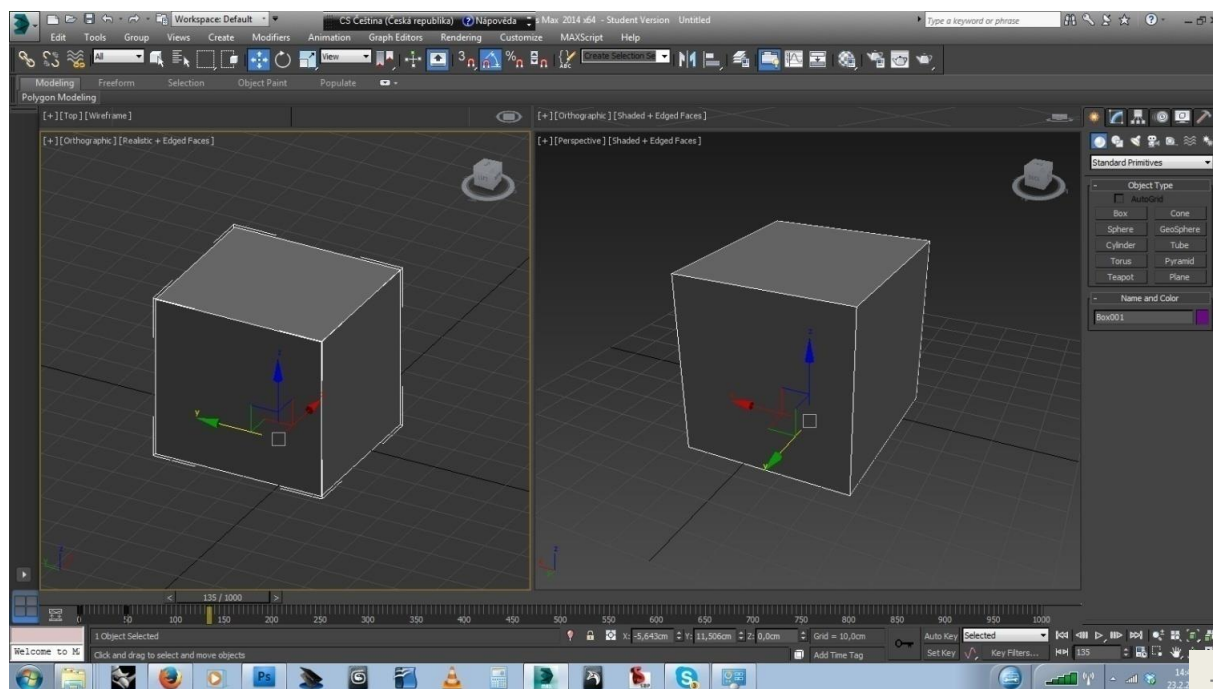
Projekci se rovnoběžné **hrany nesbíhají** na horizontu v jednom bodě (úběžníku), ale dále vedle sebe paralelně probíhají, aniž by se změnila jejich počáteční vzdálenost.

3d modelovací programy často označují isometrické zobrazení za ortografické.

Orthographic Projection



Perspective Projection



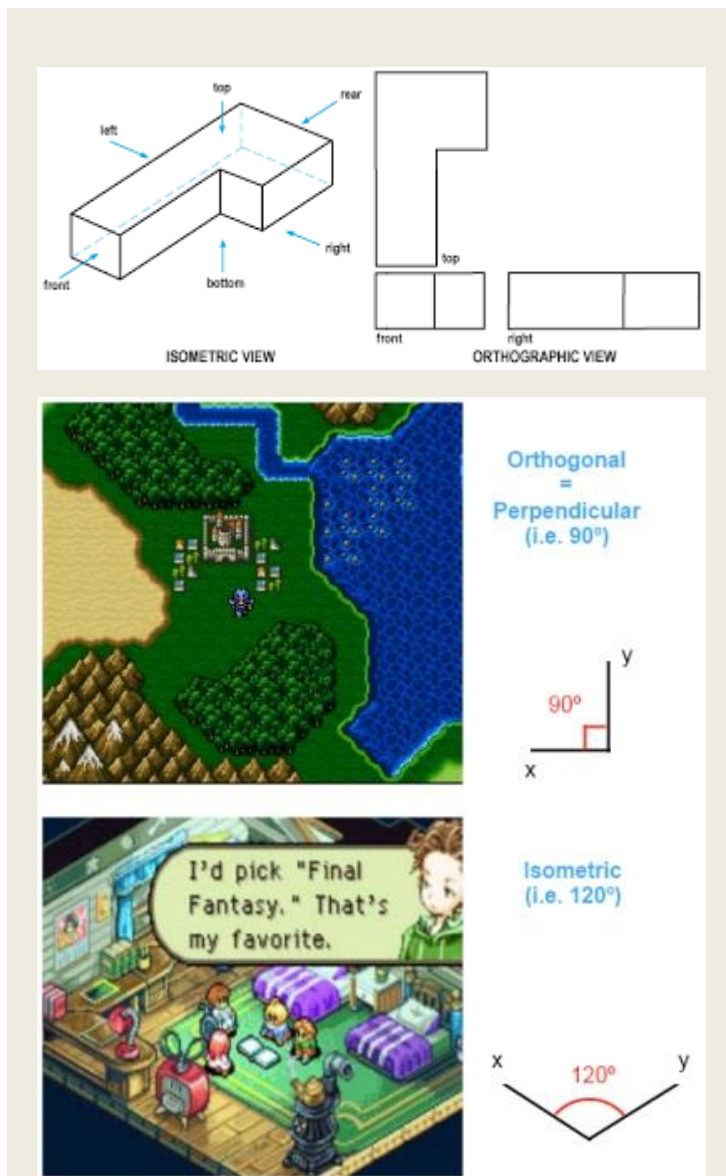
Isometrická a ortografická projekt

Isometrická projekce (axonometrická projekce).

Ortografická projekce se také nazývá kresba s více pohledy.

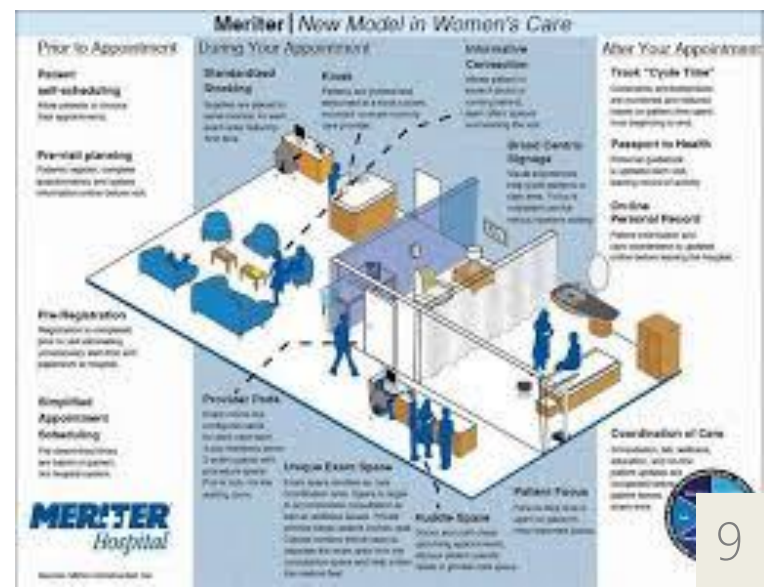
Isometrický výkres je užitečný pro lepší pochopení objektu a ortografický poskytuje jasnější obraz a rozměry objektu.

Isometrický výkres jako stejné míry a ortografický objekt poskytuje skutečný tvar a skutečné rozměry objektu



Zobrazení 3D digitálního modelu

Ortografická a isometrická projekce **je přehledná** ve srovnání s perspektivním zobrazením. Často se využívá v informační grafice.



3. PERSPEKTIVNÍ ILUZE



Nástěnné malby



Nástěnná malba, Pompeje

Přestože se nedochovaly nástěnné malby antického Řecka, Plinius starší uvádí v *Naturalis historia* příběh Zeuxia (5. stol. AD), který namaloval zátiší s hrozny tak dokonale, že oklamalo ptáky a ti naráželi do zdi. Jeho soupeř - malíř Parrhasius pak Zeuxia vyzval, aby se podíval na jeho obraz, skrytý za závěsem. Když to Zeuxius chtěl udělat, zjistil, že závěs je ve skutečnosti malba na zdi.

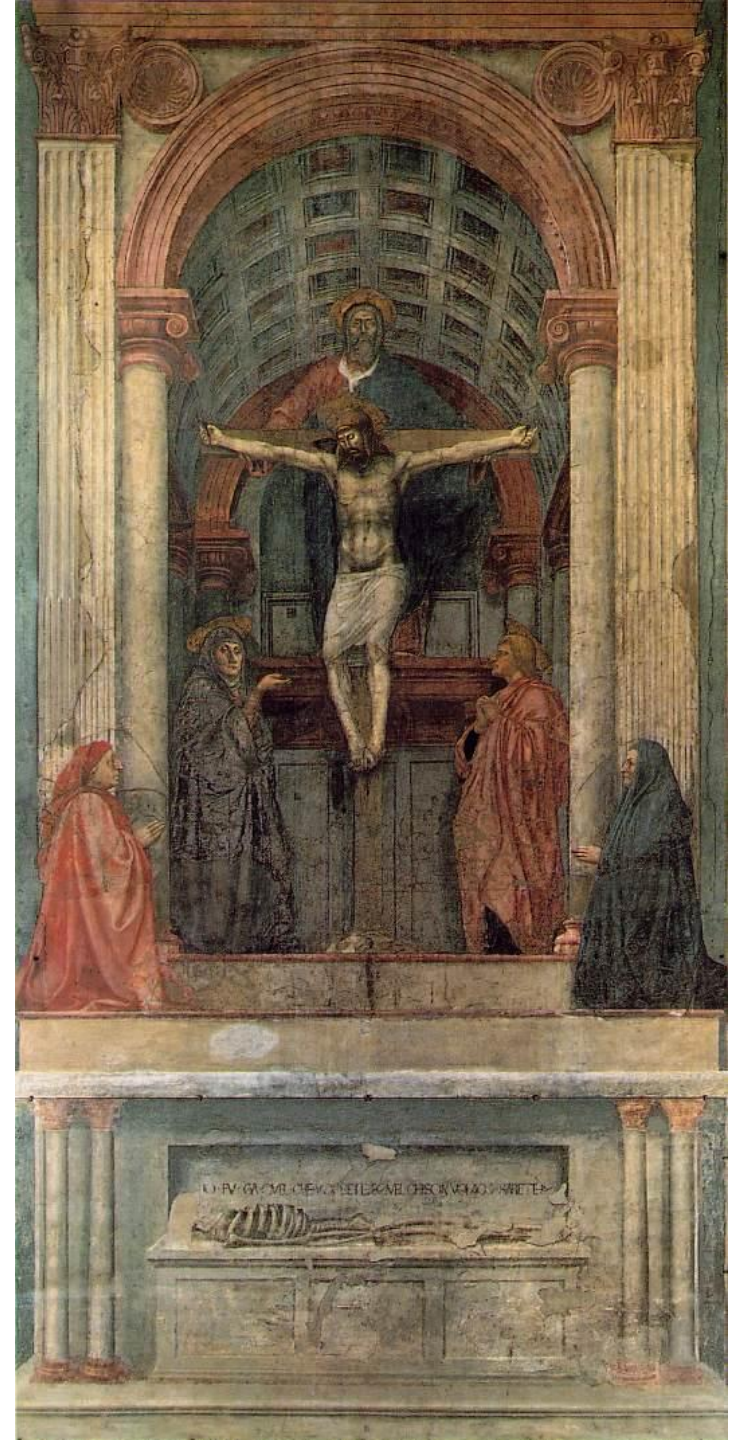
Nástěnné malby

První konstrukce perspektivy v nástěnné malbě, jenž je řešená pro úhel pohledu diváka.

Masaccio,
Svatá Trojice
Santa Maria Novella, 1427

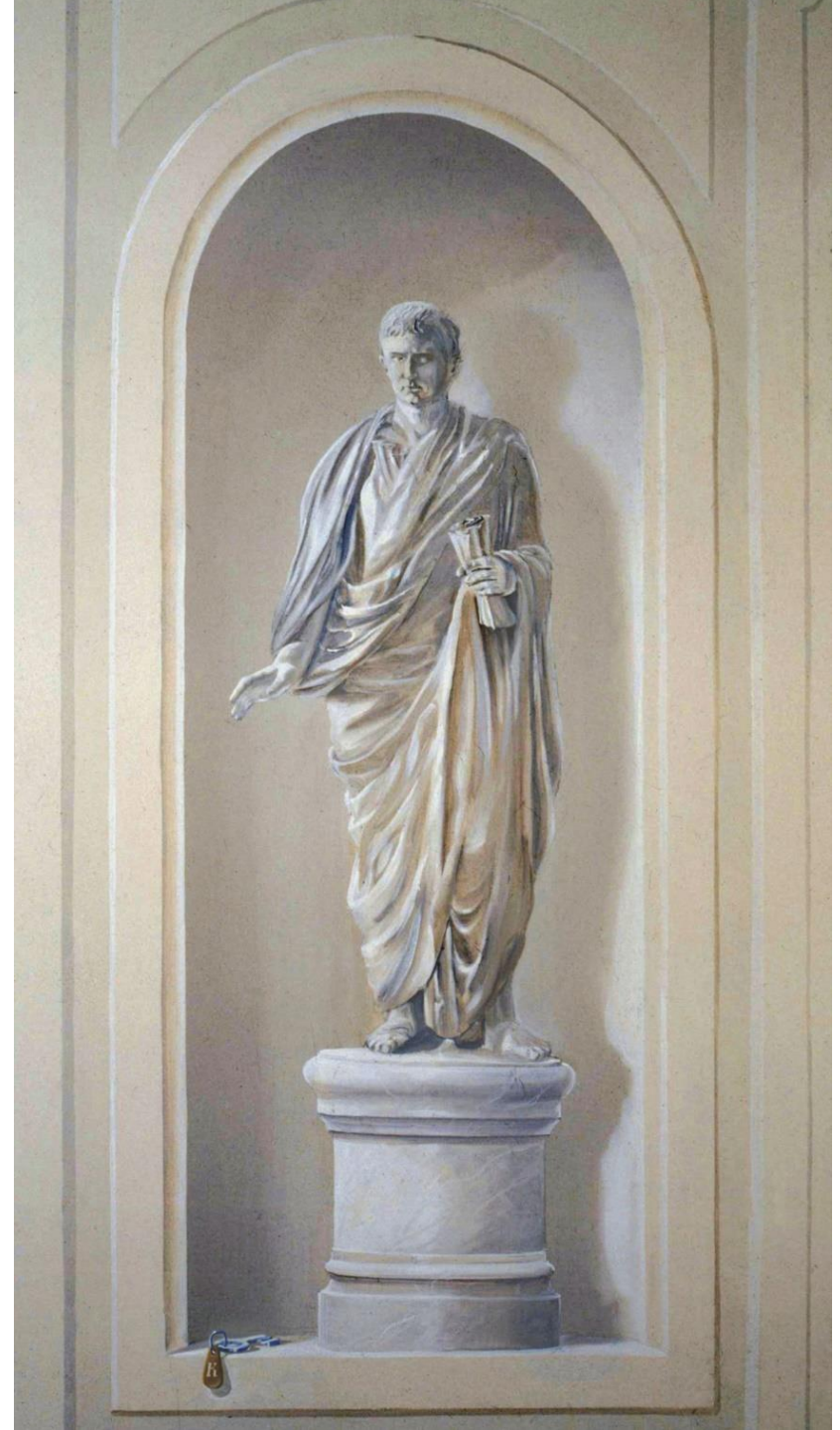
Vysvětlení:

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



Nástěnné malby v architektuře

V nástěnných malbách se objevují architektonické motivy včetně soch.



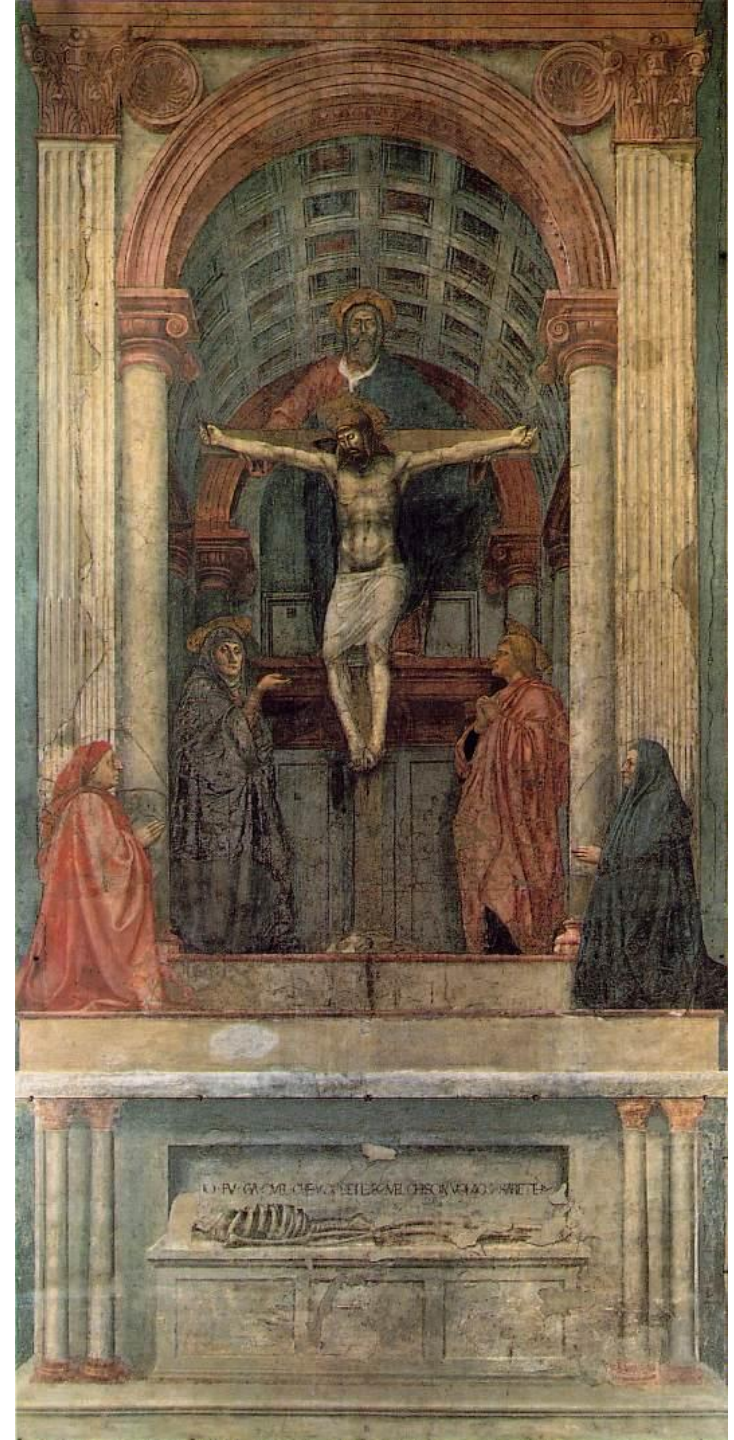
Nástěnné malby

První konstrukce perspektivy v nástěnné malbě, jenž je řešená pro úhel pohledu diváka.

Masaccio,
Svatá Trojice
Santa Maria Novella, 1427

Vysvětlení:

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



Nástěnné malby v architektuře



Bruno Latour argumentuje, že kopie Obrazu umístěná do interiéru pro který byl koncipovaný, je věrnějším originálem než-li originál malby v Louvru, která je bez kontextu. Tento fenomén nazývá **migrující aurou**.

Migration of Aura:

<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/108-ADAM-FACSIMILES-GB.pdf>



Veronese, Svatba v Káni Galilejské. 1560

Stropní malby

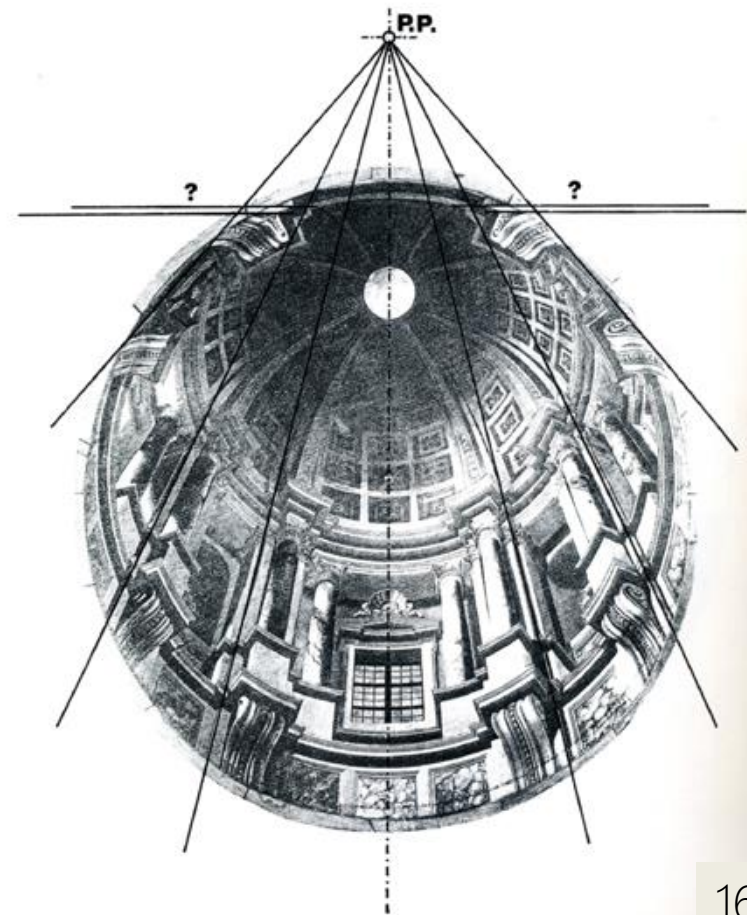
Perspektivní teorie 17.st. se soustředily na tvorbu architektonických iluzí, které „otevíraly“ prostor omezený zdmi a stropem. Tento typ malby je známý jako *quadratura*.

Oculus from the Camera degli Sposi
(wedding chamber)
Andrea Mantegna, 1465-74
fresco, Palazzo Ducale, Mantua, Italy



Nástrovní malby

Andrea Pozzo
nástrovní malba
Santo Ignazio
Řím, 1685



Nástrovní malby



Typ iluzivní malby označovaný jako Di sotto in su (viděno zespodu)

Andrea Pozzo vydává *Tractatus Perspectivae Pictorum et Architectorum* jako návod jak malovat iluzivní perspektivu v architektuře (1693)

Andrea Pozzo
nástrovní malba
Santo Ignazio
Řím, 1685

Celá kniha v digitální podobě:
https://archive.org/details/gri_33125008639367

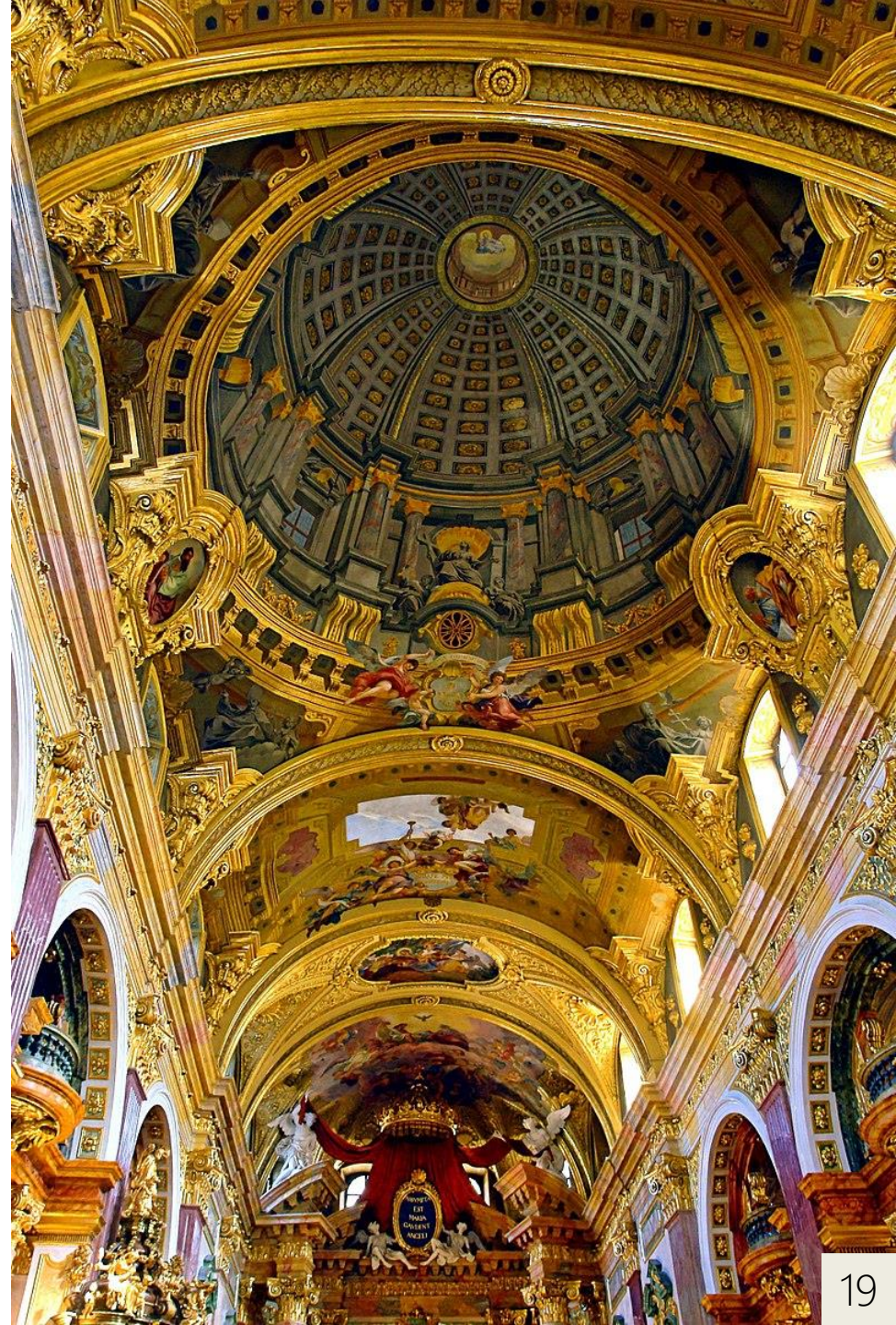
Nástěnné (stropní) malby



Andrea Pozzo
nástropní malba
Santo Ignazio
Řím, 1685

Nástěnné (stropní) malby

Andrea Pozzo
Strop Jezuitského kostela, Vídeň
1703



Nástěnné malby

Tato malba vrství dvě iluze – pohled do interiéru stavby a závěs, který nám ozřejmuje, že je tento pohled pouhou iluzí (stín tyče závěsu je rovný).



Gerard Houckgeest. 1654

Iluzivní malby

Trompe-l'œil - (francouzky „klame oko“) označuje v malířství takové zobrazení, které je iluzivní, vytváří dojem trojrozměrného objektu a prostoru.

Quadratura – využívá architektonické elementy pro vytvoření přesvědčivých iluzí, jenž rozšiřují vizuálně existující architekturu.

Di sotto in su (viděno zespodu, podhled) označuje především nástropní malby.

Iluze a architektura

Site specific art –současní umělci Georges Rousess a Felice Varini pracují s architekturou. Zamýšlený obraz je rozložený po zdech tak, aby se složil z jednoho úhlu do zamýšleného celku.



Georges Rousess



Felice Varini

Iluze a architektura



Durham NC 0328
Georges Rousess
2009

Iluze a architektura

Další práce autora:

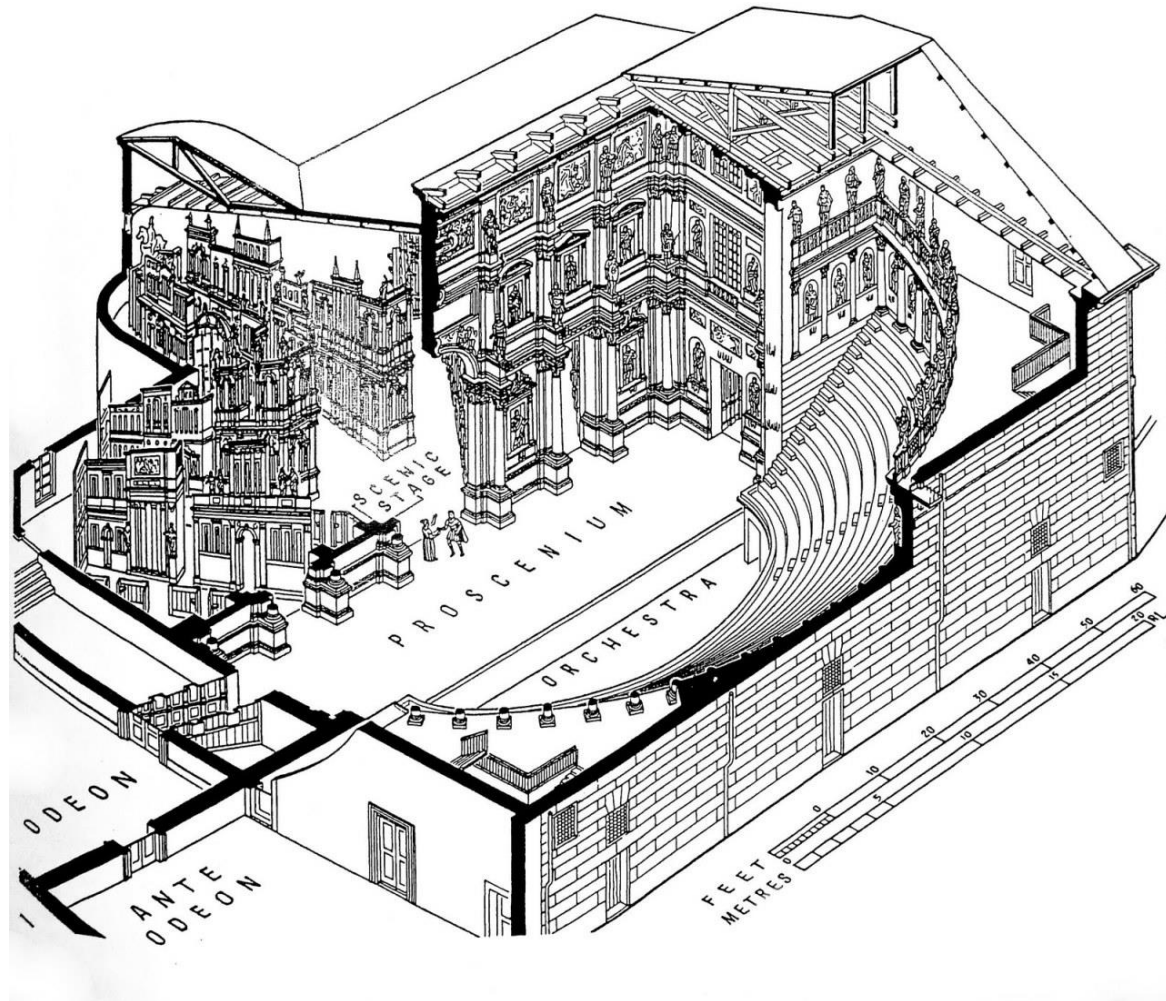
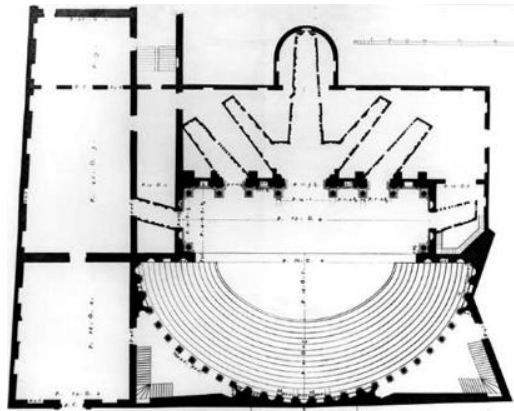
<http://www.georgesrousse.com/en/selections/>



Durham Project ,
Georges Rousess
2009

Iluze a architektura

Iluzivní prostory v architektuře - Teatro olimpico



Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=VJZm-qAj9vY&feature=youtu.be/>

Iluze a architektura

Nejstarší dochované divadlo (Vicenza) Teatro Olimpico postavené v letech 1580-1585 architektem Andrea Palladiem, dokončené Vicenzem Scamozzim.



Teatro olimpico



Více:

<https://www.youtube.com/watch?v=VJZm-qAj9vY&t=224s>

Iluzivní malby a kresby



Patrick Hughes

Iluze v obraze je způsobena reliéfní podobou obrazu (seřiznuté pyramidální tvary), který je v přímém protikladu s chápáním zobrazení hloubky prostoru. Nejbližše k nám je tedy nejvzdálenější část – most (viz. video).

Princip:

<https://www.youtube.com/watch?v=cDGIprEPv4>

4 Anamorfická distorze



Deformace obrazu

Pohled z jednoho místa pro které je malba určena.



ANAMORFICKÁ DISTORZE

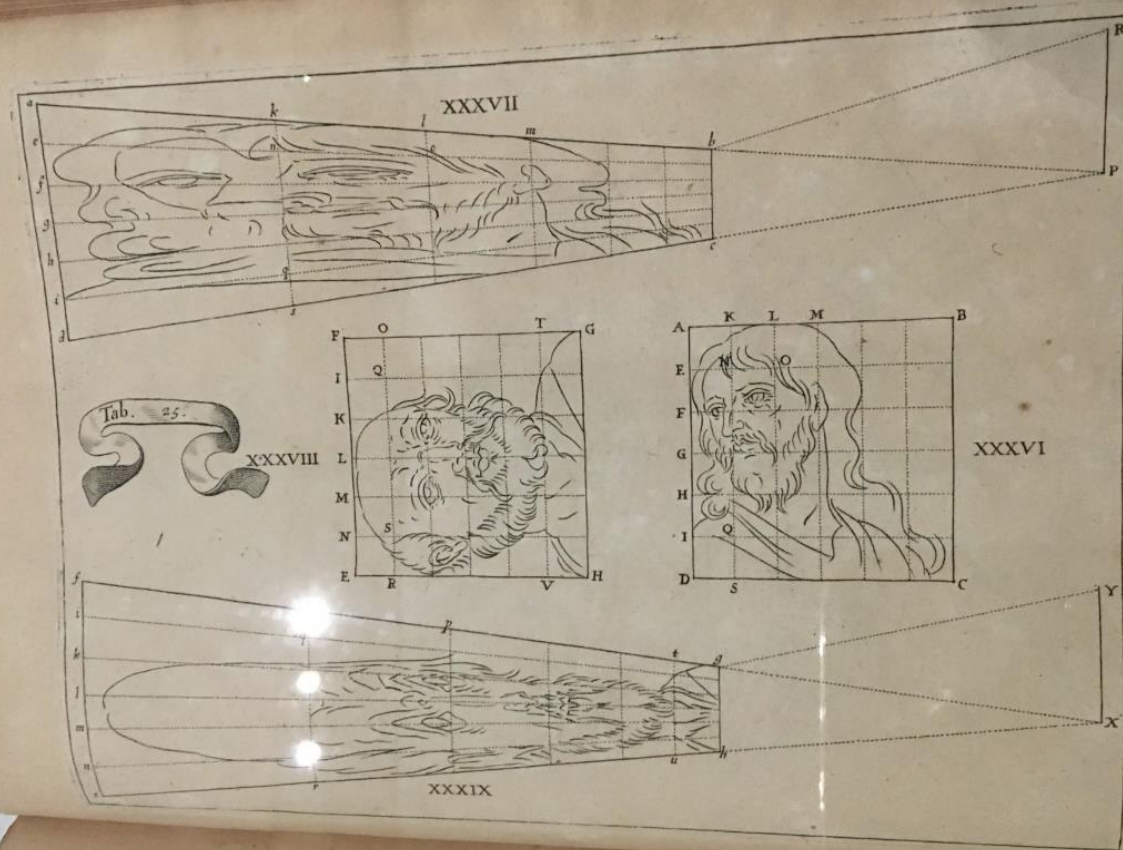
Deformovaný obraz z jiného úhlu



Iluzivní malby a kresby

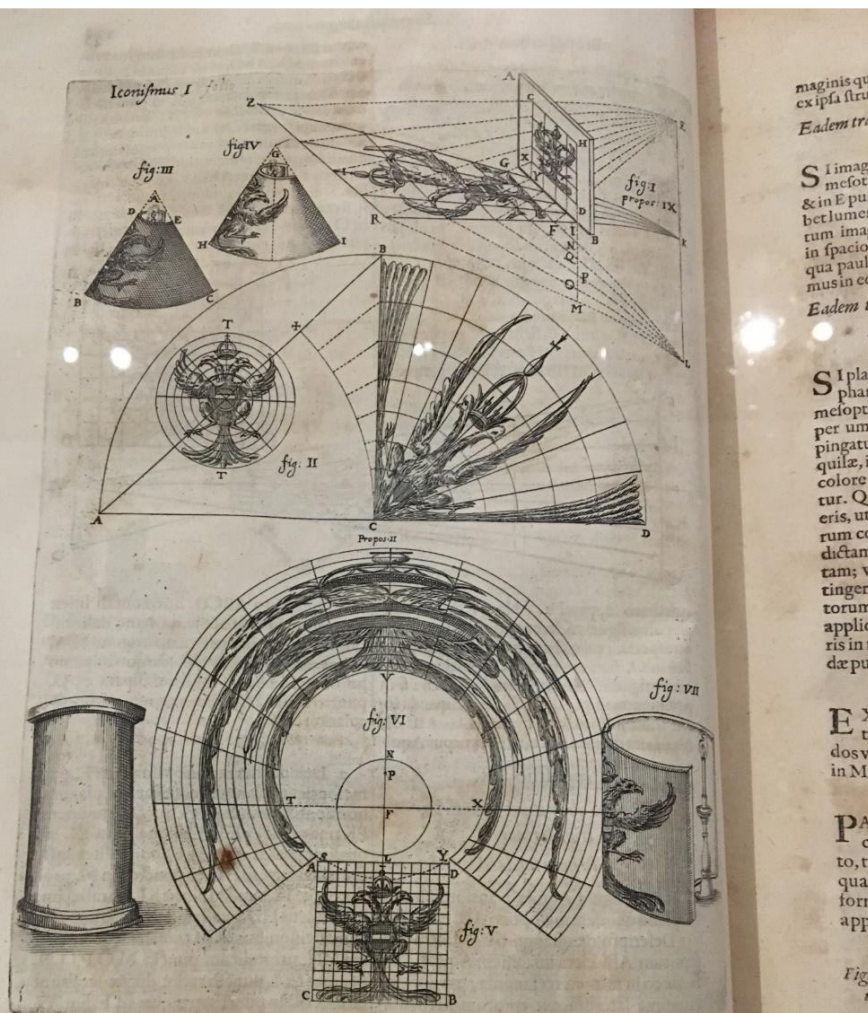


Deformace obrazu



Pokud vkreslujeme obraz viděný v pravidelné mřížce do mřížky deformované, získáváme deformovaný obraz

Deformace obrazu



maginis qu
ex ipsa stru
Eadem tra

S i magi
mefoth
& in E pun
bet lumen
tum imag
in spacio
qua paul
mus in co
Eadem t

S i plan
phan
me lopti
per uml
pingatu
quilt, it
colore i
tur. Q
eris, ur
rum co
dictam
tam; v
tinger
torum
applic
ris in r
da pu

E X
tr
dosve
in Ma

PA
ci
to, ta
quar
form
app

Fig
n

P



Některé takto deformované obrazy byly viděny ve správné proporci pouze v odrazu na zakřiveném povrchu.

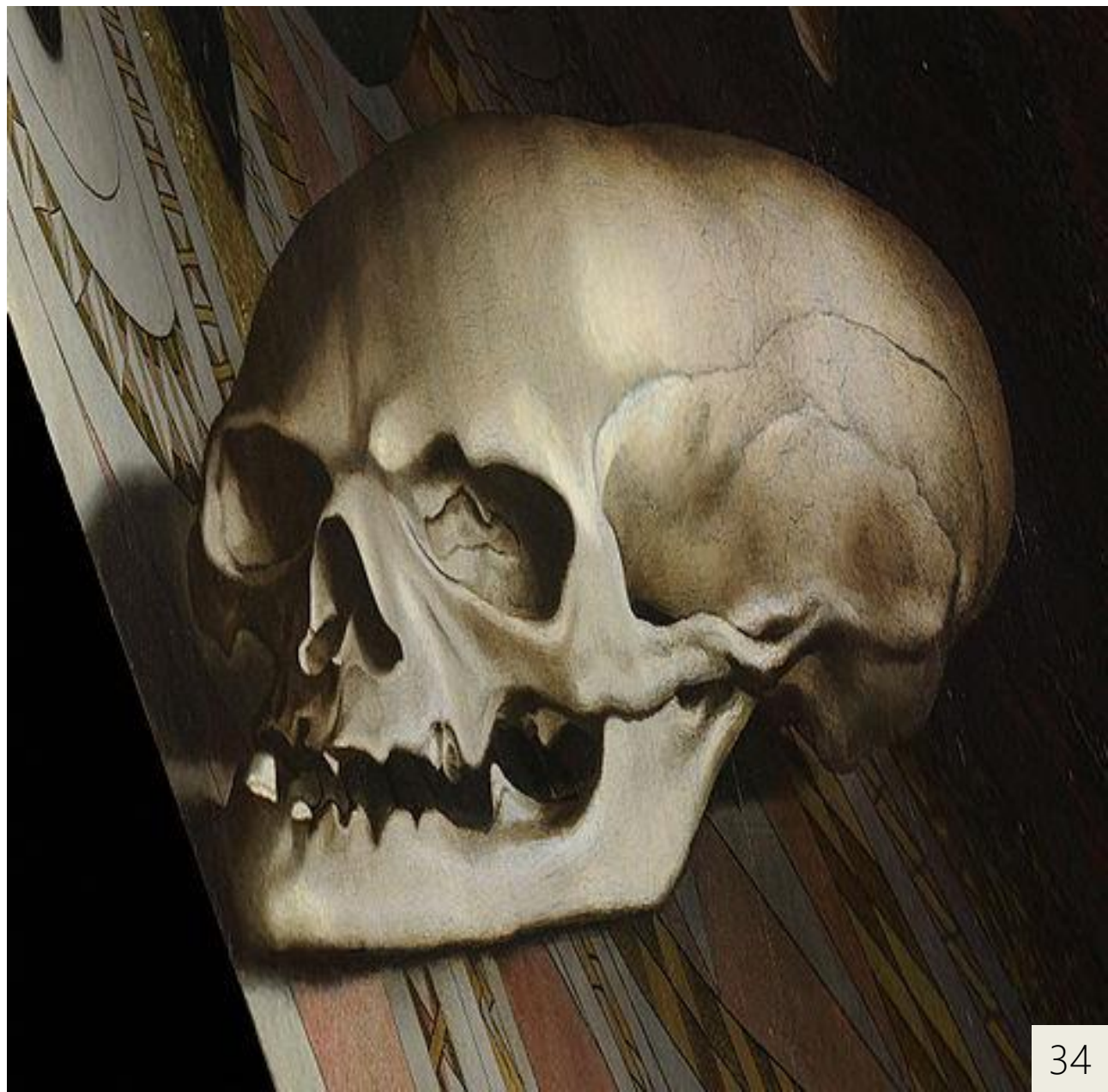
Deformace obrazu



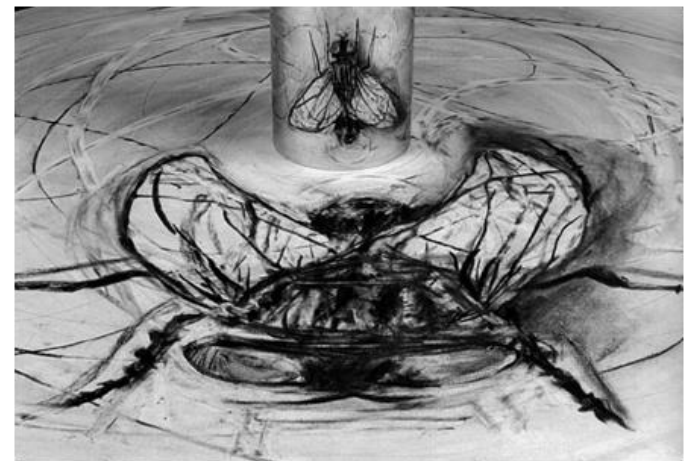
Hans Holbein mladší
Francouzští ambasadoři
1533

Deformace obrazu

Hans Holbein mladší
Francouzští ambasadoři
1533



Deformace obrazu



<https://www.youtube.com/watch?v=O3YM8MWoxkY&t=23s>

William Kentridge, animovaná kresba

Deformace obrazu



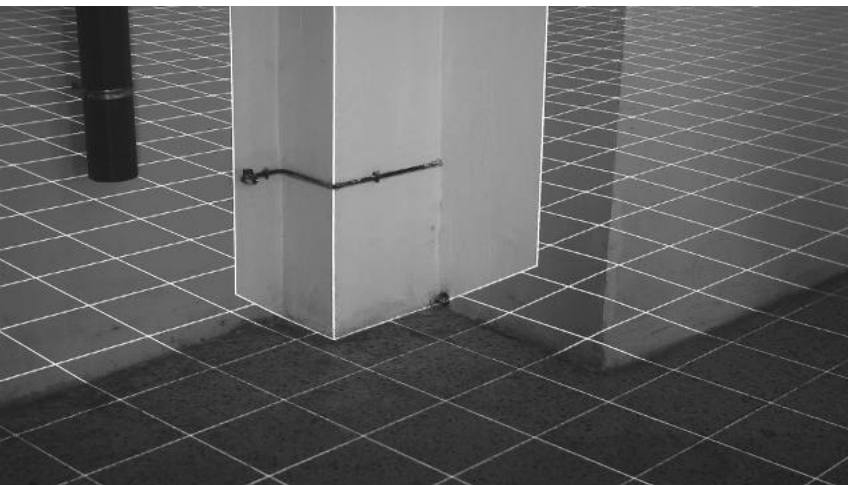
Více o anamorfické distorzi:

<https://www.anamorphosis.com/what-is.html>

5 Videomapping



Projekce na architekturu



Pablo Vilbuena,
Corner Study
2010



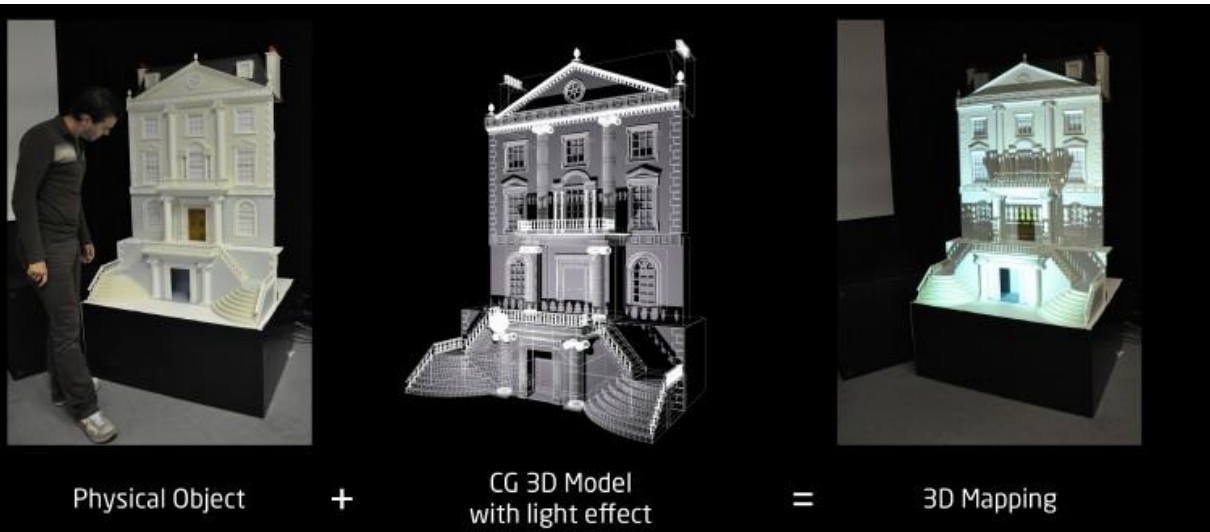
Video Corner Study:

<https://vimeo.com/19034802>

Různé příklady videomappingu:

<https://www.heavym.net/top10-3d-projection-mapping/>

Projekce na architekturu



Digitální technologie dovolují propojení iluze a reality např. ve video mappingu, který pracuje s projekcí obrazu na fasády domů. Projekce je přizpůsobena tak, aby nedocházelo k deformaci promítaného obrazu. Ve své podstatě opakuje princip iluzivních maleb 17. a 18. st.

Popis principů video mappingu:

<https://www.youtube.com/watch?v=93wiNPh4WFw>

Projekce na pohyblivý povrch



Box by Bot and Dolly – videomapping na desky, jenž manipulují robotiká ramena:

<https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo>



Videomapping na obličej:

<https://www.youtube.com/watch?v=goXVY2u0BBg>

<https://www.nobumichiasai.com/works/135/>

6 Panorama



Panorama



Noc si libuje, 12 st. Song dynastie

Panorama je snaha zachytit nejen výřez viděného, ale obsáhnout jej ve své celistvosti. Jak lze ale zachytit panoramatický obraz? Lze pro tento typ zobrazení uplatnit principy konstrukce lineární perspektivy?

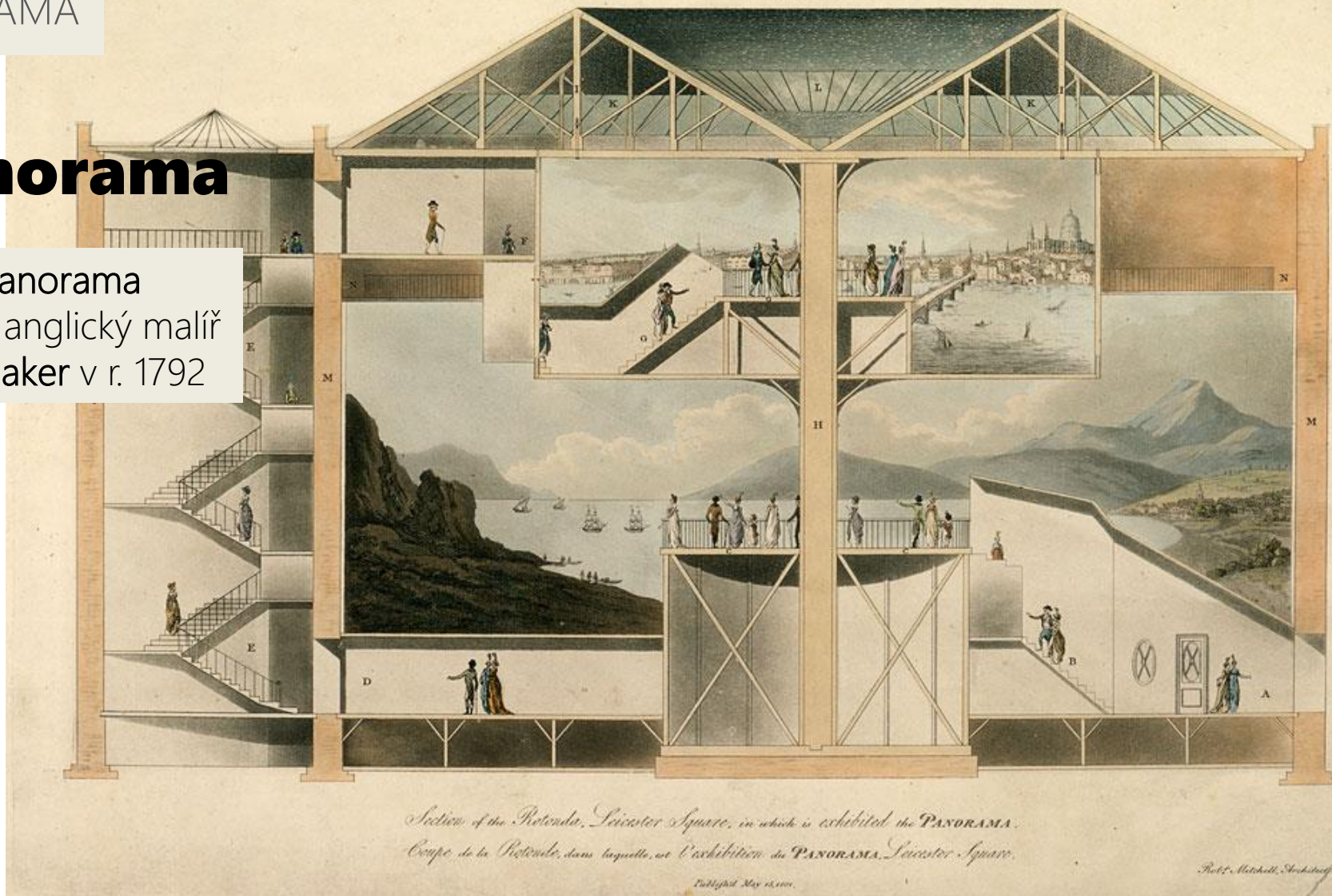
Panorama



Václav Hollar
Široký pohled na Londýn
1647

Panorama

Termín panorama vymyslel anglický malíř Robert Baker v r. 1792



Jedna z neúspěšnějších panoramat **Roberta Bakera** byla vytvořena v Londýně na Leicester Square byla postavena rotunda, kde bylo možné shlédnout dva panoramatické obrazy Londýna – Albion Mills a Edinburgu. Aby si lidé vyčistili mysl a vstoupili před druhou z panoramat odpočinutí, procházely temným schodištěm.

Panorama



Panorama na Leicester Square

Panorama



V 19. st. se panorama těšila velké oblibě, byla vytvořena v mnoha metropolích a stala se součástí výstavních konceptů muzeí.

ILUZE

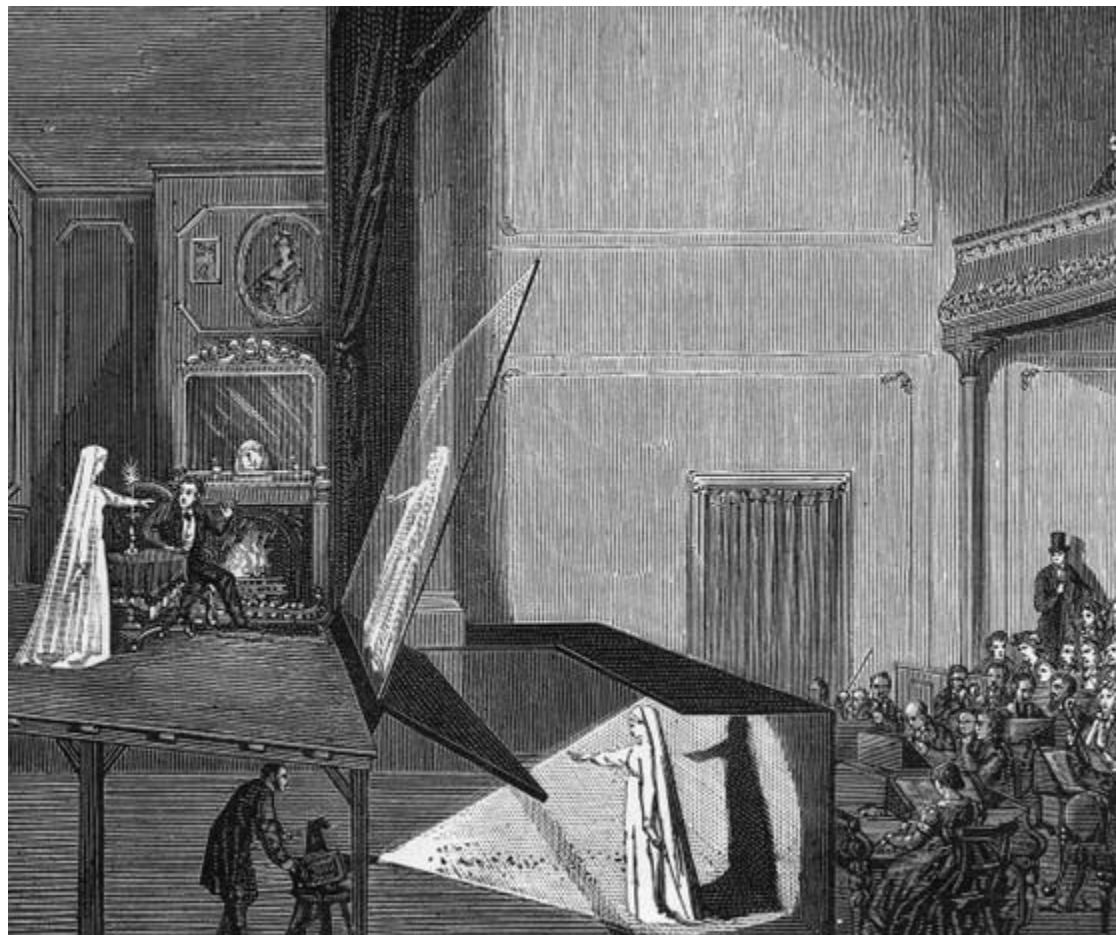
19. Století můžeme považovat za období, kdy se vynalézaly různé typy projekcí a optických hraček. **Phantasmagoria** – „zhmotnění duchů“.

V 19. st byly oblíbené projekce, jejichž princip byl publiku skrytý.

John **Henry Pepper**, na Štědrý večer roku 1862 slíbil, že bude ten, na který Londýňané hned tak nezapomenou. Byl to on, kdo je oživil kostlivce na jevišti.

Od iluze k VR:

<https://www.nytimes.com/2016/11/06/magazine/want-to-know-what-virtual-reality-might-become-look-to-the-past.html>



Phantasmagoria – Pepper's Box princip:

<https://www.mentalfloss.com/article/631857/peppers-ghost-optical-illusion-the-toast-of-victorian-london>

7 VR

Od iluze k VR:

<https://www.nytimes.com/2016/11/06/magazine/want-to-know-what-virtual-reality-might-become-look-to-the-past.html>

VR

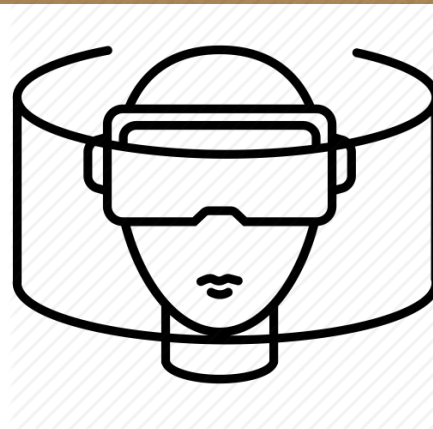
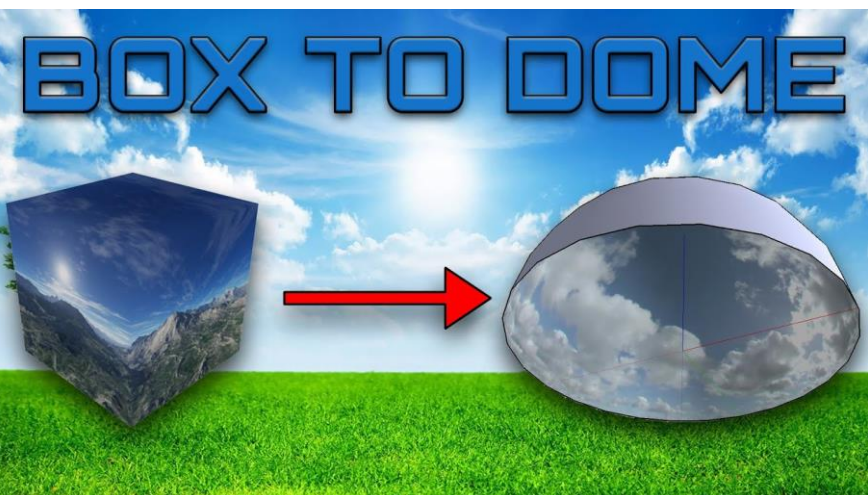
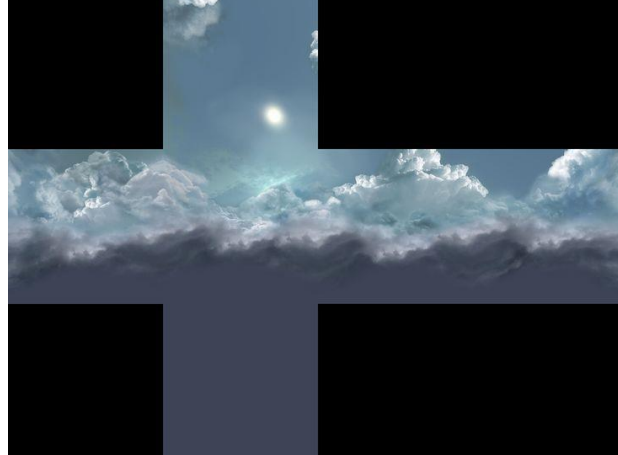
Virtuální realita (VR) je technologie umožňující uživateli ocitnout se v simulovaném prostředí, ideálně doprovázené jeho interakcí s ním.

Stereoskopická technologie vytváří iluzi 3D hloubky pomocí dvojice 2D obrazů. Tím, že stereoskopie zobrazí jeden obrázek levému oku a druhý pravému, oklame mozek, aby viděl 3D obrázek. Dvojice obrázků je známá jako stereogram. .



Panorama a VR

Rozložení obrazu pro virtuální realitu – vytvořené prostředí – skybox, skydome



Perspektiva VR

Brunelleschiho lineární perspektiva stále hraje důležitou, technickou roli při výrobě a koncepci VR headsetů: Tělo diváka je stále uzamčeno v jediném bodě, kolem kterého je postavena iluze. Přítomnost diváka připomíná přítomnost ducha, který žije v mezeře své vlastní reality a jiné reality, směřuje a zaměřuje dimenze a nakonec není schopen plně interagovat s žádnou z nich, uvězněn ve velmi dobře navržené senzorické kleci.

Fillipo Lorenzin, March 1, 2021, Hypperallergic

Více o perspektivě a VR – celý článek:

<https://hyperallergic.com/624186/the-links-between-linear-perspective-and-virtual-reality-technology/>

Jak budovat prostředí ve VR pomocí úběžníků:

<https://www.youtube.com/watch?v=8PEHz8AyYTY>

Základní pravidla kompozice ve VR:

<https://www.youtube.com/watch?v=ACVx3TICQ4E>

VR hry – teorie perspektivního kontinua

Hry ve VR – jaká je pozice hráče?

1st person?

3rd person?

VR prostředí jasné rozdělení rolí problematizuje. Nacházíme se ve stejném prostředí a role

Mohou být zaměňovány či mohou být zobrazeny současně (jsme v pozici 1st person, ale vidíme miniaturní prostředí v prostředí VR

kde jsme jako 3rd person. Můžeme kontrolovat náš charakter, jako 3d person, navigujeme ale ve stejném prostředí jako 1st person a společně s charakterem plníme úkoly.

Možnost zaměňování rolí – perspektivní kontinuum.



pozice hráče – teorie perspektivního kontinua:

<https://www.youtube.com/watch?v=PL3nEZjxCpM>

The Martian
Trailer pro VR
2015

VR

VR může pomoci s nácviem sociálních dovedností, překonávání fóbíí atp. Možnost se setkat ve virtuálním prostoru.



David Byrne & Mala Gaonkar
The Institute Presents: Neurosociety
Immersive, participatory theatre
performance

Pace Art + Technology
Menlo Park, CA, USA
till March 31, 2017

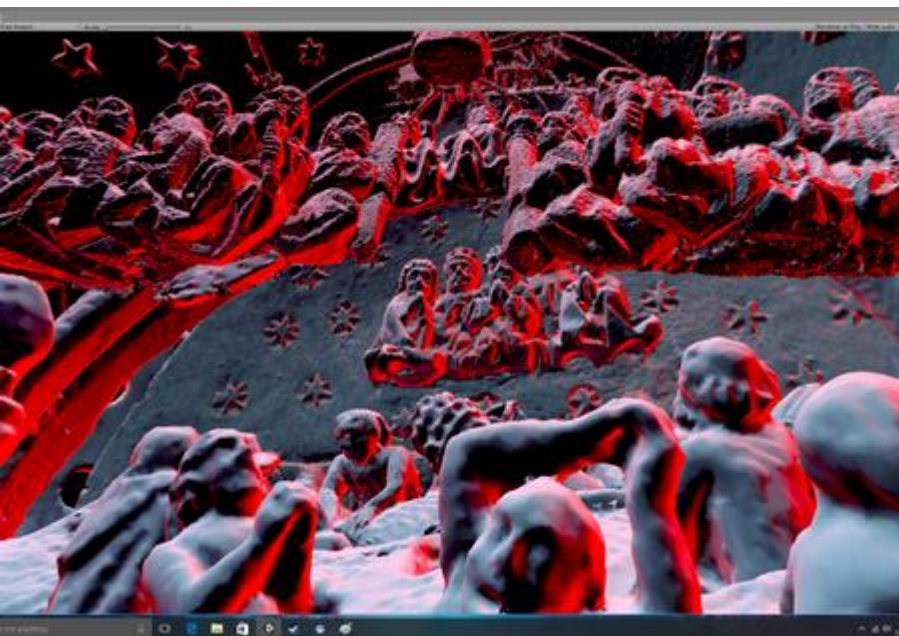
<https://segd.org/experience-interactive-experiments-david-byrne-neurosociety>

VR v žurnalismu



Google Cardboard, NY Times
Příběhy utečenců, 2015

VR prezentace umění



The Small Wonders: Gothic Boxwood Miniatures

Metropolitan Museum, 2017

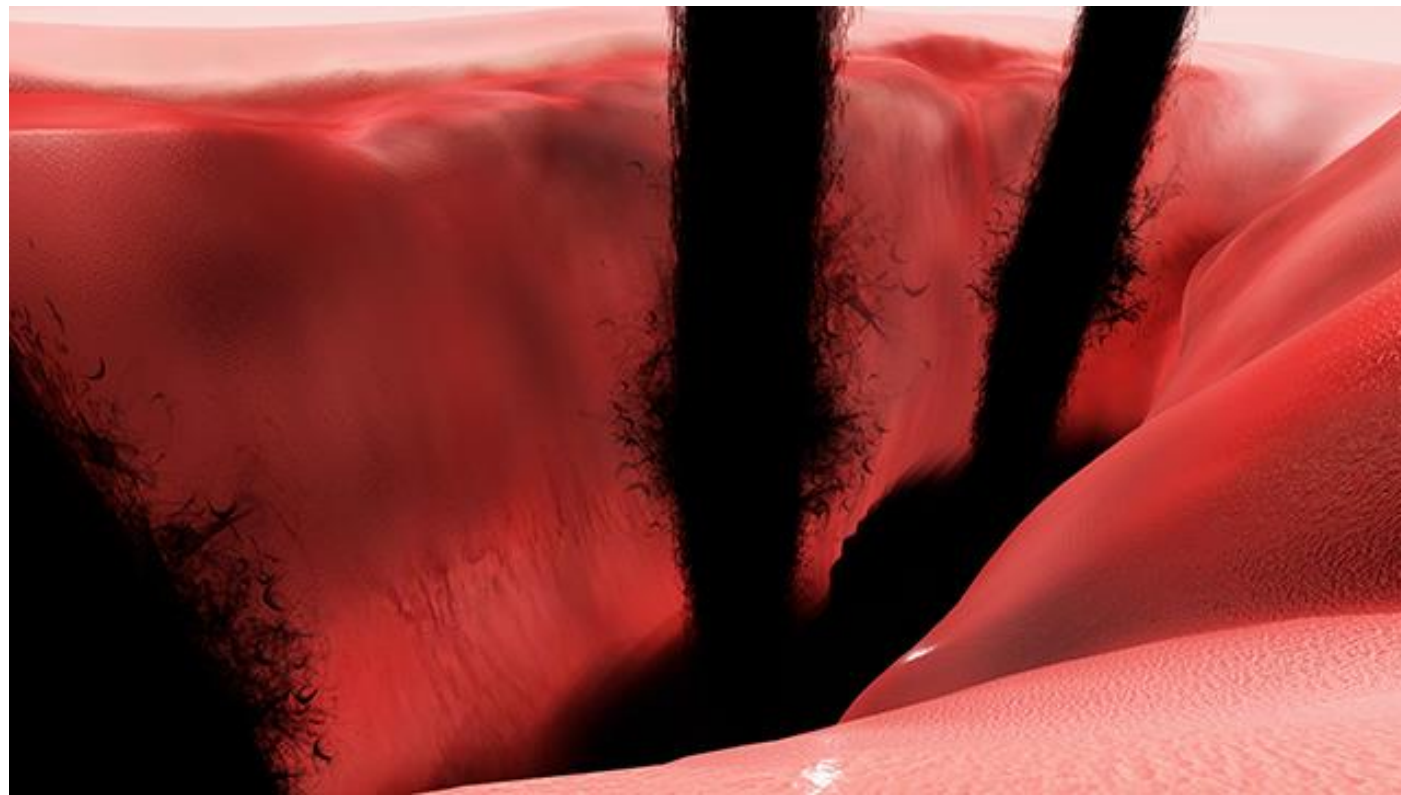
Ve spolupráci s Centre's Media Lab (CFC)

<http://hyperallergic.com/361000/walk-inside-a-gothic-prayer-bead-at-the-cloisters/>

Miniatury vyřezávané z dřeva zimostroáže (buxus) sloužící jako růžence.



VR a umění



Anish Kapoor:

<https://www.youtube.com/watch?v=0chPC-2RYFo>

Acute Art:

<https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqlw3J4>

Anish Kapoor
Into Yourself, Fall

VR a umění

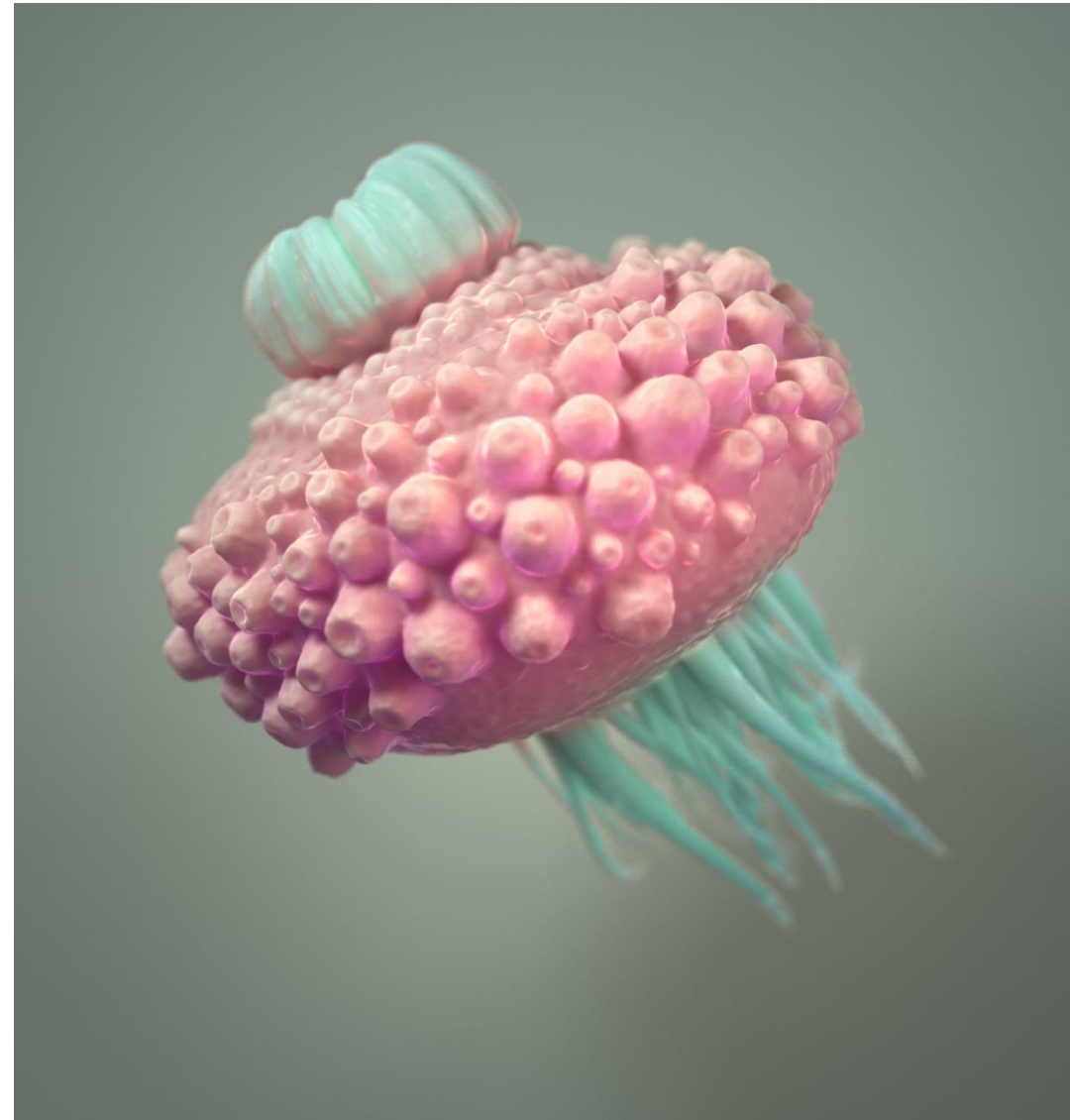
The world that we experience is obviously limited by our senses, he pointed out, but many more potential senses exist than those we possess.



In the Eyes of the Animal
Marshmellow Laser Feast
2015
<https://vimeo.com/140057053>

VR mixování virtuálního a reálném prostředí

Tento umělecký projekt propojuje VR s fyzikou interakcí v reálném světě.



Big Drop

<https://www.youtube.com/watch?v=xridPWD3pJg>

<https://www.wired.co.uk/article/hull-festival-2017-culture-marshmallow-laser-feast-vr>

8 AR

AR

Rozšířená realita nebo také „augmentová realita“ je označení pro vizuální dosazení digitálního objektu do reality za pomoci 3D skenů okolního prostředí. Tento objekt zasazený do reálného světa lze poté pozorovat pomocí obrazovky daného zařízení. (Wiki)



AR marketing:
<https://pixelfield.cz/blog/jak-vyuzit-ar-v-marketingu-kompletni-pruvodce-rozsirenou-realitou-v-kampanich/>

Acute Art AR:
<https://acuteart.com/watch-unreal-city-londons-biggest-ar-exhibition-in-partnership-with-dazed-media/>

Příklady AR:
<https://business.adobe.com/resources/5-realworld-examples-of-augmented-reality-innovation.html>

AR nejstarší příklad v umění



Jeffrey Shaw
Golden Calf
1994

9 MR A HYPERREALITA



MR - Mixed Reality

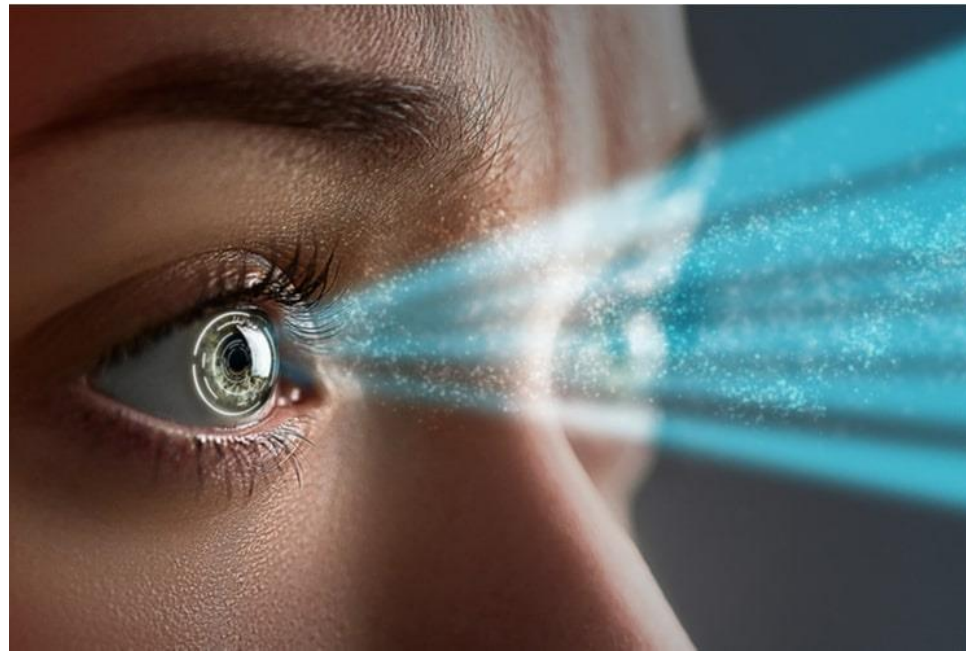
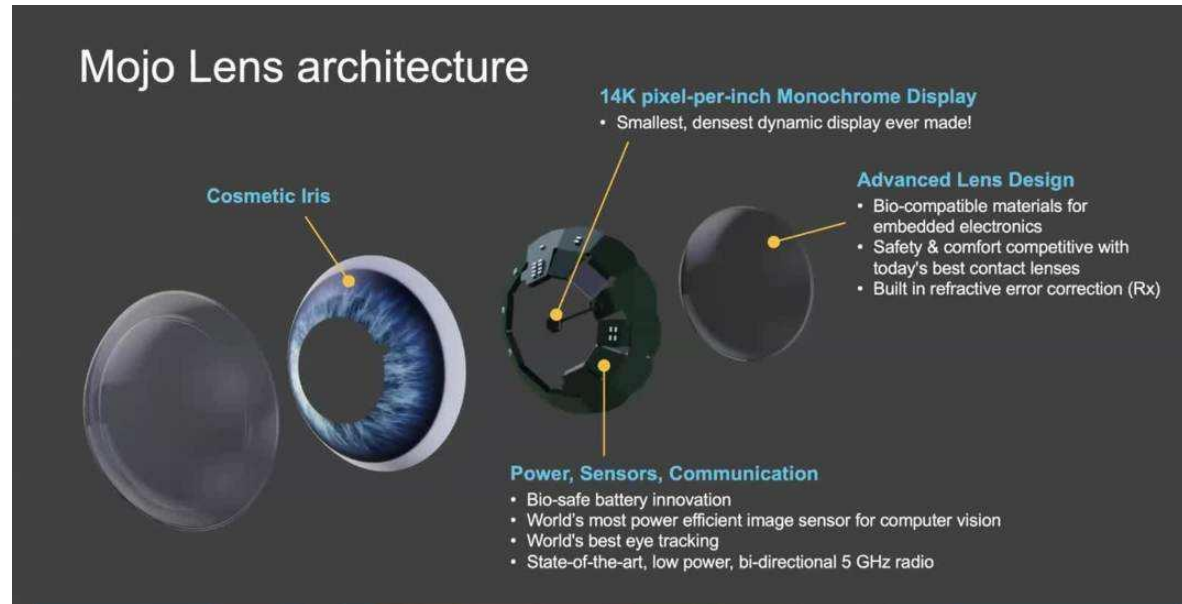
Je technologie, která spojuje virtuální a rozšířenou realitu za účelem projekce virtuálních vizualizací do reálného světa. V tomto prostředí je možné provádět interakce v reálném čase s virtuálními nebo fyzickými předměty



Mixed Reality

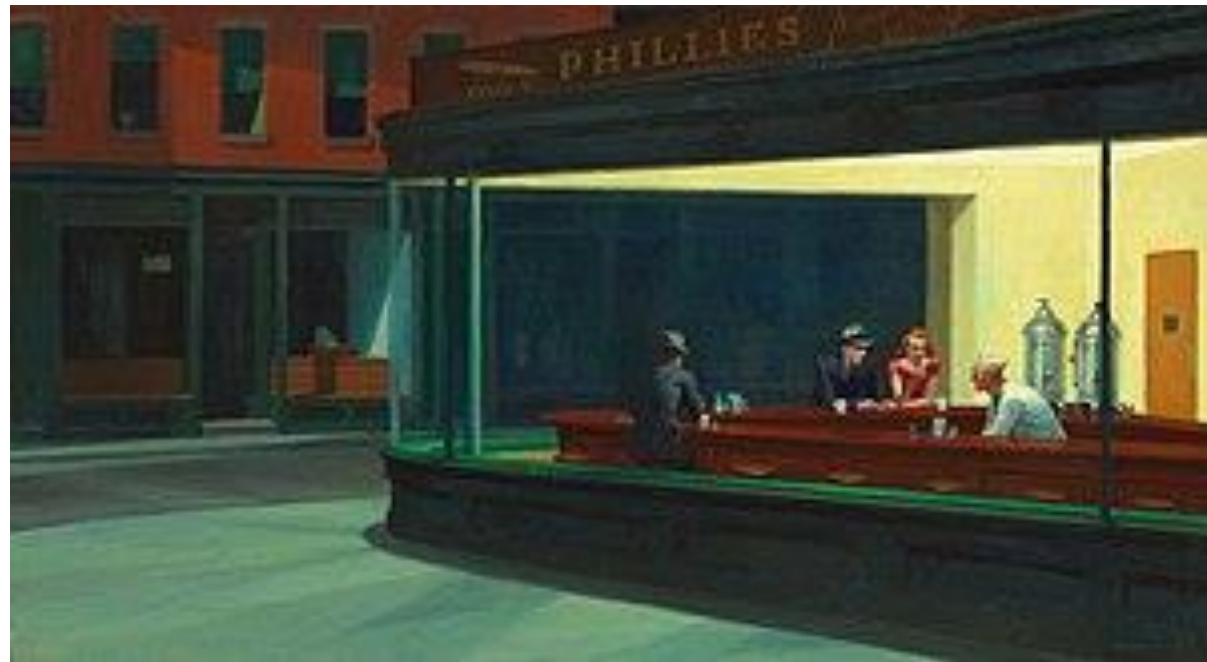
Budounost?

Kontaktní čočky, které v budoucnu nahradí brýle pro mixed reality jsou již ve vývoji.



MR - Mixed Reality

Další řešení MR:
Virtuální filmová scéna –
alternativa zeleného pozadí.
Pohyb člověka je trekovaný
a projekce se mění v závislosti
na pozici diváka.



Platform MARS - mixed
augmented reality studio
<https://digitaldozen.io/projects/masterpiece-nighthawks/>

Edward Hooper
Night Hawks
1942

Hyperrealita

Hyperrealita je v sémantice a postmodernismu vnímána jako neschopnost vědomí rozlišit realitu od simulace reality, speciálně potom v technologicky vyspělých postmoderních společnostech. Hyperrealita je vnímána jako stav, v němž realita snadno splývá s fikcí, tudíž neexistuje žádná zřetelná hranice, kde jedna končí a druhá začíná. Termín hyperrealista definuje francouzský filozof **Jean Baudrillard**.



Budoucnost:

<https://vimeo.com/8569187>

Meta

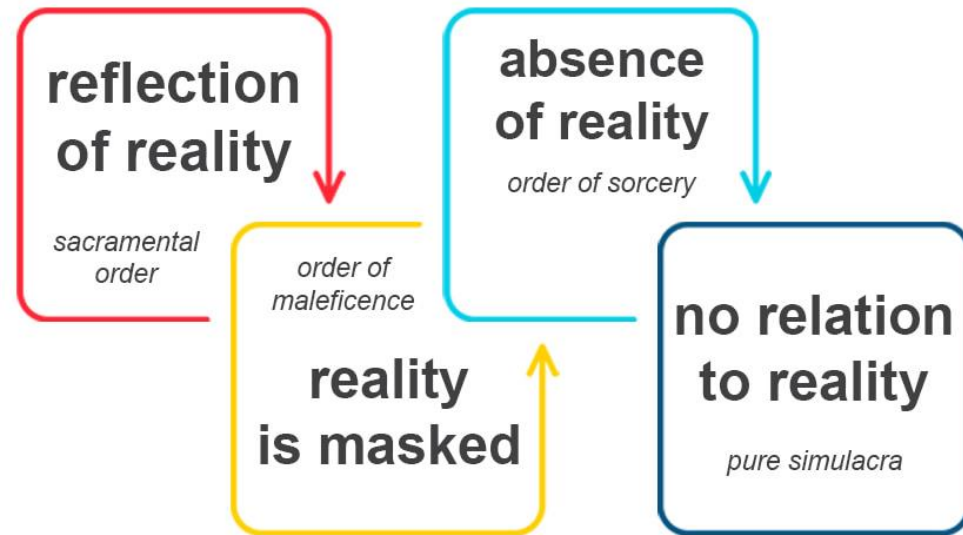
<https://getvoip.com/news/workplace-ar-vr-future-of-work/>

Legal:

<https://www.hcrlaw.com/blog/reality-check-real-legal-problems-virtual-world/>

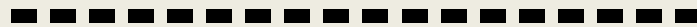
Hyperrealita a simulakrum

Baudrillardovo pojetí hyperreality je úzce spjato s jeho myšlenkou Simulacrum, kterou on sám definuje jako něco, co nahrazuje realitu jejími reprezentacemi. Baudrillard poznamenává že současný svět je simulakrum, kde realita byla nahrazena falešnými obrazy, a to do takové míry, že nelze rozlišovat mezi skutečným a neskutečným.



Jean Baudrillard - Simulakrum:
<https://media-studies.com/ baudrillard/>

Vizuální čtení



Vnímání obrazu jako vizuální formy a čtení obrazu, v tomto případě slova, je u tohoto díla jeho samotným smyslem.

Robert Indiana
Love
1964

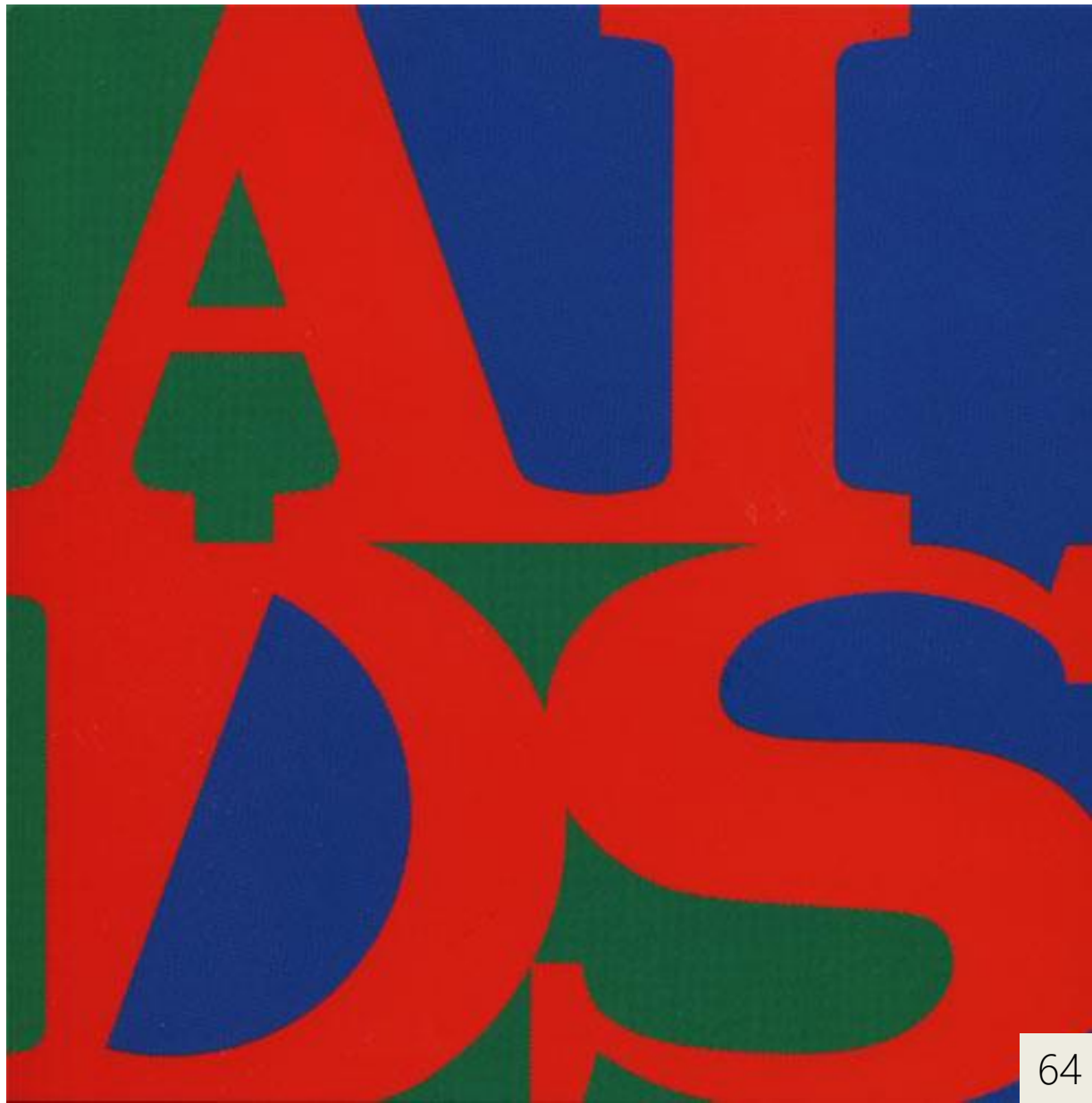


Známé obrazy či sdělení mohou mít v jiném kontextu nový význam. Jedná se o tzv. **apropriaci**.

„Čtení“ obrazu předpokládá **znalost „kódu“**, aby divák **pochopil jeho smysl**.

(psaný text, symboly, znaky, širší kontext a historii).

General Idea
AIDS
1987



Sdělení obsahuje význam, který může být vyjádřen určitou vizuální formou, která posílí celkové vyznění.

The image features the iconic Iron Maiden helmet, a highly detailed and menacing chrome mask with glowing blue eyes and a wide, toothy grin. The helmet is set against a dark, smoky background with bright, starburst light effects. In the foreground, the band's name 'IRON MAIDEN' is written in large, bold, red, 3D block letters with white outlines. The overall aesthetic is dark and industrial, characteristic of the band's branding.

**IRON
MAIDEN**

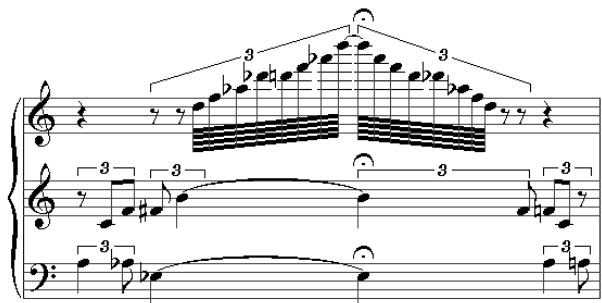
Nejstarší mystické slovo je ABRAKADABRA.

První nám známý zápis je ze 3. st. př. Kr. v lékařské knize *Liber Medicinalis*. Slovo vychází z aramejského „Tvořím, jak říkám“. Zápis slova do geometrického obrazce má symbolickou hodnotu.

A B R A K A D A B R A
A B R A K A D A B R
A B R A K A D A B
A B R A K A D A
A B R A K A D
A B R A K A
A B R A K
A B R A
A B R
A B
A



Amulety pro ochranu před nemocemi



Palindrom

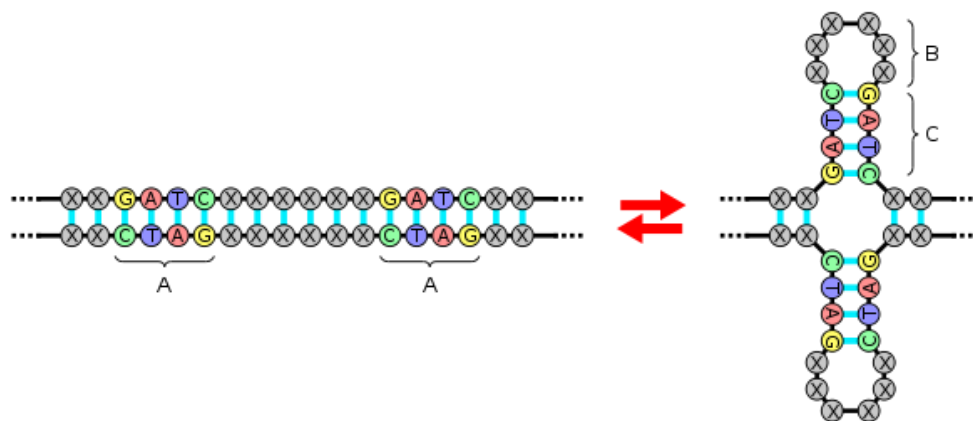
Je slovo, fráze, číslo či jiná sekvence, která **může být čtena stejně zepředu i zezadu**.

Tato skladba se nachází např. i v hudbě, sekvencích DNA.



Byzantský nápis

"Wash [the] sins, not only [the] face" ΝΙΨΟΝ
ΑΝΟΜΗΜΑΤΑ ΜΗ ΜΟΝΑΝ ΟΨΙΝ



RÉBUS

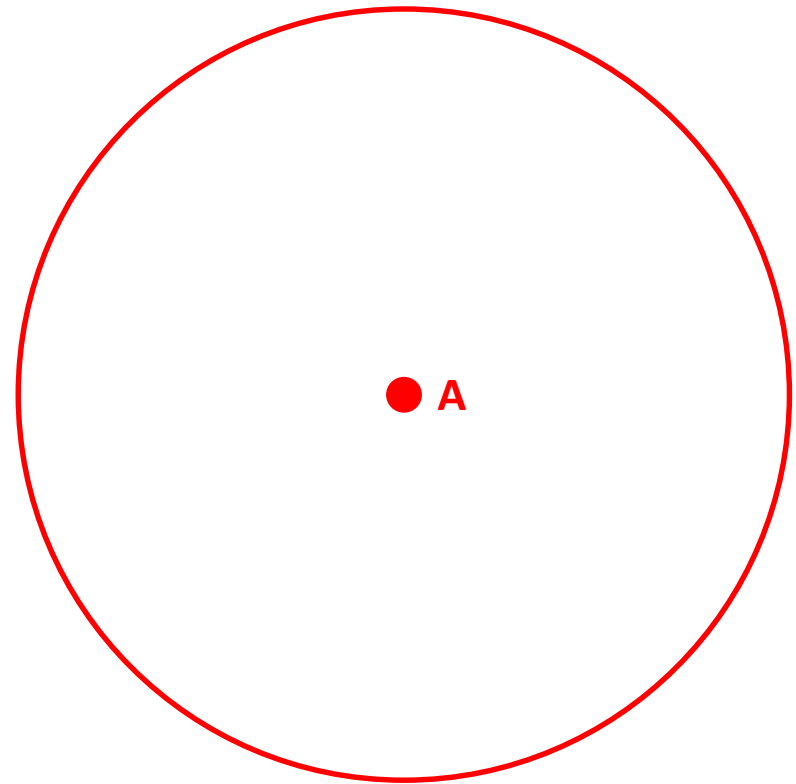
Rébus využívá obraz na místo slova či části slova.
Zde je sdělení, **obrazové a znakové, smíšené**.



(ENG)

RÉBUS

$$\begin{aligned} \text{🍏} + \text{🍏} + \text{🍏} &= 3 \\ \text{🍏} + \text{🍌} + \text{🍌} &= 9 \\ \text{🍌} - \text{🥥} &= 2 \\ \text{🥥} + \text{🍏} + \text{🍌} &= ? \end{aligned}$$



(CS)

RÉBUS

?



OR



(ENG)

Text je klíč k porozumnění obrazu.

„Toto není fajfka.“

Upozornění na to, že vidíme jen znak fajfky je psaný text.

Psaný text a obraz je zde v rozporuplné interpretaci.



René Magritte
Zrada obrazu
1927-9

Obrazy máme tendenci číst a text vnímáme vizuálně.

V uvedených příkladech vidíme rovnocenné postavení vizuální složky a zápisu v celkovém vyznění.

Text jako obraz



Kaligram

je **báseň, fráze nebo slovo**, kde písmena, nebo psané písmo, je uspořádáno tak, aby tvořilo **vizuální obraz**.

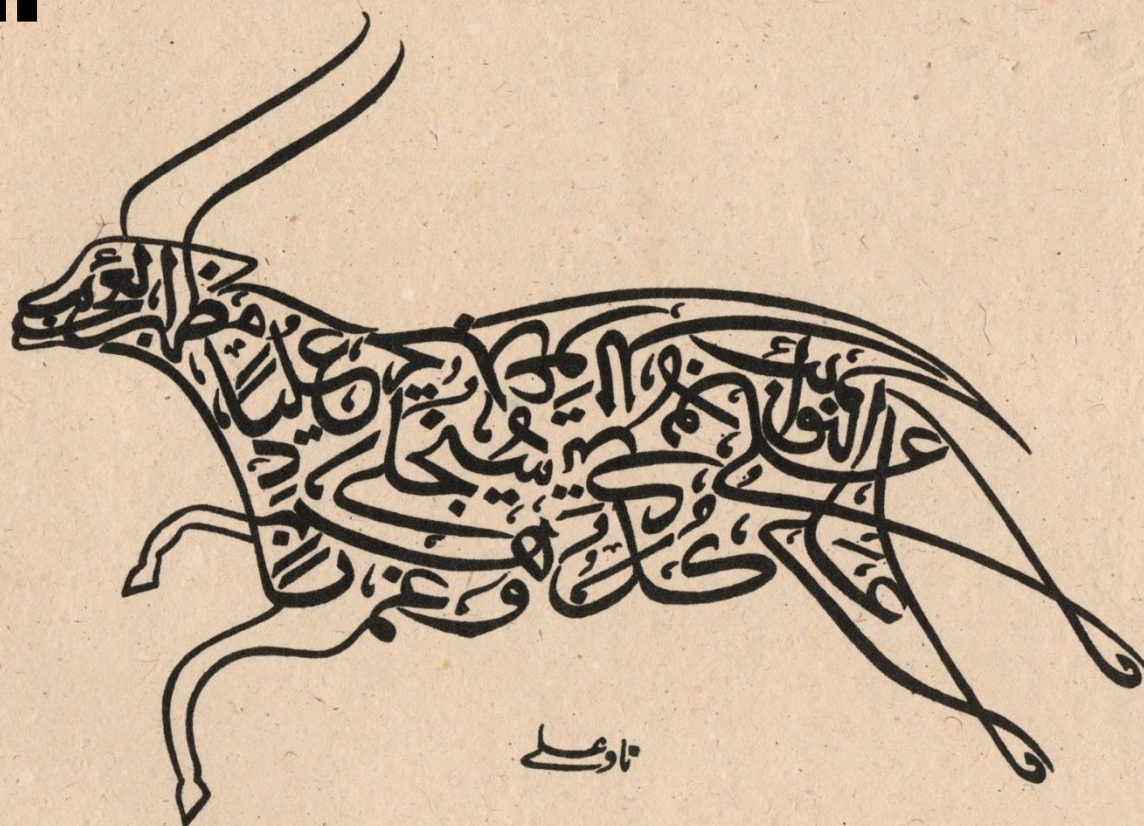


Kaligram
Guillame Apollinaire

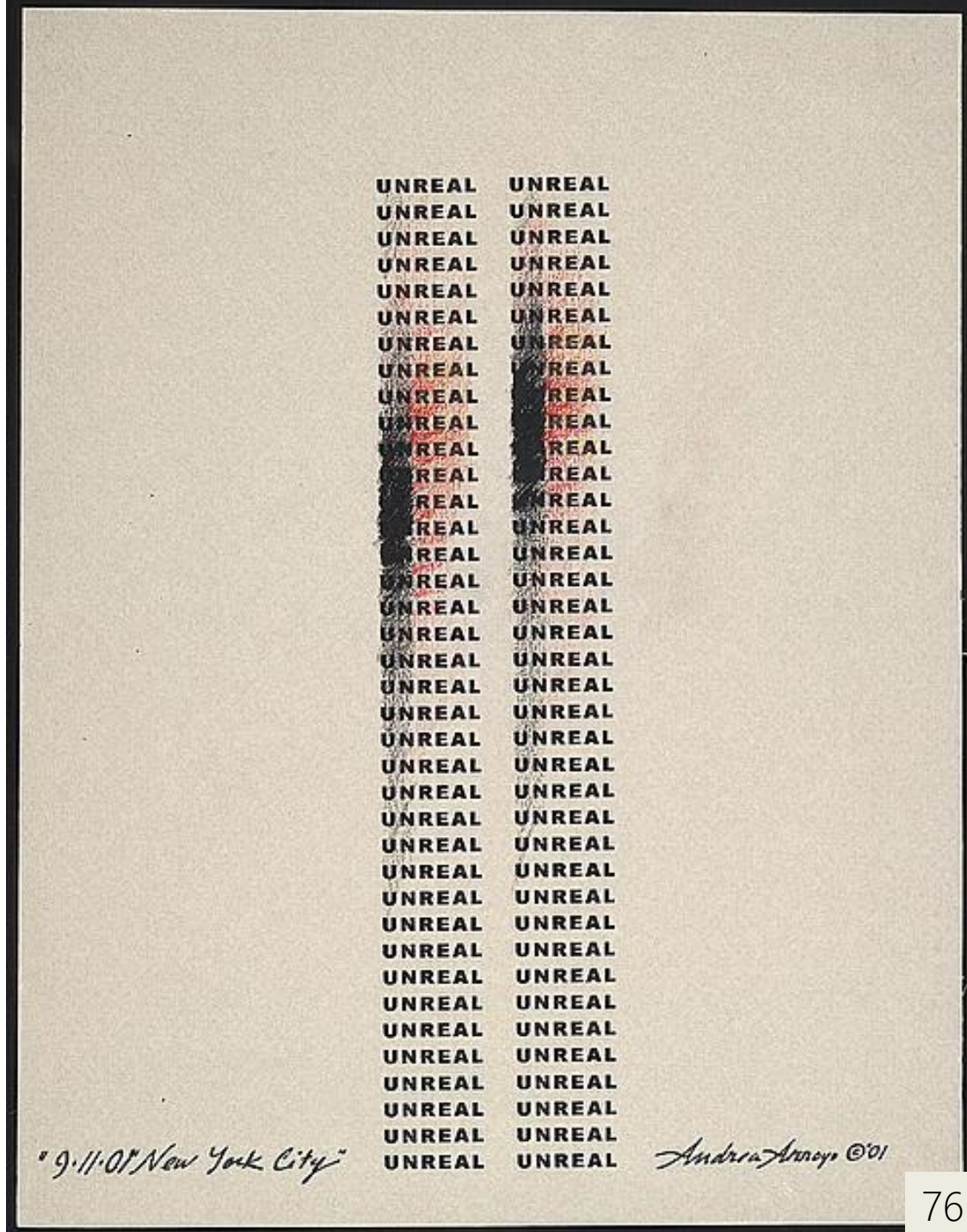
Kaligram



Kaligram



Kaligram



"9.11.01 New York City"

Andrea Arnoys ©01

Kaligram

Psaný text může mít jen funkci vizuálního sdělení.

V tomto případě je význam obrazu tvořen jeho konotacemi. Porozumění psaného textu není při „čtení obrazu“ klíčové.

Rebellious Silence
ze série Ženy Alláha
Shirin Neshat
1994

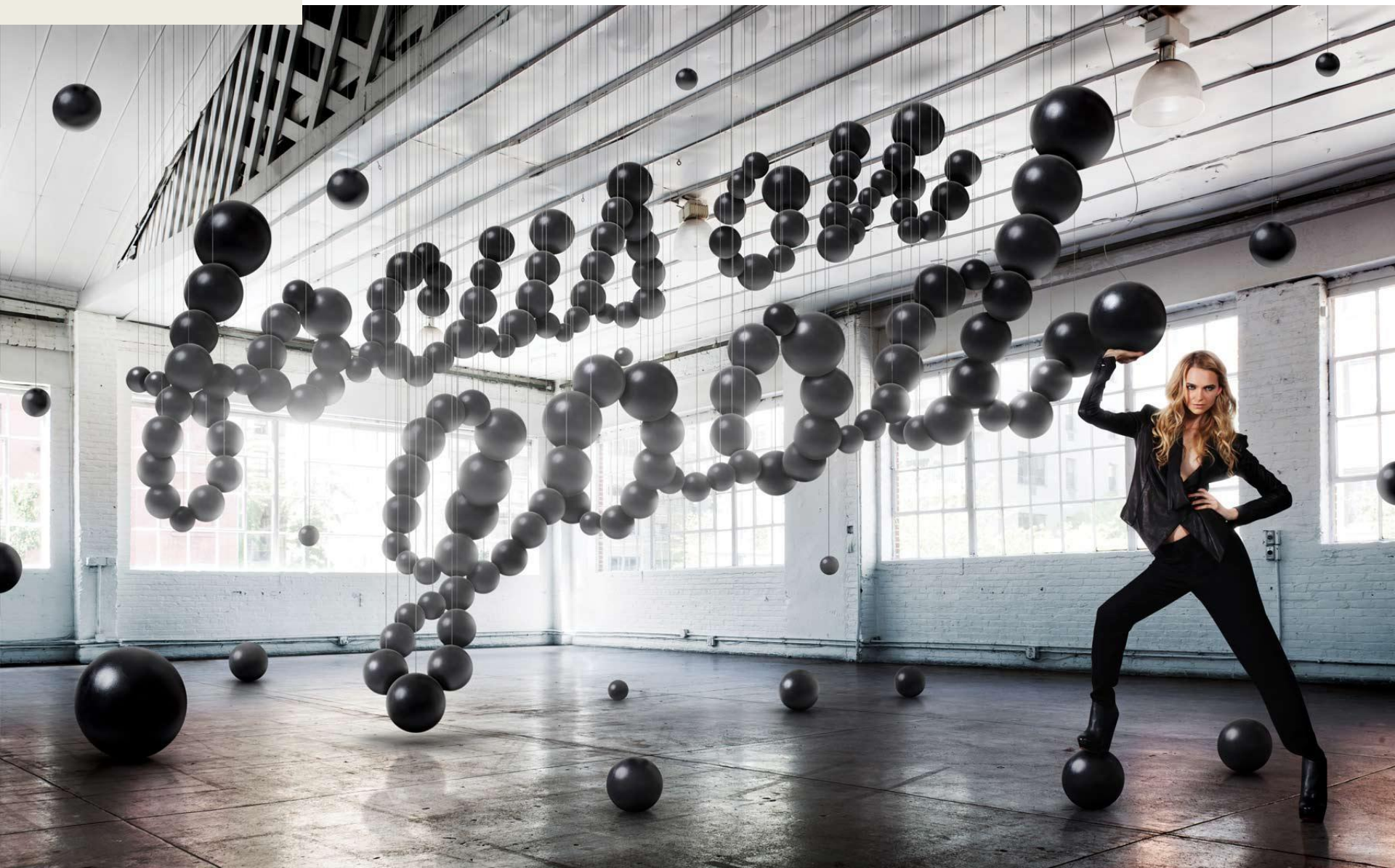




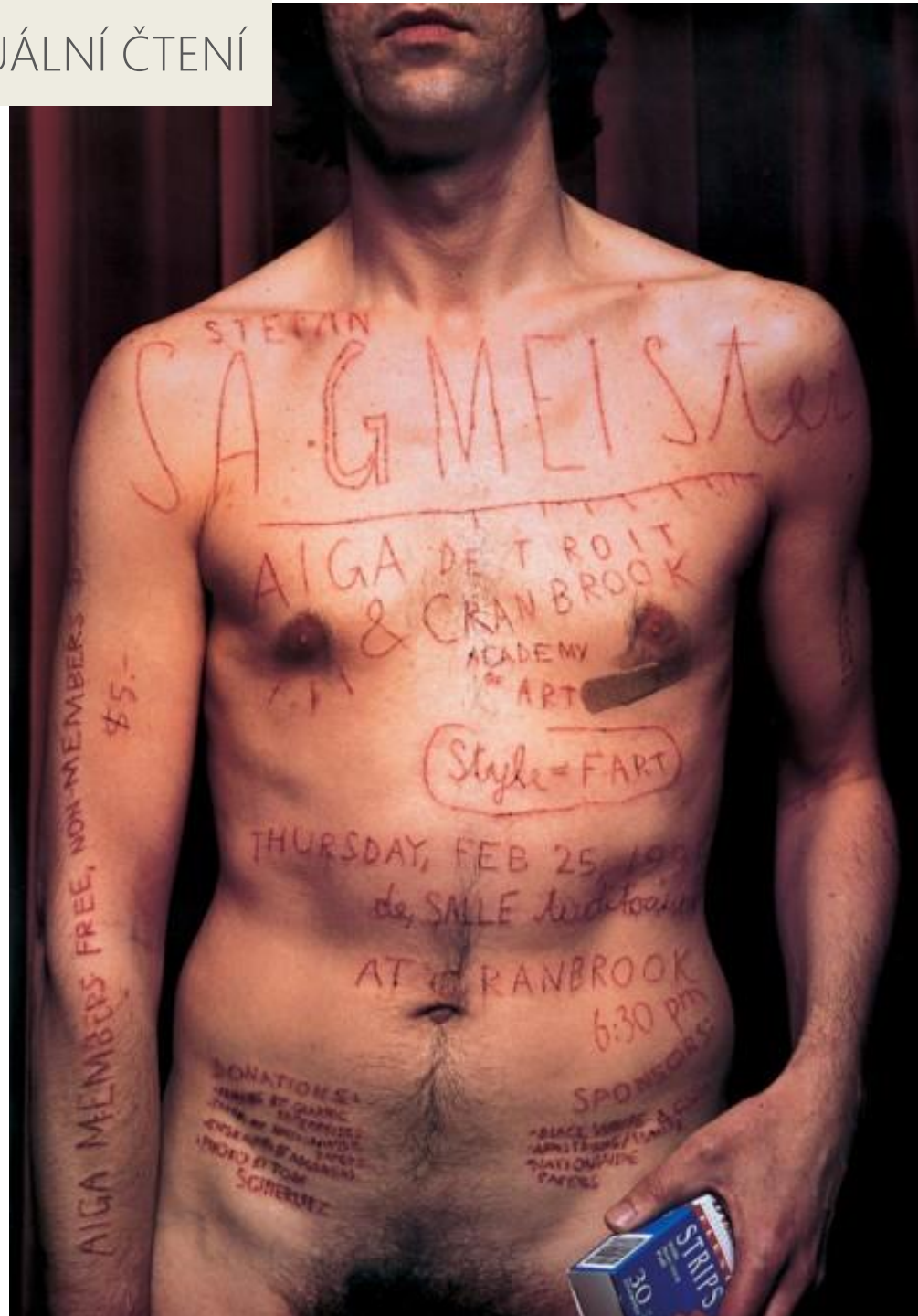
Jiří Kolář
Nekonečná disputace 1975 koláž
Zrození geometrie 1975 koláž



Stefan Sagmeister
2015



Stefan Sagmeister
Aiyone Publicity Campaign



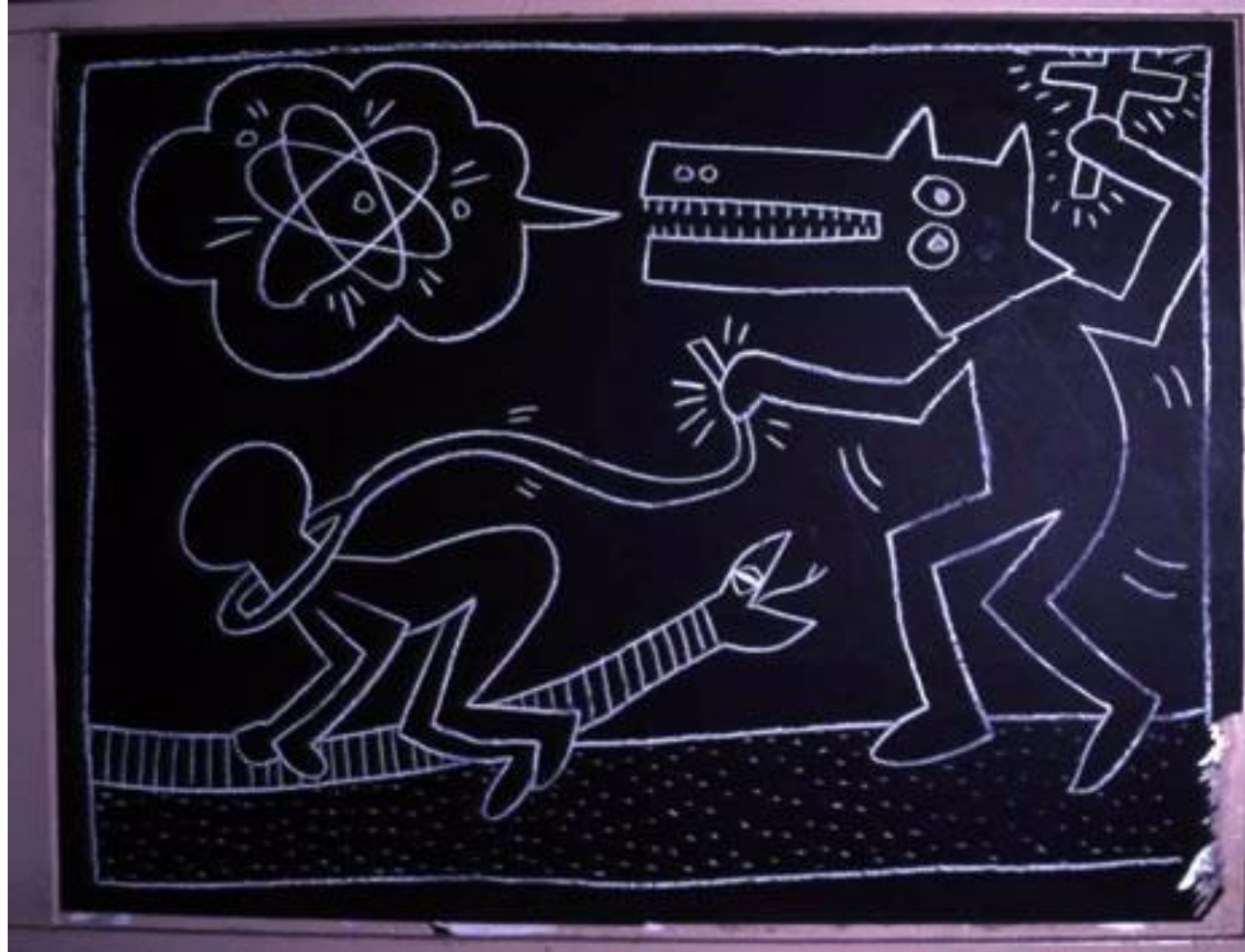
Stefan Sagmeister
"..that pain that seems
to accompany most of our
design projects..."

Webová stránka Stefana Sagmeistera:
<https://sagmeisterwalsh.com/>

S rozvojem globální kultury vzniká **potřeba vytvořit znakové systémy, které překlenují bariéry přirozeného jazyka.**

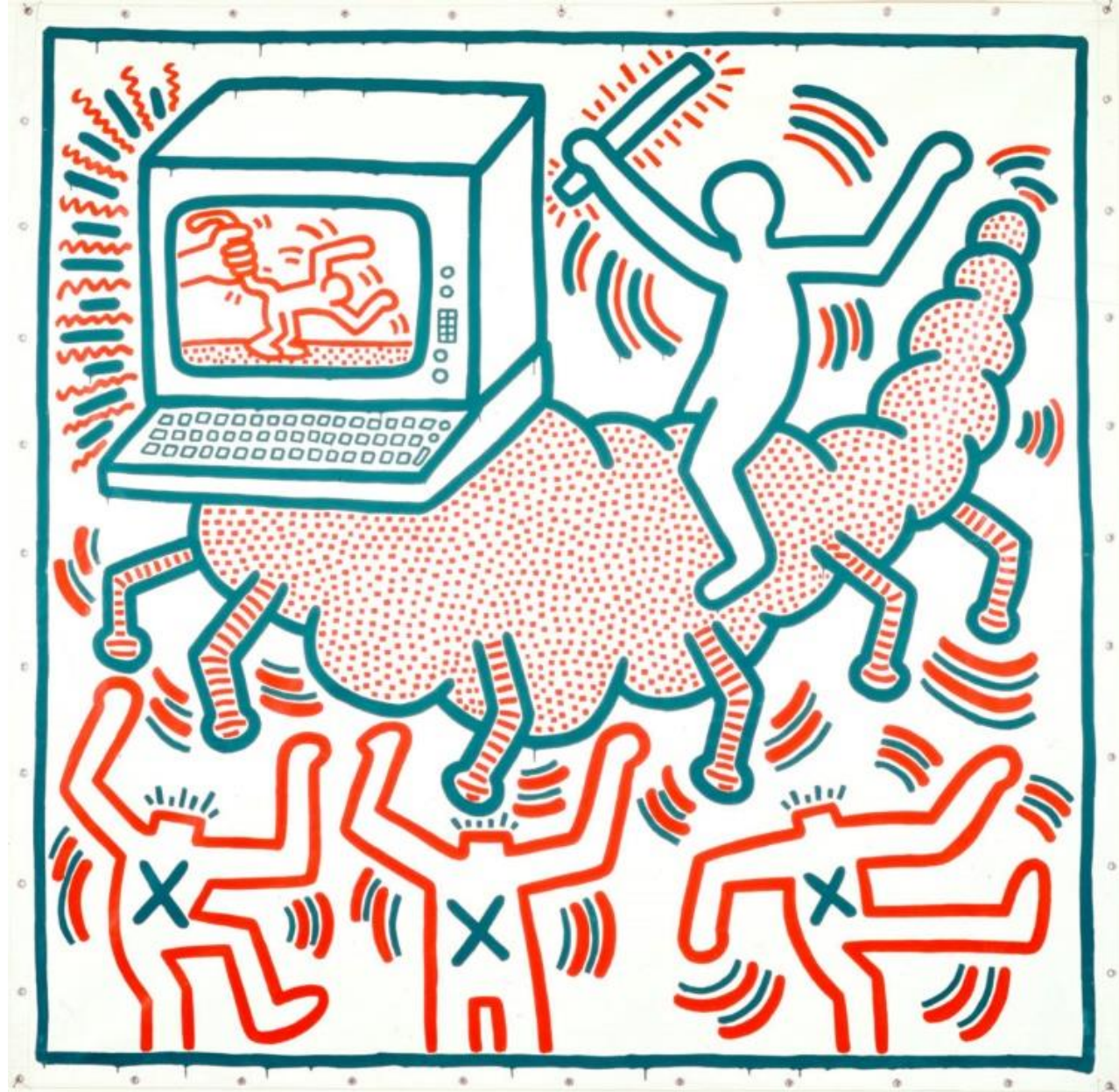
Digitální média jsou schopné zprostředkovat velké množství dat. To způsobuje **dostupnost vizuálních obrazů** – jak jejich percepce, tak jejich produkce.

Interakce, kterou nová média přinášejí ruší tradiční vztah masových médií – tvůrce a pasivních konzumentů.



Keith Haring
Subway Drawing

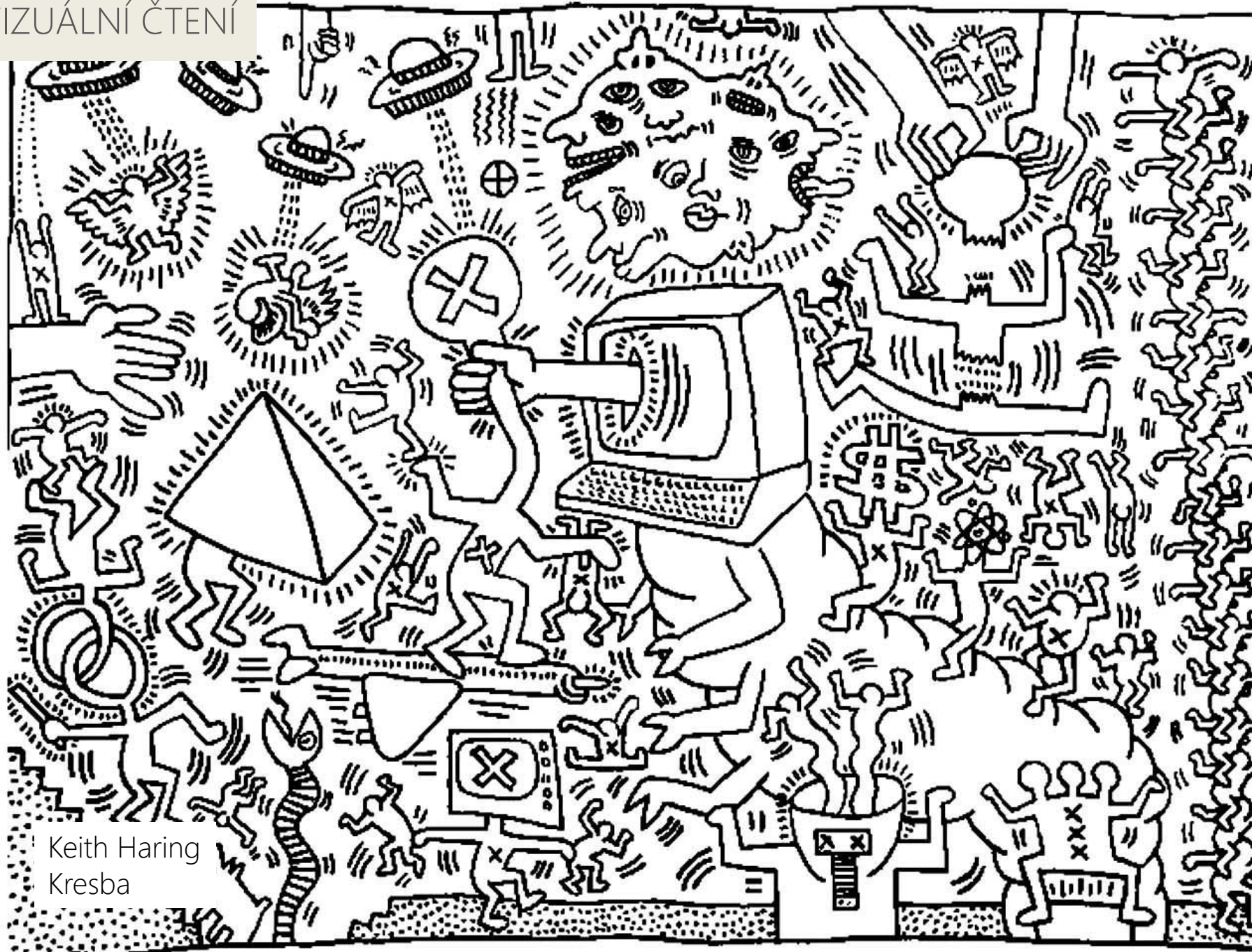
"The abstract painting would not make any sense if they were painted in the public space- it was first when I started to draw images which could be read as a signs that I went to the public space. Because these paintings made sense in the streets – all people, all languages, could read them. After studying the theory of communication, information and drawing and how the meaning speaks through signs and how this language – because that is what it is – I choose primitive code."



Keith Haring
Bez titulu

Slovníček symbolů v práci Keitha Haringa:

<https://news.artnet.com/exhibitions/keith-haring-albertina-museum-vienna-1247417>



Keith Haring
Kresba

Isotype



ISOTYPE

**(obrazový jazyk)
International System
Of Typographic Picture
Education**

(Česky : *Mezinárodní
vzdělávání pomocí obrazů*)
je metoda zobrazování
sociálních, biologických
a historických informací v
obrazové formě, které
jsou globálně srozumitelné.



<http://gerdarntz.org/isotype>

http://www.designhistory.org/Symbols_pages/isotype.html

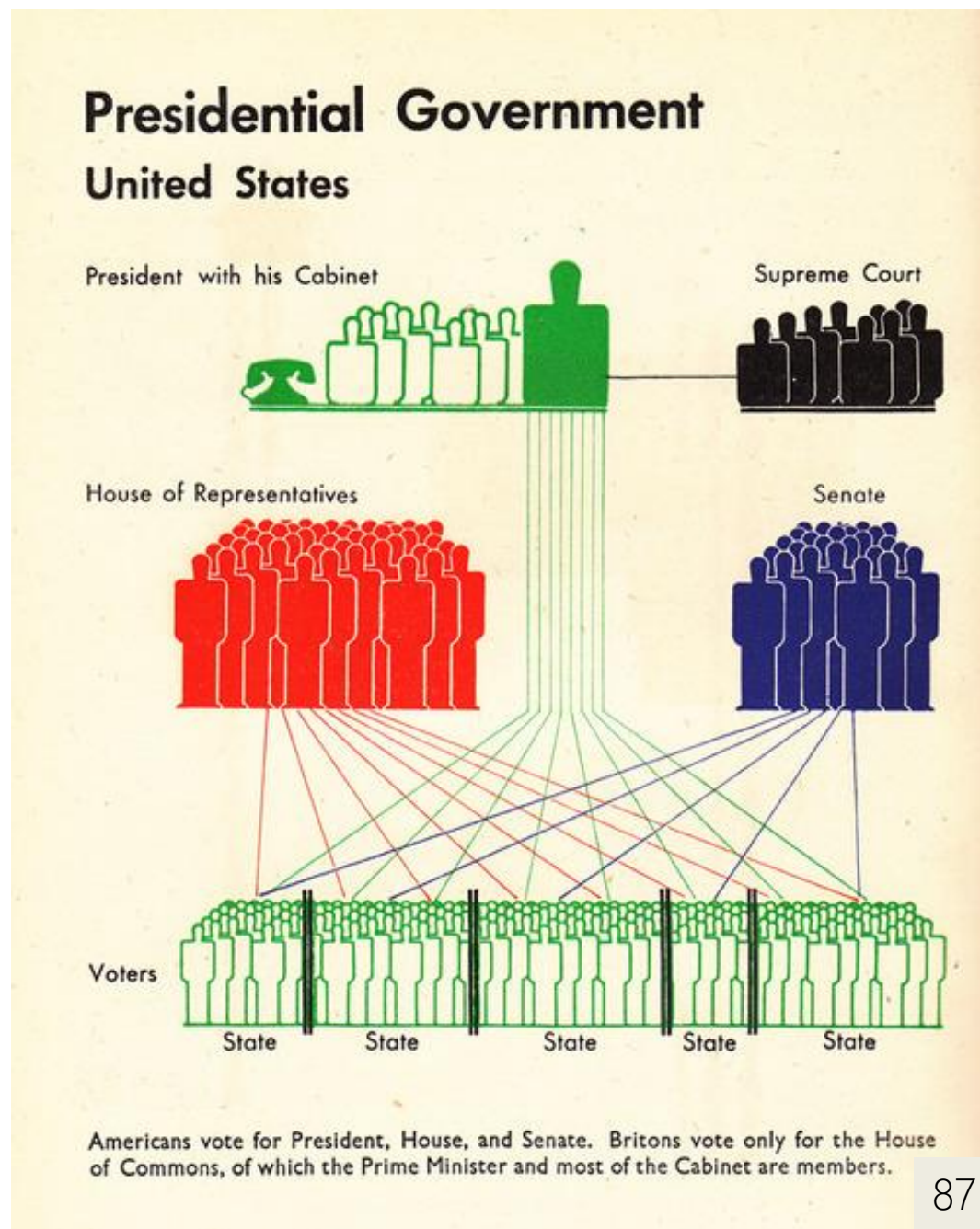
ISOTYPE byl vyvinutý pro potřeby Sociálního a ekonomického muzea a bylo nejdříve známé jako Vídeňská metoda obrazové statistiky (třicátá léta).

Hlavním mottem muzea bylo:
“Pamatovat si zjednodušené obrázky je lepší, než zapomenout přesná čísla.”

Otto Neurath – ředitel muzea
Umělec – Gerdy Arntz
Transformace – Marie Neurath

Kniha Otto Neuratha: International Picture Language

Kniha je dostupná na:
[https://monoskop.org/images/e/ec/Neurath_Otto_International_Picture Language.pdf](https://monoskop.org/images/e/ec/Neurath_Otto_International_Picture_Language.pdf)



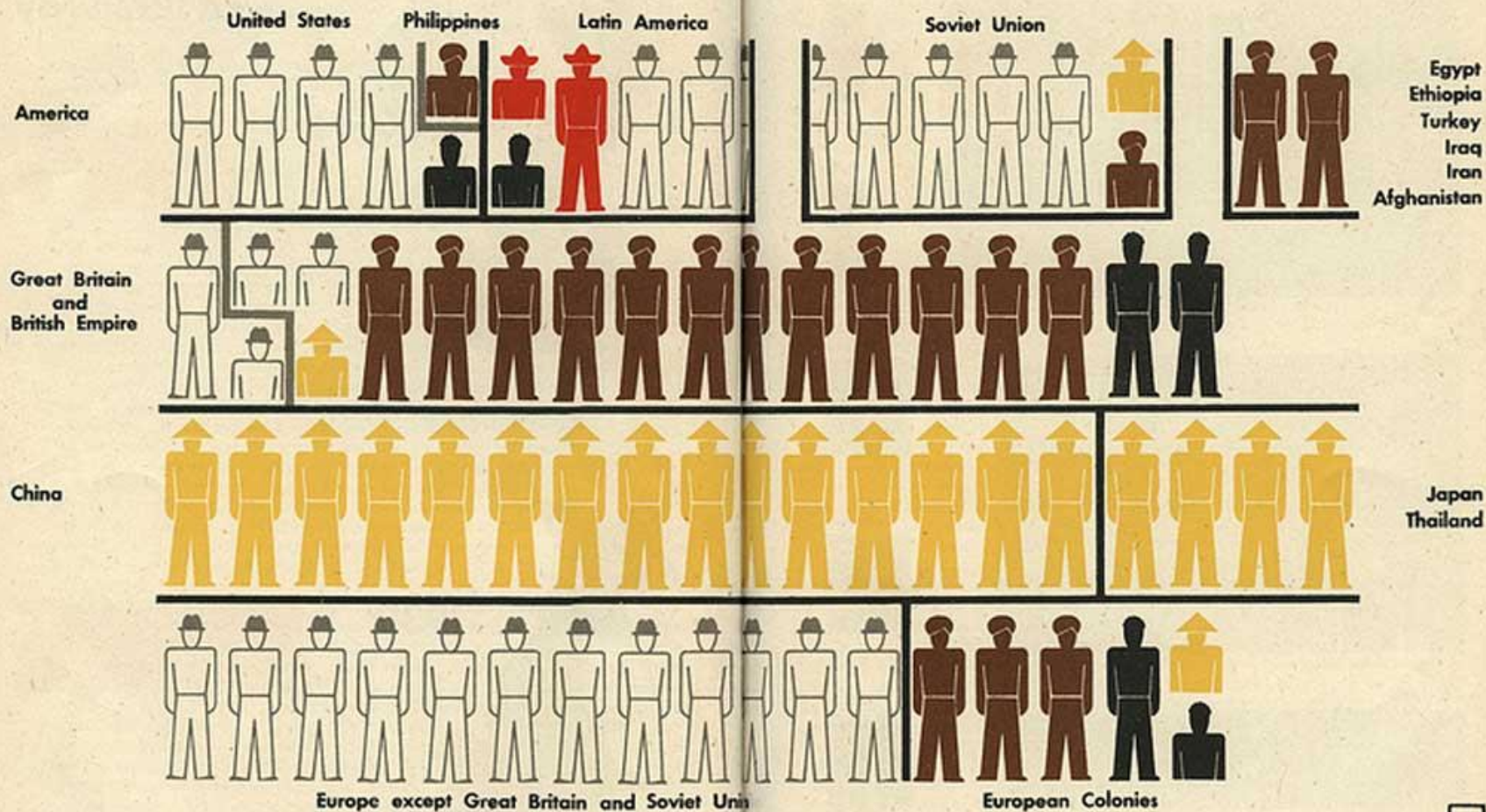
„Jeden obraz vydá za tisíc slov.“
čínské přísloví

„Words divide, images unite.“

Otto Neurath
(1882-1945)



United States and Great Britain in the World

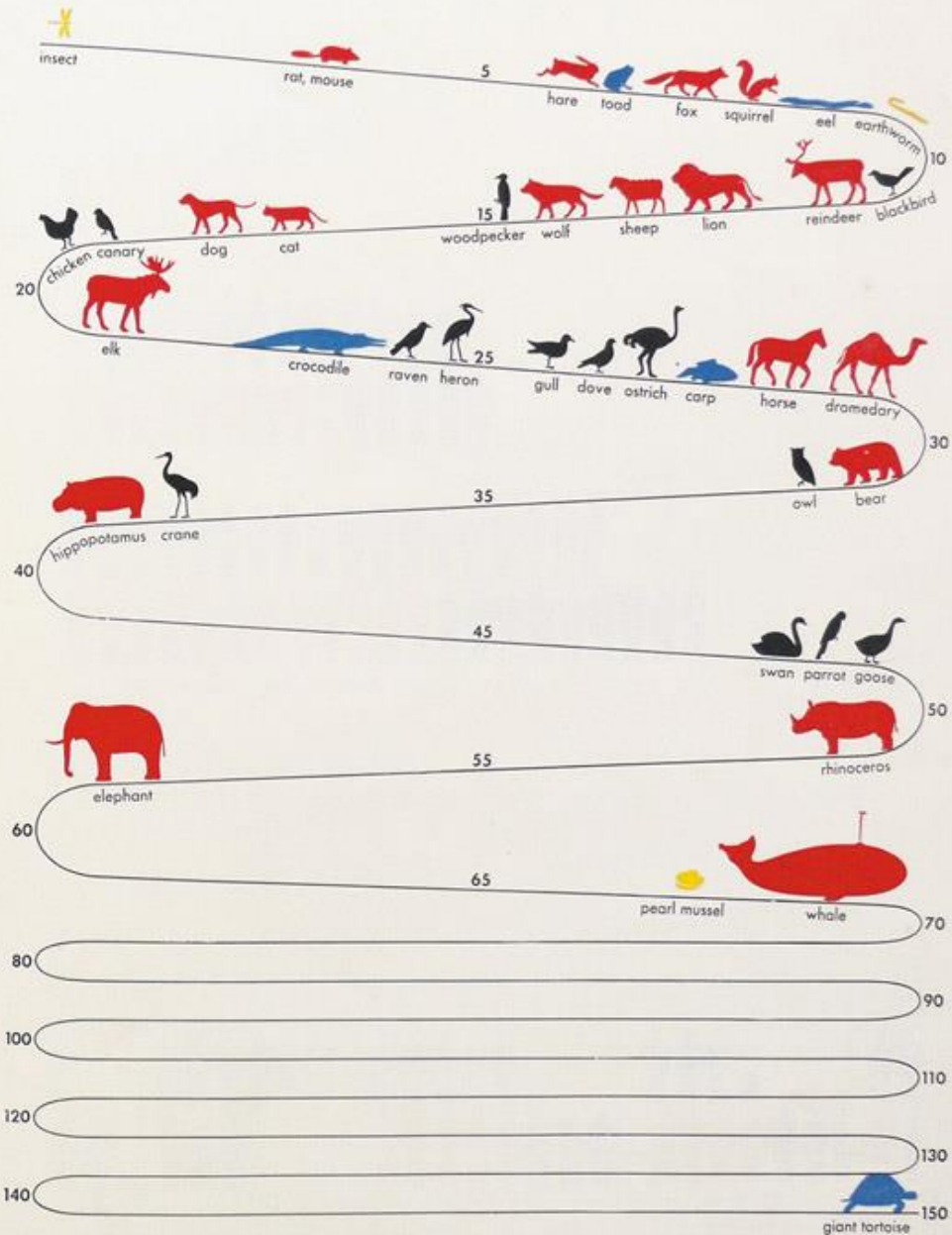


Each complete figure represents 30 million population

Here we are—the peoples of the world—black, white, yellow and brown. The man and a child in Latin America are Red Indians; there are so few left in the United States that it would be difficult to carve a man up small enough to show them. The brown men are mostly Indians. It is surprising to find that there are more Negroes in the British Empire than in the United States.

ISOTYPE 

How Long Do Animals Live?



red: mammals black: birds blue: other vertebrates yellow: invertebrates

Average ages which certain animals may be expected to reach, based on reports of zoos and estimates of biologists. Individuals have been reported as far older. (Data from Field Museum of Natural History.)

Prepared for Compton's
Pictured Encyclopedia
© International Founda-
tion for Visual Educa-
tion

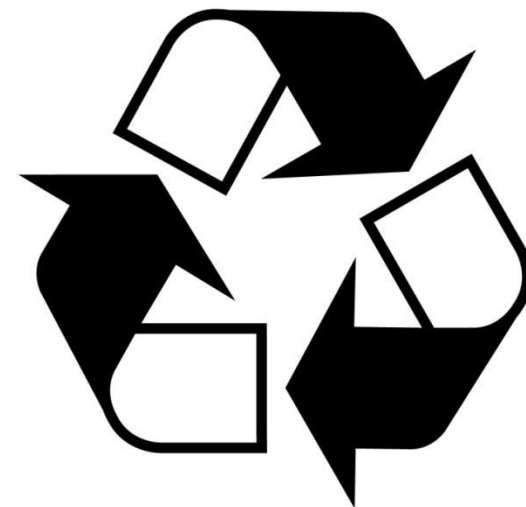
World of Plenty britský dokumentární film z r. 1943, režie Paul Rotha, pro ministerstvo zemědělství. Představuje problém s pěstováním a distribucí potravin. Tento film pracuje s **principy ISOTYPE**.



Motivovaný znak

podobnost nebo logické souvislost mezi zobrazením a zobrazovaným.

Konvenční (arbitrární) znak - vztah mezi zobrazením a zobrazovaným je čistě nahodilý – ustálený společenskou konvencí.



Piktogram

Ikonický znak
(motivovaný)

Ideogram

Indexovaný znak
(motivovaný + konvenční)

Symbol

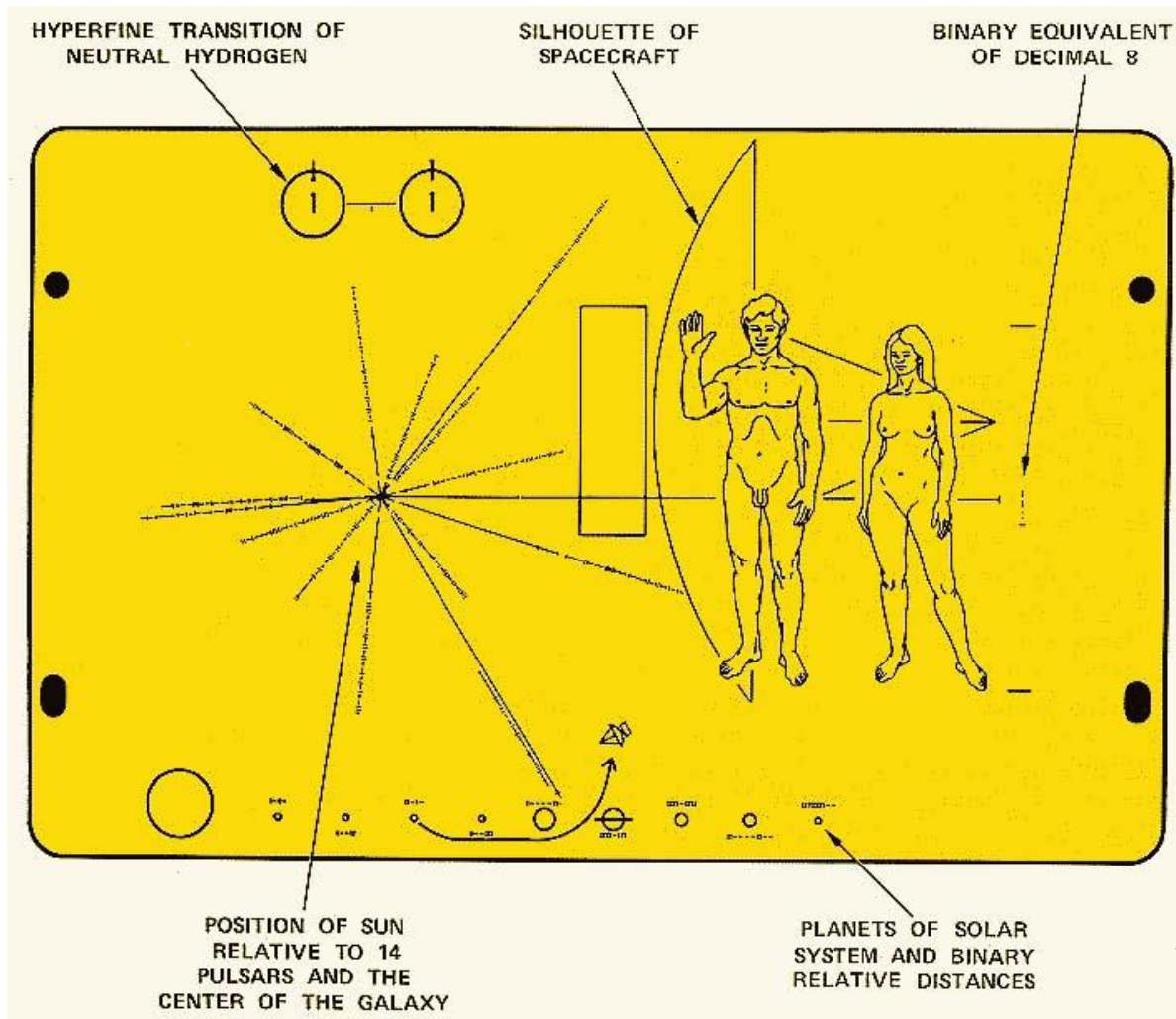
Arbitrární
(konvenční)

Výběr informací a jejich zakódování pro mimozemské civilizace:

Jak bychom definovali sami sebe jako lidstvo? Jaké informace považujeme za důležité a jaký zápis pro ně zvolíme?

„Nejenže jsme poslali obraz sami sebe, ale velmi specifický obraz toho, co shledáváme přijatelné. Pokud takto komunikujeme s martány, co to o nás vypovídá?“

Carl Sagan

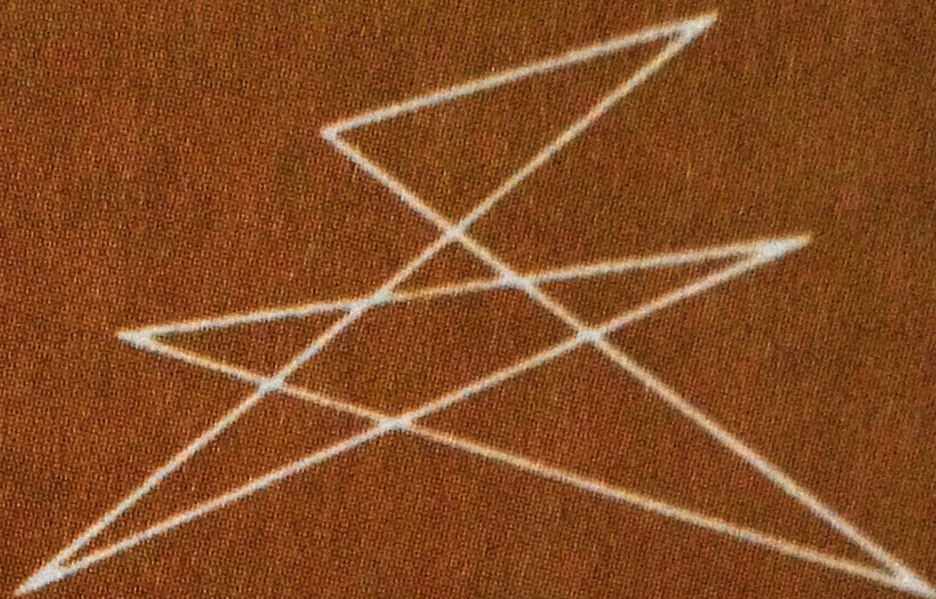
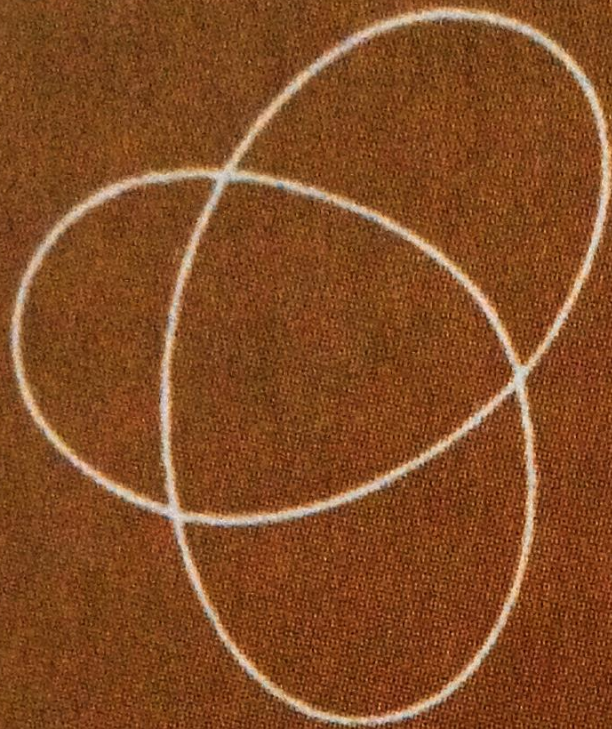


Pioneer Plaque
Voyager, 1972 a 73

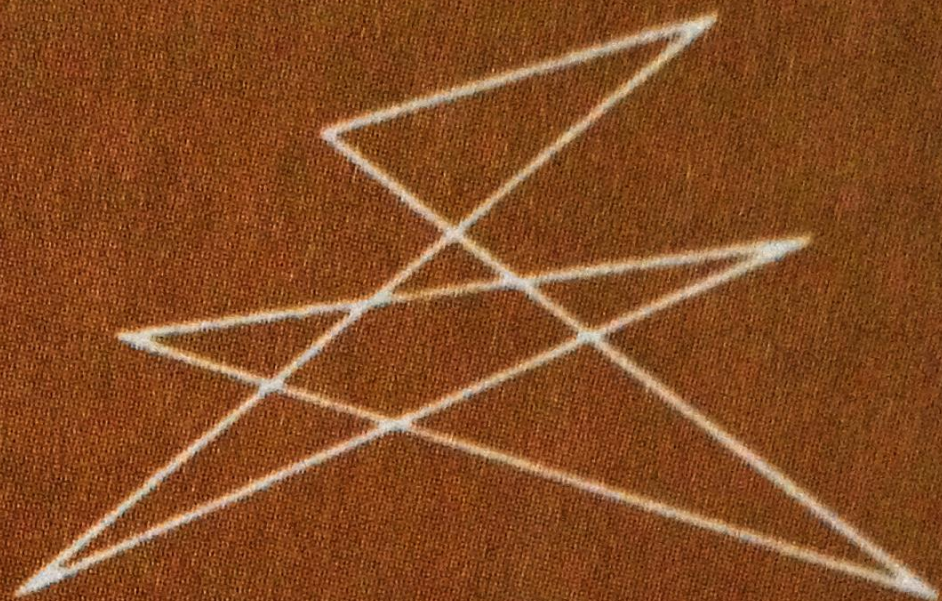
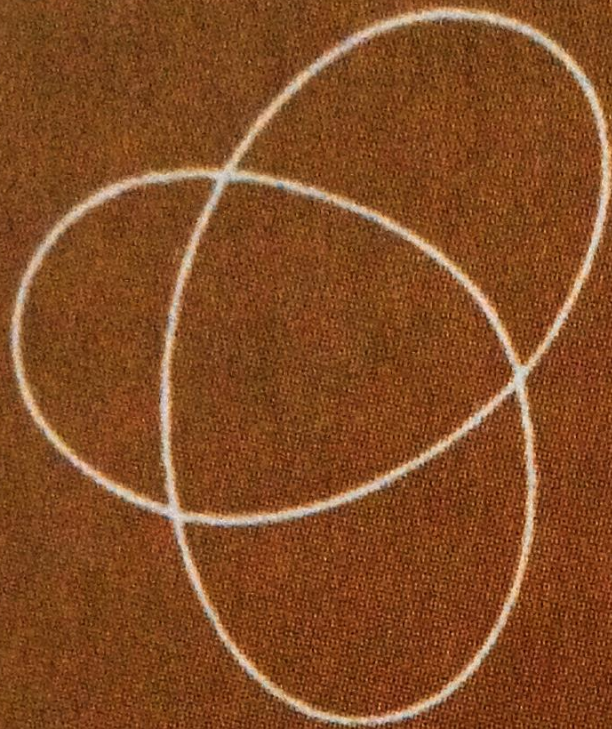
Propojování smyslů



Který tvar byste pojmenovali
MALUMBA a který **TAKETE** ?



**Psychologický význam
přisuzujeme i tvarům**



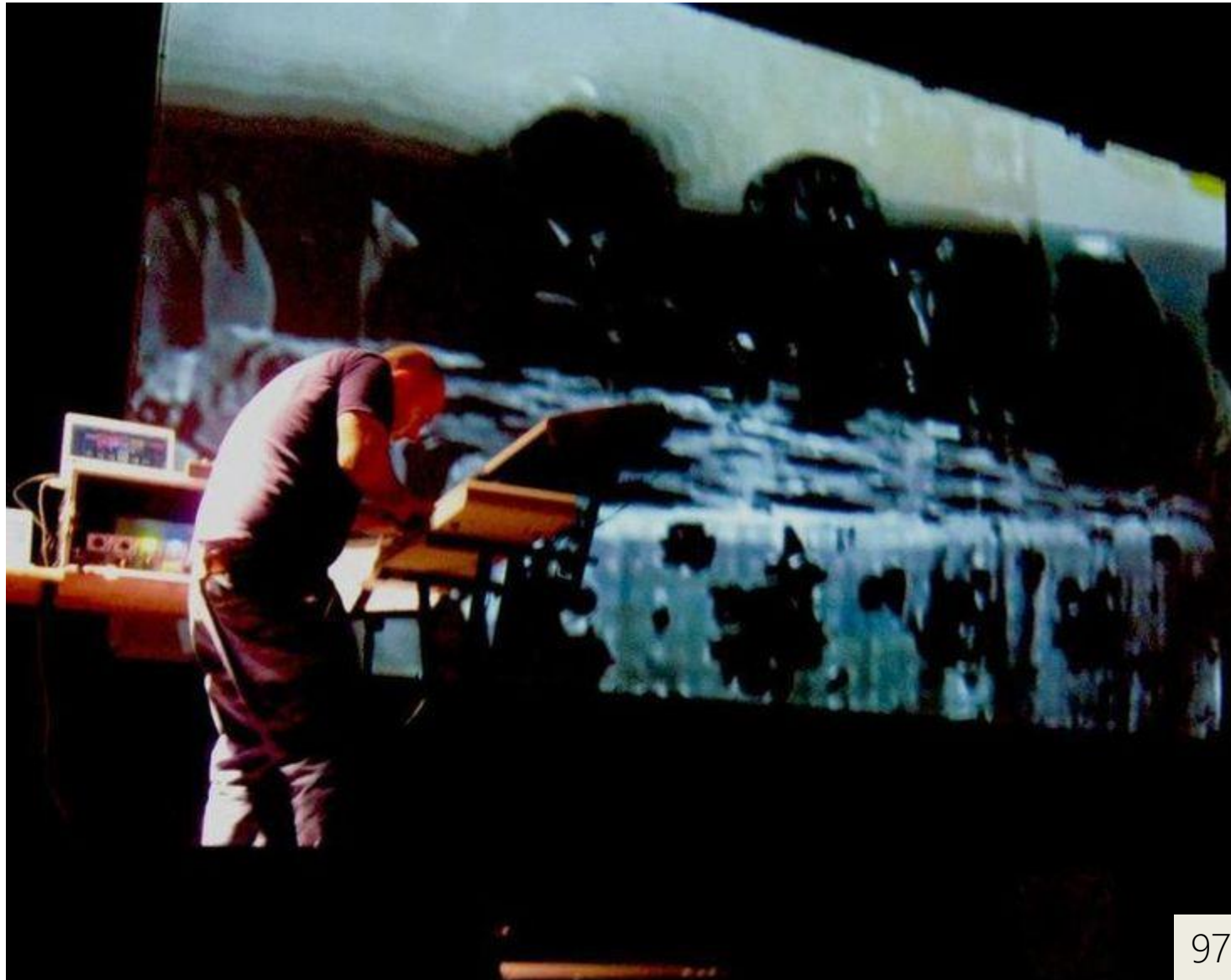
Connecting audio and visual



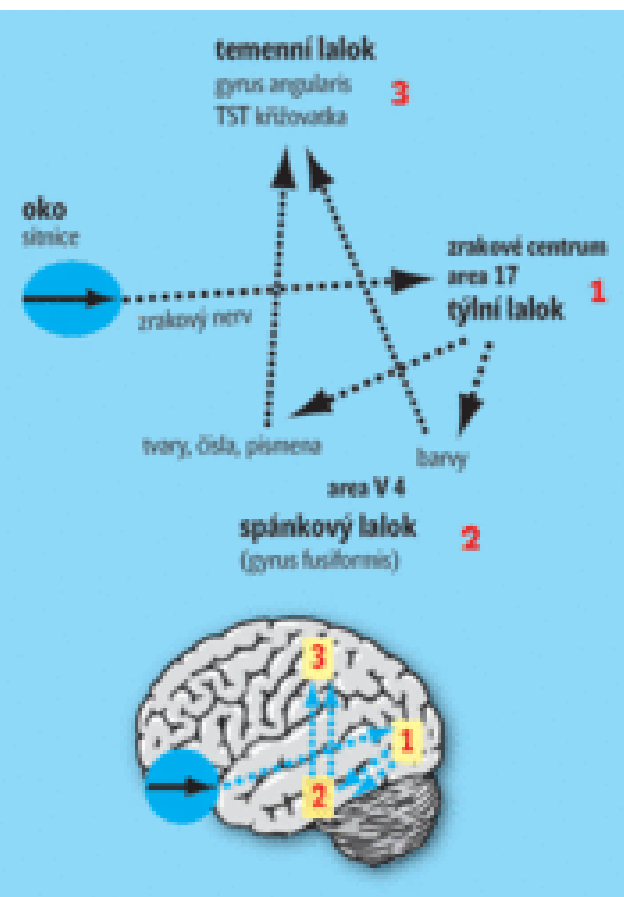
Illustrated book
Movie
Theatre



Vjaing je spojení zvuku a jeho vizuální reprezentace.



Synesthesia



<https://vesmir.cz/cz/casopis/archiv-casopisu/2009/cislo-12/chut-tonu-barva-cisla-synestezie-dar-nemz-se-moc-nemluvi.html>

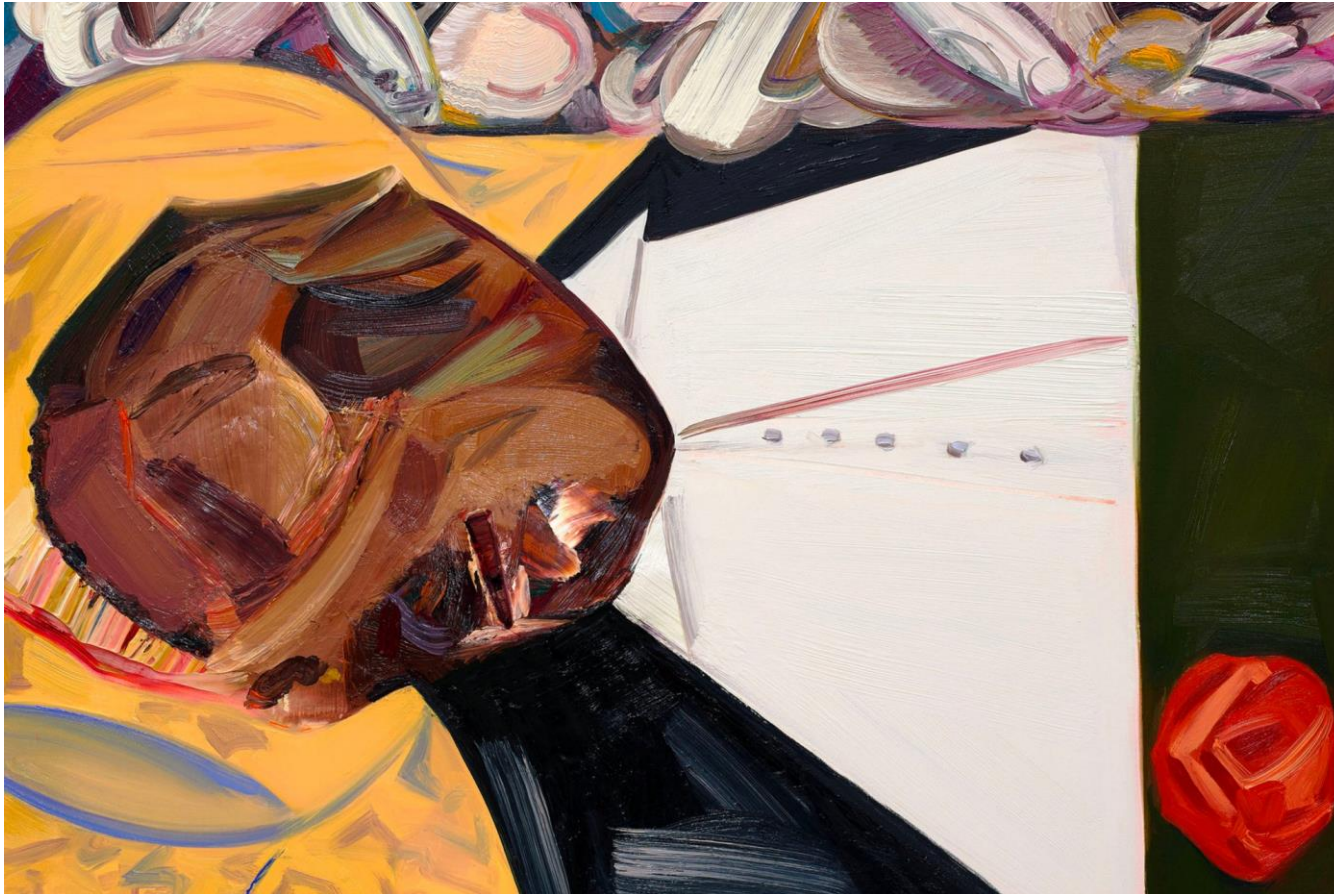
...pokračování příště

KONTROVERZNÍ UMĚNÍ

Pochopení díla závisí na aktuálním politickém, kulturním kontextu, očekávání, vzdělání, atp.



"It's not acceptable for a white person to transmute Black suffering into profit and fun..."
artist Hannah Black, March 21, 2017



Dana Schutz
Open Casket
2017

<https://news.artnet.com/art-world/dana-schutz-painting-emmett-till-whitney-biennial-protest-897929>



Sun Yuan and Peng Yu
Dogs That Cannot Touch Each Other

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=ESC5MKhIFtQ>

Více: <https://news.artnet.com/exhibitions/animal-rights-protest-work-guggenheim-china-show-1092644>

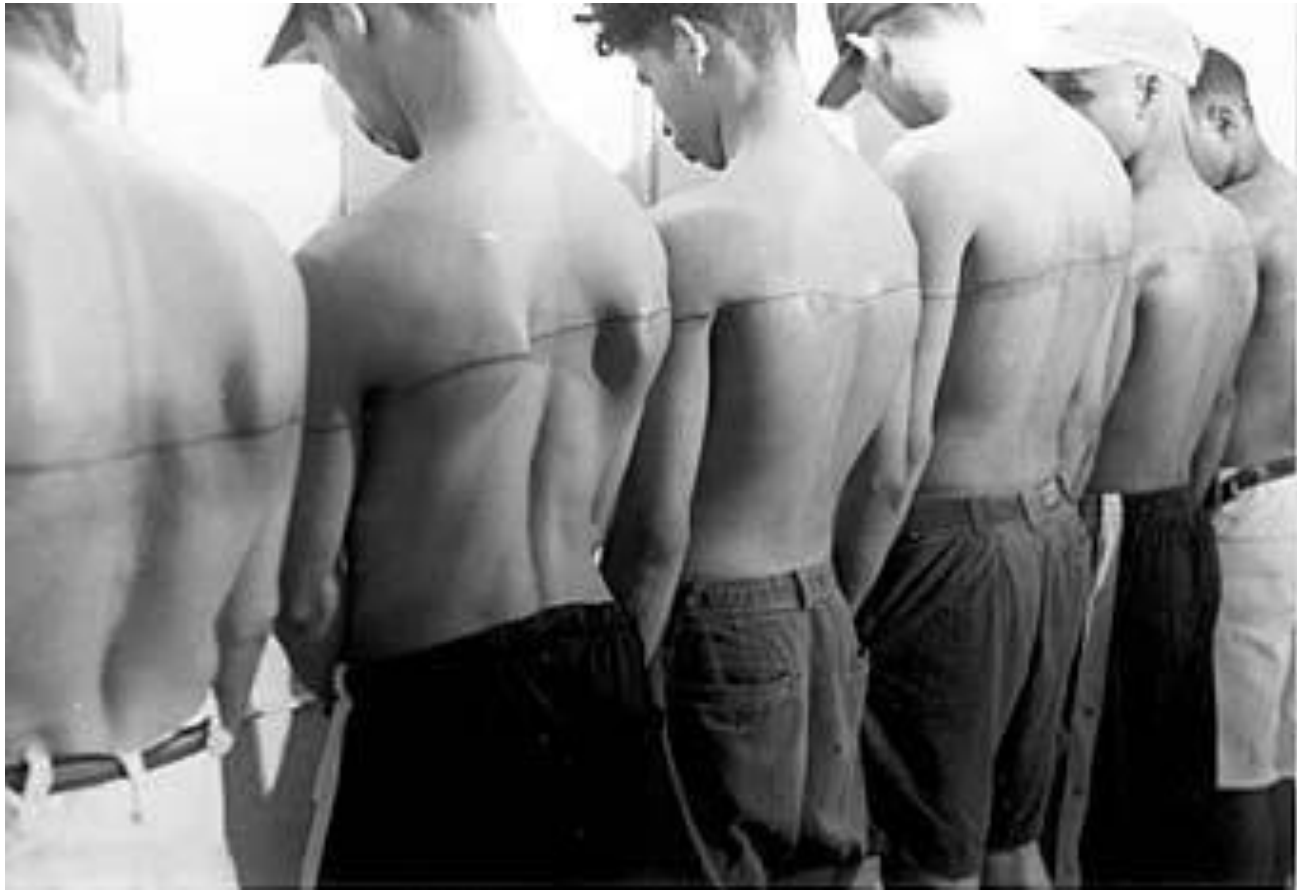
V ranním vysílání 17. června 2007 se na ČT2 v pořadu Panorama odvysílal fiktivní výbuch atomové bomby s panorama Krkonoš na pozadí.



Ztohoven
Hacking do vysílání České televize
2007

Více: https://zpravy.idnes.cz/skupina-ztohoven-vydesila-v-ct-atomovym-vybuchem-fvx-/domaci.aspx?c=A070617_112931_domaci_zra

Autor zkoumá hranice důstojnosti v závislosti na prosperitě společnosti a životních podmínek. V některých dílech rozkrývá povahu nájemné práce formou performance.



Santiago Sierra
250 cm Line Tatoed on 6 Paid People



David Černý
Národ sobě
2002



Chris Ofili
Holy Virgin Mary
1996

Více na: <https://www.khanacademy.org/humanities/global-culture/identity-body/identity-body-europe/a/chris-ofili-the-holy-virgin-mary>



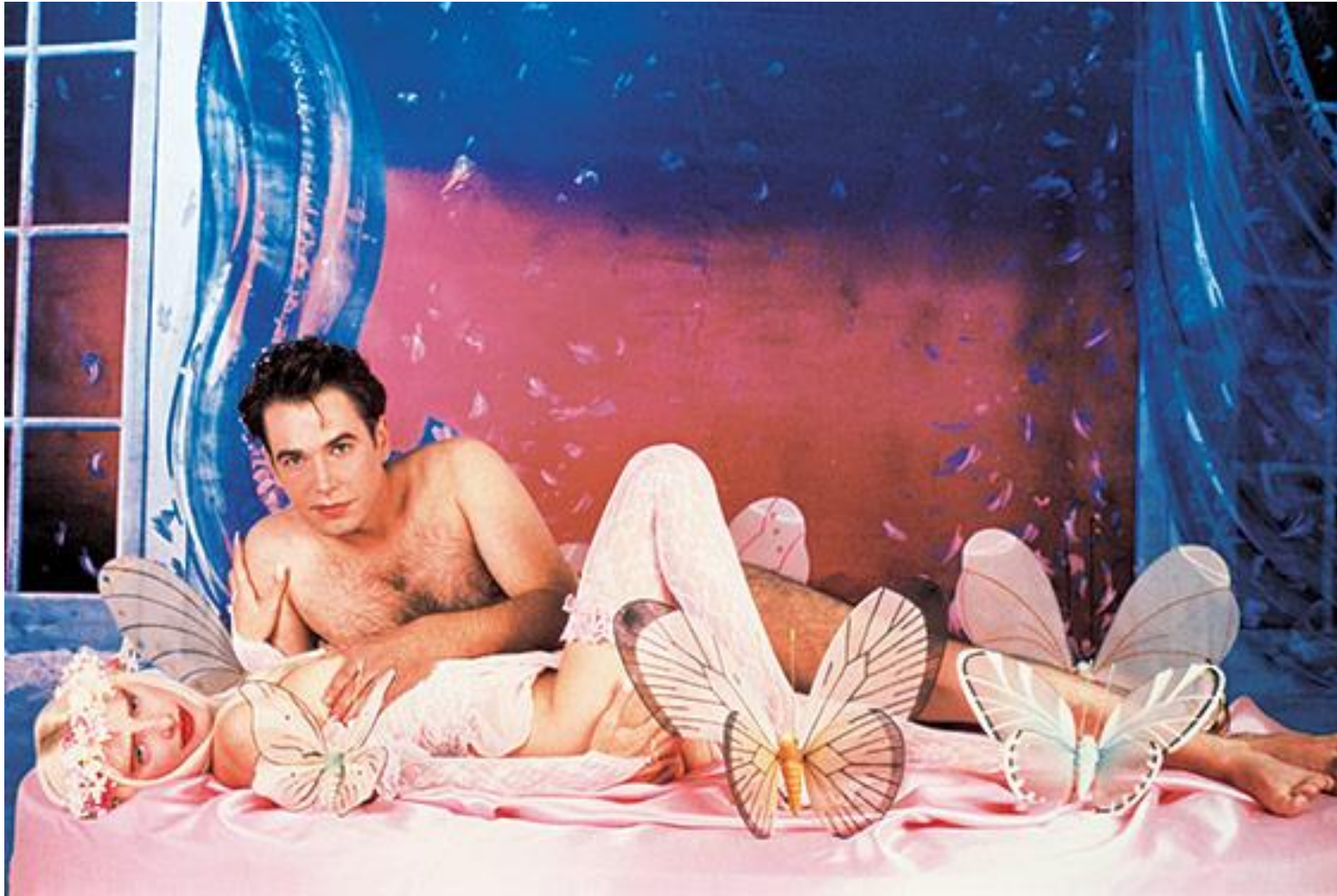
Damien Hirst
Nemožnost fyzické smrti
v mysli někoho živého
1991

Více na: <https://www.nytimes.com/2006/10/01/arts/design/01voge.html>



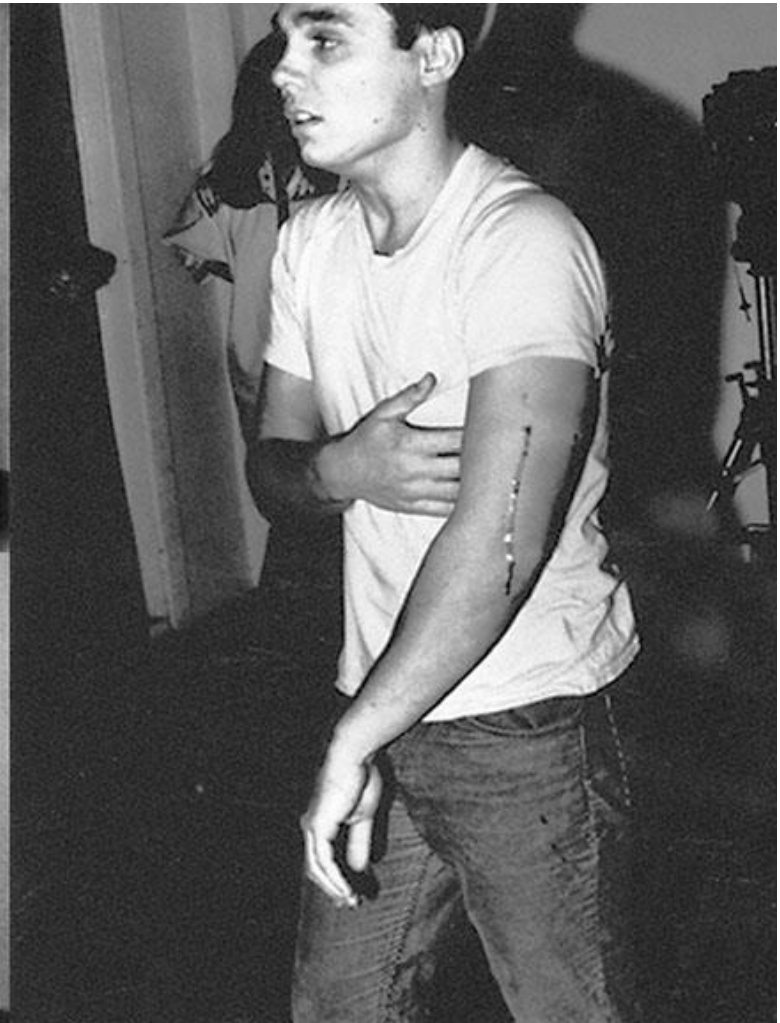
Více na: <http://marcquinn.com/artworks/self>

Marc Quinn
Self
2011



Jeff Koons
Made in Heaven
1990

Více na: <http://www.dailyartmagazine.com/jeff-koons-pornography/>



Více na: <http://www.openculture.com/2015/05/watch-chris-burden-get-shot-for-the-sake-of-art-1971.html>

Chris Burden
Shoot
1971



Marcel Duchamp
Fontána
1917

Více na: <https://press.philamuseum.org/marcel-duchamp-and-the-fountain-scandal/>



Picasso
Avignonské ženy
1907

Více na: <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/later-europe-and-americas/modernity-ap/v/picasso-les-demoiselles-d-avignon-1907>



Eduard Manet
Snídaně v trávě
1862

Více na: <http://www.theartpostblog.com/en/edouard-manet-the-luncheon-on-the-grass/>



Théodore Géricault
Prám Medúzy
1818

Více na: <https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/romanticism/romanticism-in-france/v/g-ricault-raft-of-the-medusa-1818-19>



Priapus s atributy Merkura
Pompeje (zasypané v r. 79)
Objevené v r. 1599

Více na: <https://hapstancedepart.wordpress.com/2010/12/20/is-that-a-dirty-picture-you-got-there-pompeii-the-birth-of-pornography-and-the-censorship-of-the-museum/>

You don't own the meaning!

Jerry Saltz





René Magritte
Jasnozřivost
1936

...pokračování příště