

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

vizualnidata.cz

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI Fakulta umění a architektury

Autor práce:

Roman Drahoňovský

Vedoucí práce:

Jaroslav Prokeš

Studijní program:

B8206 – Výtvarná umění

Studijní obor:

8206R067 – Vizuální komunikace

2021

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č.121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že texty tištěné verze práce a elektronické verze práce vložené do IS STAG se shodují.

Poděkování

Tímto bych chtěl poděkovat Panu MgA. Jaroslavu Prokešovi, Ph.D. za odborné vedení práce, trpělivost s jakou k nám ke studentům přistupoval a za cenné rady a ochotu v průběhu celého studia. Dále poté Panu PhDr. Karlu Srpovi, Ph.D. za podporu u zpracování teoretické reflexe a rozšíření tak o odborné znalosti.

ABSTRAKT

Název: vizualnidata.cz

Klíčová slova: vizualizace, kód, script, typografie

Bakalářská práce se věnuje problematice dat v digitálním světě. Konkrétně dat, na nichž jsou vystavěny webové stránky.

Data jako taková jsou zde zastoupena čísly, písmeny a znaky. Z těchto znaků se také skládá zdrojový kód webových stránek. Tato data jsou základem všech informací v dnešním digitálním světě, na internetu především. Práce svou vizuální formou poukáže na neustálé množství informací, které na nás v dnešní době v pozadí všech aplikací doléhají.

Bakalářská práce si klade za cíl představit kód webové stránky specifickou vizuální formou. Výsledkem bude webová stránka, která jako taková bude tvořena především pomocí programovacího jazyka html, který se sám o sobě principiálně skládá ze znaků, jež bude svým prostřednictvím vizualizovat.

Cílem práce je upozornit na problematiku digitálních dat. Konkrétně ve smyslu našeho soukromí. Série obrazů představuje kód webové stránky, která sbírá naše data a snímá nás tak kamerou v reálném čase na našem vlastním zařízení. Výslednou webovou stránku si lze zobrazit podle názvu bakalářské práce, kterou zadáte do webového prohlížeče, nebo s načtením qr kódu, který je u samotné instalace.

ABSTRAKT (v anglickém jazyce)

VIZUALNIDATA.CZ

The bachelor thesis focuses on the issue of data in the digital world. Specifically the data where the website is built.

Data are represented here by numbers, letters and characters. The source code of the website also consists of these characters. This data is the basis of all information in today's digital world and especially on the Internet. The work in its visual form points to the constant amount of information that reaches us in the background of all applications today.

Purpose of this bachelor's thesis aims to present the code of the website in a specific visual form. The result will be a website, which will be created primarily using a programming language, which in itself consists of characters, which will visualize through them.

Work focuses to attention to the issue of digital data. Specifically in terms of our privacy. A series of 5 images present the code of a website that collects our data and captures us with a camera in real time on our own device. For example our smartphone. The resulting web page allows you to view by the title of the bachelor's thesis, which you enter into a web file, or by loading the qr code that is with the installation

1.) ÚVOD

2.) Teoretická reflexe

2.2 Semiotika

2.3 Konceptuální umění (historie)

2.4 Současné umění

2.5 Digitální otroctví

2.) Obrazová dokumentace

3.) Technická domukentace

4.) Portfolio

5.) Životopis

Úvod

Nastavení problému práce, uvedení do problematiky a nástin řešení.

Bakalářská práce se snaží upozornit na problematiku sbírání dat nás uživatelů ve virtuálním světě internetu. Já osobně pracuji z části jako grafický designer, nově se zaměřením na tvorbu webových stránek. Jelikož je toto téma pro mne i z části pro nás všechny vlivem pandemie aktuální, rozhodl jsem se na tuto problematiku upozornit skrz samotný kód webové stránky. Jednoduše řečeno skrz webové stránky „naruby“. Upozornění ve smyslu jako takového graduje konceptuální formou v sérii zavešených obrazů, kde je html kód webových stránek absurdně a nečekaně namalovaný. Je to kód webové stránky, která sbírá naše data. Tato webová stránka je nejen naruby, ale také je to první prezentovaná internetová stránka, která je psaná rukou. Konkrétně akrylem na plátně. Divák si po zhlédnutí série obrazů může naskenovat QR kód u samotné instalace nebo se dle názvu bakalářské práce odkázat na webové stránky „vizualnidata.cz“, kde se mu naskytne pohled sám na sebe. Kamera jeho zařízení ho snímá v reálném čase. Snímá každý náš pohyb. Problematiku ještě více umocňuje ten fakt, že tyto data odevzdáváme vědomě a se vším tím souhlasíme. Sám internetový prohlížeč se nás při vstupu na stránky zeptá, zda souhlasíme s tím, aby server mohl ovládat naši kameru.

Dnes již nerozumíme světu, který jsme si jako lidé vytvořili. Nemáme tušení, kam to celé směřuje. Nemáme nad tím již žádnou kontrolu.

Autor citátu: Ludwig Wittgenstein.


```
<iframe  
height="768"  
www.  
estream">  
></html>
```

1.) Úvod

2.) TEORETICKÁ REFLEXE

2.2 Semiotika

2.3 Konceptuální umění (historie)

2.4 Současné umění

2.5 Digitální otroctví

2.) Obrazová dokumentace

3.) Technická domukentace

4.) Portfolio

5.) Životopis

Semiotika — historie

Rozhodl jsem se svou Bakalářskou prací směřovat spíše ke konceptu. Skrz svou práci se snažím upozornit na téma problematiky digitálních dat. Ve svém dalším postupu se odkazuji právě k oblasti semiotiky jako takové, ke konceptuálnímu umění jako takovému a v poslední řadě pak k novému tématu digitálního otroctví.

Semiotika se zabývá naukou o znakových systémech. Nepatří sem pouze jazykové znaky, ale obecně i všechny ostatní znakové systémy (piktogramy, různé značky apod.). Vlastní znakové systémy mají i další umělecké obory, náboženství, hry nebo rituály. Za zakladatele moderní semiotiky je považován americký filosof Charles Peirce, jenž rozdělil znaky na ikony, indexy a symboly.

Sémiotika

Název poprvé použil právě Charlese Sanderse Peirce. Semiotika, nebo dále pak také sémiologie. Tento název je poté přisuzován Ferdinandu de Saussurovi.

Sémiologie je disciplína, zabývající se produkcí a interpretací významů, které jsou vloženy do základní jednotky, tedy znaku. Znak jako takový se poté seskupuje do určitých kódů. Tyto znaky fungují vždy na základě dané kultury. Zajímavá poznámka je ta, že Saussure a Pierce nebyli rivalové. Oba pracovali na podobných myšlenkách, ale každým jiným odlišným způsobem. I v dnešní době jsou oba dva autoři velmi důležitým odkazem v tomto oboru. Strukturalismus jako takový je sociálněvědní disciplína, která považuje realitu za výsledek objevování významu ve strukturách. Nejdokonalejším systémem struktur je pak dle de Saussura jazyk.

Postupně zmíním jednotlivé autory, kteří jsou ztěžejní pro oblast semiotiky a pro samotnou strukturu historie tohoto oboru. Mezi jednu ze zásadních osobností, které jsou spjatí s touto oblastí je již jednou výše zmíněný Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce byl americký vědec, matematik a logik. Byl to jeden z nejvýznamnějších amerických filosofů a zakladatel moderní semiotiky. Peirce se celý život zabýval základními filosofickými otázkami poznání, pravdy, znaku a významu, ale i otázkami lidského jednání a společnosti.

Znak jako takový je velmi důležitým prvkem bakalářské práce, jelikož hlavní část instalace, se skládá z obrazů, které s sebou nesou jistý význam, poznatek a důležité poznání.

Jako důkaz toho pravého poznání považoval Pierce praktické i teoretické jednání a experimenty. Požadavek naprosté jistoty však nepodporoval. Tento názor nazval falibilismus. Charles Sanders Peirce se řadí mezi průkopníky nejen tohoto oboru.

Během celého života se jako hobby věnoval filosofii. Věnoval a snažil se utvořit danou reprodukci významu právě skrze znak.

Na rozdíl od de Saussura (není nikde doloženo, že by se tito dva autoři znali, nebo snad že by znali podstatu prací toho druhého) a jeho dyadického modelu, vytvořil Peirce model triadický.

Zjednodušeně řečeno, znak zastupuje něco pro někoho, kdo si tento vztah uvědomuje.

Ten je poté dále označován jako „interpretans“.

Znak také zastupuje něco pro někoho nějakým způsobem, což je svým způsobem podstata znaku.

Semióza = znak, který reprezentuje něco. Označijeme tímto udělování významu.

Dále tu pak máme další roztrídění do jednotlivých skupin, které my dnes známe a mnohdy používáme.

Ikony – ikonický znak je nejvíce „podobný“ reprezentované skutečnosti, např. fotografie (na fotografii je něco - věc, událost, okamžik, něco co tady bylo, ale už není. Vypráví tedy v rámci podobnosti.

Index – ten je „indikátorem“, značí přítomnost něčeho jiného (například kouř je indexem ohně)

Symbol – zde nelze vysledovat žádná reálná, nebo fyzická spojitost ve vztahu objektu a znaku. (například barvy na semaforu – červená = stůj, zelená = jed)

Ferdinand de Saussure

Byl uznávaným odborníkem na sánskrť a praindoevropštinu. Jako zakladatelské dílo sémiologie je považován Kurz obecné lingvistiky, který byl vydán až posmrtně jeho žáky.

Dle de Saussura je sémiologie nauka, která se zabývá znaky, které pak nesou ono poselství v lidské společnosti. Ovšem takových systémů můžeme ve světě najít hned několik. Například: dopravního značení, vojenských povelů a mnoho dalšího. Dle Saussure je jazyk jako takový ze všech znaků nejdůležitější. V tomto systému máme dvě základní složky Langue a Parole.

Langue se dá vysvětlit jako soubor pravidel jednotek jazyka, jenž se jazyk řídí, konzumenti ho pak dále respektují a ve výsledné formě je jako výsledek samotné dorozumění se.

Parole je konkrétní, individuální jednotka Langue, která je ve výsledné formě použita jako mluva.

Znak jako takový se tedy dle Saussura skládá z „pojmu“ označovaný také jako „koncept“

a ze „zvukového obrazu“ označovaný také jako „akustický obraz“.

Akustický nebo také „Zvukový obraz“ ale není fyzikální, viditelný, nýbrž vyvolaný obraz v našem mozku.

Později se pro lepší přehlednost a jasné označení těchto pojmů začaly používat termíny:

signifiant (označující; pojem – koncept)

a signifié (označovaný; zvukový obraz).

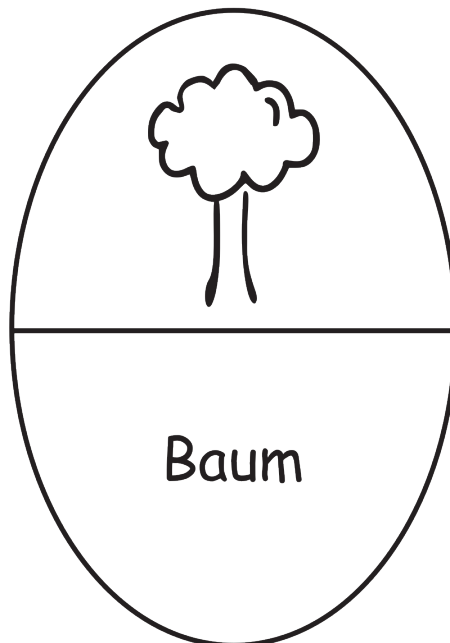
Tento model struktury znaku je nazýván modelem dyadickým.

Jako jednu z dalších důležitých osobností zde můžeme zmínit autora Umberta Eco.

ZDROJE:

https://cs.wikipedia.org/wiki/Umberto_Eco#Eco_jako_s%C3%A9miolog_a_filosof

Signifié
Bezeichnetes



Baum

Signifiant
Bezeichnendes

Umberto Eco

Umberto Eco byl italský sémiolog, medievista, estetik, filosof a spisovatel, jeden z nejvýznamnějších představitelů postmoderny 60. let 20. století. Inspiroval vznik prvního kurzu nového sémiologického oboru sdružujícího studium umění, hudby a zábavy, který se vyučuje na Boloňské univerzitě.

V jeho uvažování je stále patrný vliv Charlese Sanderse Peirce. Ovšem právě Umberto Eco si utvořil svou vlastní představu o procesu, v jakém fungují znaky. Sám autor například tvrdí, že pro něj psaní románů (autorův nejznámější román „*Iméno Růže*“) byl jakousi dovolenou a odpočinkem od filozofie. Dále pak tvrdí, že psaní románu mu odpovědělo i takové otázky, které filozofie sama nedovedla.

V roce 1988 založil Katedru komunikace na Univerzitě v San Marinu a Mezinárodní centrum pro sémiotická a kognitivní studia. Byl také členem avantgardního uskupení Gruppo 63. Již za jeho života se mu dostala celá řada ocenění. Například Řád zásluh o Italskou republiku nebo Řád čestné legie.

Shrnutí v oblasti Semiotiky

Sémiotika je věda, zabývající se studiem znaků.

Znaky představují kulturně sdílené prvky, které zastupují to, co tu hmatatelně není.

Základní charakteristiky znaků jsou lineárnost a diskontinuita.

Znaky jsou užívány ve skupinách – kódech.

Znaky do kódů jsou řazeny/jsou užívány dle syntagmatických a paradigmatických pravidel.

Dle de Saussura je znak tvořen označujícím – „formou“ a označovaným – „mentálním konceptem“ reálného objektu. Dle Peirce je základní charakteristikou znaku jeho motivovanost – očividnost vztahu mezi reálným objektem a znakem. Znaky se poté dělí na ikony, indexy a symboly.

<http://medkult.upmedia.cz/Keywords/semiotika/>

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Sémiotika>

https://cs.wikipedia.org/wiki/Charles_Sanders_Peirce

https://cs.wikipedia.org/wiki/Umberto_Eco#Eco_jako_sémiolog_a_filosof

Koncept / Semiotika / Historie

Úryvky, filozofické citáty z knihy Ludviga Wittgensteina - Rozličné poznámky:

Ludwig Josef Johann Wittgenstein

Ludwig Josef Johann Wittgenstein byl jedním z nejvlivnějších filosofů 20. století. Je častokrát spojován především s filosofií, ale také je často označován za jednoho z průkopníků sémiotiky. Jeho myšlení pravděpodobně nejvíce ovlivnili Otto Weininger, Arthur Schopenhauer či Bertrand Russell.

Následují jednotlivé úryvky, poznámky z knihy „Rozličné poznámky“ mě zaujaly převážně z toho důvodu, jelikož je zde vidět, jak na věci můžeme nahlížet z jiného úhlu pohledu. Pro příklad zde můžeme uvést poznámky, které mne oslovili nejvíce a ze kterých je nejvíce patrné počítání při mé práci.

Ludwig Wittgenstein

Etické jednání je nevyjádřitelné – lze jej leda předvést

Ludwig Wittgenstein

Jazyk zobrazuje stav světa obdobně jako model skutečnost.

ZDROJE:

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Rozličné poznámky*. Praha: Mladá fronta, 1993. Váhy (Mladá fronta).
ISBN: 9788020403605

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filosofie zkoumání*. Praha: FILOSOFIA, 2019.
ISBN : 97806312056925

Ludwig Wittgenstein

Představme si divadlo: opona jde nahoru a my vidíme člověka, který - sám v místnosti - chodí sem tam, zapaluje si cigaretu, sedá si atd., tedy, že člověka najednou vidíme z venčí, jak se sami nikdy nevidíme. Jako bychom na vlastní oči viděli kapitolu něčí biografie - muselo by to být hrůzné a nádherné zároveň. Nádhernější než cokoliv, co by na jevišti mohl nechat zahrát či říci básník. Viděli bychom sám život - ale ten přeci vídáme denně a nedělá to na nás nejmenší dojem! Ano, ale nevídáme ho z téhle perspektivy.

Ludwig Wittgenstein

Nikdo za mě nemůže myslet myšlenku, stejně tak, jako si svůj klobouk můžu nasadit jen já sám.

Konceptuální umění

Joseph Kosuth

Konceptuální umění tu máme od 60. let. Vzniklo jako reakce na modernismus. Ohrazuje se vůči vizuálně dokonalým uměleckým dílům, o kterých tvrdí, že jsou bez obsahu.

Umělec nemá za úkol vytvořit vizuálně působivý objekt, ale konceptuální dílo s myšlenkou.

Pro konceptuální umění je charakteristické především nemateriálnost, proces, dynamika, proměna, transformace.

Idea jako taková se tu stane „objektem“, který je v tu danou chvíli jako umělecký předmět.

Tento pojem „Konceptuální umění“, poprvé použil americký umělec Joseph Kosuth ve svém díle: „Jedna a tři židle“

Joseph Kosuth, hlavní postava konceptuálního umění ve své filozofii také píše: „Umění není otázkou forem a barev, ale otázkou produkce významu.“ Pozornost umělců se tak přesouvá převážně k uměleckému obsahu. Podoba již není tak důležitá.

Příznivci konceptuálního umění netvoří žádné přesně vymezené uskupení. Jde spíše o intelektuální orientaci, ve které se od 70. let užívají velmi rozdílné výrazové prostředky. Již právě zmíněný a přelomový autor Joseph Kosuth ve své další práci, která je pro mne svým způsobem velkou inspirací, ukázal jednu z mnoha jeho geniálních myšlenek. Toto dílo nese název „Glass Box“

<https://www.dailyartmagazine.com/conceptual-art-of-joseph-kosuth/>

https://cs.wikipedia.org/wiki/Konceptuální_umění

<http://artikl.org/vizualni/jedna-a-jedna-a-tri-zidle>



Jedna a tři židle—Joseph Kosuth

Konceptuální umění

Joseph Kosuth

Glass Box 1965

Five Words in Orange Neon, 1965

Self-Described Twice (Cobalt Blue), 1966

Four Colors Four Words (Blue, Red, Yellow, Green), 1966

A Four Color Sentence, 1965

North, East, South, West, 1967

Untitled, Grey Concrete Floor Surface, 1966

Umění nahrazuje filozofii, která dle Kosutha došla svého konce. Obsah v konceptuálním umění zcela převládá nad formou, a dokonce chce nahradit teorii. Ta ale s obsahy pracuje jiným způsobem.

Mark Wallinger (Young British Artist)

Royal Ascot — Výstava Dimension Variable v Národní Galerii v Pražském Veletržním paláci.

Na všech čtyřech obrazovkách se odehrává stejná a tak trochu nudná scéna. Královská rodina ve svém kočáře přijíždí na dostihy do Ascotu. Když se ovšem divák začne dívat na dílo zhruba minutu a déle zjistí, že stále se opakující obraz není tentýž. Jsou to totiž záběry z mnoha let po sobě právě z této události. Obraz je každý rok stejný. Stejně tempo kočáru, výrazy královské rodiny i zasedací pořádek je taktéž stejný. Jediné oblečení královské rodiny se mění. Nebýt toho, divák by si ani nevšiml nějakého rozdílu.

Časopis Reflex - sekce výtvarné umění strana 67, Autor článku: Petr Volf

<http://artikl.org/vizualni/jedna-a-jedna-a-tri-zidle>



Joseph Kosuth — Glass Box



Mark Wallinger — Royal Ascot

On Kawara

Kawara se zaměřuje na rozdílnosti mezi kulturami Východu a Západu. Ve své práci se inspiroval starověkým japonským rituálem čtení dnů.

Od roku 1966 pracuje na sériích tzv. datových obrazů. Prezентuje zde konkrétní datum, ve kterém vypracovává daný obraz. Pokud nestihne obraz s daným datem dokončit do půlnoci, obraz zničí. Od šedesátých let minulého století vytvořil téměř dva tisíce obrazů, kterým se říká „Today's“ – „dnešky“.

Pro zápis měsíce používá Kawara ten jazyk, ve které se právě nachází zemi. Všechny jeho obrazy mají čtyři nebo pět vrstev barvy. Jeho obrazy se barevně odlišují pouze v drobných odstínech.

Kawara od roku 1966 denně posílal pohlednice přátelům s razítkem a konkrétním datem dne, kdy se zrovna vzbudil. Ovšem když mu někdo razítko ukradl, s posíláním pohlednic přestal. Také často svým přátelům posílal telegramy s větou: „Stále jsem naživu, On Kawara“.

Poté začal tvořit obrazy přezdívané „Today's“

Jeho obrazy také většinou znázorňují počet dní, které uběhly od jeho narození.

Kawara neposkytuje žádné komentáře o svojí práci a nedává rozhovory, nikdy se veřejně neúčastní otevření svých výstav. ‘

http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=511

MAR.5.2000

Jiří Valoch

Textová instalace vzniká přímo na míru vždy v dané galerii. Jiří Valoch se zaměřuje na práci se slovem jako typem obrazu. Slova jsou zde osvobozena od pevné struktury a také od významu.

Ožijí totiž ve své vizualitě v prostoru galerie. Navodí vám silný pocit smyslového vnímání. Jsou to slova slova, která ovládnou prostor.

Jiří Valoch je umělec, teoretik, kritik, kurátor a sběratel. Patří mezi nejdůležitější představitele druhé vlny experimentální poezie.

Jeho práce s textem se podřizuje konceptuálnímu umění. Jiří Valoch také zcela narušuje klasické vnímání sémantické roviny jazyka ve prospěch osvobození samotného slova v jeho estetických a významově skrytých rovinách.

Své textové instalace umístované přímo na stěnách vytváří již od konce 60. let.

Autor také čerpá z textů původně vyhotovených pro formát A4,

<https://www.artmap.cz/jiri-valoch-slova/>



Současné umění

Jan Šerých

„Jan Šerých v obrazech, videích a instalacích zdánlivě navazuje na tradici abstrakce, přitom však pracnou metodou vytváří vyprázdněné technické obrazy, které zachycují rozpor mezi vůlí tvořit a nemožností umění dnes cosi nesmyslně sdělovat.“

Jan Šerých ve svých na první pohled jednoduchých abstraktních minimalistických malbách, instalacích, videích nebo objektech pracuje s typografií – kódy, šiframi, kryptogramy, zprávami či různými schémata, prostřednictvím kterých přenáší informace. Jedním z těchto základních znaků v jeho tvorbě je právě písmeno. Semiotika, písmeno - symbol řeči. Jan Šerých se ve své práci snaží podobná obecně přijatá schémata simulovat a posouvat dál ve svém významu. Často čerpá i z vlastních emocionálních zkušeností.

Jan Šerých byl členem umělecké skupiny Bezhlavý jezdec a zastupuje ho pražská galerie hunt kastner.

<https://www.sjch.cz/jan-serych/>



Současné umění

Josef Achrer

Josef Achrer vytváří od května roku 2015 deformované obrazy, které se svým poškozením či chybou dostávají do třetího rozměru, ale zůstávají obrazem a jsou daty. Máte nositelný prvek, tedy informace, které letí chaoticky jakýmsi proudem a stanou se daty až tehdy co se dostanou do kontaktu s barvou a povrchem obrazu. Tedy potom, co se dostanou pod ruku autorovi, který z nich obraz takto vytváří.

Autor, jak vyplývá z jeho prohlášení o dataismu, čelí otázkám a problémům, kterým čelí i člověk v dnešním světě dat a technologií. Umělec pojal tuto problematiku úplně po svém. To sice s použitím tradičních materiálů.

ZDROJE:

<https://www.zdeneksklenar.cz/vystavy/53-josef-achrer--dataismus-a-infomanicka-spolecnost>



Josef Achrer

NODATA

Výstava NO DATA představuje to, jak dnes vypadá současná monumentální malba.

Josef Achrer a jeho manifest dataismus varuje před zneužíváním elektronických dat, před neschopností vyrovnávat se s jejich záplavou. V malbě se vymezuje vůči jejich užívání.

Josef Achrer se zde pere se svou potřebou neustále všude ve všech formách upozorňovat na danou problematiku, jednoduchým textem psaným všude kolem nás: „No Data“.

Autorova doslovná citace:

„NO DATA“ je poslední dohledatelná informace.

Ohraničuje obrovský datový prostor

a je velmi pravděpodobné, že se s ní většina

z nás už nikdy nesetká. Nevím přesně proč,

ale mám naléhavou potřebu to heslo psát

přes obrazy, přes romantické krajiny,

rýt to do desky svého pracovního stolu.

ZDROJE:

<https://www.artmap.cz/josef-achrer-no-data/>



„Digitální otroctví“

Digitální otroctví je pojem vcelku novodobý. První zmínky, které začali vyplouvat na povrch společně s tímto problémem můžeme nalézt již od roku 2007. Jedna z klíčových postav, která se zabývá touto konkrétní problematikou je Simon Rogerson. V roce 1998 se stal profesorem na univerzitě De Montfort University, čímž se stal prvním evropským profesorem počítačové etiky.

V loňském roce 2020 se toto téma digitálního otroctví vlivem celosvětové krize ohledně nové mutace koronaviru znovu dostalo na povrch. Svět se přesunul do světa internetu a většina nových technologických pokroků nás odkazuje právě na virtuální prostor. Ze všech stran k nám přicházejí informace typu, že právě tyto technologické pokroky nám zpříjemní a usnadní život. Mimo jiné jsou tu také informace ohledně úspory peněz a času, které nám tyto nové technologie mohou poskytnout.

Politici, různí obchodníci a vědci nám vychvalují přednosti nových aplikací a odsuzují jakýkoli pokus o zachování stávajících způsobů, které fungují i bez online prostředí. Momentálně více služeb a produktů, které používáme jsou dostupné online. Například: banky, obchody, různé úřady apod. Mnoho takových služeb, ne-li všechny tyto služby a produkty budou nakonec k dispozici pouze online, což nás jako uživatele, kteří tyto služby denně využíváme nutí do online světa internetu více proniknout a stát se tak jeho nedílnou součástí.

V tomto virtuálním světě jsme skrz osobní údaje a elektronické interakce zavedeni. Stáváme se tak virtuálními uživateli, kteří žijí svým způsobem v jejich útrobách. Poté právě jejich využitím cestujeme po těchto sítích a stáváme se jejich neodmyslitelnou součástí. Cesty, kterými se vydáváme v tomto virtuálním prostoru jsou ve vlastnictví jiných. Jsou ve vlastnictví 3. stran. Tvzení, že naše osobní údaje a naše veškeré pohyby na internetu jsou ve vlastnictví někoho jiného znamená, že my jako digitální bytosti jsme také ve vlastnictví někoho jiného. S vlastnictvím 3. osoby je tu dále také právo užívat, obchodovat a nakládat právě s daty o nás. Tyto práva a předpisy jako je ochrana osobních údajů, se týkají používání položek na internetu. ***Zde nastává problém, že datové položky nejsou vedeny jako živé bytosti, a tím pádem se na ně, tedy na nás všechny nevztahuje právo o ochraně osobních údajů a dalších právech jako takových.*** To v konečném důsledku znamená, že poté nejsme chráněni před „digitálním otroctvím jako takovým. Převyšším pak nejsme chráněni proti zneužíváním našich dat a nakládání s nimi ve prospěch někoho jiného.



Deklarace lidských práv uvádí, že „Nikdo nesmí být držen v otroctví nebo nevolnictví; otroctví a obchod s otroky jsou zakázány ve všech jejich podobách. “Dnes to tedy musí zahrnovat jednak fyzické, ale také digitální otroctví.

Před dvěma sty lety, v roce 1807, zrušení obchodu s otroky v Británii ohlašovalo konec otroctví jako takového, ačkoli ke zrušení došlo nakonec až po zakázání otroctví na britských územích až v roce 1833. Úzký vztah mezi fyzickým otroctvím a digitálním otroctvím je velmi malý.

Jak se nová světová ekonomika v dnešních dobách snaží neustále rozšiřovat bude potřeba ji trochu pomoci. Stejně jak dříve bylo potřeba naplnit potřeby tehdejší ekonomické situace, na kterou do té doby stačili původní američtí obyvatelé, kteří ovšem byli vyhubeni tehdejšími chorobami, museli na řadu přijít právě otroci.

Toto je důsledek potřeby vyvinout kanály pro zavedení a udržení virtuálního obchodování. Otroctví jako takové vzkvétalo díky kombinaci moci a nevědomosti. Stejná kombinace moci a nevědomosti umožňuje vzkvétat také digitálnímu otroctví.

Jsou to právě technologové, kteří mají znalosti a s těmito znalostmi přichází i nesmírná síla. Právě tato moc vedla k tomu, že se společnost stala stále více závislou na technologii. Vítězové a poražení. Ti co zotročili prohrají a budou nuceni žít ve světě útluaku zatímco majitelé otroků budou těžit z ekonomického i sociálního hlediska.

V digitálním otroctví jsme všichni poražení, protože v určitém okamžiku budou i takzvaní vlastníci sami zotročeni, protože sami chtějí konzumovat produkty a služby, které jsou poskytovány online.

Veřejná nevědomost je zde nyní i přesto, že nás naše prohlížeče upozorňují stále více na to, že data o nás jsou sbírány a používány ve prospěch 3. stran. Bez souhlasu u tohoto upozornění bychom v konečném důsledku ani nemohli používat žádné internetové stránky. V konečném důsledku je to tedy takové vědomé/nevědomé otroctví. Na povrch vyplívá otázka, kolik lidí dnes při používání internetu čte dlouhé odstavce o programech a aplikacích, které sbírají naše data. Osobně neznám nikoho takového. Právě proto bych chtěl skrz moji Bakalářskou práci poukázat na tuto problematiku a zkusit ji tak dostat mezi širší veřejnost.

Digitální otroctví je mezi námi, nerozpoznané, nepovšimnuté, nezadržitelné a v mnoha případech nevědomě podporované a propagované. Například vlády vytvořením online identifikace vytvořily okovy otroctví. S digitálními bytostmi se obchoduje online, protože vlastníci se snaží maximalizovat podíl na trhu a zvýšit zisk. Takové obchodování je nepřijatelné a je v rozporu s lidskými právy. Měli bychom se tímto problémem více zabývat a odhalit všechny jeho skryté zbraně. Postavme se mu společně. Nenechme to tak.

ZDROJE:

https://www.researchgate.net/publication/313619199_Digital_Slavery

<http://dreamingup.blogspot.com/2014/12/tech-deception-digital-slavery.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/Simon_Rogerson

Proč právě téma vizualizace dat?

Toto téma mne fascinuje především proto, že v dnešní době je svět odkázaný primárně na virtuální prostor. V těchto letech roku 2020 a 2021 je denně všude okolo nás neustále objevující se téma pandemie. Lidé jsou z velké části odkázáni na své domovy. Náš společenský, pracovní a mnohdy i rodinný život se přesunul na webové rozhraní počítačů a aplikací.

Technika kolem nás se naštěstí zdokonaluje a také díky tomu si stále více lidí může tyto prvky osvojit a používat je. Život s těmito technologiemi se nám může zdát snazší, pohodlnější a zkrátka příjemnější. Má to ovšem ale své pro i proti.

Data jako taková mohou být právě 3. stranou zneužity a použity proti nám. Mnohdy se toto stává s naším vědomím. Dovolujeme aplikacím a virtuálnímu světu aby si data o nás sbíral. Kdy a jak je používá proti nám?

Jako jeden z nejčastějších případů je oblast marketingu a osvojení si trhu v dané oblasti, v daném oboru. Podpora trhu znamená zacílení na určitou skupinu lidí, právě skrz naše soukromá data, která jsme mi vědomě dovolili použít 3 strany a nyní nás v naší tzv bublině mohou ovládat. Představme si tuto situaci jako bublinu. Bublinu, ve které se nachází naše osoba, dále pak internet, který sbírá tyto naše data, a v poslední řadě poskytovatele služeb neboli 3. stranu která tyto informace sbírá a používá je ve svůj prospěch například k ovládnutí trhu.

Bakalářská práce s názvem „Vizuálnídata.cz poukazuje na to, co je „pod pokličkou“ na druhé straně těchto virtuálních rozhraní, internetových stránek, aplikací či obecně internetu a celkově se nás snaží před sběrem našich dat varovat.

Ovšem krom tohoto tématu je zde také sekundární důvod zabývání se tímto tématem. Skrz tuto potřebu být neustále více a více tlačeni okolnostmi používat internet, jsem se rozhodl ponořit do tématu webového rozhraní o něco více, než pouze jejich samotnou tvorbou. Programování webových stránek mě potkávalo při studiích a nyní je mi stále více bližší.

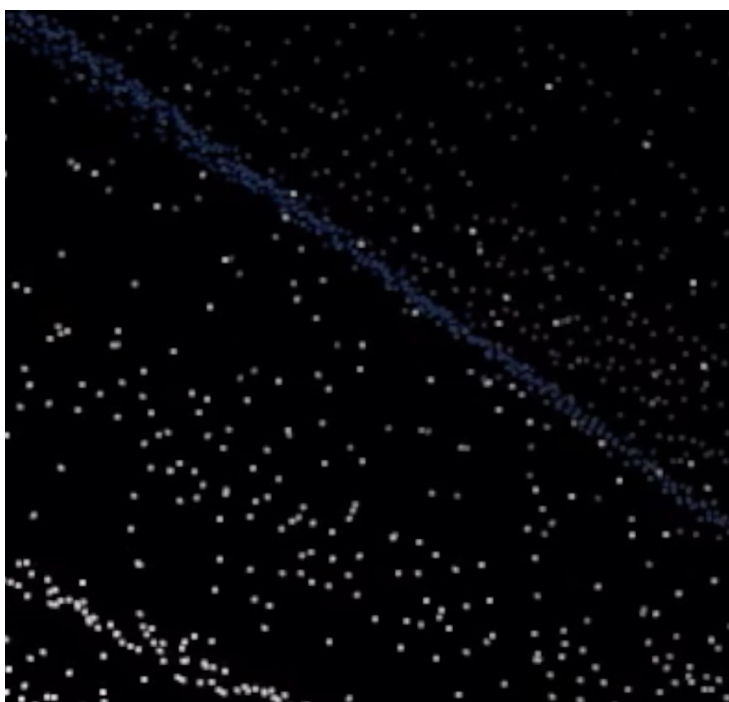
Pokud opomenu webové prostředí tak mne osobně v mém životě provází vše okolo grafického designu a záležitosti s nimi spjaté. Pokud se nezabývám uměleckými instalacemi, tak tvořím reklamní propagační design. Tyto dva světy jsem se rozhodl propojit. Je zde velmi zajímavé pozorovat okolnosti, které jsou okolo. Především pak přímou provázanost mezi komerčním grafickým designem a uměním, která v mé práci vyplývá na povrch.

```
<!DOCTYPE html>
...<html> == $0
  ▶<head>...</head>
  <!-- tělo stránky -->
  ▼<body class>
    <!-- inc obsah -->
    ▶<div class="content_docasne_hidden">...</div>
    <!-- main content -->
    ▶<section class="titlePage">...</section>
  </body>
</html>
```

Klasický příklad ukázky html kódu

Předchozí související semestrální práce (3. ročník)

Pokud se poohlédnu o zhruba rok zpět. Ve třetím ročníku jsem se zabýval rozkladem obrazu na jednotlivé pixely. Předměty, které jsem rozkládal byly reklamní a propagační předměty z daného období, které jsem realizoval. Konkrétně návrhy do funshop kolekce hokejového týmu Bílí Tygři Liberec, se kterými jsem se rozhodl pracovat. Tyto předměty jsem rozložil na jednotlivé body, pixely. Mým záměrem bylo poukázat na to, že tyto objekty lze uchopit také z jiné perspektivy. Zcela jiné roviny. Jednalo se o práci s názvem „Btl_4579“. Název odvozen od Bílých tygrů Liberec. Následně se jednalo o návrhy reklamních předmětů číslo 4, 5, 7 a 9. Divák měl před sebou projekci, kde se zobrazovali bílé pixely na černém pozadí. Těmito pixely, body kamera prolétavala a zkoumala cukavým, ne příliš jistým pohybem ze všech úhlů. Má BP vychází také z výše popsané problematiky. Ukazát zcela opačný pohled na danou věc.



Ukázka z projekce

Počátky Bakalářské práce

Nyní, jsem se posunul dále ve své snaze zkoumání těles z jiného pohledu. Odprostil jsem se tedy od objektů jako takových a přesunul se se vším všudy do virtuálního prostředí internetu. Jednak má záliba ve webových stránkách z toho komerčního pohledu není jediná, jelikož je zde také pohled druhý. Pohled z úplně jiné perspektivy. Nyní, jak jsem již zmínil, je virtuální webový prostor primární oblastí, ve které se člověk pohybuje a která je součástí jeho života méně, či více, ať chce, či nikoliv. Proto se na dané téma také zaměřuji. Téma studuji, zkoumám a nahlížím na něj z jiných pohledů, než bylo doposud nahlíženo na webový prostor a html kód jako takový.

Jsou předemnou otázky typu: „Jak upozornit na tuto problematiku“? Jak lze vizualizovat data? Apod. Otázky jsou to zajímavé stejně jako programovací jazyk a internet samotný.

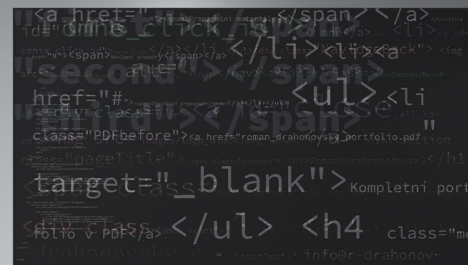
Bez toho, že jsem ve své komerční rovině věci začal jako web designer začátečník v letošním roce 2021 tvořit webové stránky, rozhodl jsem se na celou záležitost podívat také trochu jinak.



Myšlenka — transformace webu, lajčky tzv „web naruby“

Počátky práce a první nápady na převrácení webu

Ve své Bakalářské práci je mou snahou zachytit kód, script webové stránky netradiční formou. Snaha nastínit pohled za oponu webových stránek. V prvotní fázi zde vznikly webové stránky *vizualnidata.cz*, ve kterých se objevoval kód, script mých vlastních internetových stránek. Byl zde pomalu plynoucí html kód mého webového portfolia, který se vrstvil přes sebe, pomalu plynul. Viz samotné náhledy.



Proč ručně psaný html kód?

BP s názvem vizualnidata.cz, si klade za cíl představit kód webové stránky svou specifickou formou. Důležitým prvkem této práce je ručně psaný či tištěnný html kód, který je veřejně instalován (v náhledu například jako banner), popisuje svým jazykem sám sebe.

Praktická část BP se bude skládat ze dvou částí. Jedna její část bude instalace, která poukazuje na virtuální prostor webových stránek www.vizualnidata.cz

Instalace jako taková vznikla na základě absurdního způsobu vyjádření html kódu. Skrz absurdní způsob vyjádření tématu se snažím poukázat na tuto problematiku. Instalace jako taková se bude skládat ze série několika obrazů, na kterých se bude nacházet html kód webové stránky. Tento kód je ve finální podobě vyjádřený malbou s pomocí akrylu na plátně.

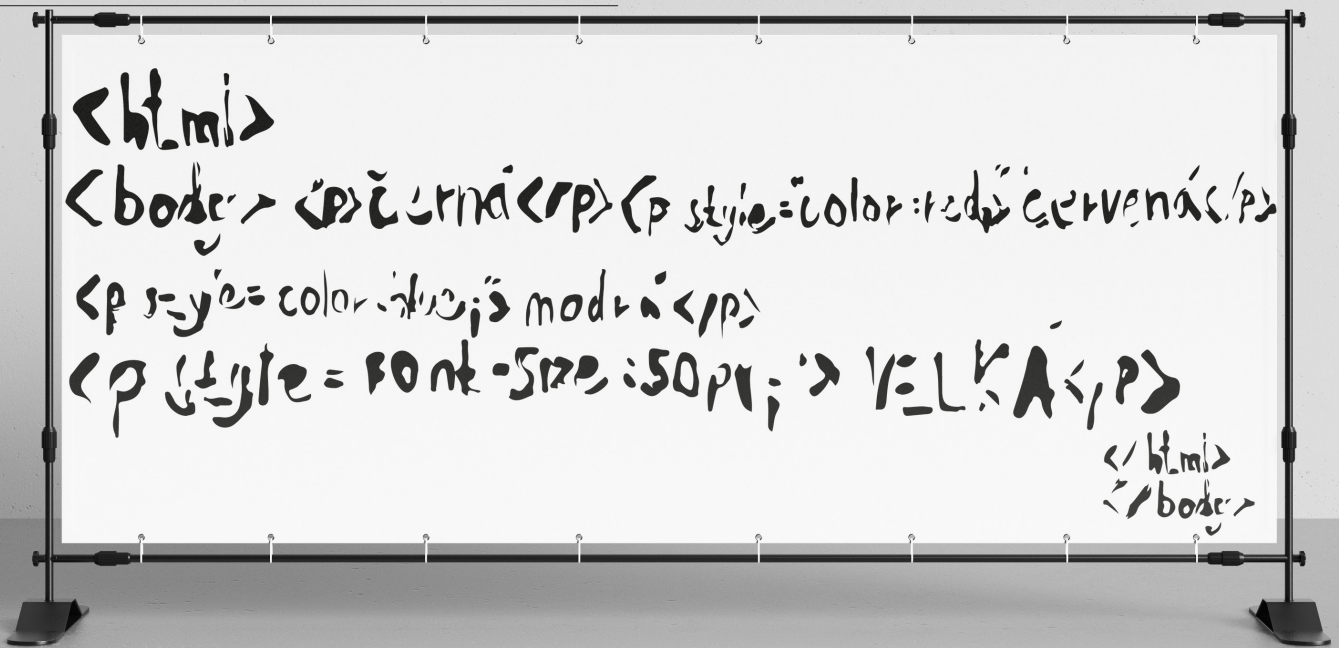
Pokud html kód napíšeme na plátno, je to stále jen napsaný kód. Pokud ho napíšeme do textového editoru na počítači, vidíme před sebou strojem a daným fontem napsaný kód. Ve třetí rovině pohledu je to, že pokud tento napsaný kód, který máme v libovolném textovém editoru otevřeme ve webovém prohlížeči, máme opět kód, který nám vyjádřil svou podstatou to co představuje. Tedy webové prostředí stránek.

```
<html>
<body>

<p>I am normal</p>
<p style="color:red;">I am red</p>
<p style="color:blue;">I am blue</p>
<p style="font-size:50px;">I am big</p>

</body>
</html>
```

Dvakrát stejný kód, ale jinak vyjádřený



```
<html>
<body>

  <p>I am normal</p>
  <p style="color:red;">I am red</p>
  <p style="color:blue;">I am blue</p>
  <p style="font-size:50px;">I am big</p>

</body>
</html>
```



1.) Úvod

2.) Teoretická reflexe

2. 2 Semiotika

2. 3 Konceptuální umění (historie)

2. 4 Současné umění

2. 5 Digitální otroctví

3.) OBRAZOVÁ DOKUMENTACE

4.) Technická domukentace

5.) Portfolio

6..) Životopis

Schéma instalace

včetně samotného konceptu propojení instalace, diváka a webového prostoru

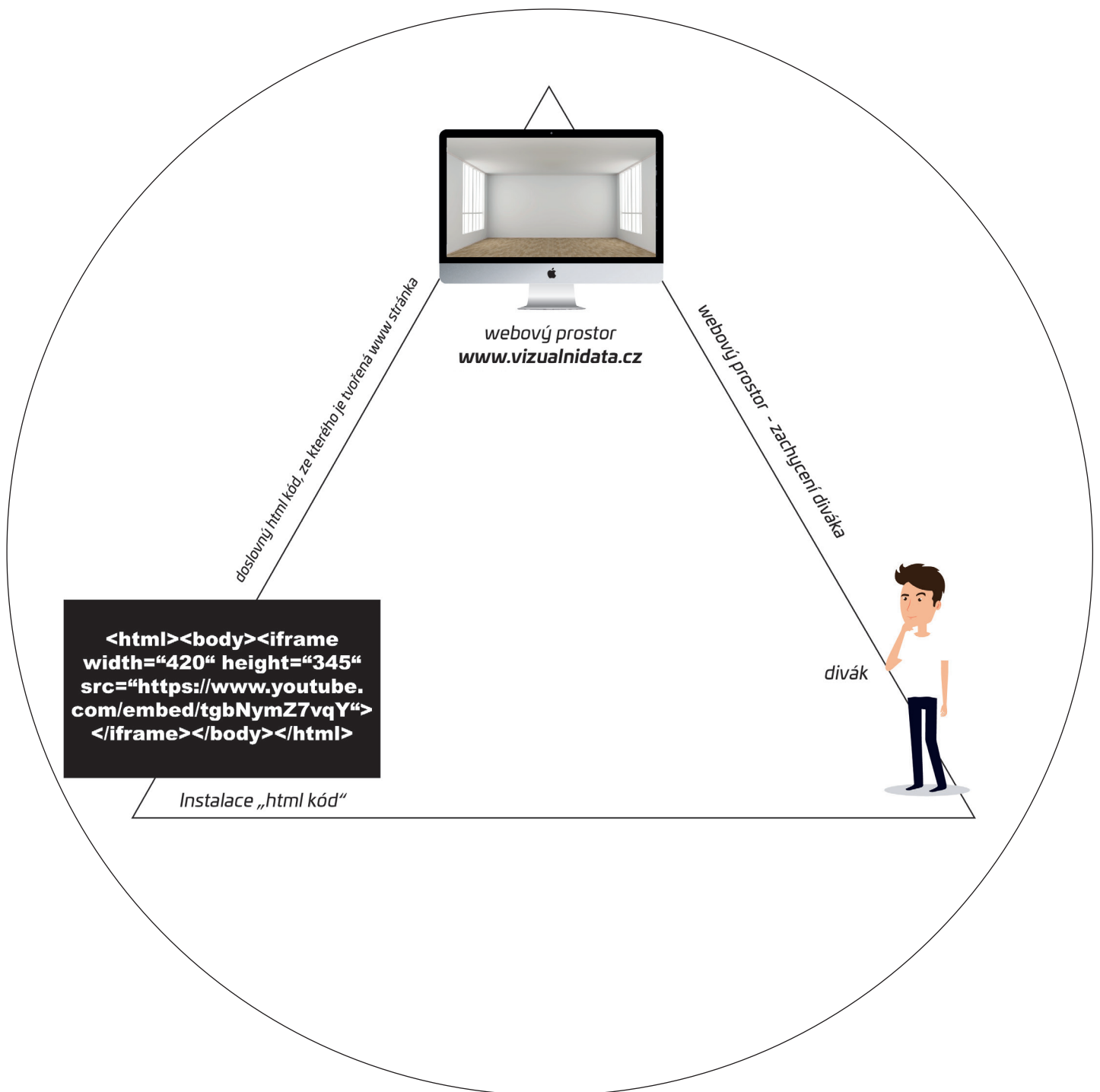
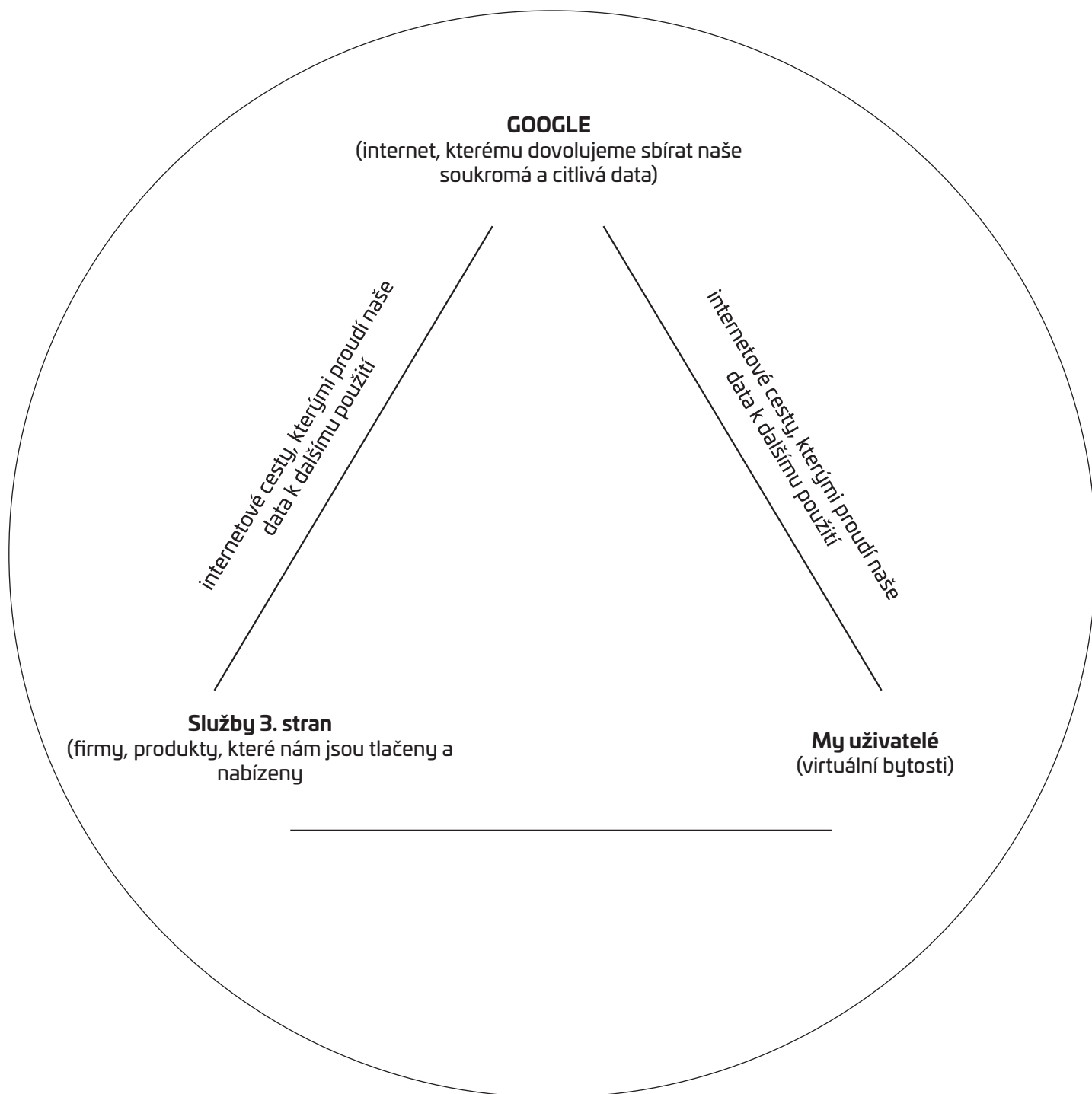


Schéma konceptu Digital Slavery

Toto schéma popisuje „bublinu“, ve které se mi jako konzumenti internetu nacházíme.

1. Naše osoba a naše soukromá data. 2. Internet, který tyto data sbírá. 3. Instutuce třetích stran, které tyto data využívá ve svůj prospěch.



Zkoušky instalace



Zkouška zapojení instalace s televizorem a kamerou

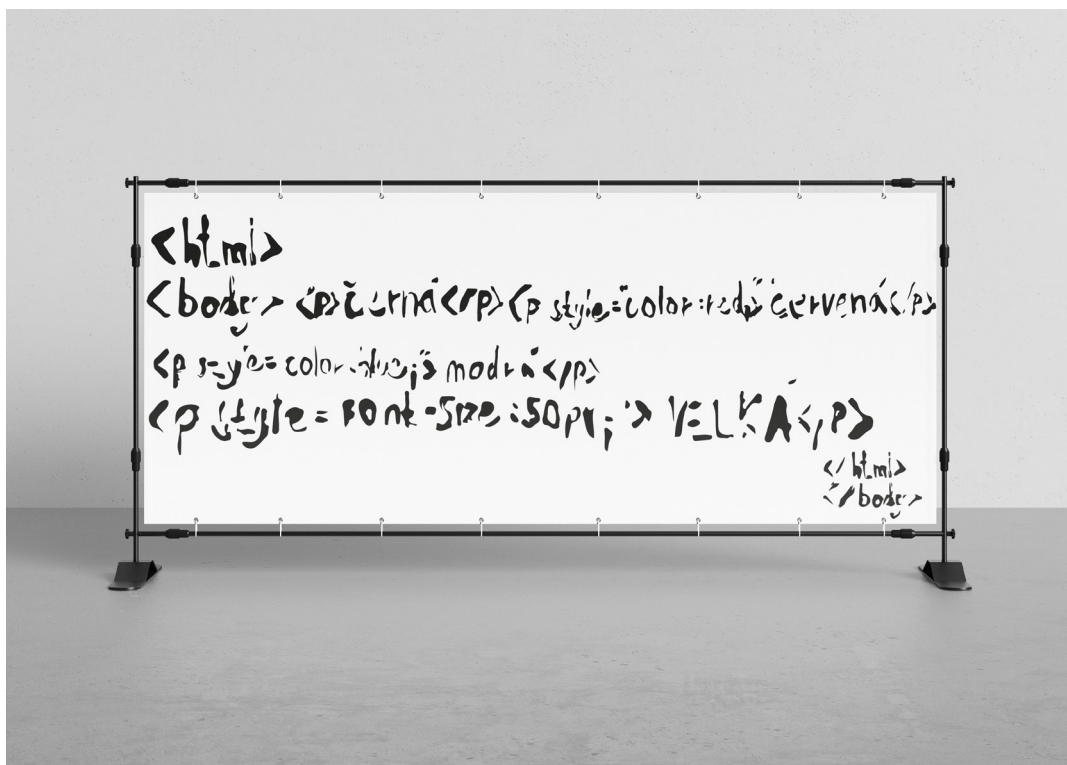


Porovnání dvou forem prezentace samotného html kódu verze tištěná / verze rukou psaná

Ostatní nerealizované varianty



Tištěnný html kód ve formě polepu na stěně

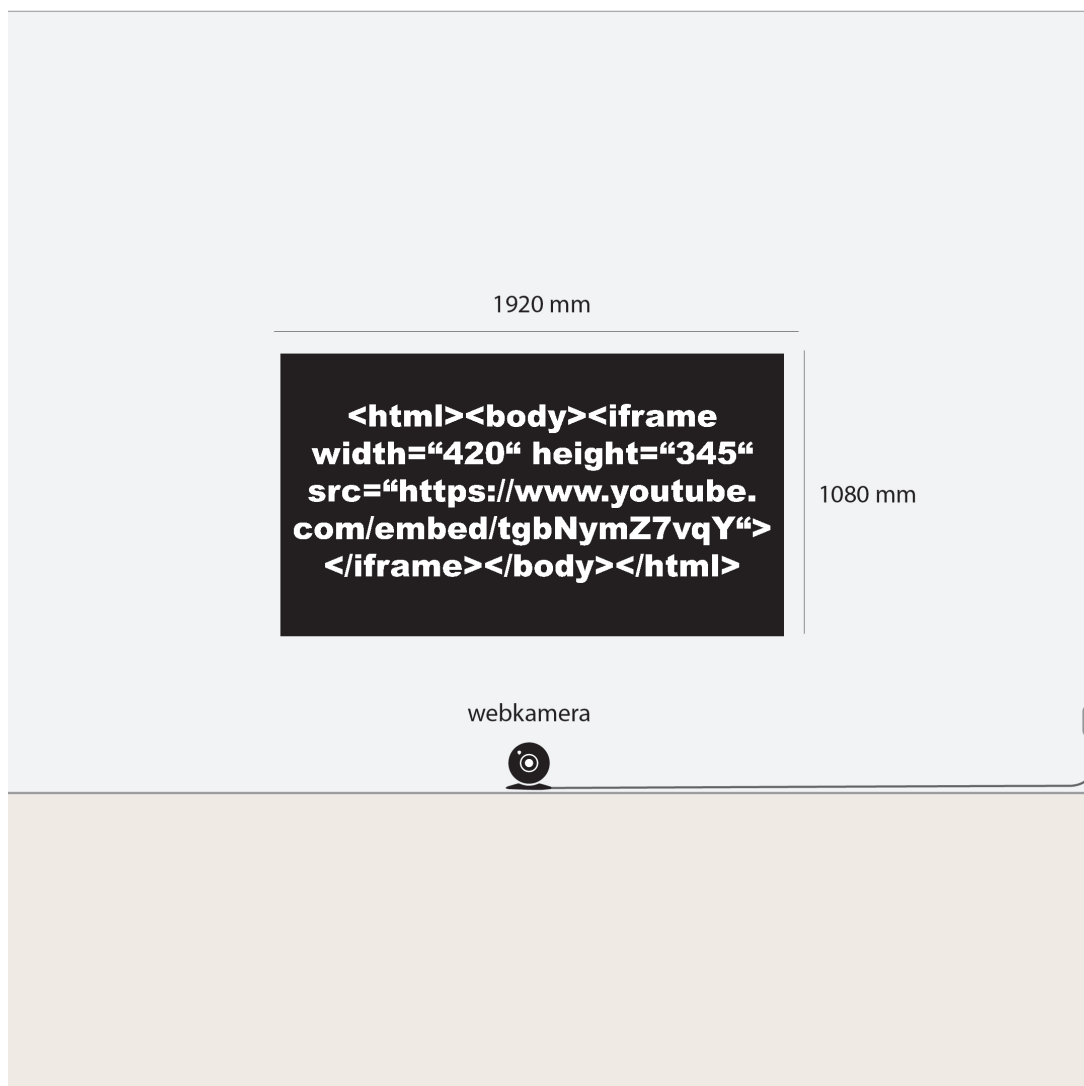


Banner

Ostatní nerealizované varianty



html kód na sloupu před galerií lázně

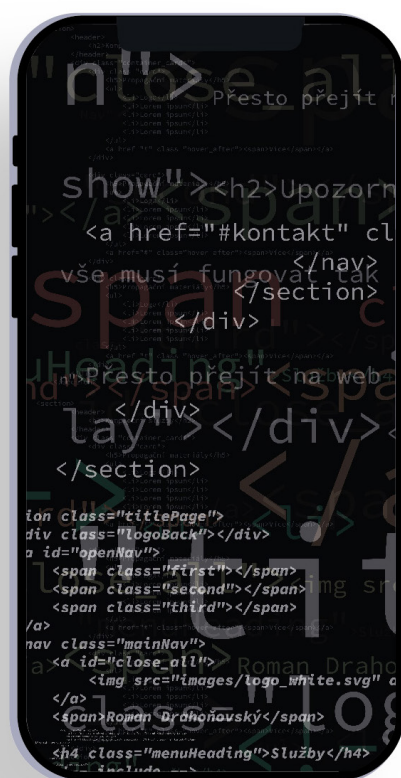


Tištěný html kód se s kamerou

Ostatní nerealizované varianty



html kód, který tvoří sám sebe prostřednictvím scriptu (předchozí varianta)

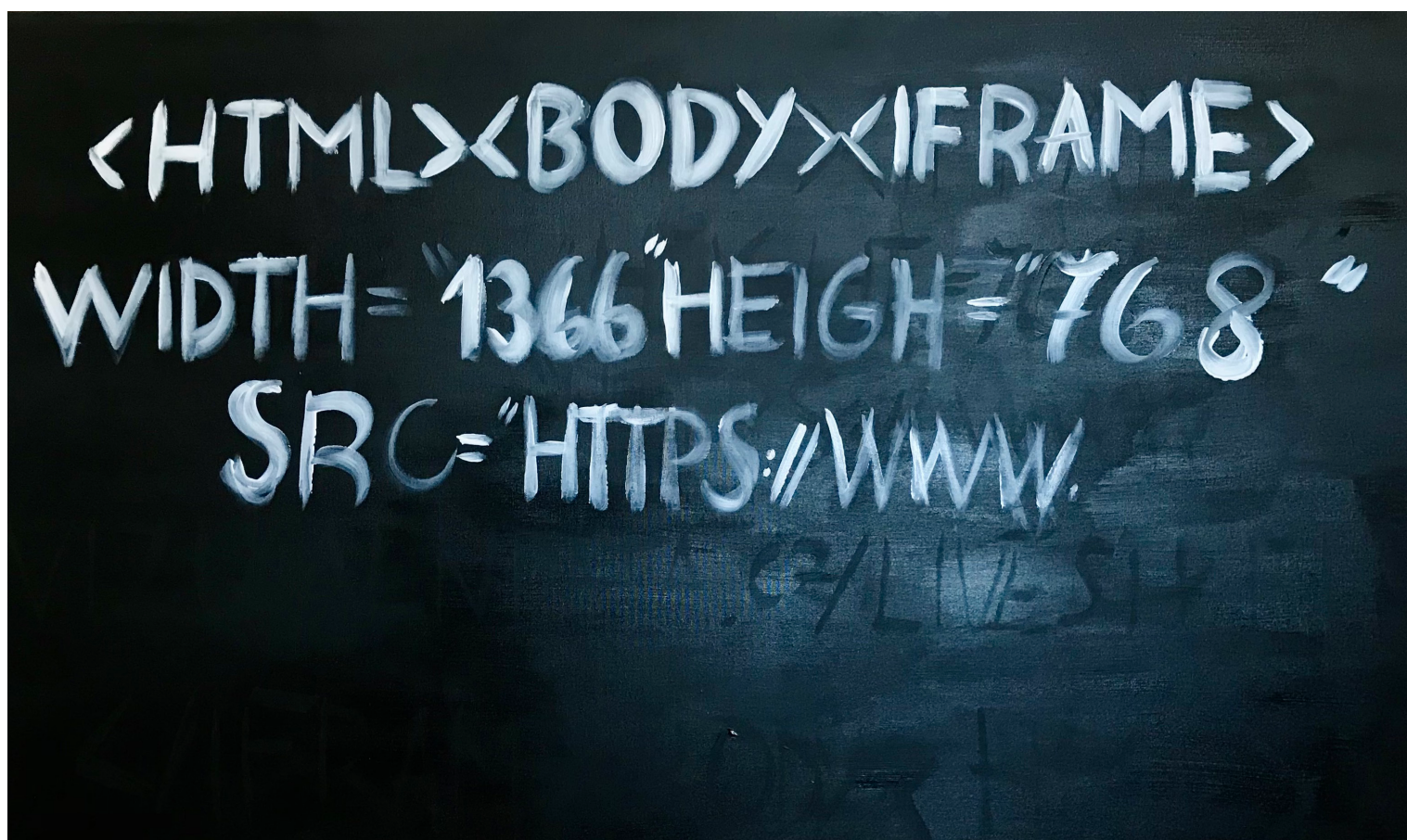


html kód, který tvoří sám sebe prostřednictvím scriptu - mobilní zařízení (předchozí varianta)

HTML kód na plátně (finální varianta- postup práce)



Podmalba samotného plátna



Malba samotného textu na plátně

VIZUALNIDATA.CZ (popis)

Obrazy s textem evokují a upozorňují na to, o co my všichni tak trochu přicházíme. To co ztrácíme. I když se na první pohled věci, které vidíme, zdají být téměř jasné, tak při bližším pohledu nás mohou překvapit svým nečekaným obsahem, který uvidíme, až po zhlédnutí celé série obrazů. Pohled, který se nám naskýtá je nyní pohled zcela jiné perspektivy, než jsme doposud viděli. Čím déle se na obrazy díváme, tím nejistěji se můžeme cítit.

Po krátké době, kdy pohlédneme na sérii obrazů můžeme zjistit, že součástí instalace je také něco, co tu na první pohled není. Před námi je na ploše html kód, který je implementován do obrazů před námi. Při vstupu na daný webový prostor, na který instalace odkazuje a na který ve své podstatě upozorňuje, uvidíme svůj vlastní obraz v reálném čase. Naše zařízení nás právě v tu chvíli sleduje. Nyní nám na povrch vystupují zajímavé otázky? Je má anonymita a soukromí na internetu zcela v bezpečí? Proč vidím zrovna sám sebe?

Součástí této instalace je série obrazů, které svým specifickým a hlavně netradičním pojetím upozorňují na tak trochu zběsilý digitální svět internetu skrz úplně jiné absurdní formy. A to jsou formy samotné malby.

Při zhlédnutí instalace a uvědomění si konceptu zjistíme, že divák je ve skutečnosti součástí instalace. Touto prací se snažím upozornit na technologie, na kterých jsme dnes zcela závislí a denně je každý z nás používá. Internet, počítače, telefony. Vše spojuje jedno a to samé. My uživatelé a data, které právě skrz zařízení a přes nás neustále proudí.

Dnes již nerozumíme světu, který jsme si my lidé vytvořili. Nemáme tušení, kam to celé směřuje. Nemáme nad tím již žádnou kontrolu.

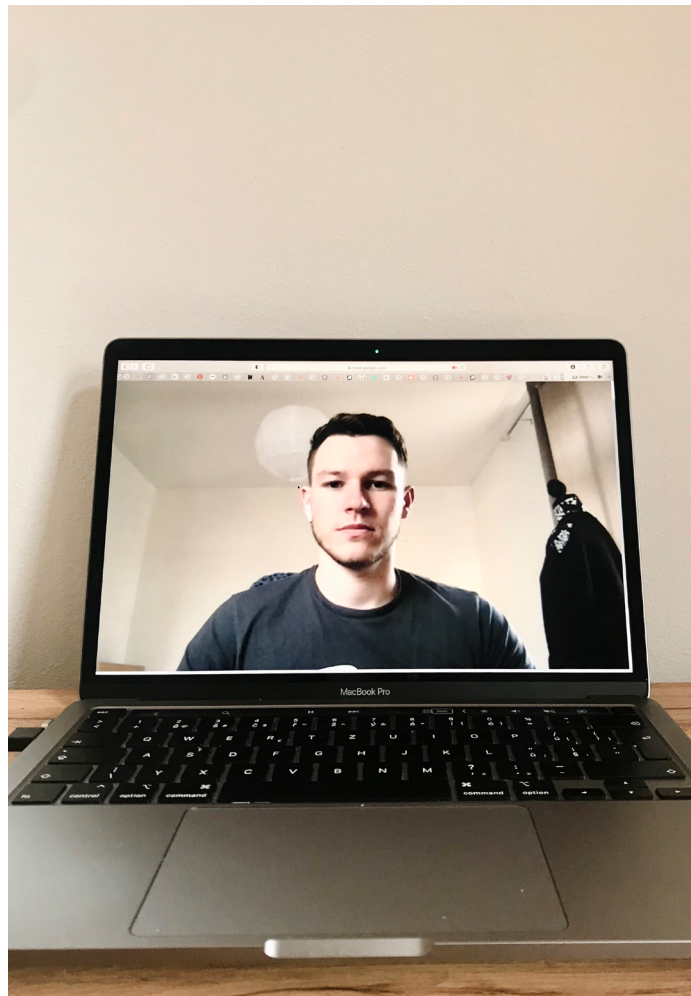
Ludwig Wittgenstein



VIZUALNIDATA.CZ (výstup na webové stránce)

Součástí BP je také samotná webová stránka www.vizualnidata.cz. Po zadání webové stránky do prohlížeče, se vás váš internetový prohlížeč zeptá, zda chcete povolit přístup serveru k vaší kameře. V okamžiku kdy povolíte stáváte se její nezbytnou součástí. Nezbytnou součástí internetu, který sbírá data právě o vás.

(součástí závěrečné instalace je také brožura s ostatními variantami vizuálních dat jako takových)



Náhled do brožury - ukázky jednotlivých stylů

(součástí závěrečné Bakalářské práce je také brožura
s ostatními variantami vizuálních dat jako takových)

```
<html><head><title>Webkamera  
</title><style>iframe {width:400px;  
height:300px;border:1px solid black;}</style>  
</head><body><iframe src=  
"webkamera.html" width="400"  
height="300"></iframe></body>  
</html>
```

štětec + tuš

```
<html>
<head>
  <title> Webkamera </title>
</style>
  iframe {width: 400px; height: 300px; border: 0;}
</style>
</head>
<body>
  <iframe src = "webkamera.html" width "400" height="300"></iframe>
</body>
</html>
```

redispero + tuš

```

<html>
<head>
<title> Webkamera </title>
<style>
iframe { width: 400px; height:
300px; border: 0; }
</head>
<body>
<iframe src="webkamera.html"
width="400" height="300">
</body>
</html>

```

Fix - silný

```

<html>
<head>
<title> Webkamera </title>
<style>
iframe { width: 400px; height: 300px; border: 0; }
</style>
</head>
<body>
<iframe src="webkamera.html" width="400" height="300"></iframe>
</body>
</html>

```

centropen

```

<html>
<head>
  <title> Webkamera </title>
</style>
  iframe { width 400px; height : 300px; border :0; }
</style>
</head>
<body>
  <iframe src = "webkamera.htm" width="400" height="300" />
</body>

```

Fix - tenký

```

<html>
<head>
  <title> Webkamera </
</style>
  <iframe { width 400px; height : 300px; border :0; }
</style>
</head>

```

štetec silný

1.) Úvod

2.) Teoretická reflexe

2. 2 Semiotika

2. 3 Konceptuální umění (historie)

2. 4 Současné umění

2. 5 Digitální otroctví

3.) Obrazová dokumentace

4.) TECHNICKÁ DOKUMENTACE

5.) Portfolio

6.) Životopis

Technická dokumentace



Při tvorbě finálních obrazů jsem používal akrylové barvy



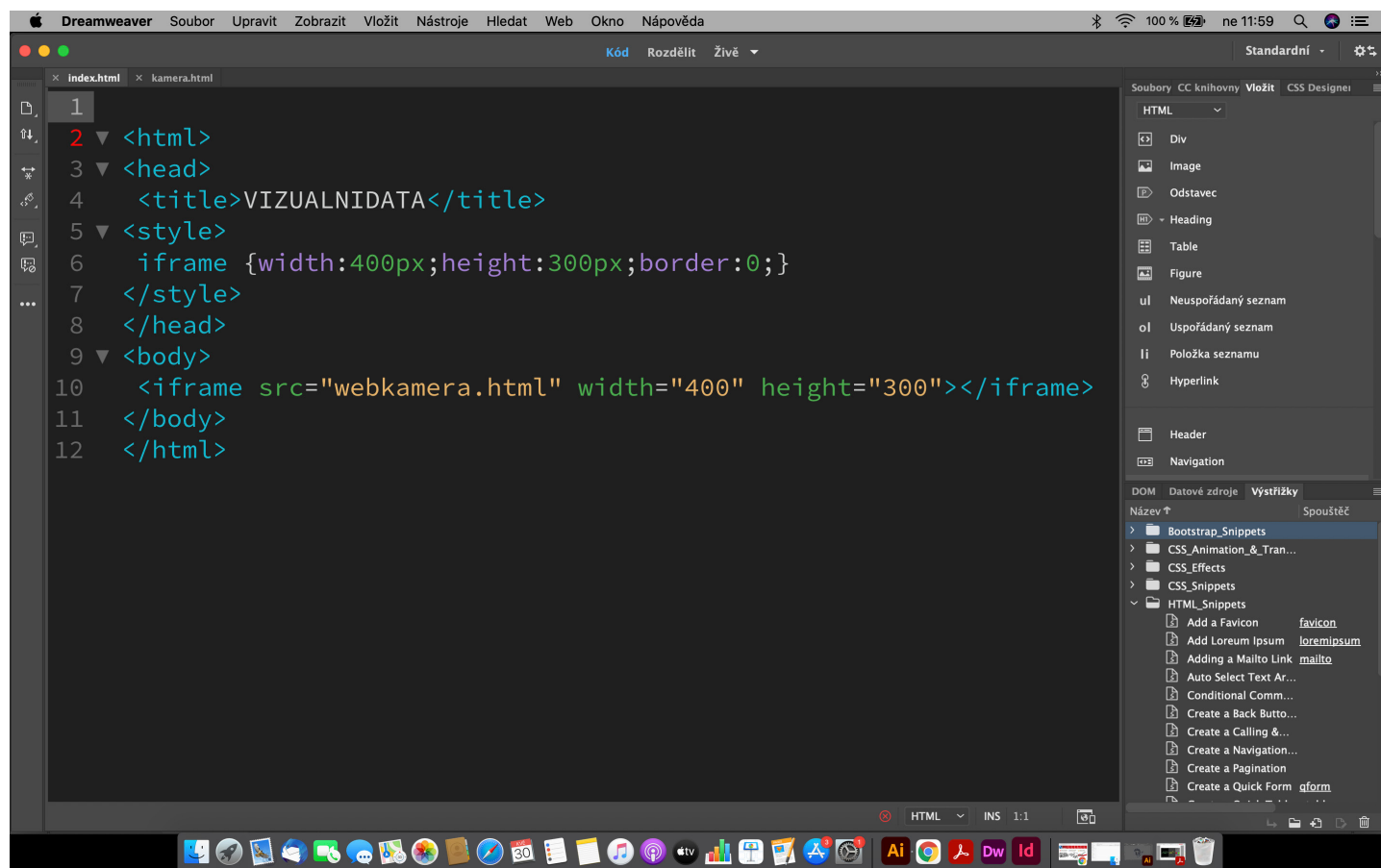
*Webové stránky byly vytvořeny
v programu adobe dreamweaver*



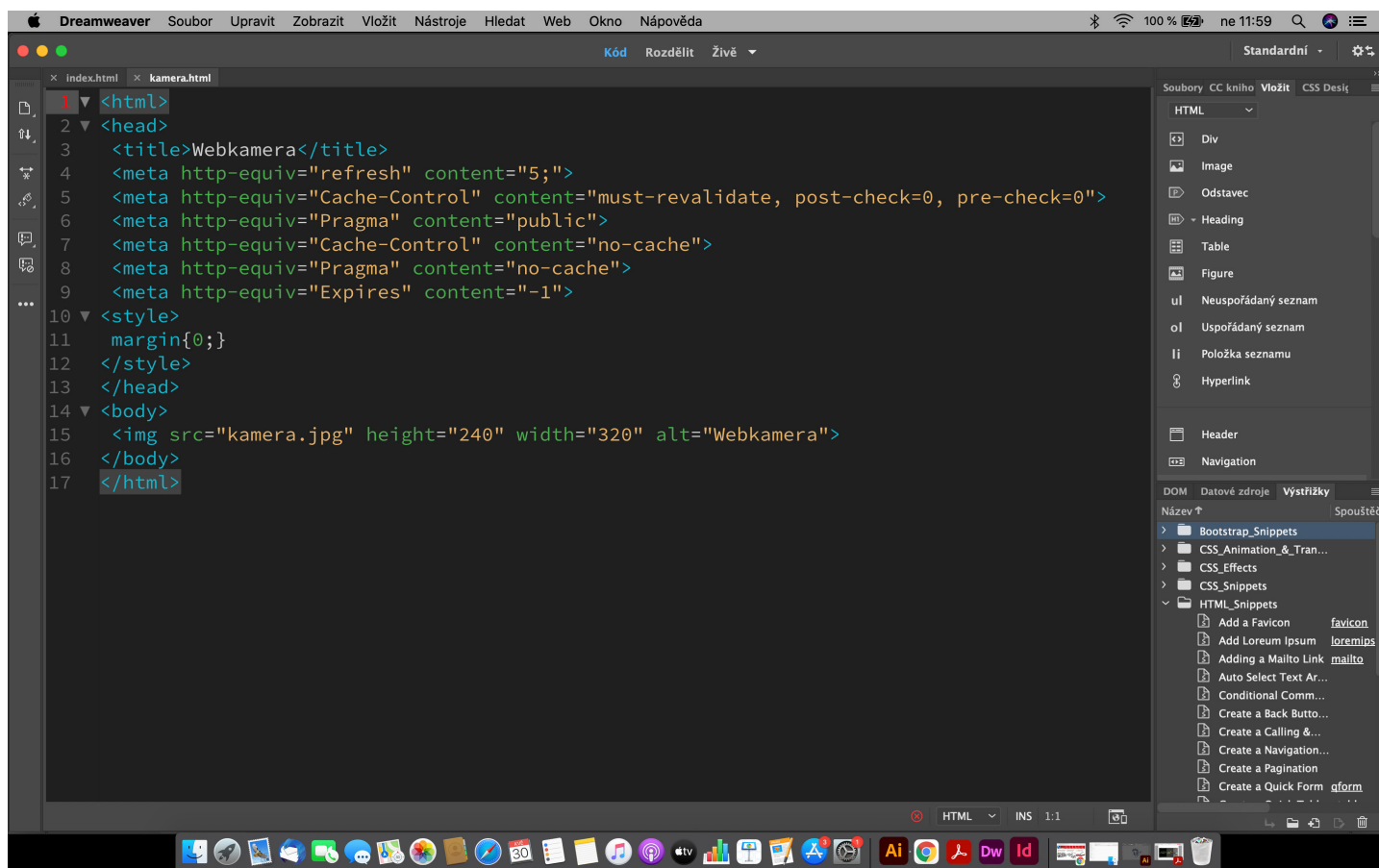
Finální instalace je série 5 obrazů na malířském plátně

Náhled z pracovního prostředí adobe dreamweaver

index.html



kamera.html



1.) Úvod

2.) Teoretická reflexe

2.2 Semiotika

2.3 Konceptuální umění (historie)

2.4 Současné umění

2.5 Digitální otroctví

3.) Obrazová dokumentace

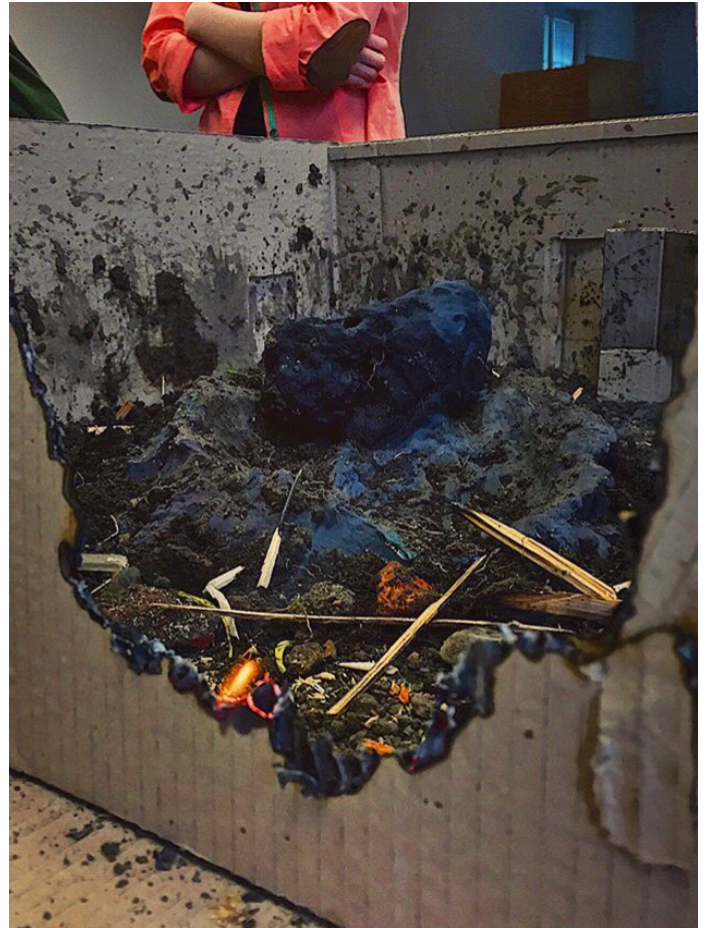
4.) Technická domukentace

5.) PORTFOLIO

6..) Životopis

METEORIT (2017)

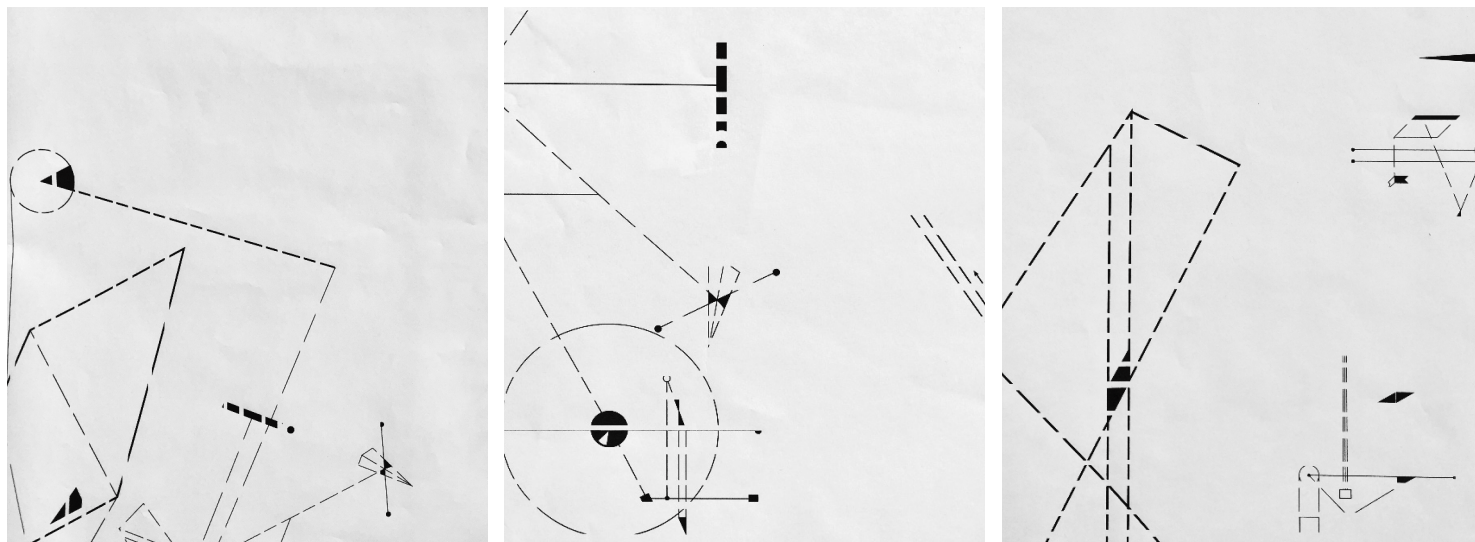
Zprvu se mi toto volnější téma nijak nezamlouvalo, ovšem nakonec se mi povedlo i přes počáteční trápení vymanit. Přes nápad s tělocvičnou uspůsobenou přímo na pingpong, přes houpací síť a přes atrium (ochoz) se studnou, mě nakonec v hlavě přistála myšlenka daný prostor nějakým způsobem narušit a zasáhnout do něj. Nejdříve to měl být pouze centrálně zakomponovaný otvor uprostřed místnosti. Ovšem to bychom nevyužili potenciál místnosti, který je v její rozloze. Proto jsem se nakonec rozhodl náš daný prostor narušit pádem meteoritu. Prostor, kterým naše místnost disponuje jsem využil tak, že jsem zachytil kontrast mezi jednou částí místnosti, která je po pádu meteoritu extrémě poničená až do takových rozměrů, že se i zemina dostala na povrch, zatímco ve druhé části se nám povrch zachoval hladký a téměř beze změn. Tímto nám vznikl výstavní prostor, kde se vystavuje dosud ne příliš všemi probádaná věc, kterou je meteorit. Instalace meteoritu do objektu a hraní si s tím vším co napáchal, pro mě byla zkrátka zábavou.

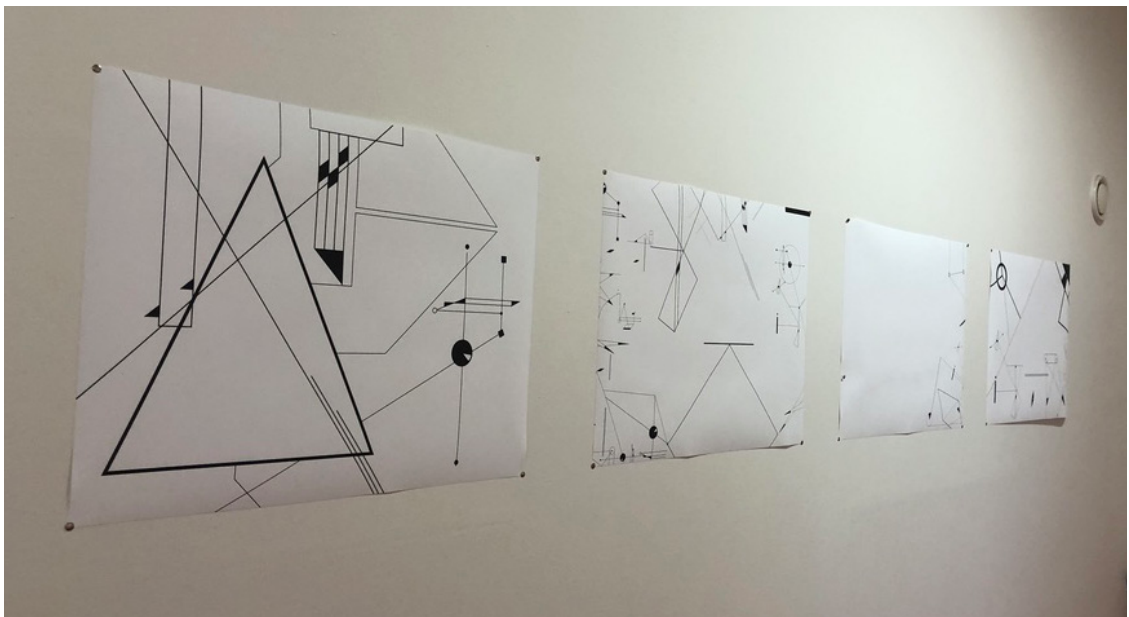
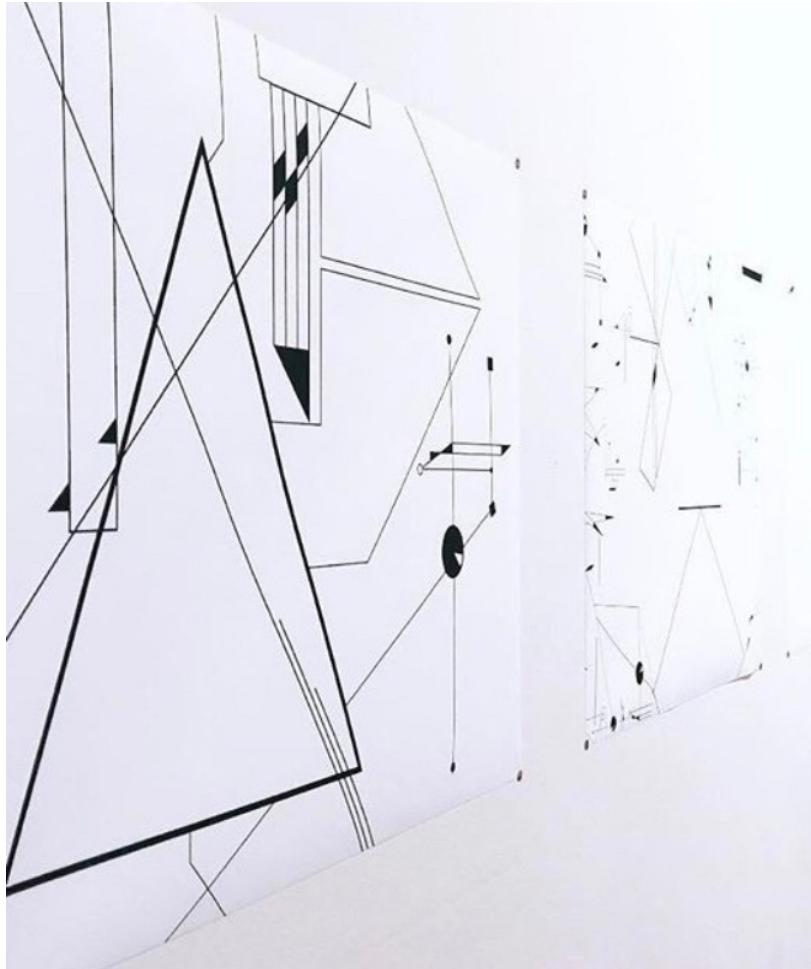


KOMPOZICE (2017)

Semestrální práce s názvem kompozice se soustředila na vztahy mezi geometrickými tvary. Ve své podstatě šlo o umísťování geometrických útvarů do formátu. Vztahy mezi jednotlivými objekty jsou čistě na autorovi. Mezi hlavní aspekty této práce je krom kompozice také kladen velký důraz na proporce jednotlivých objektů. Autor tyto objekty umísťuje bez většího přemýšlení čistě spontánně na bílý formát.

Práce byla tvořena ve vektorovém programu Adobe Ilustrátor.
Inspirace převážně u Ruské avantgardy, Kandinskij a El Lisický.

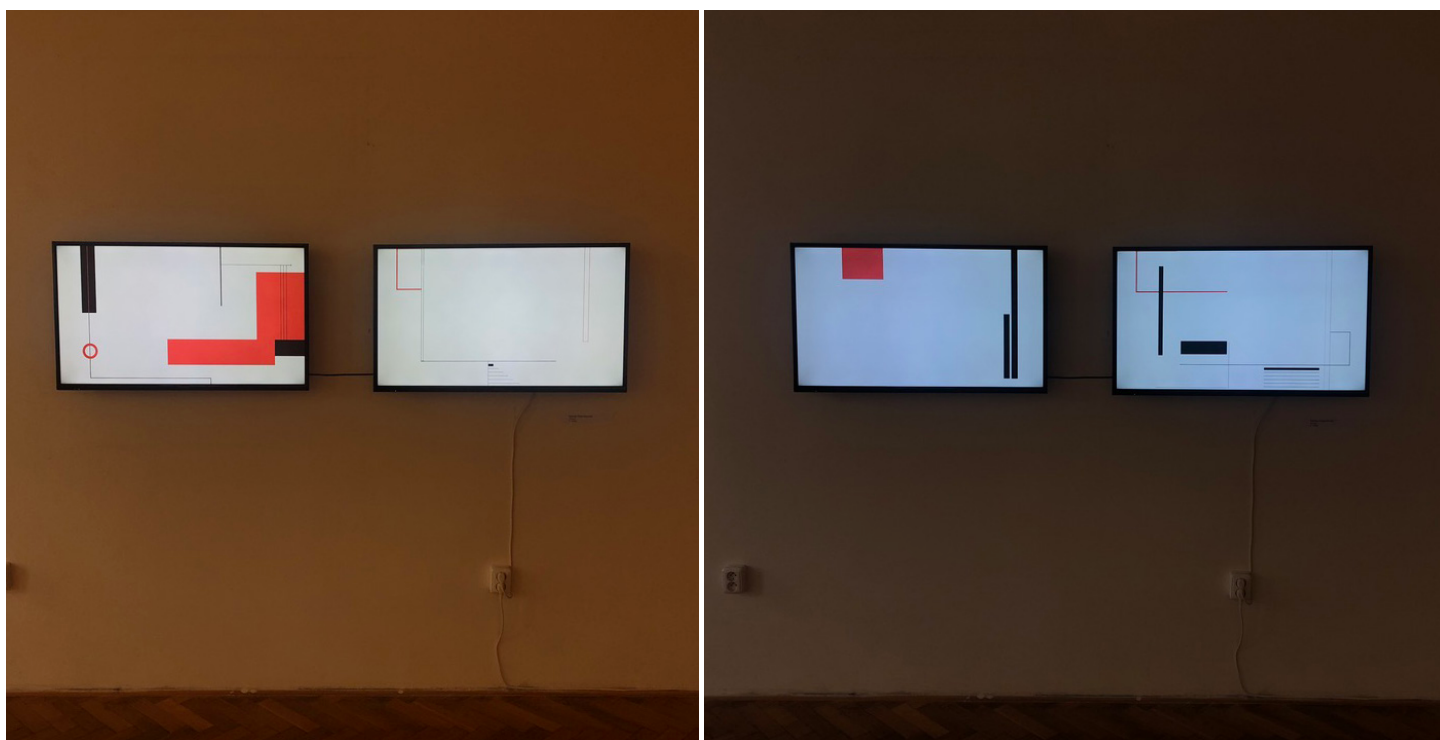


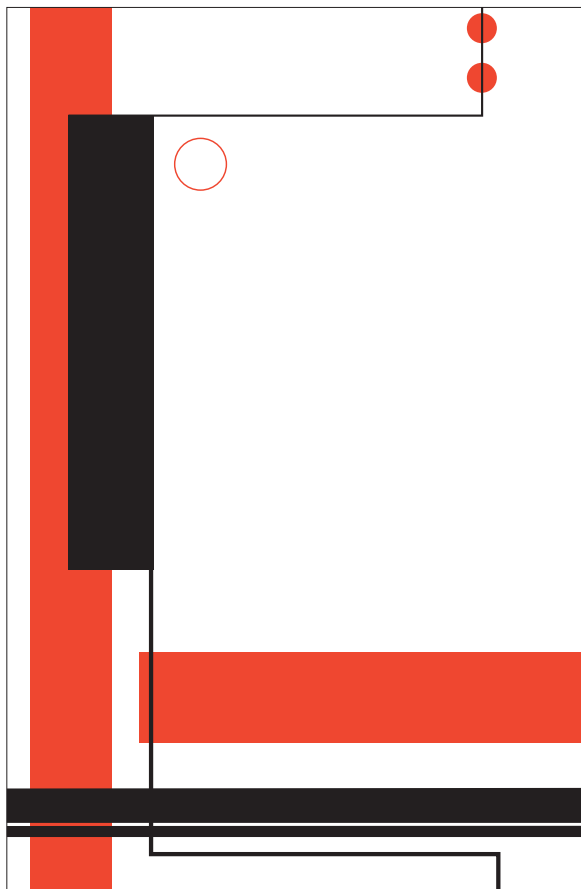
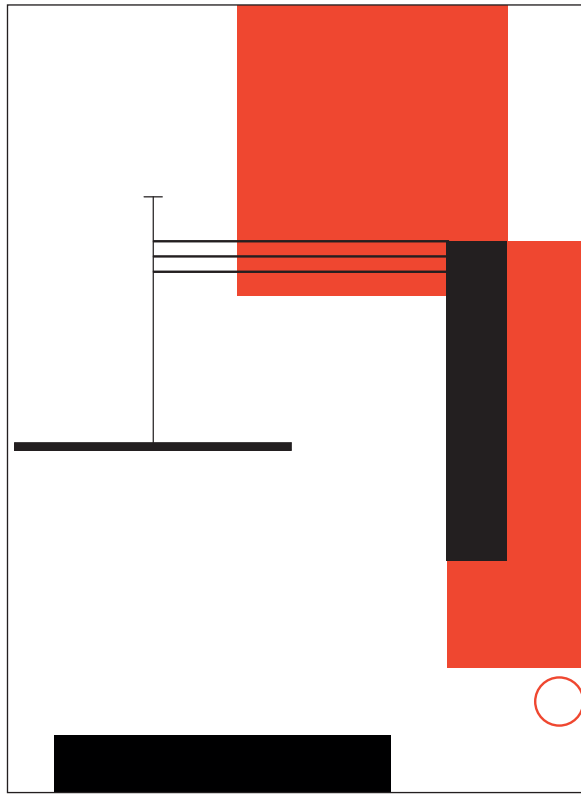


POHYBLIVÉ KOMPOZICE (2018)

Pohyblivé kompozice jsou kompozice, které vychází svou inspirací především od ruského avangardního umělce El Lisickij. Tento umělec, který působil na počátku 20. století je zastupitelem ruské avangardy a suprematismu.

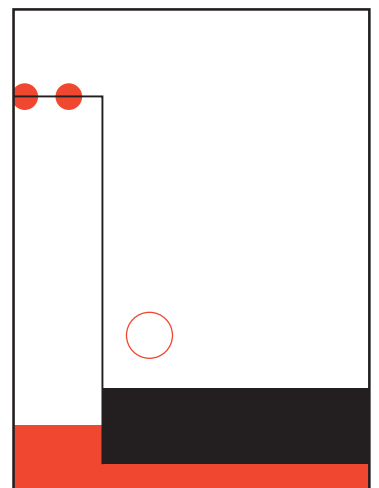
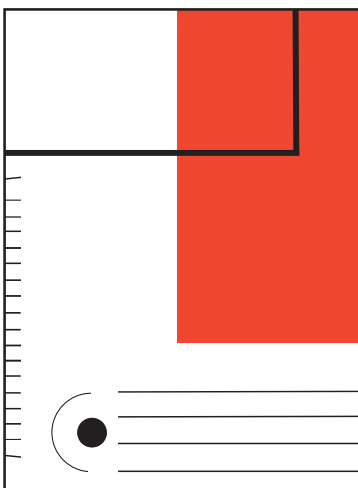
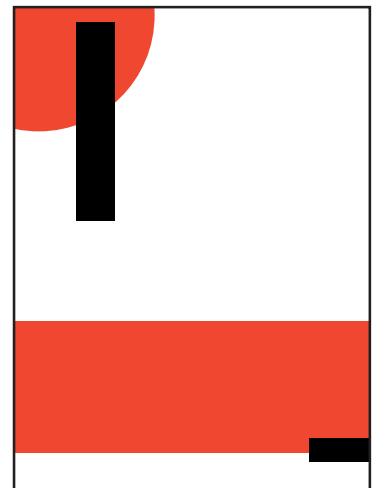
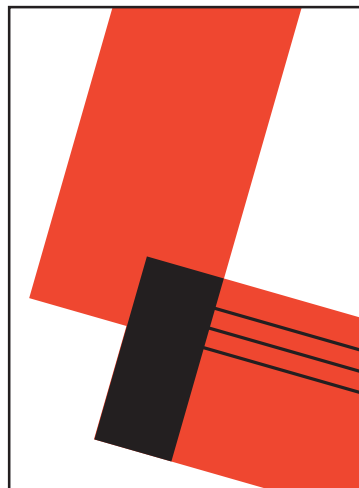
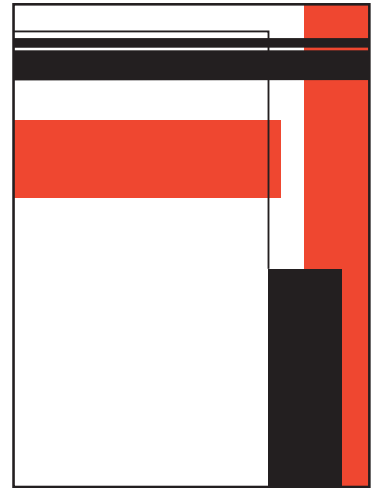
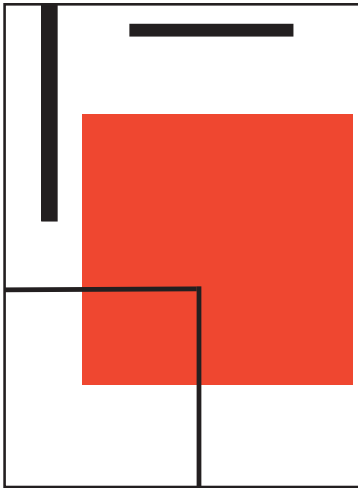
Ve své práci se inspiroji jeho kompozicemi, které následně rozpohybují. Pohyb jako takový posouvá tuto suprematickou tvorbu k nám do 21. století. Díky digitálním médiím si můžeme dovolit jejich fungující avangardní kompozice převést právě do této podoby.





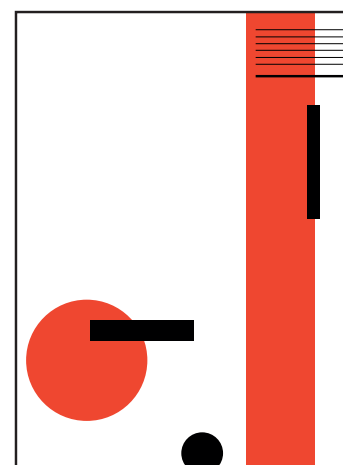
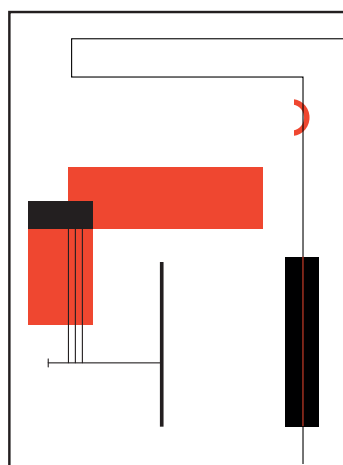
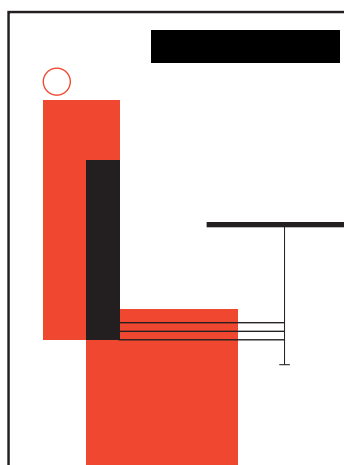
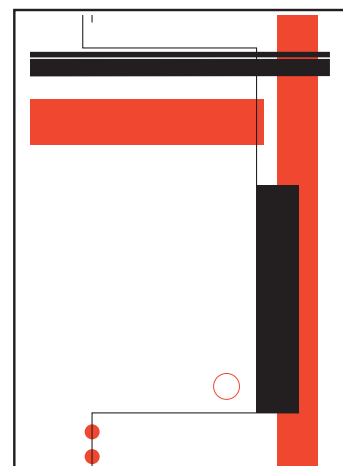
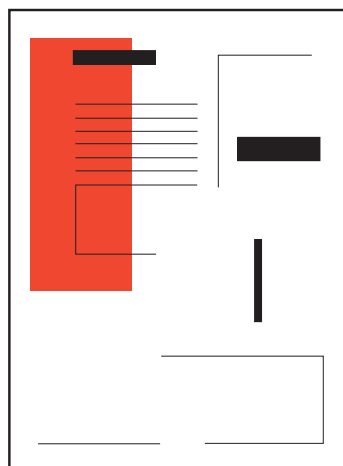
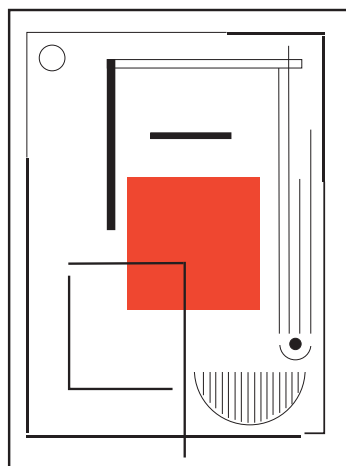
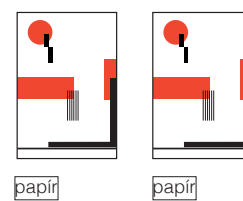
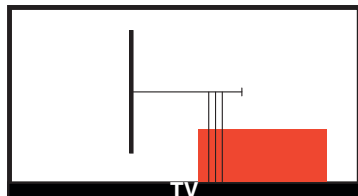
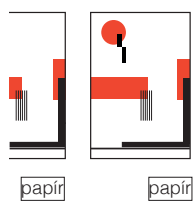
KOMPOZICE

(ostatní)



INSTALACE

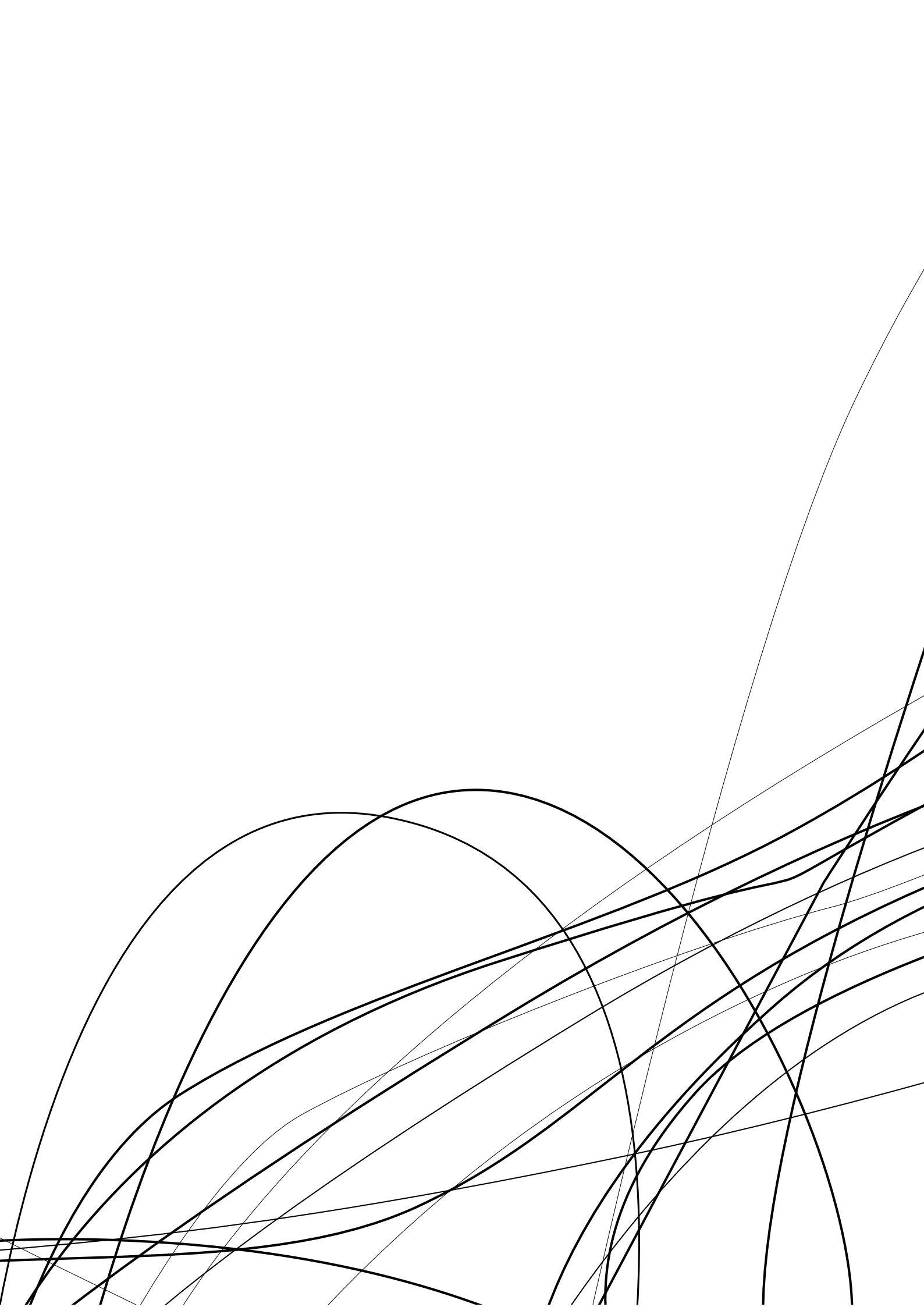
(animované kompozice na tv)
(tištěné kompozice po stranách)

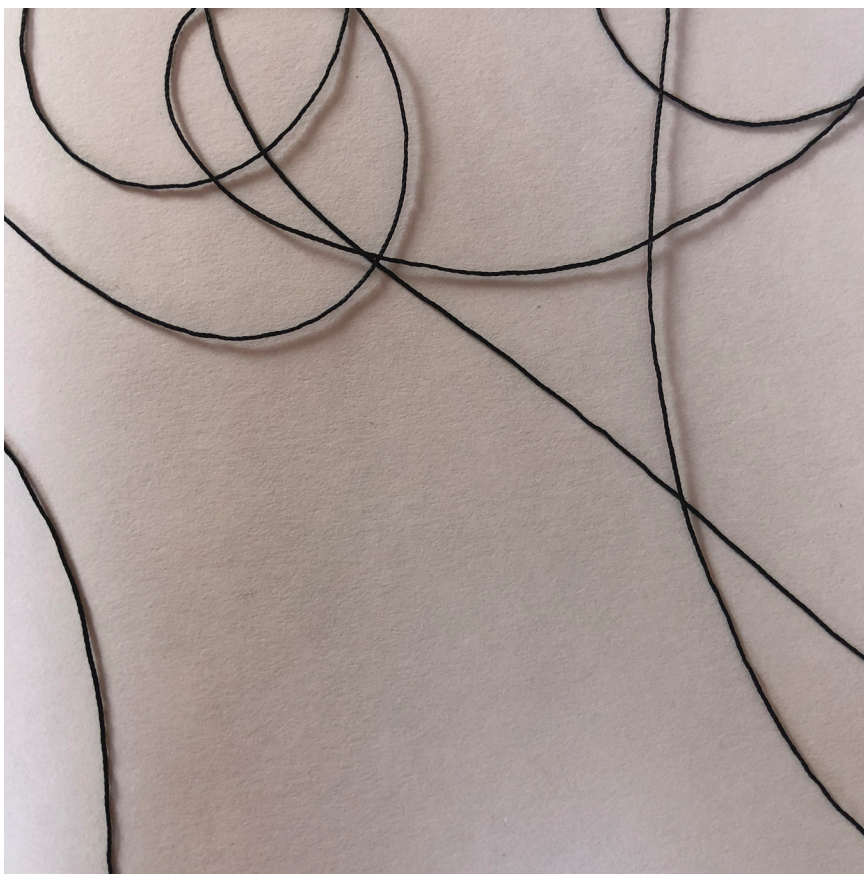


NIT(2018)

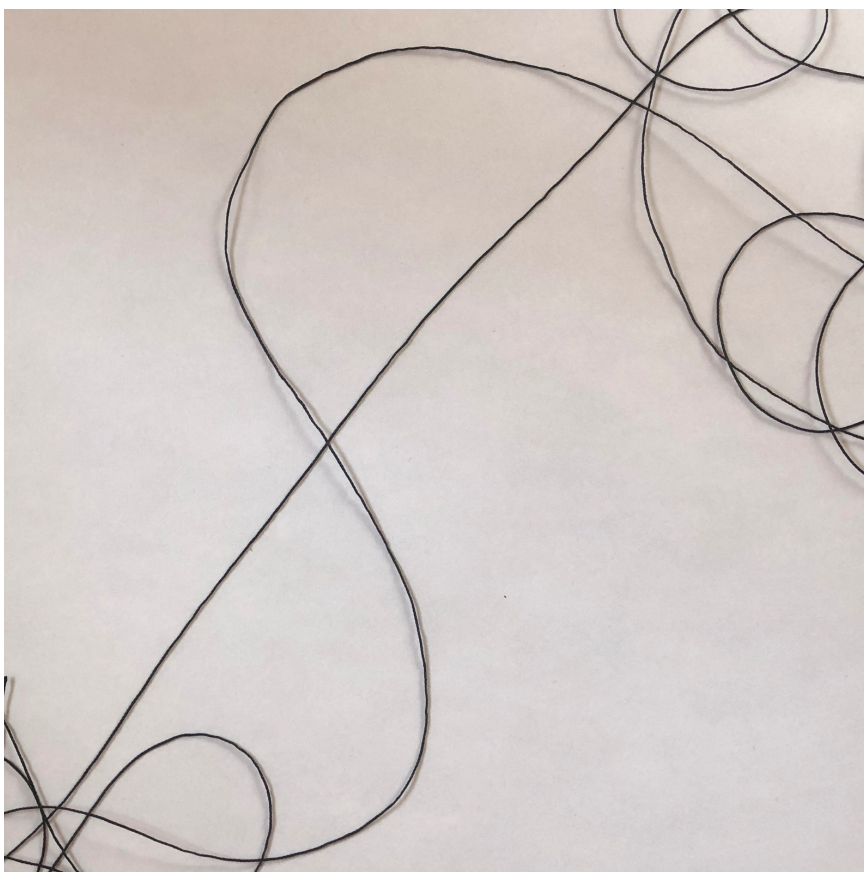
Celý semestr jsem hledal vhodný materiál, se kterým bych mohl pracovat. Přes dráty od Karla Malicha jsem se dostal až k samotné křivce. Křivka jako taková ovšem není tak úplně náhodná. Určuje se chováním materiálu, který již název může napovědět. Nit, která určuje způsob zvlnění dané křivky. Nitě které byli náhodně rozhozeny na formát se následně převedli do digitální podoby a stali se z nich křivky. Forma náhody se zde ukázala jako nejlepší řešení.

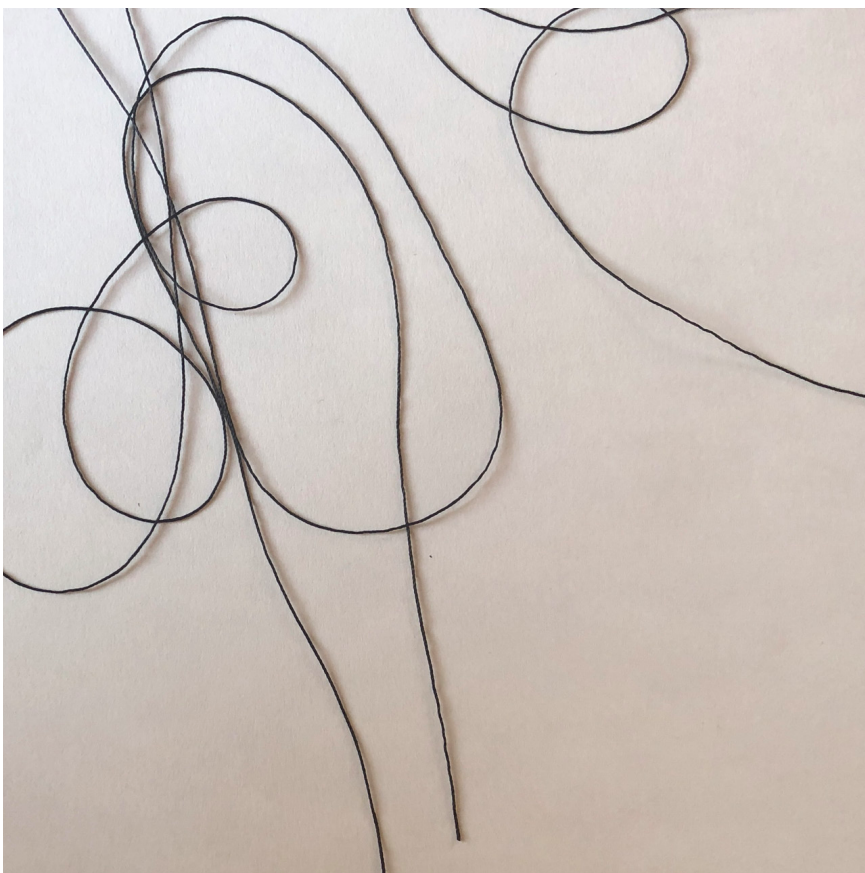
V této práci pracuji s odkazem Macela Duschampa, který tuto techniku využíval a pracoval s ní stejně jako nyní já. Ovšem dnes je to s tím rozdílem, že mohu skrze techniku digitalizovat ony křivky, které po sléze vypadají živěji a dodává to práci celkově větší dynamiku.



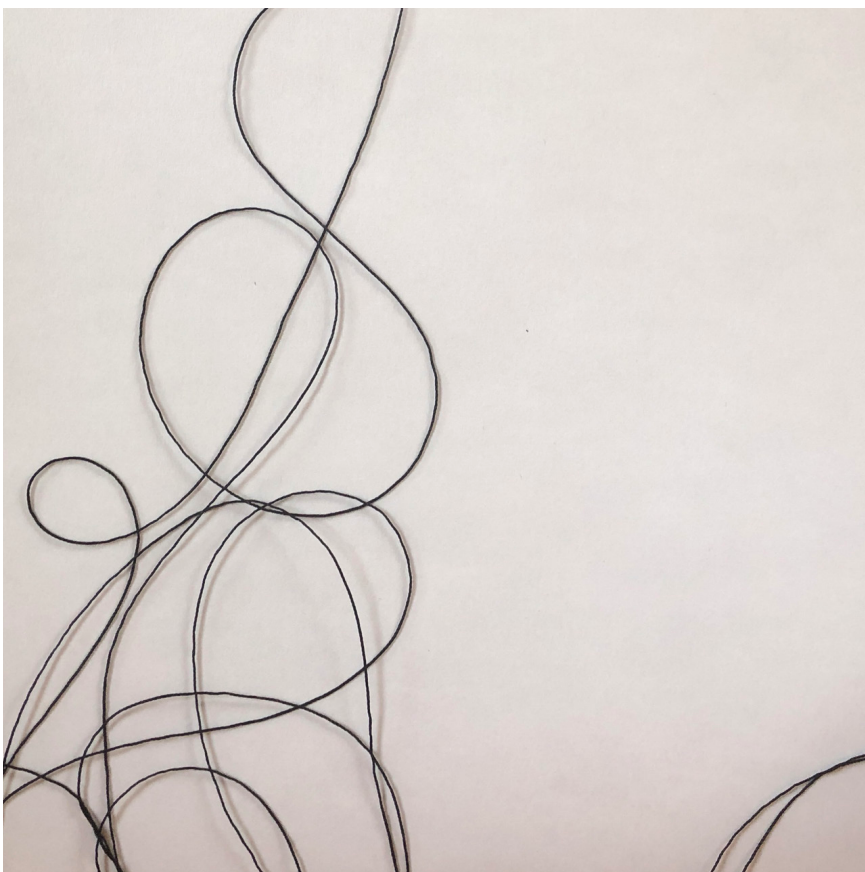


Náhledy tvorby samostatné práce: formát + nit obr. 1 a 2





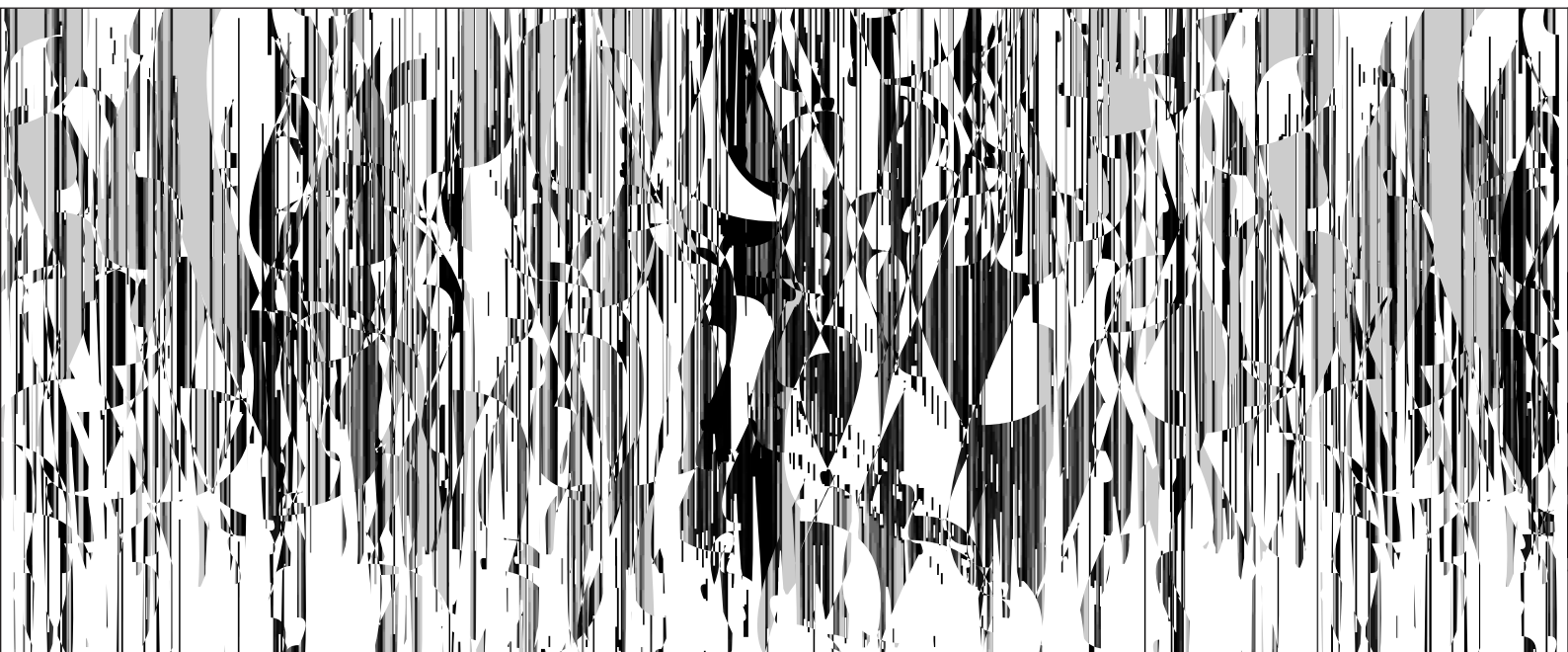
Náhledy tvorby samostatné práce: formát + nit obr. 3a 4

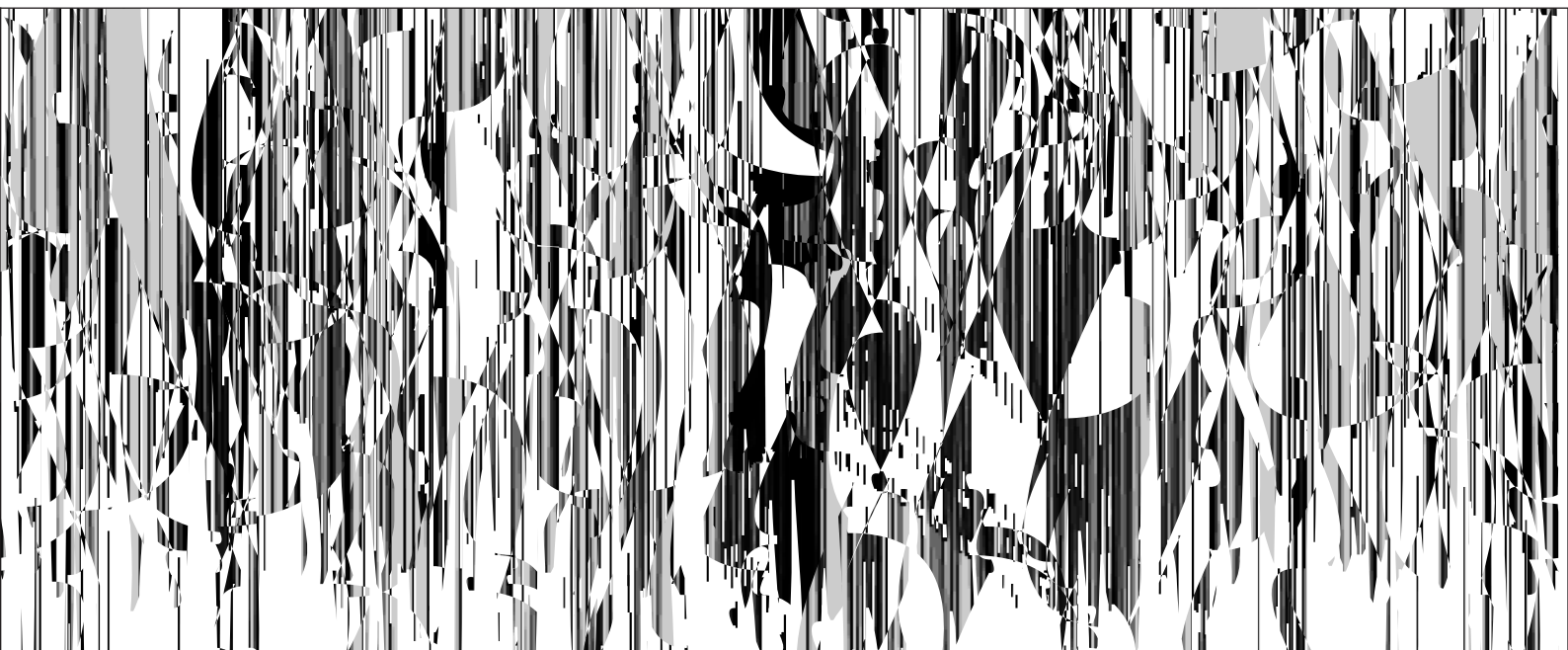
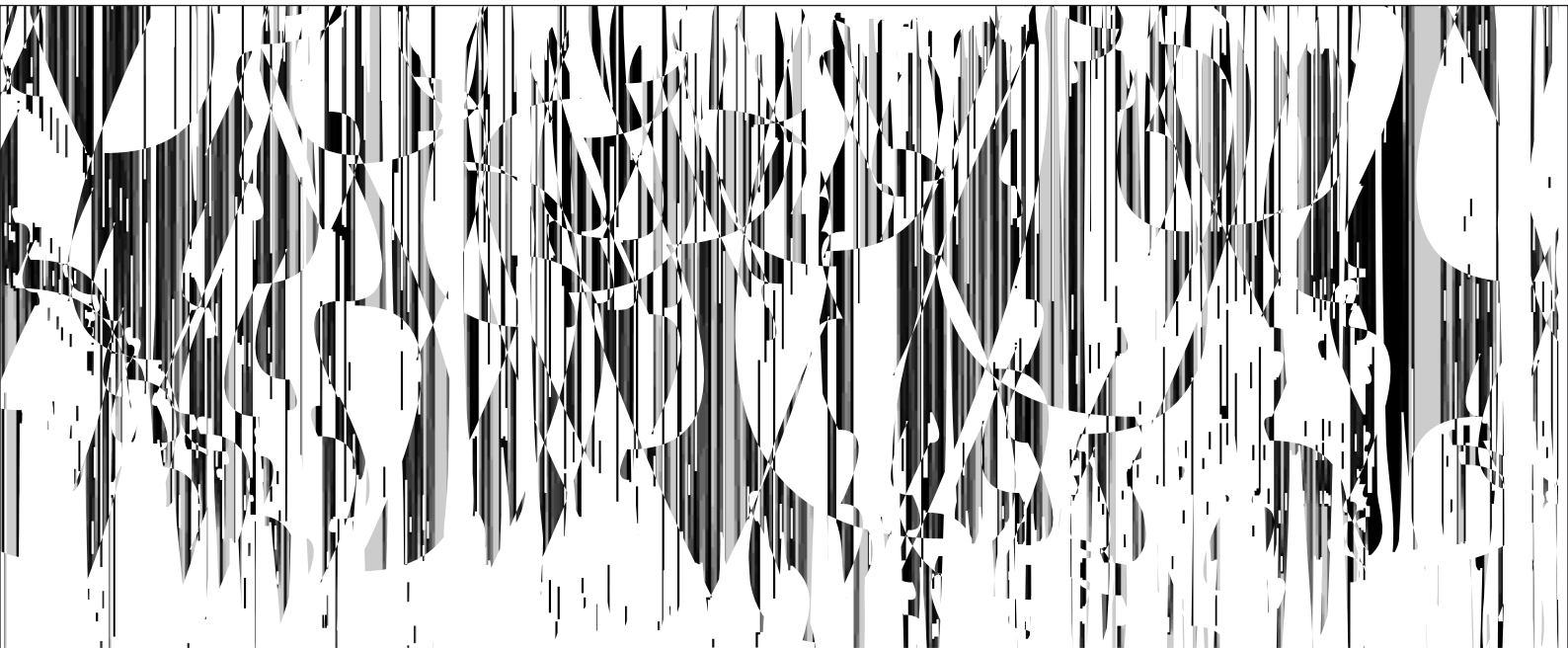


OŘEZOVÁ CESTA (2019)

Tato semestrální práce vychází z předchozích prací, kde jsem se zabýval převážně vektorovou křivkou. Práce s názvem ořezová cesta vznikla vcelku paradoxně až netradičně. S pomocí panelu nástrojů v aplikaci adobe Indesign jsem vytvořil tuto sérii 3 obrazů (2m x 1m).

Netradičně proto, že jsou tvořeny panelem „ořezová cesta“. Tento panel má za úkol oříznout cestu kolem vektoru a nechat tak pouze samotný vektor. Pokud ovšem s parametry daného objektu v tomto panelu nástrojů zahýbeme a změníme tak jeho hodnoty o něco více či méně než je třeba, vznikne nám takováto kompozice z křivek.



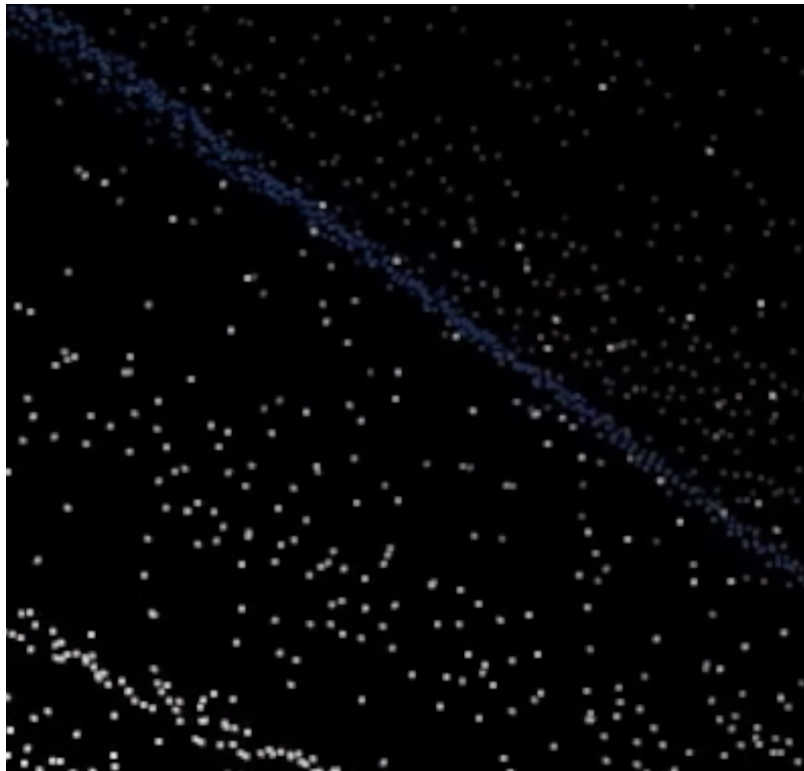


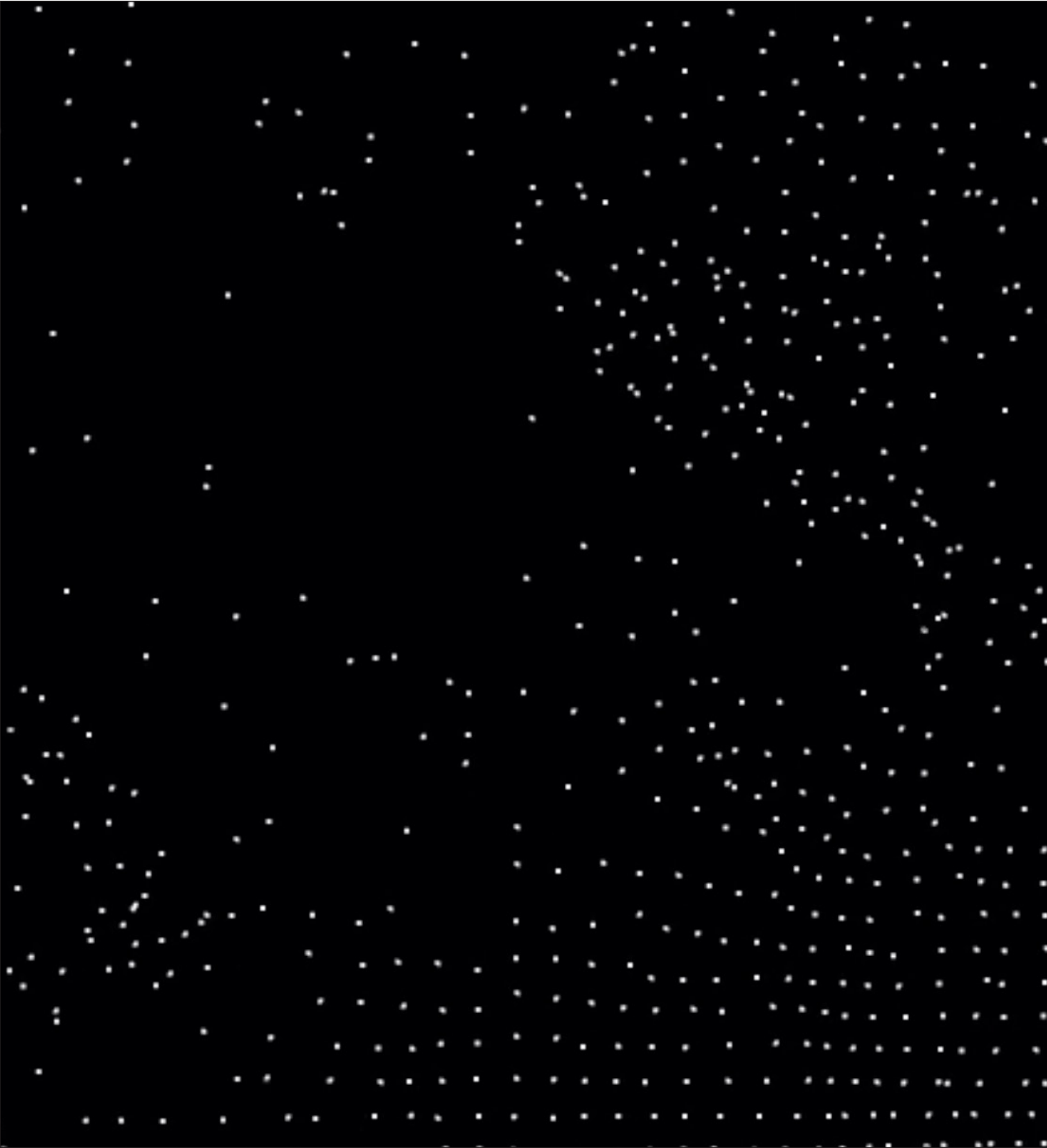
BTL 4579 (2019)

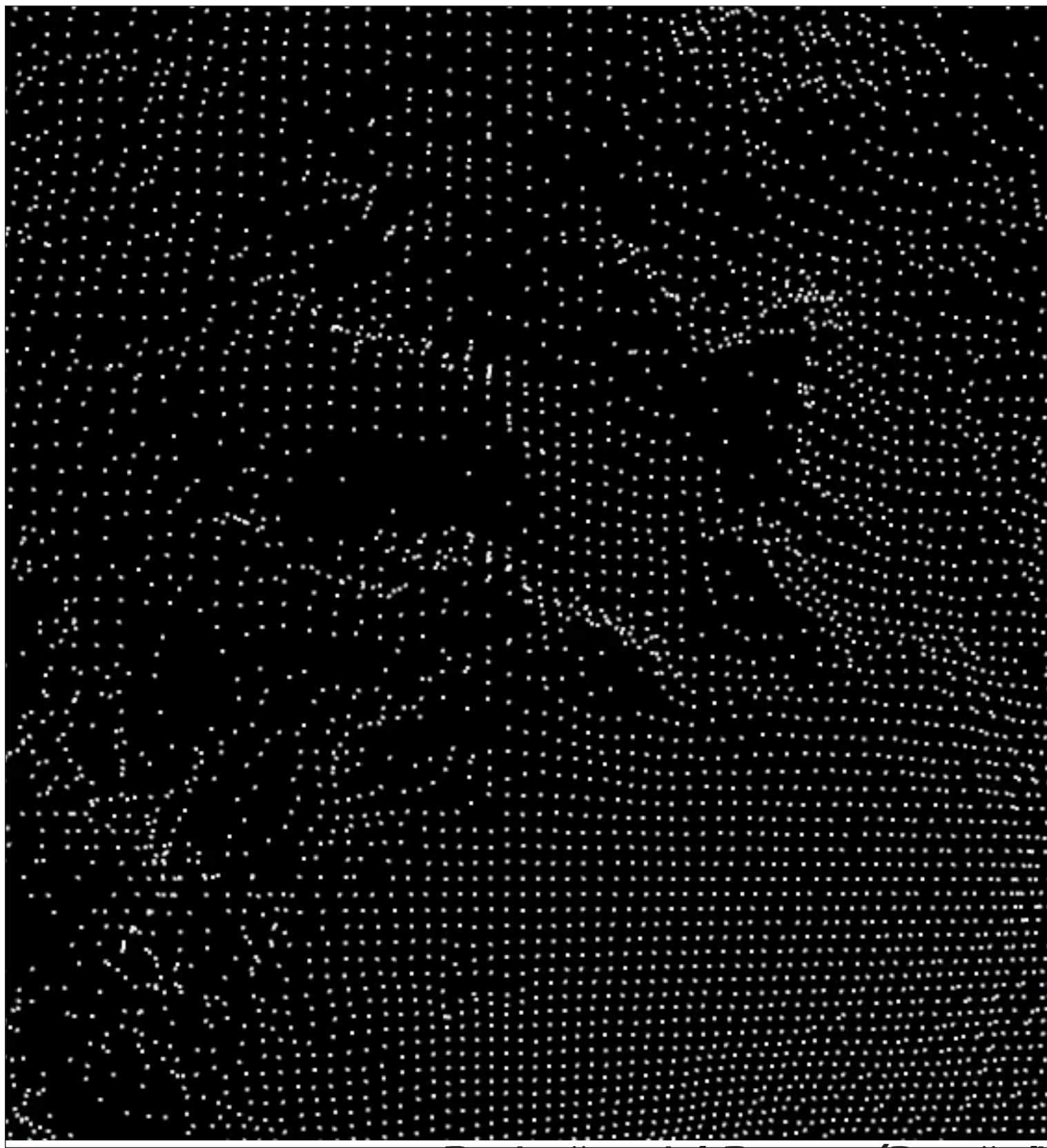
Svět který je všední, běžný a denně se v něm pohybují. Uchopit to, co známe zcela jiné perspektivy. V mém případě jsou to grafické návrhy, produktové věci, náhledy a fotografie. Tyto věci lze prozkoumat do hloubky skrz jejich digitální rozklad. Zdrojový obraz fotografie, který pomocí datového rozložení přeneseme do zcela jiné roviny vnímání nám umožní prozkoumat jeho trojrozměrný datový obsah, který je zkoumám, pohybem nejistým a zvýdavým.

Zde je ukázka toho, jak svět, který je nám denně na očích, se může obtáčet do zcela jiných rozměrů. V tomto případě trojrozměrných. To především díky pohybu kamery. Nabízí se nám tu otázka. Je opravdu vše tak, jak se nám to na první pohled zdá? Český Filozof Vilém Flusser se touto otázkou zabýval. Kdo koho jak vnímá? Realita a náš okolní svět vnímá nás? Nebo my vnímáme onu realitu. Vnímají naše oči náš svět? Nebo svět vnímá nás?

Instalace s názvem btl_4579 ukazuje, že vše nemusí být tak jak se na první pohled jeví. Každá věc či objekt v digitálním světě má i tento rozměr složený z pixelů, které se nám při rozkladu objektu jeví jen jako malé nepatrné body.







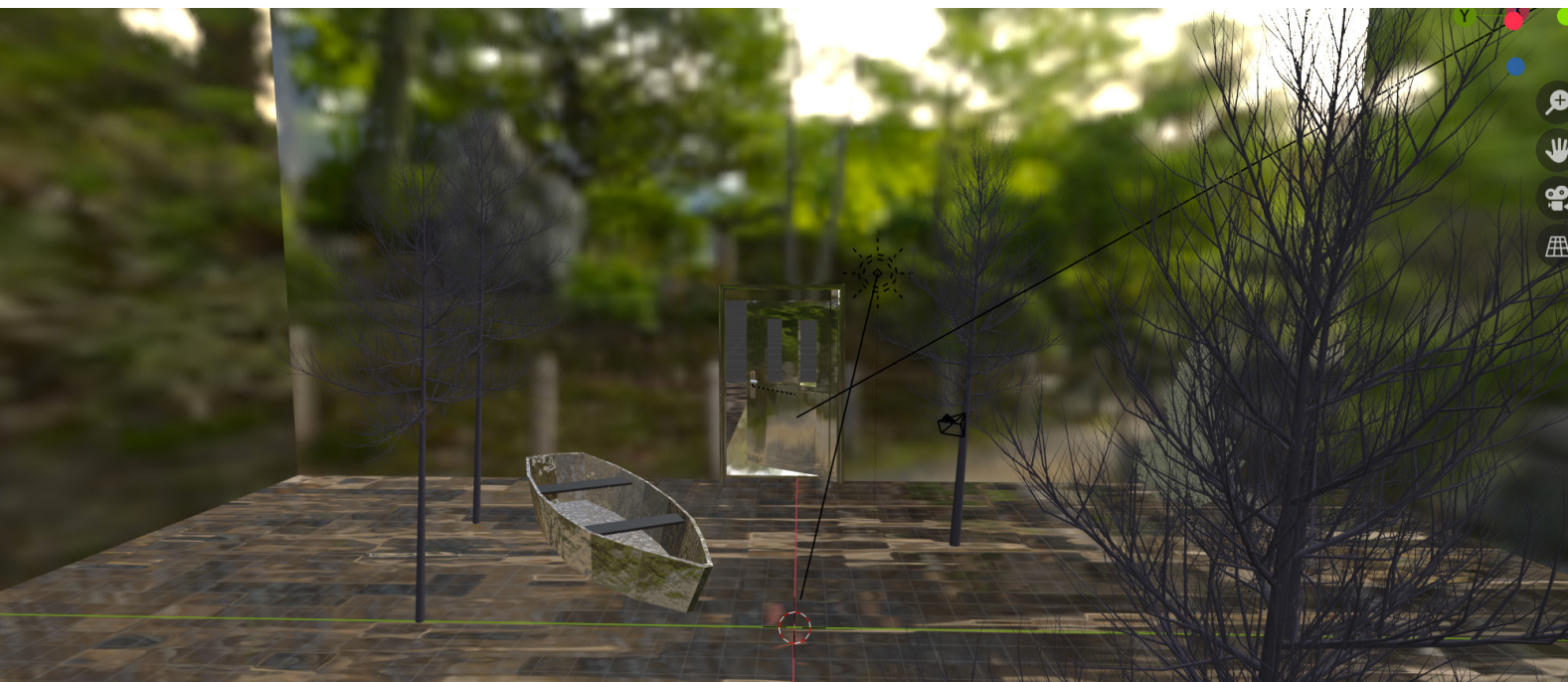
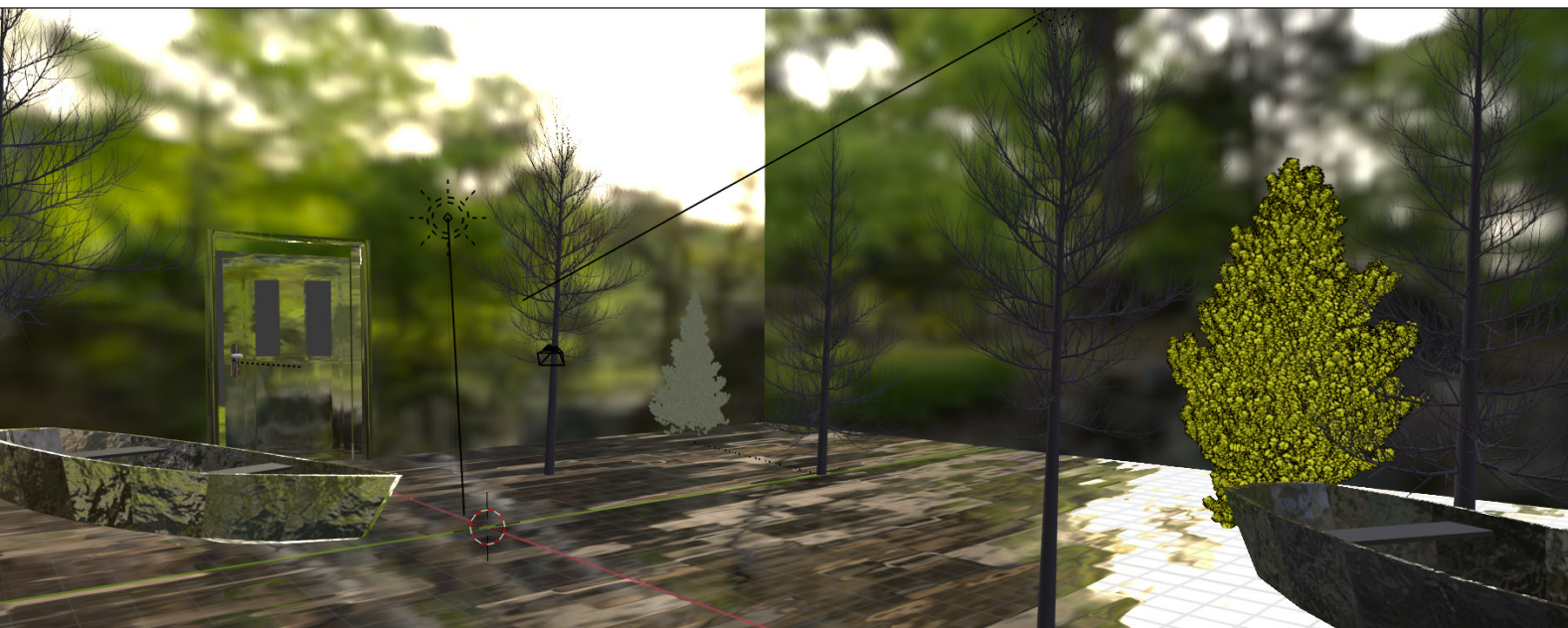
SYNCHRONIZACE (2020)

V našich životech existují mnohé protipóly. Jsou to například noc a den, světlo a tma, minulost a budoucnost, nebo také život a smrt.

Voda či odraz na vodě slouží v tomto případě jako zrcadlo a spojuje tyto dva protichůdné světy. Tento prvek můžeme nazývat prvek synchronizace.

Svět který se nachází v místnosti zrcadlí také svět venku.

Podlaha v místnosti odráží náš okolní svět a celková příroda již přerůstá přes budovu jako samotnou.



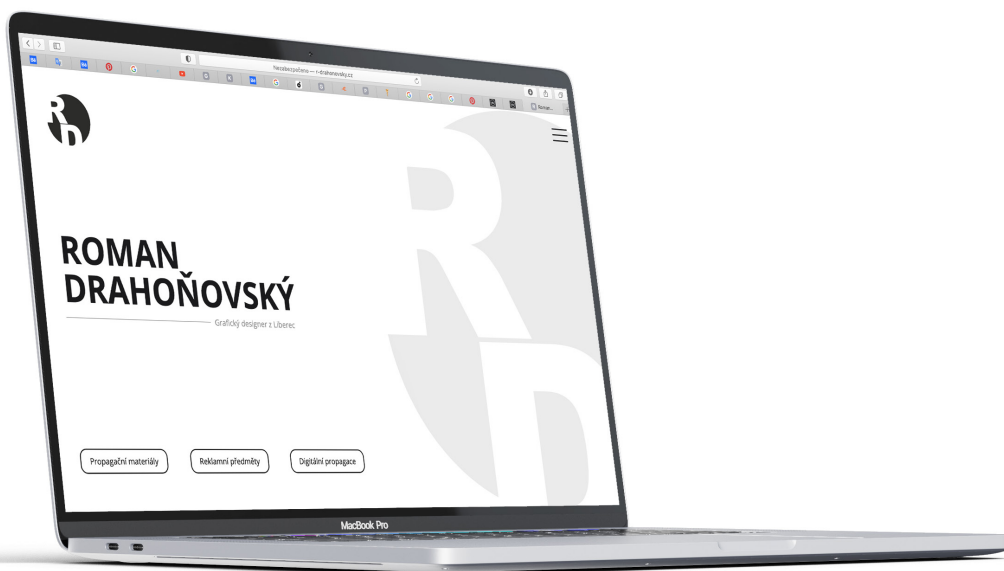
1.) Teoretická reflexe

2.) Obrazová dokumentace

3.) Technická domukentace

4.) Portfolio

5.) Životopis



ROMAN DRAHOŇOVSKÝ

* 24. 06. 1997

Vzdělání

2018 – současnost

Technická univerzita v Liberci, Fakulta umění a architektury,
Vizuální komunikace a digitální média

2014 – 2018

Střední Umělecká Škola v Liberci s.r.o.

2009 – 2013

Základní škola T.G.M Hrádek nad Nisou

2004 – 2009

Základní škola Donín, Hrádek nad Nisou

Webové stránky (komerční grafika)

www.rehypex.cz



www.regas-servis.cz



www.prokop-reality.cz

