

Člověk, prostor, figura, perspektiva.

Cílem této eseje je popsat vhodnost výběru zobrazovací metody k odpovídajícímu účelu s ohledem na historický vývoj.

Antický chrám považuji za maximální vytríbenost poměrů a proporcí. Ozkoušela harmonie tohoto systému kompozičních principů i používání optických klamů v reálné stavbě a dalších zásad způsobuje důra zný a klidný vliv na pozorovatele. Jako Le Courbusieurův modulator vycházející z poměrů zlatých řezu idealizované postavy člověka je základem pro jeho stavby, je postava antického člověka vložena do jejich staveb.

Figura je i hlavním východiskem pro tvůrce Florentské renesance, kde se opět maximální harmonie hledá v lidských proporcích.

V době středověku zobrazení přechází spíše do plošné symetrické ikonografie, kde je plněn symbolizující účel obrazu. Gotická ikona má působit na věřící abstraktním očistujícím dojmem.

Postupem času se navrácí pozornost k realitě a samotnému člověku. Giottovo znovuobjevení perspektivy prohlubuje efektivnost zážitku. Michiangelo již účelně tvoří optické klamy na zdůraznění zážitku diváka z jeho daného pohledu.

V Baroku již perspektivní zobrazení útočí na diváka. Zde již vzniká intenzivní působení na psychiku diváka. V Barokním chrámu se má cítit oslaben nad všemohoucí mocí boha.

Dnes vnímám efekt - nasycení obrazem - hlavně vlivem rozšíření a dostupnosti digitálních technologií, kde ve vizualizačních programech simulujících realitu možnost nastavit desítky útočících perspektiv.

Proto se snažím naopak využívat jednoduché pohledy (symetrie, rytmus, axonometrie, ...) k získání většího efektu.

Těším se na širší použití virtuální reality, kde je zobrazovací způsob podpořen interaktivitou diváka. Toto bude a již v současnosti je nejefektivnější způsob vytváření zobrazovací iluze.