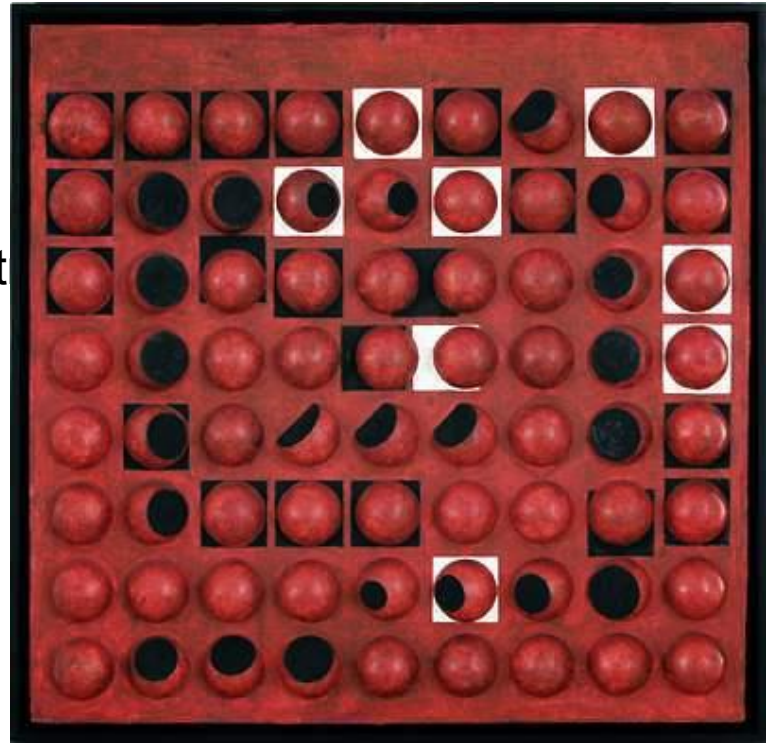




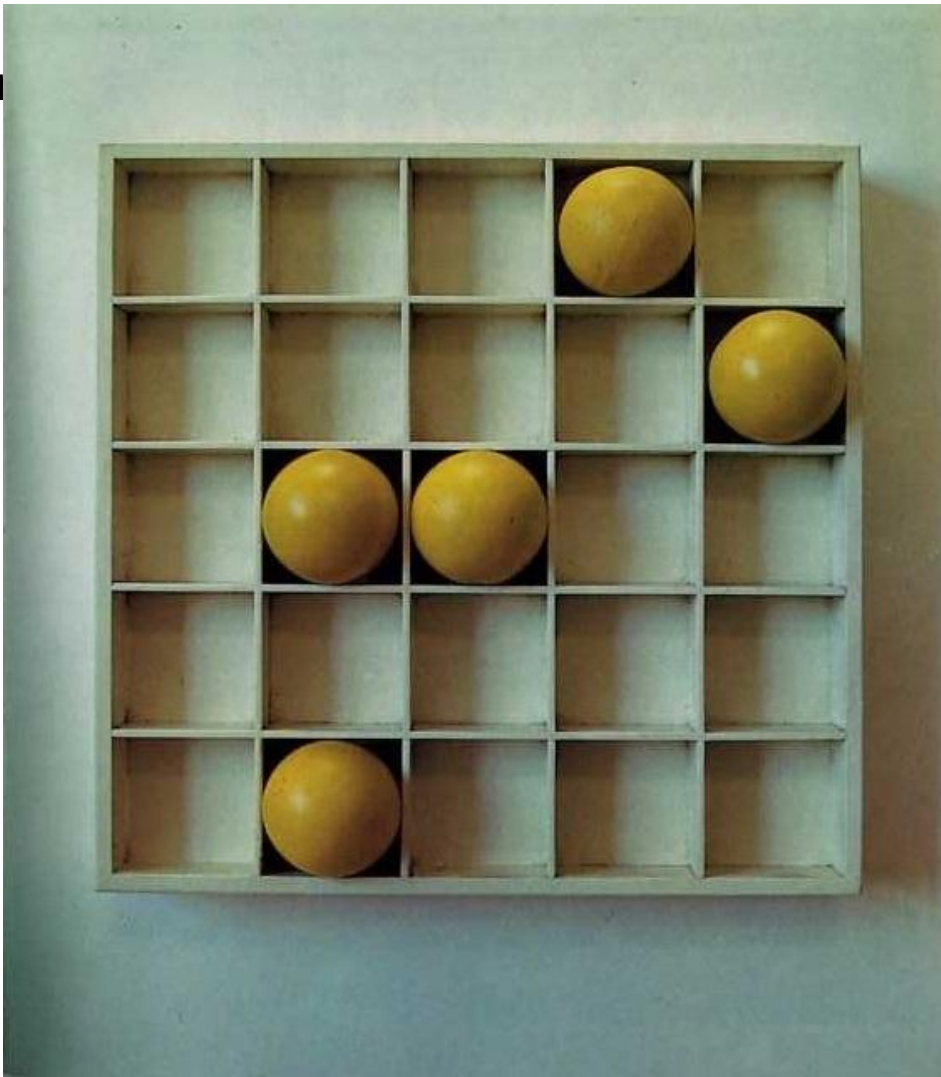
Dest



Z. Beran, Shadow of Three Figures II (Destruction), 1959-61

H. Demartini, Relief, 1964

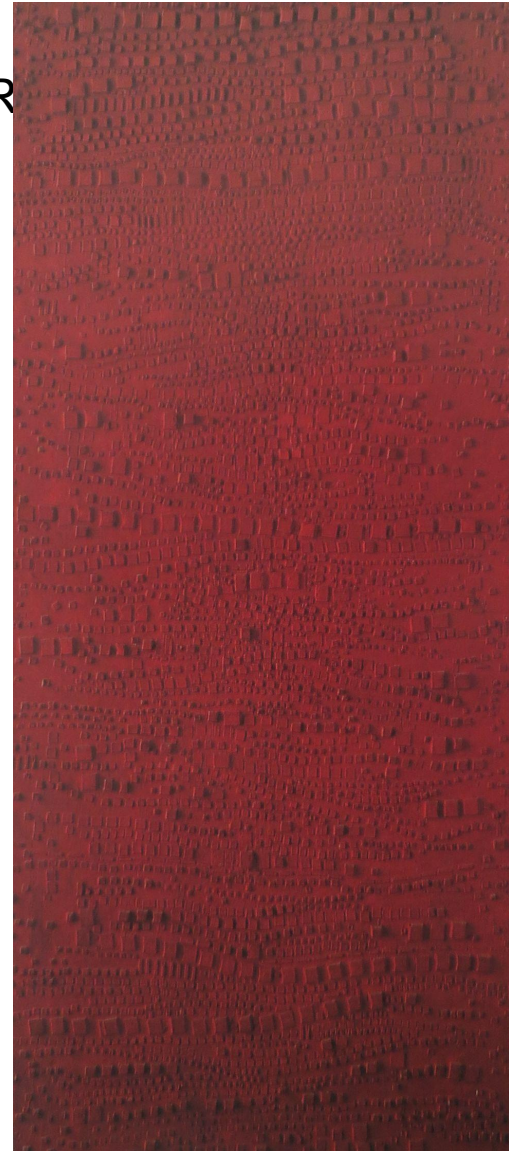
H. Demar



H. Demartini, Object, 1965

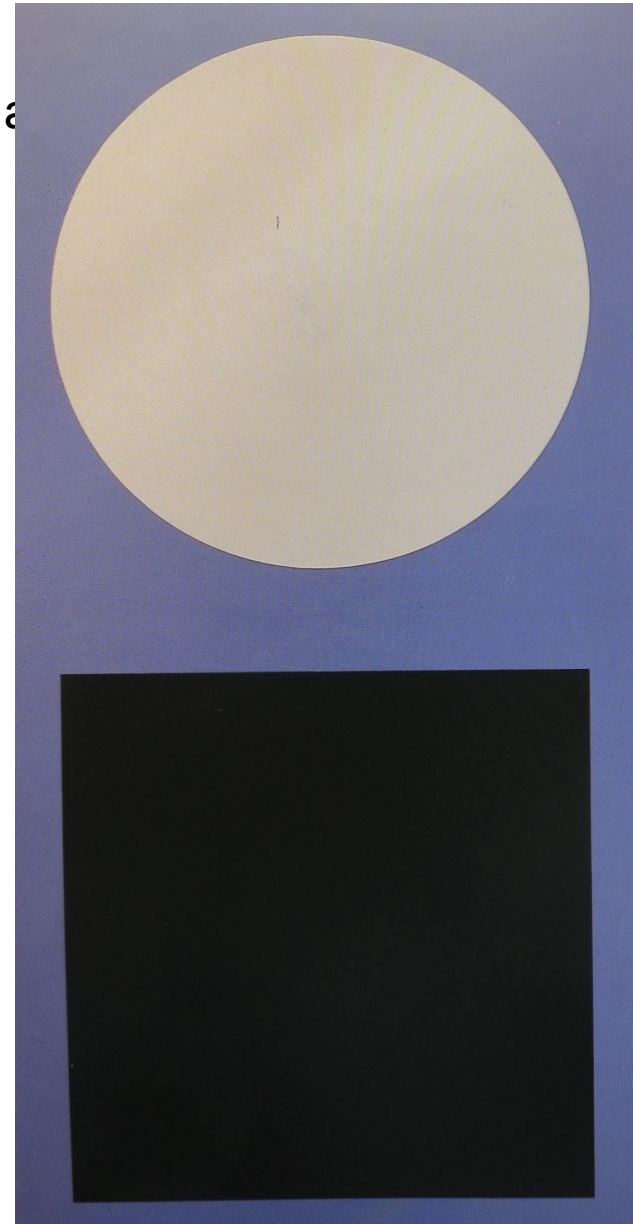
H.

62 – H. Demartini, R



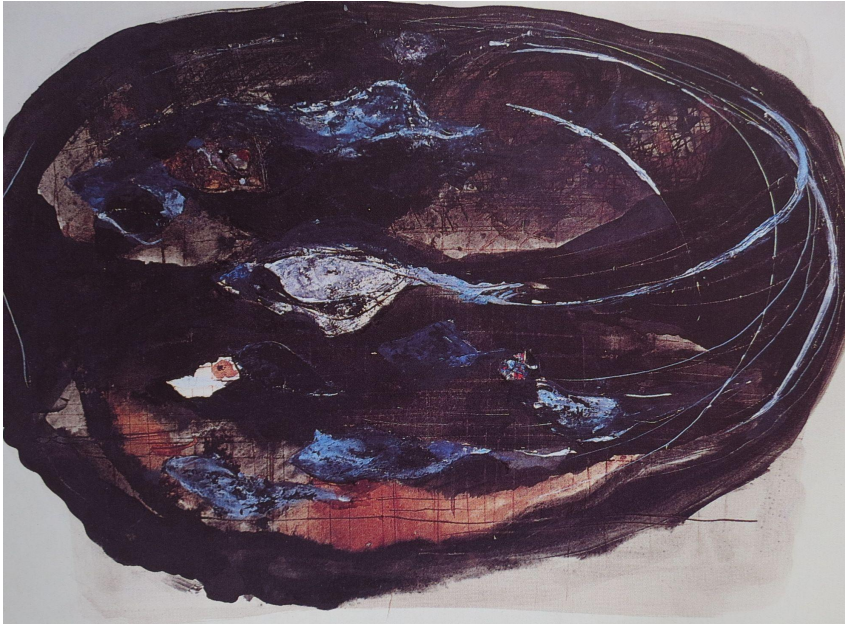
H. Demartini, Red Relief, 1962 – H. Demartini, Red Structure, 1962-63

J. Kubíček, untitled, 1960 – J. Kubíček, Circle and Square



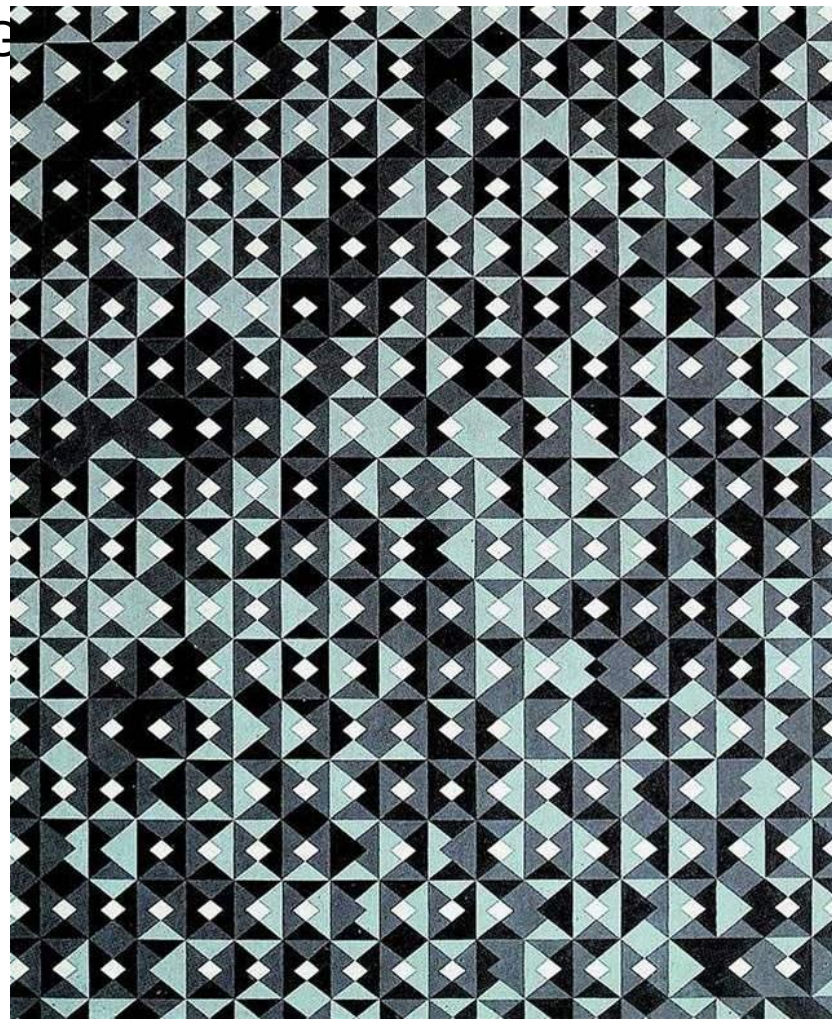
J. Kubíček, untitled, 1960 – J. Kubíček, Circle and Square, 1966

K. Malich, The Landscape inside Me, 1961 – K. Malich, Landscape (White Relief), 1963



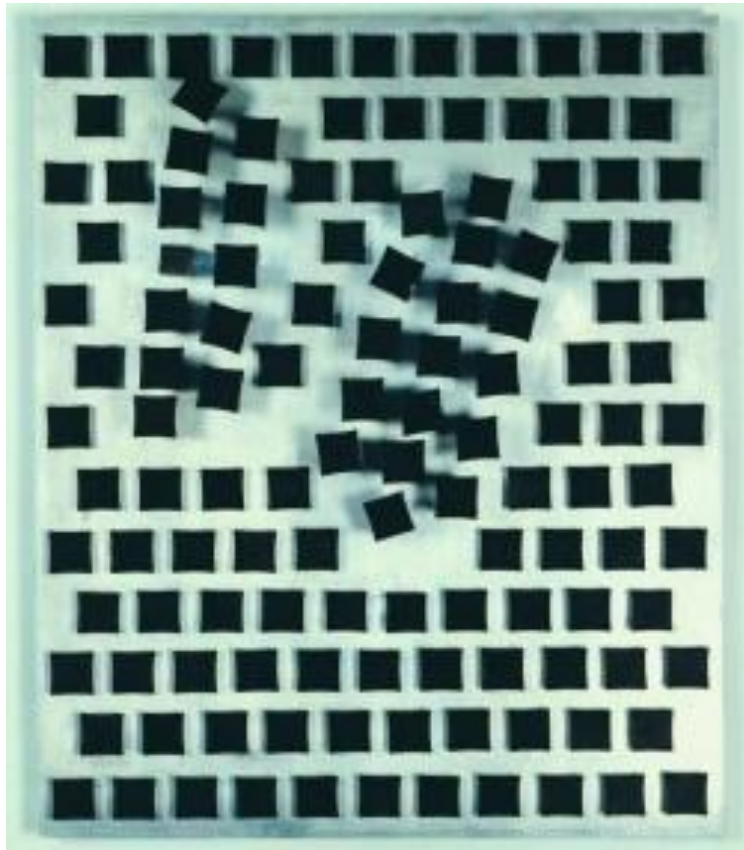
K. Malich, The Landscape inside Me, 1961 – K. Malich, Landscape (White Relief), 1963

Z. Sýkora, Blue Garden, 1960 - Z. Sýkora, G

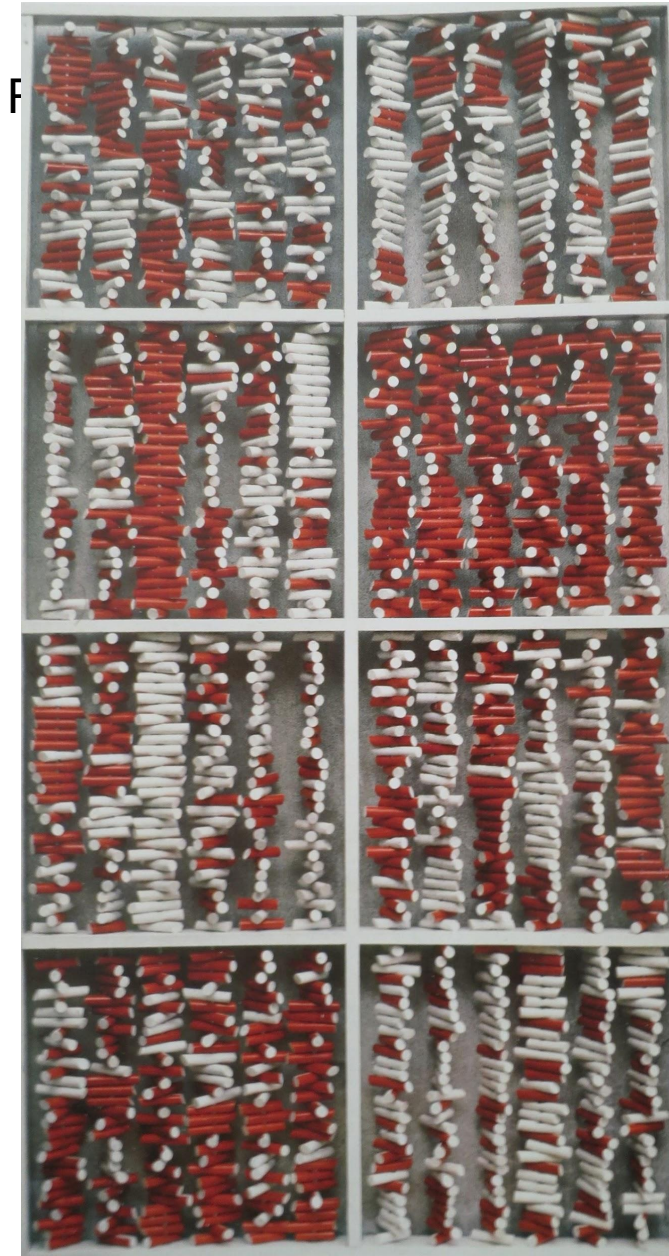


Z. Sýkora, Blue Garden, 1960 - Z. Sýkora, Grey Structure, 1962-63

H. Stażewski, Relief 5, 1965



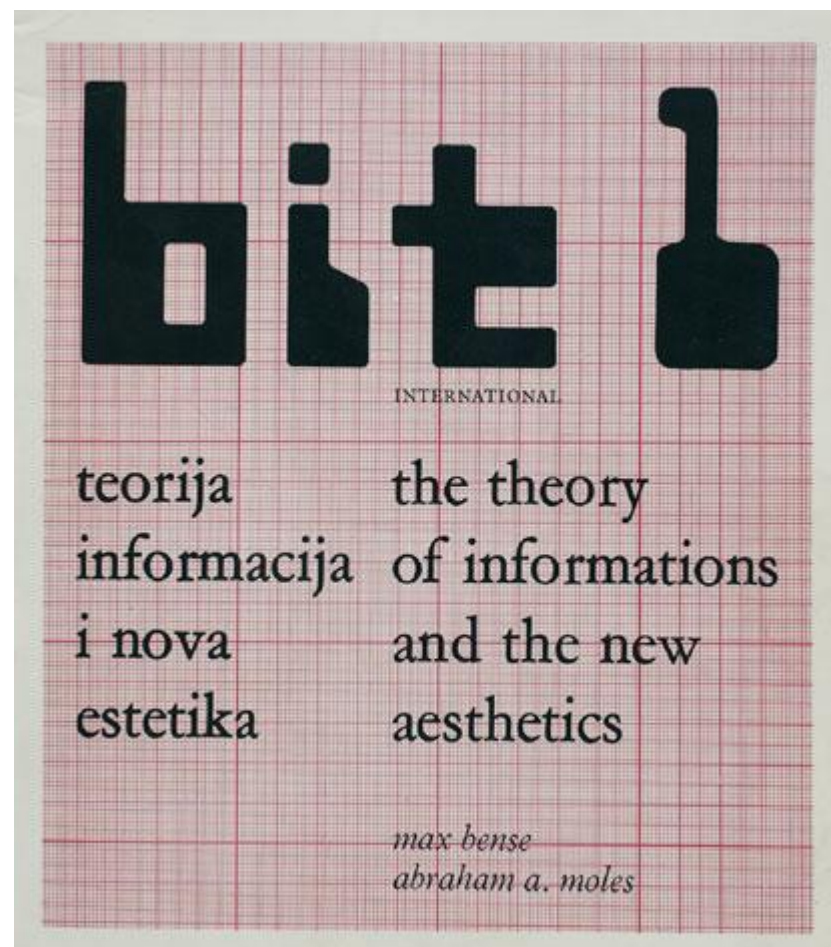
H. Stażewski, Relief 5, 1965

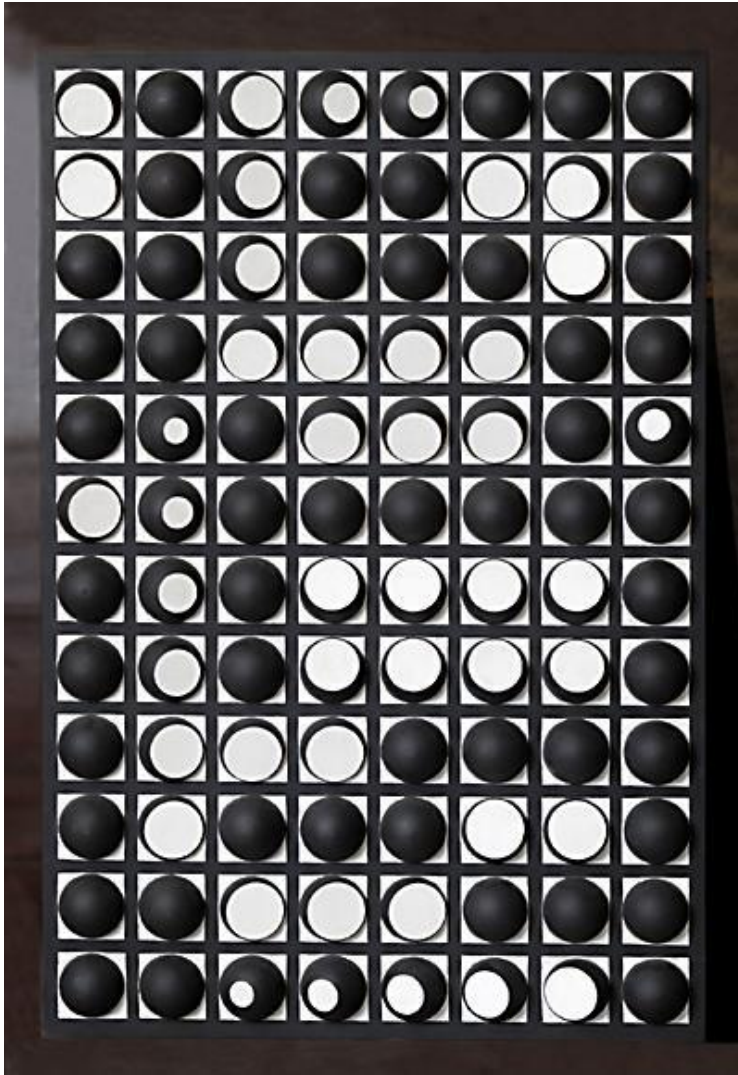


F

vski, 1966-67

R. Kratina, Hommage to
Stazewski, 1966-67

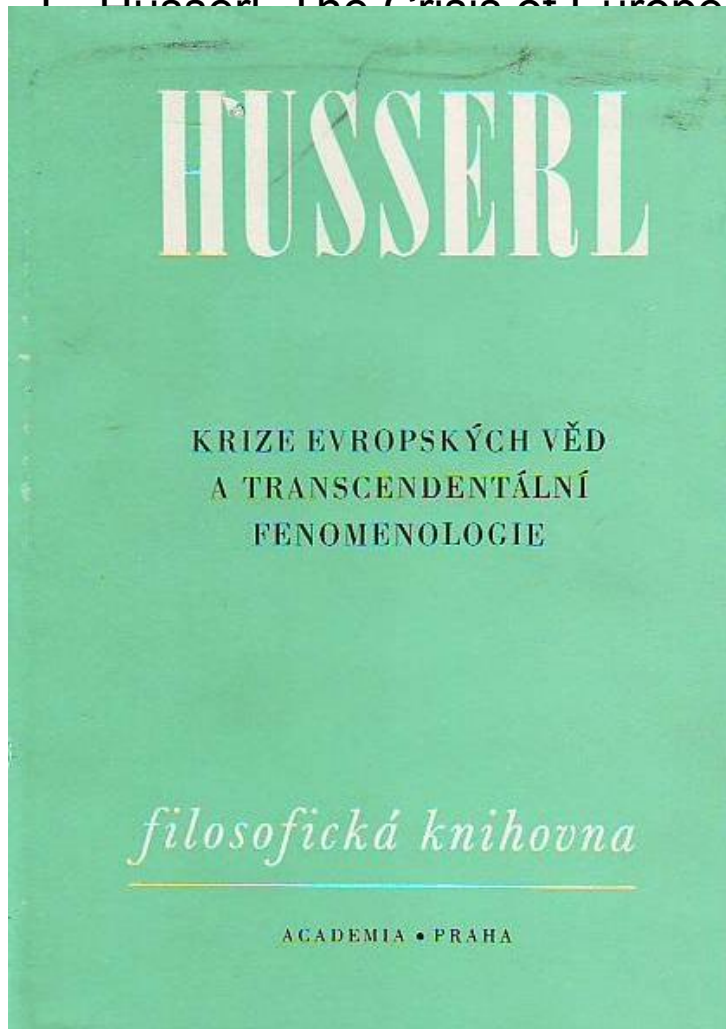




cture, 1965

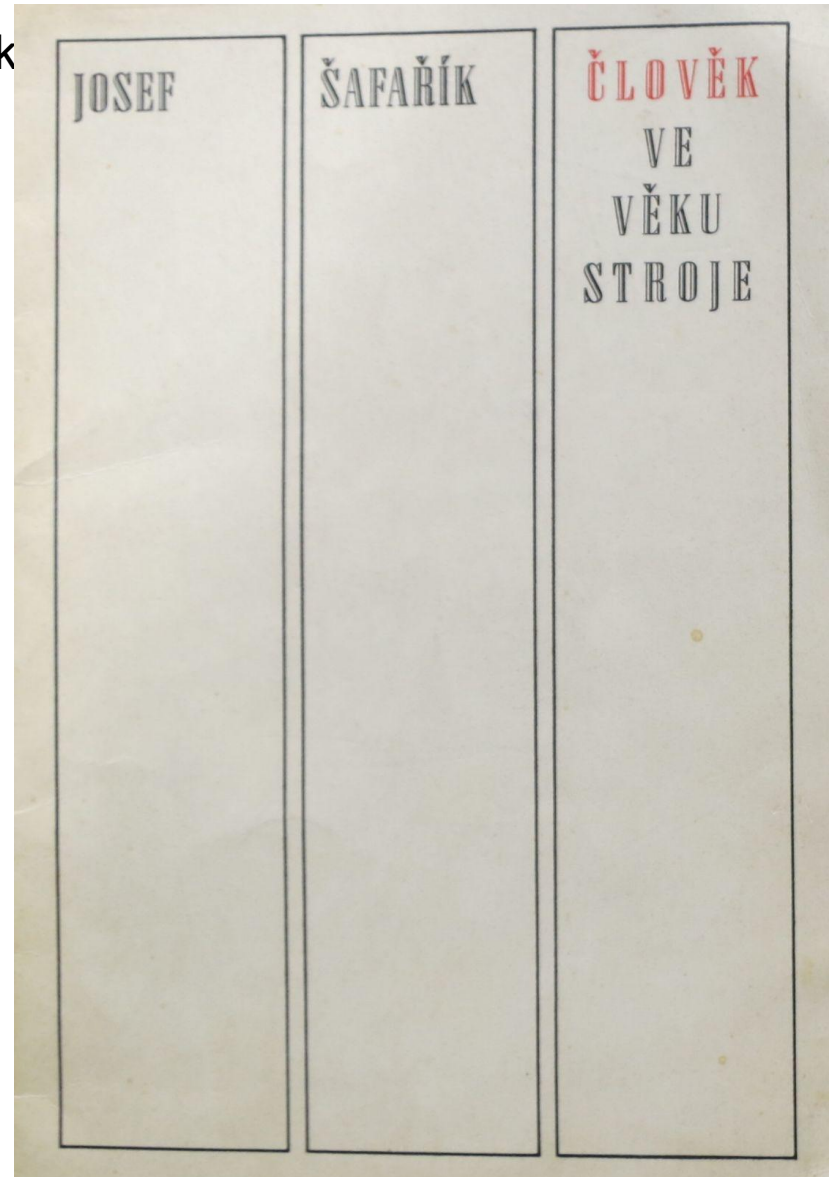
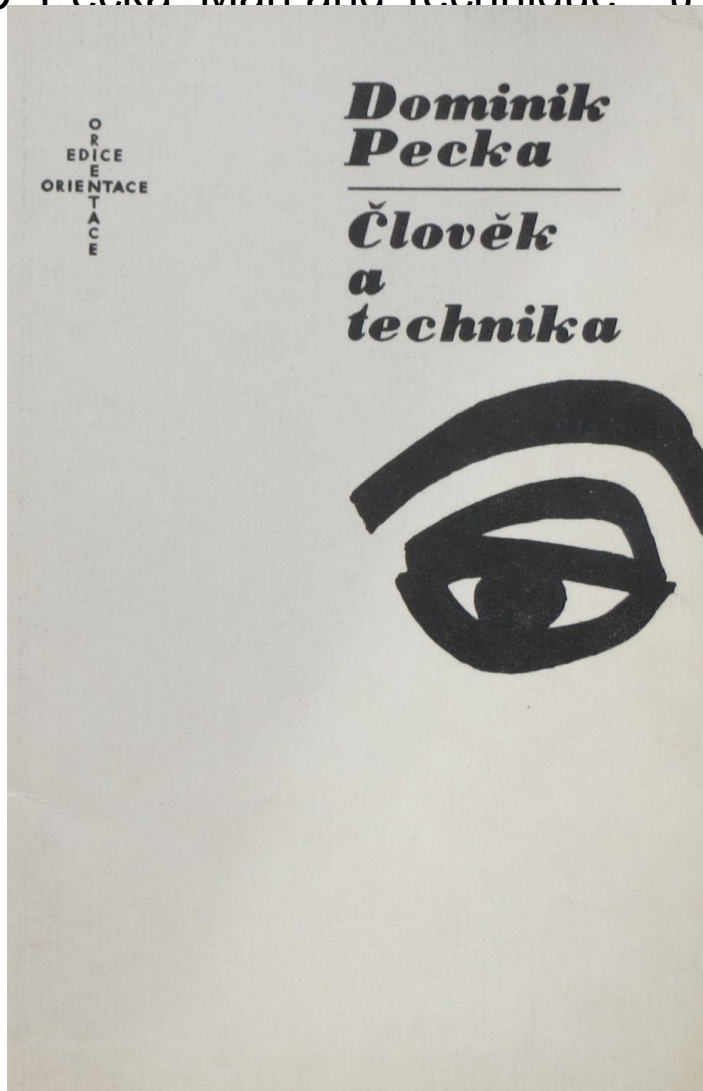
H. Demartini, Black and White Structure, 1965

E. Husserl, The Crisis of European Sciences and Transcendental Philosophy



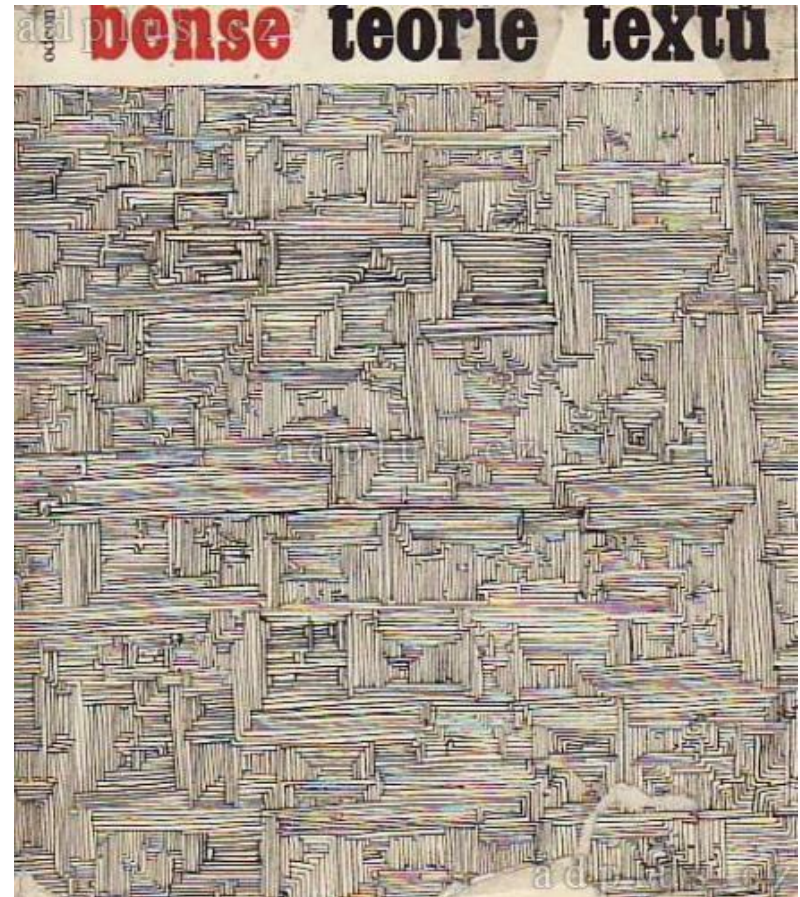
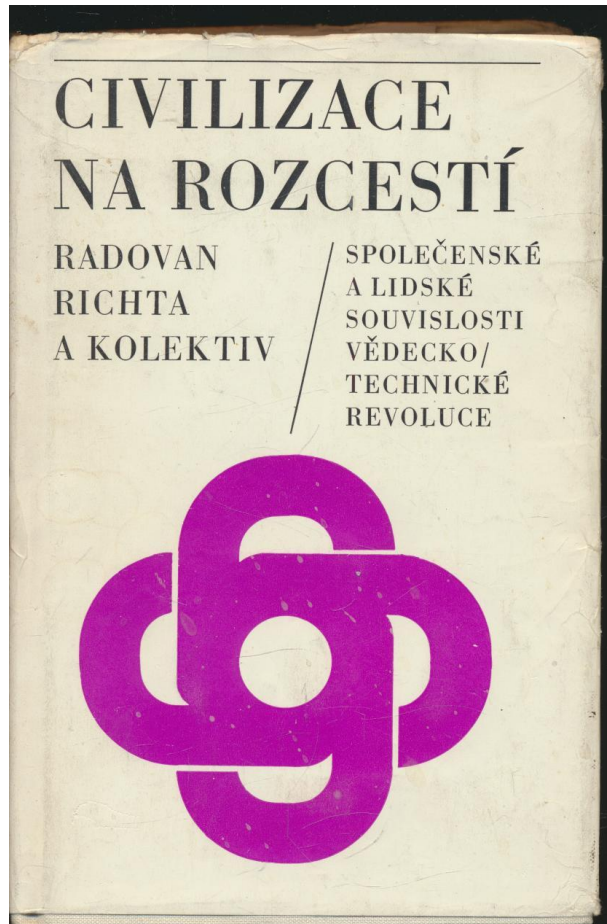
E. Husserl, The Crisis of European Sciences and Transcendental Philosophy

D. Pecka, Man and Technique – J. Šafařík



D. Pecka, Man and Technique – J. Šafařík, Man in the Machine Age

R. Richta, Civilization at the Crossroad – M. Bense, Theory of Texts



R. Richta, Civilization at the Crossroad – M. Bense, Theory of Texts



H. Demartini, Action in Landscape, 1968

- $Z_1^{(s)}$ = (třída všech tři krát tři komplexů znaků, které obsahují pouze značky Z_1^* – velké kroužky na obrázku 7)
 $Z_2^{(s)}$ = (odpovídající třída komplexů znaků s 1 až 5 znaky Z_2^*)
 $Z_3^{(s)}$ = (odpovídající třída komplexů znaků s nejméně 6 znaky Z_2^*).

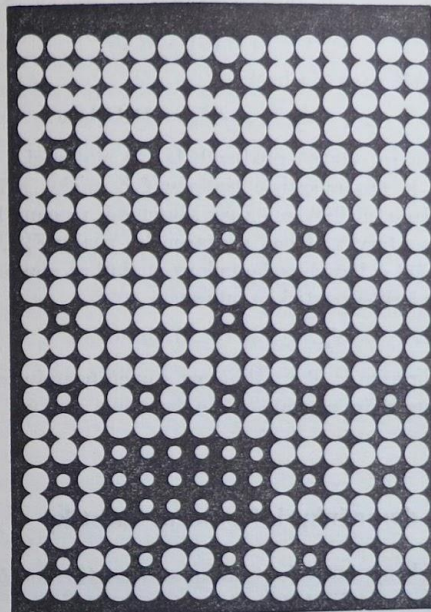


Obr. 7. Homomorfní zobrazení obrázku 6. Obrázek je konstruován z prvků téhož (binárního) nadřazeného znaku v témž uspořádání jako obrázek 6. Protože však zde – na rozdíl od obrázku 6 – je každý nadřazený znak reprezentován vždy stejným podřazeným znakem (Z_1 , popřípadě Z_{17}), nezachovává homomorfní zobrazení – na rozdíl od svého originálu 6 – více informace o repertoáru 18 různých bílých plošných prvků než o binárním repertoáru nadřazených znaků

Znak $Z_1^{(s)}$ reprezentujeme ryzím komplexem znaků Z_1^* , znak $Z_2^{(s)}$ jedním komplexem znaků s jedním znakem Z_2^* uprostřed a znak $Z_3^{(s)}$ ryzím komplexem znaků Z_2^* . Tím obdržíme z obrázku 7 obrázek 8 podle téhož principu, podle něhož jsme vytvořili obrázek 7 z obrázku 6. Na stupni nazírání n jsou obrázky 6, 7 a 8 ekvivalentní, jsou to variace na totéž „téma“, na též „tvar“. Máme-li zaujmout stupeň nazírání n , usnadníme si to tím, díváme-li se na obrázek z jisté vzdálenosti. Odpovídající schéma s četnostmi pro tento stupeň je pak vyjádřeno takto:

$$\begin{pmatrix} Z_1^{(s)} & Z_2^{(s)} & Z_3^{(s)} \\ 11 & 22 & 2 \end{pmatrix}$$

Podle tohoto schématu je informace J_n rovna 41,36 bitu (nadbytečnost na tomto stupni je 25,43 %). J_n je menší než K_k . (Přesvědčme se o tom, že si

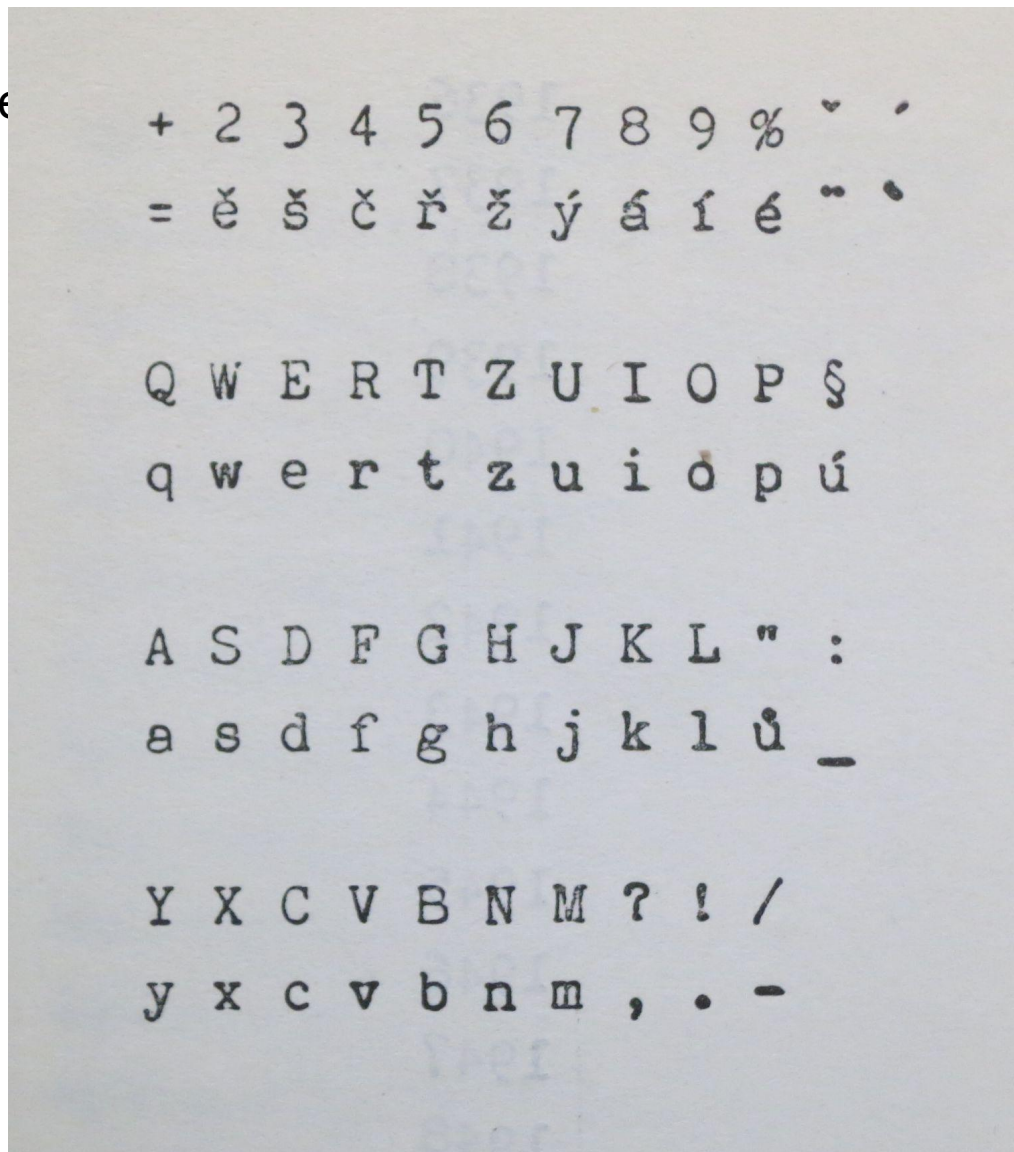


Obr. 8. Považujeme-li obrázek 7 za kombinaci 5 krát 7 čtvercových komplexů s vždy 3 krát 3 binárními znaky (nadřazenými vytvořením komplexu znaků), pak nalezneme 11 takových komplexů pouze s podřazenými znaky o velkých plochách, 2 s alespoň 6 podřazenými znaky o malých plochách a 22 jiných komplexů. Reprezentujeme-li každý z těchto tří tříd komplexů (nadřazenými vytvořením třídy znaků!) jistým jeho prvkem, pak tento obrázek vznikne homomorfním zobrazením z obrázku 7.

obrázek 8 můžeme představit se zavřenýma očima, když jsme se na něj bezprostředně předtím několik vteřin dívali. $Z C_0 = 0,5$ kromě toho plyne, že si můžeme asi během 80 vteřin osvojit obrázek v předvědomé paměti; můžeme jej tedy ještě reprodukovat po několika minutách, když prezenční čas již dávno uplynul!

Tím jsme našli relační repertoár pro výpočet estetické informace. Poněvadž v komplexu podřazených znaků Z má již být obsažena souhrnná infor-

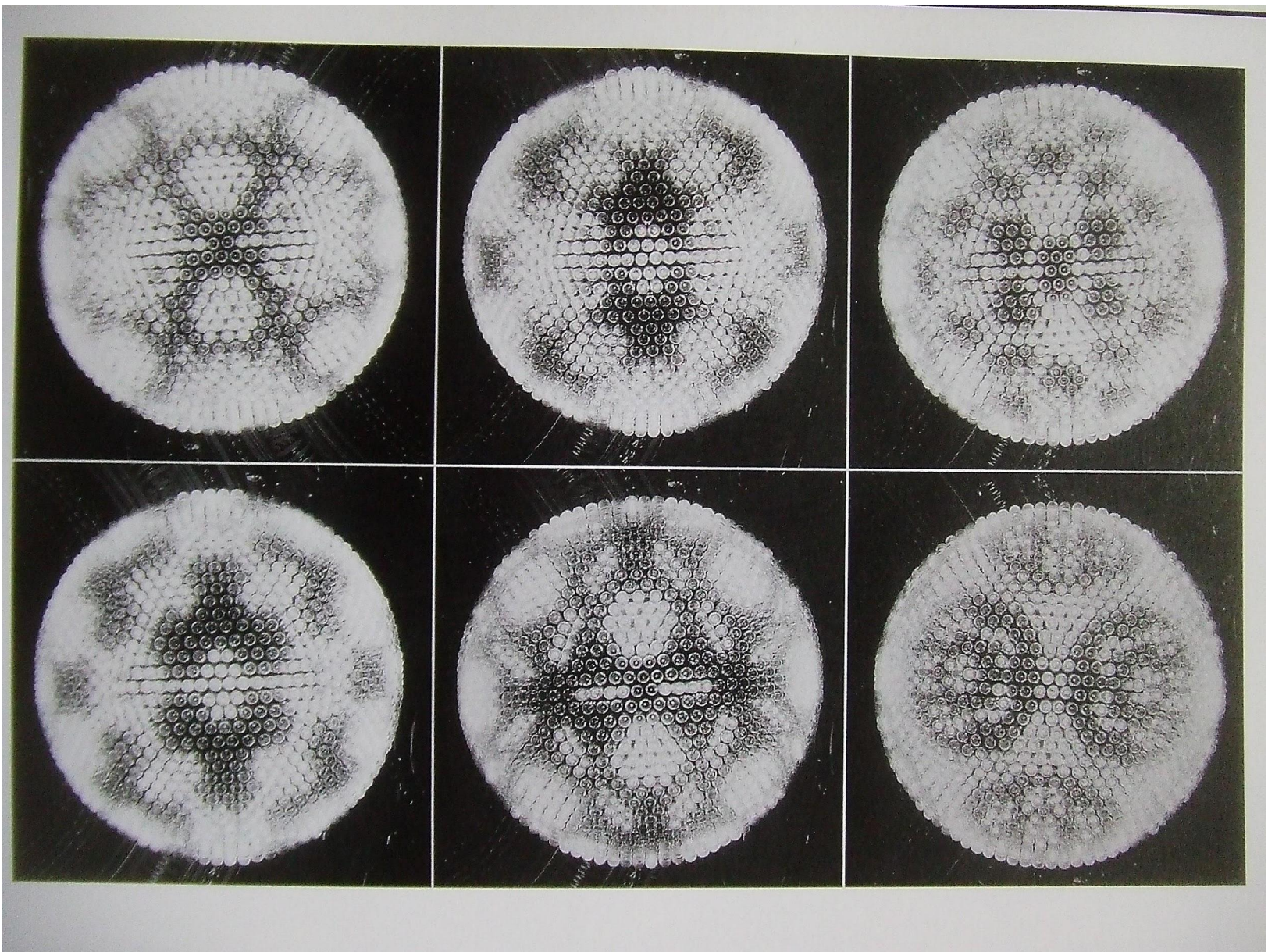
V. Havel



V. Havel, Start, 1964

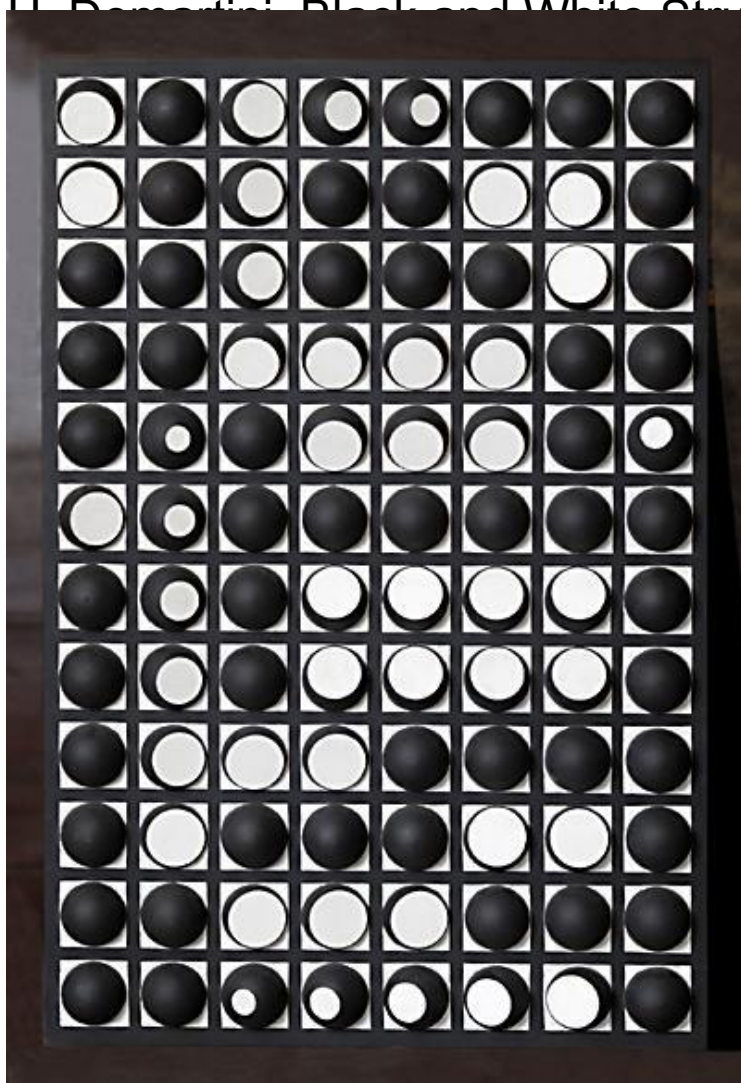
9%864901\$58300%%758%011\$32\$64%93019%42095\$3%20\$164\$
107%6\$4329%01923%4329%0110\$548%648\$3289010%7681003
%8536\$0 0%547%\$0198%54301789%54320\$98%76%0\$361
9\$4103% 8 16943%0\$90754319%1109%\$53877308%05219%4
816%%52 08659%0\$43219\$432%98016%7221444%21006\$
3%2%0\$045743%0\$7397%07540110%907641\$1%8532 17
10\$3379%29 89%0065\$63%32015\$4239991\$40\$ k 2%
%48763%0\$1 1 \$0158%7530\$68%139%7\$53201883 55
6\$699%3015 80%970%\$10%8497%011448%\$3%23901%0\$2
6649%01\$57%52182 77%3890\$876%4300%9219%4321%
5%947890\$2361179% o 2122\$69%08\$6419%32%088843\$710
037\$097%654320%81 1%3200\$5339%011069%5320\$1%
\$750%950\$9870%321019\$4829%0110%86\$432%2938\$8539%015
01773%63\$5%87063%084419\$3%2%%\$420%860%1\$741320005%
79%\$420%1%\$589%370%70\$730%530032%1%1\$117390%46619\$3
88%\$05290%478235\$ %40%830%169%\$2\$693%60%200\$111
1759%32100\$7\$421 v 1689%32%0\$45 9%32\$0%7418\$
33210%5\$4%321\$60 054987%5301% 8 01%84%0\$752
%1158%6320%\$85\$43210%754\$39%329916 1\$53908932\$5
010188\$3%8530%\$65\$32%590%1%489%0\$0963%210%70%42301
7%640\$9321%654%2100755%3%%\$5201\$528935%743%019\$2%
49%201%6430\$42109%759%3\$0%7520%110%%59%3\$7%4760105

V. Havel, Man, 1966

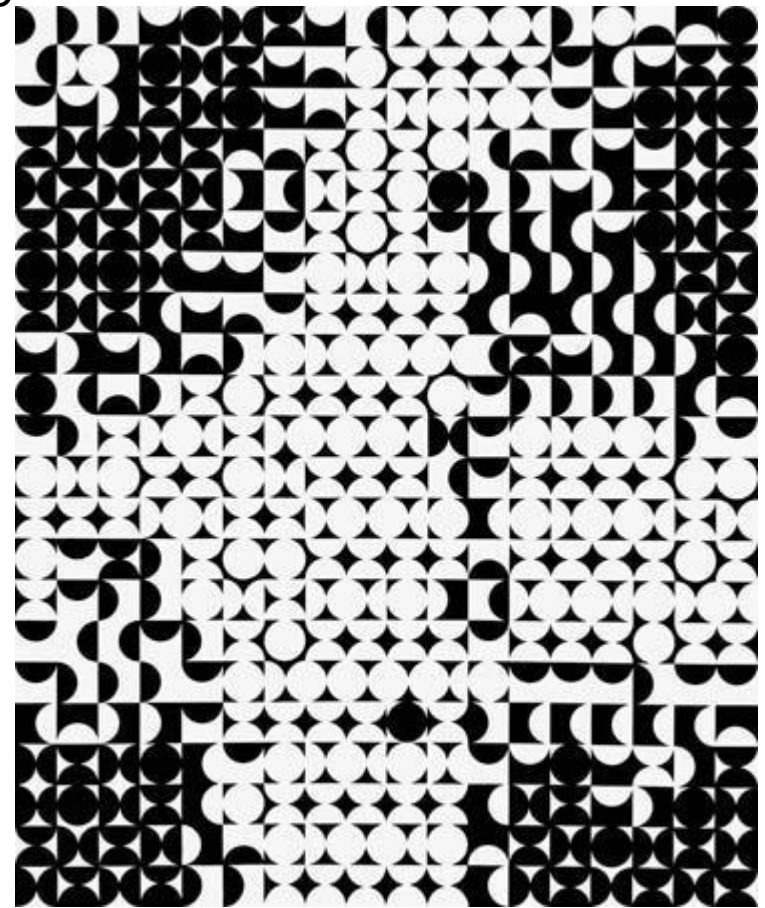


V. Cigler, Light object for SNT, 1967-72

H. Demartini, Black and White Structure, 1965



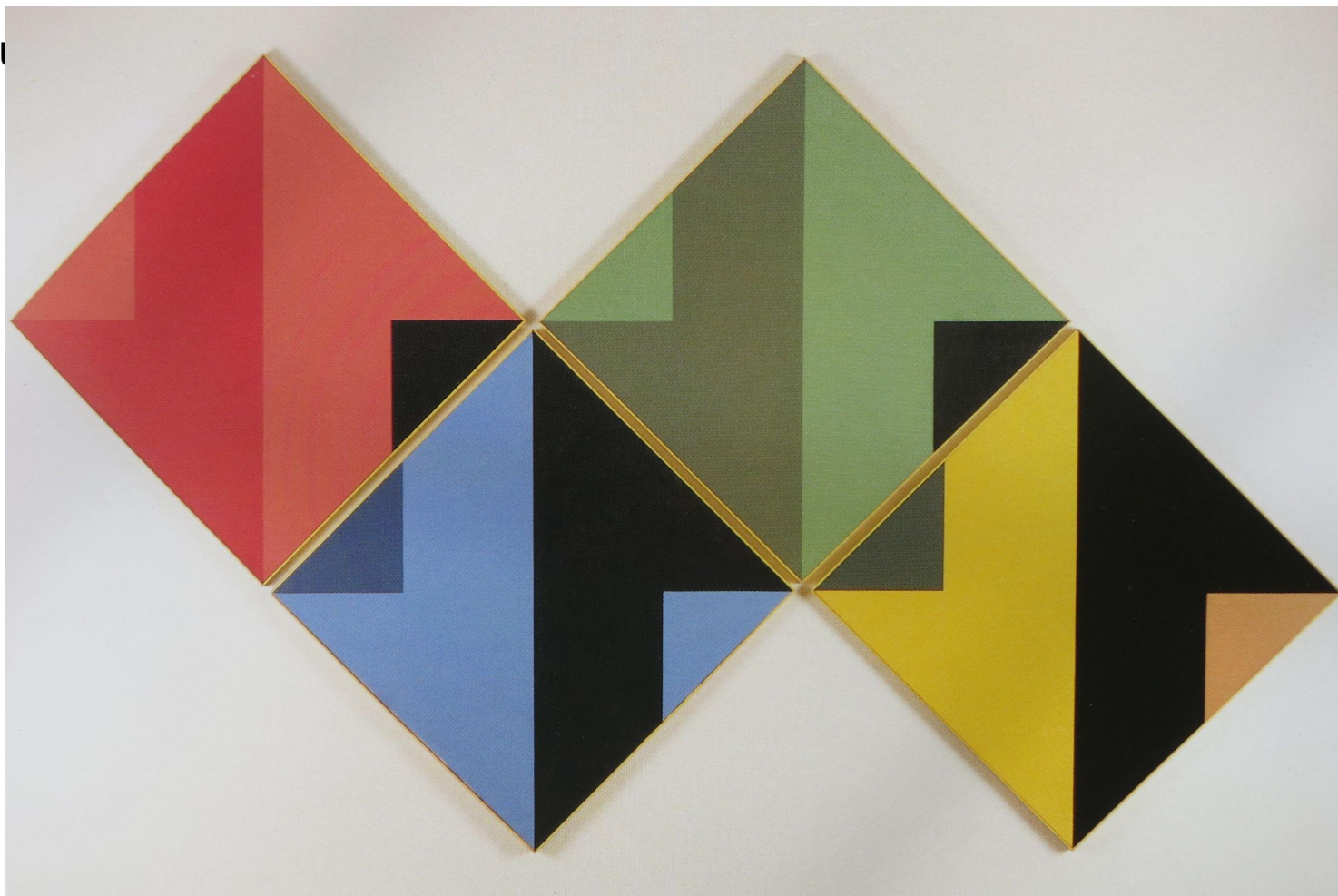
re, 1965



H. Demartini, Black and White Structure, 1965

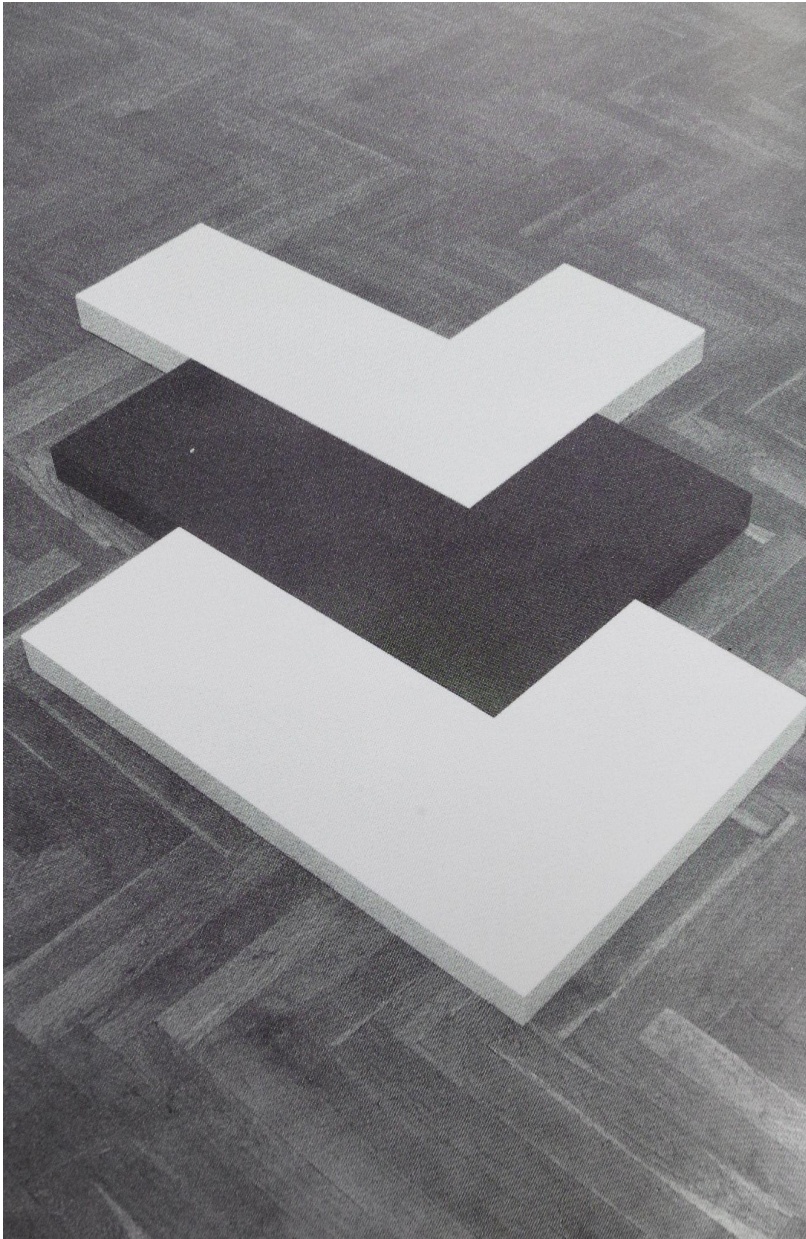
Z. Sýkora, Black and White Structure, 1965

J. K

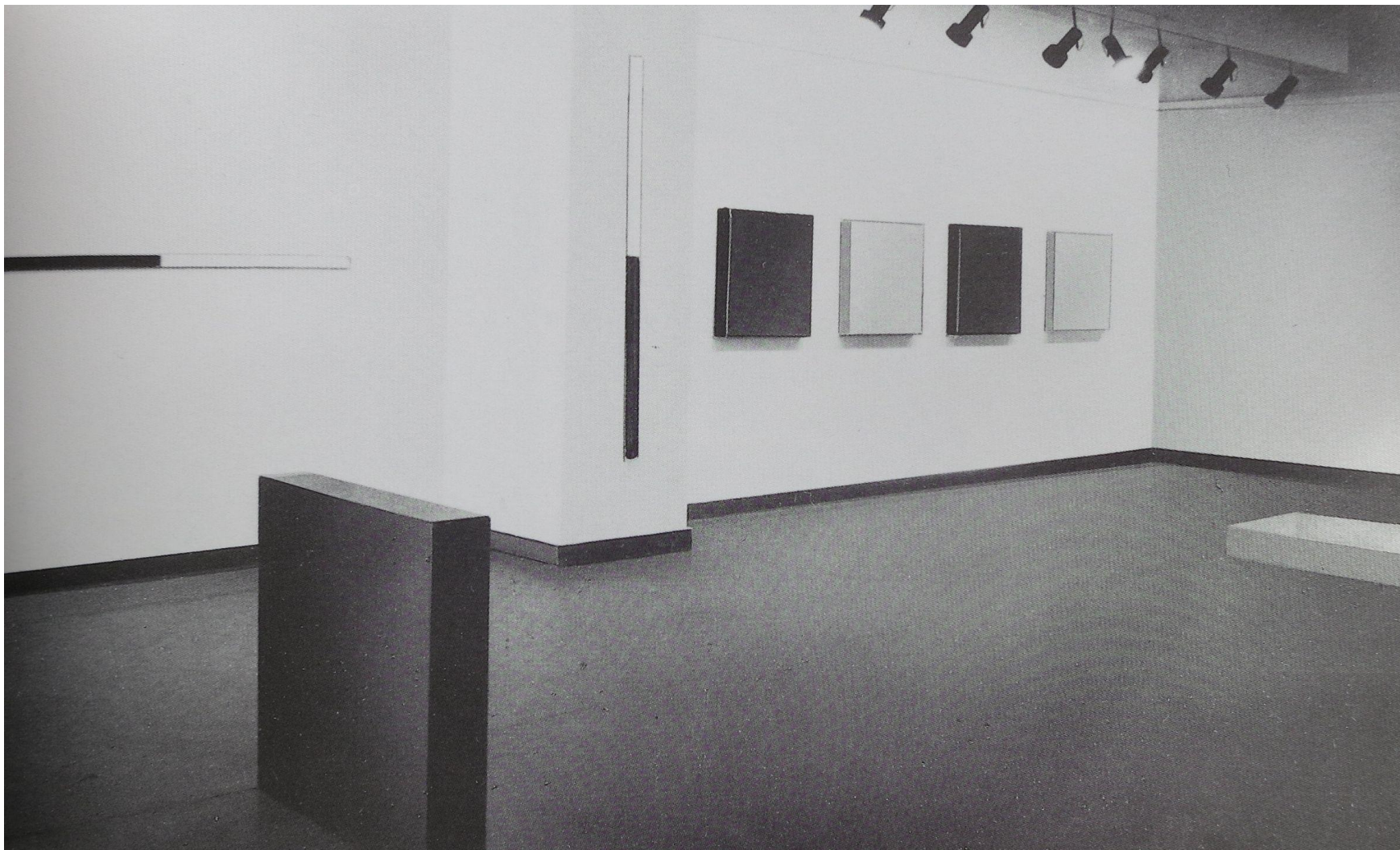


J. Kubíček, Variamobily, 1967

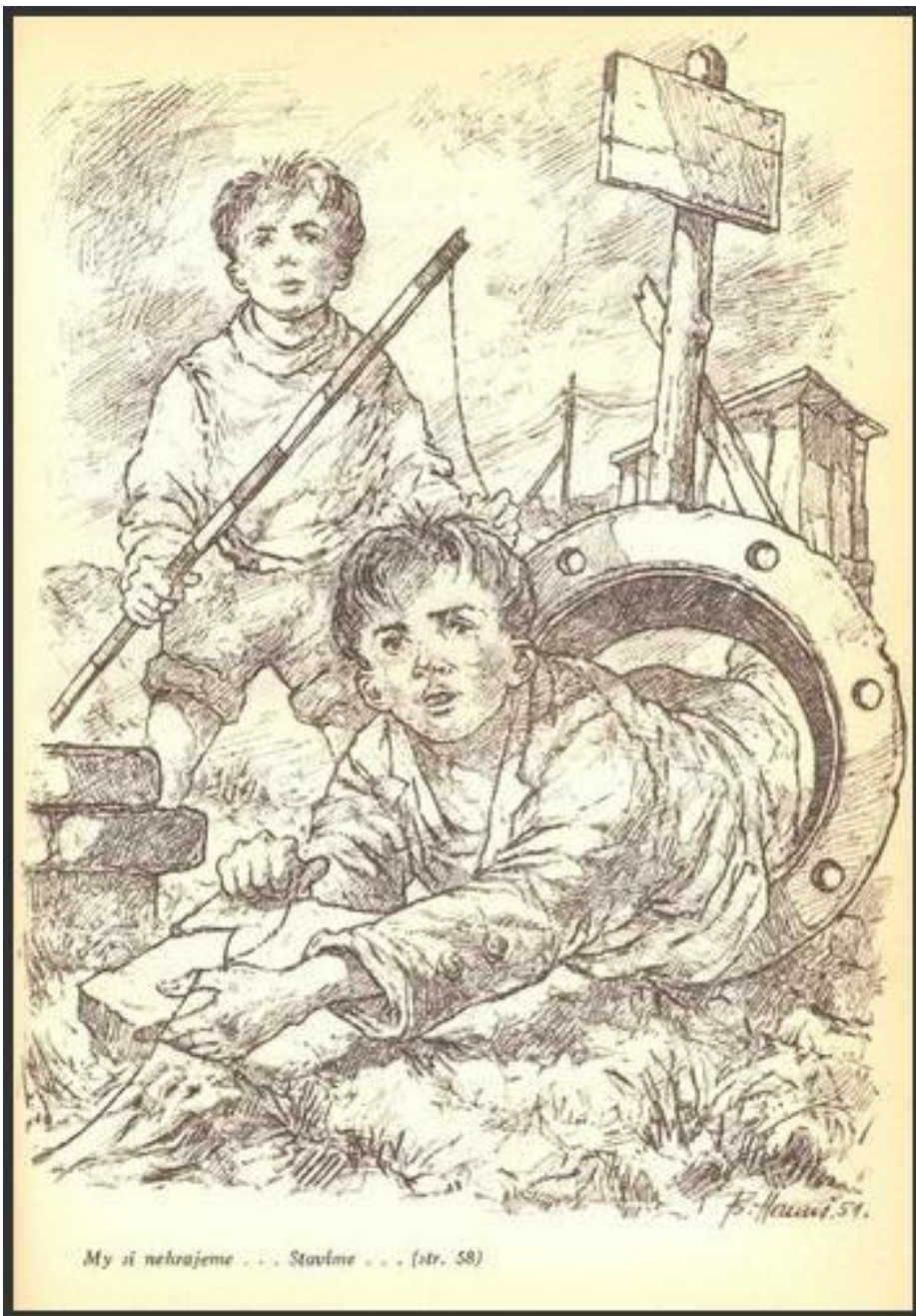
J.



J. Kubíček, Three L-Elements,
1968-69

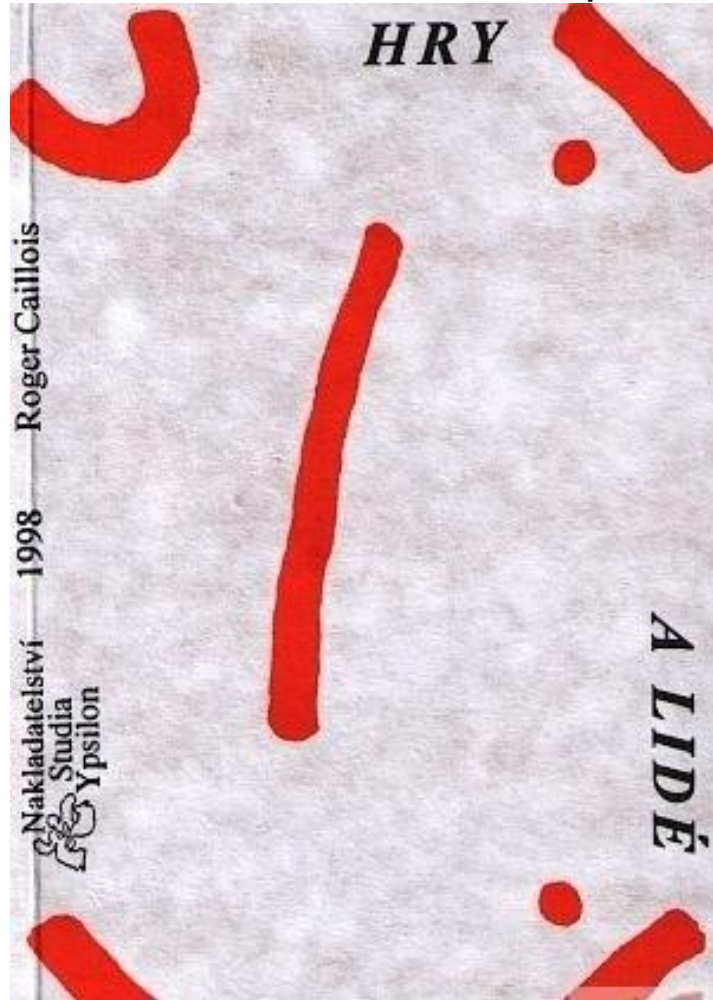


J. Kubíček, Václav Špála Gallery, 1969



My si nehrajeme . . . Stavíme . . . (str. 58)

R. Caillois, Games and People – E. Fink, Ga



R. Caillois, Games and People – E. Fink, Game as a Symbol of the World

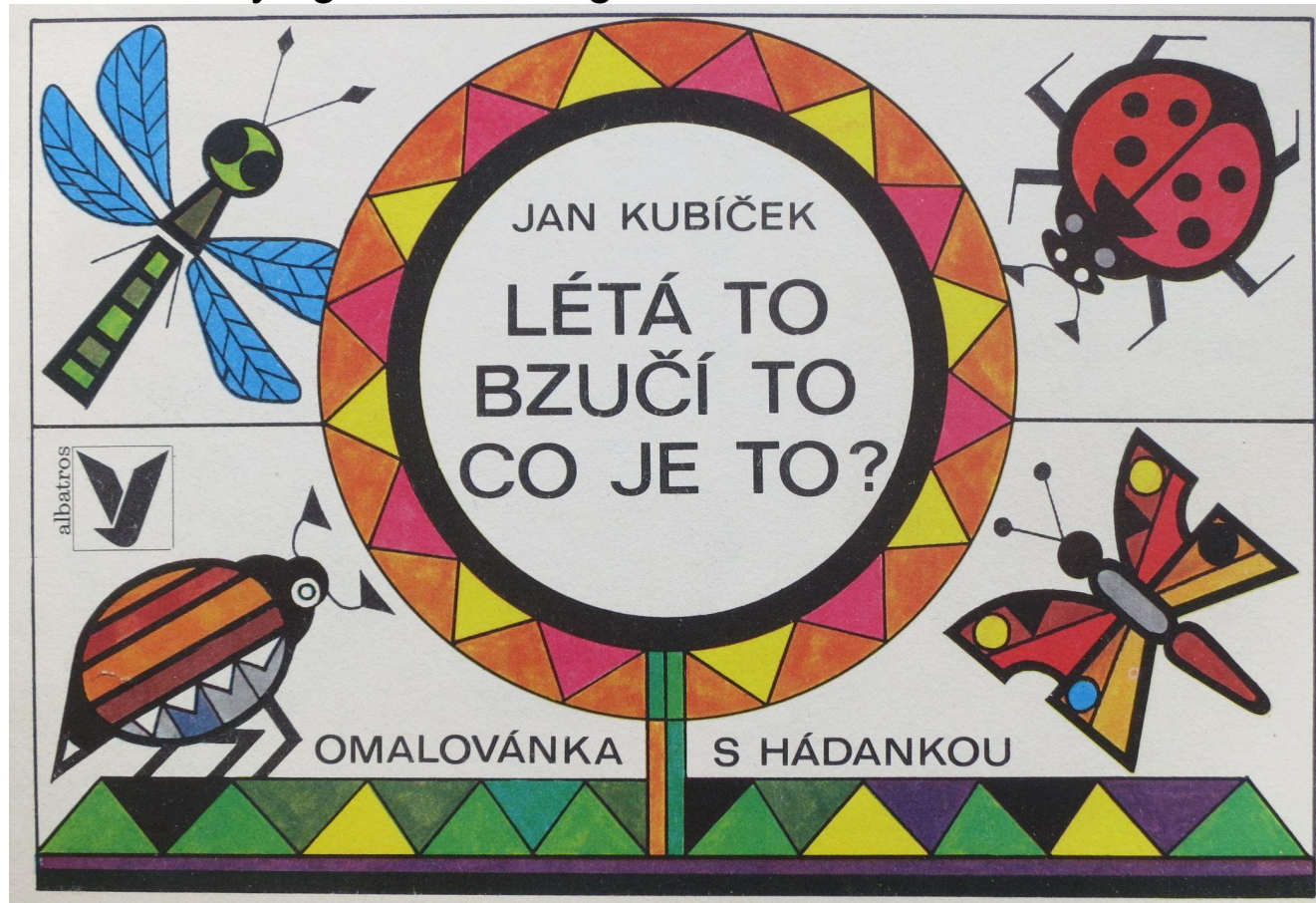
JOHAN HUIZINGA

homo ludens

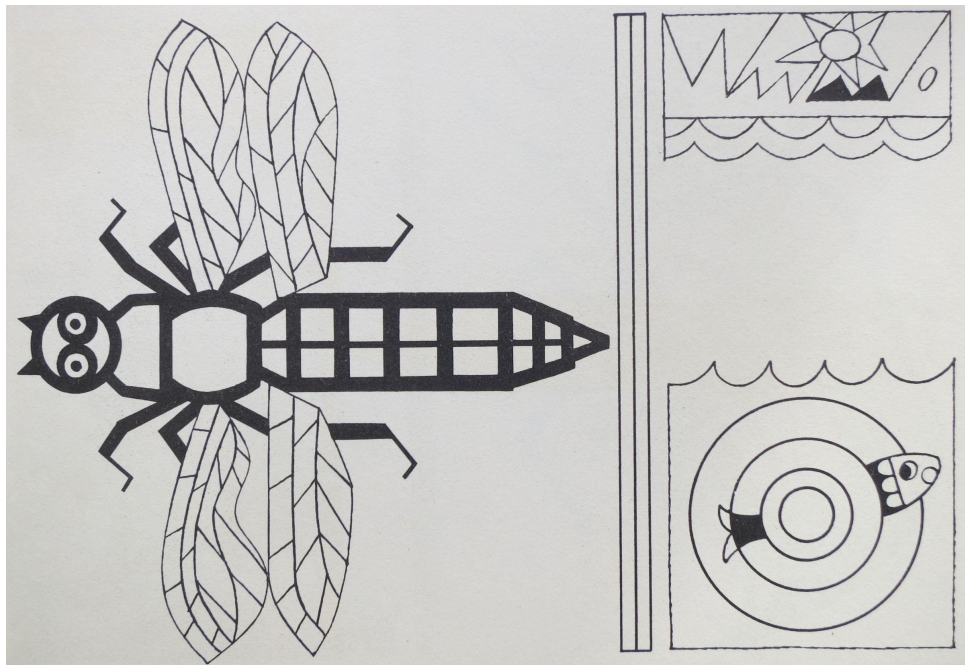
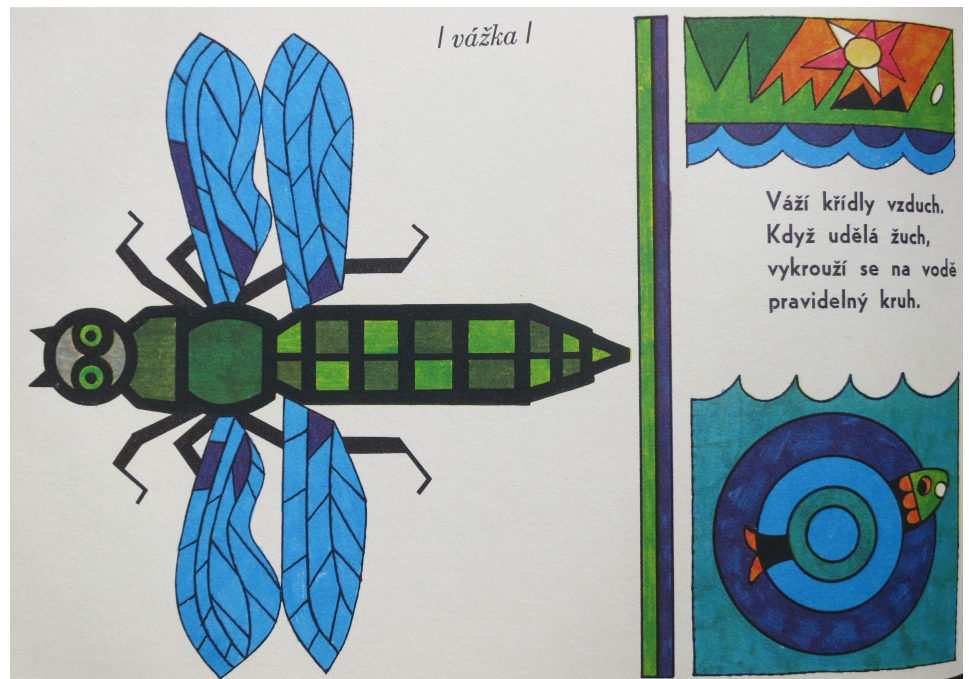
Hra je starší než kultura; at je totiž pojem kultury vymezen sebelepší, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát. Můžeme dokonce klidně říci, že lidská civilizace nepřijala k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. Zvířata si hrají právě tak jako lidé.

ypsilon

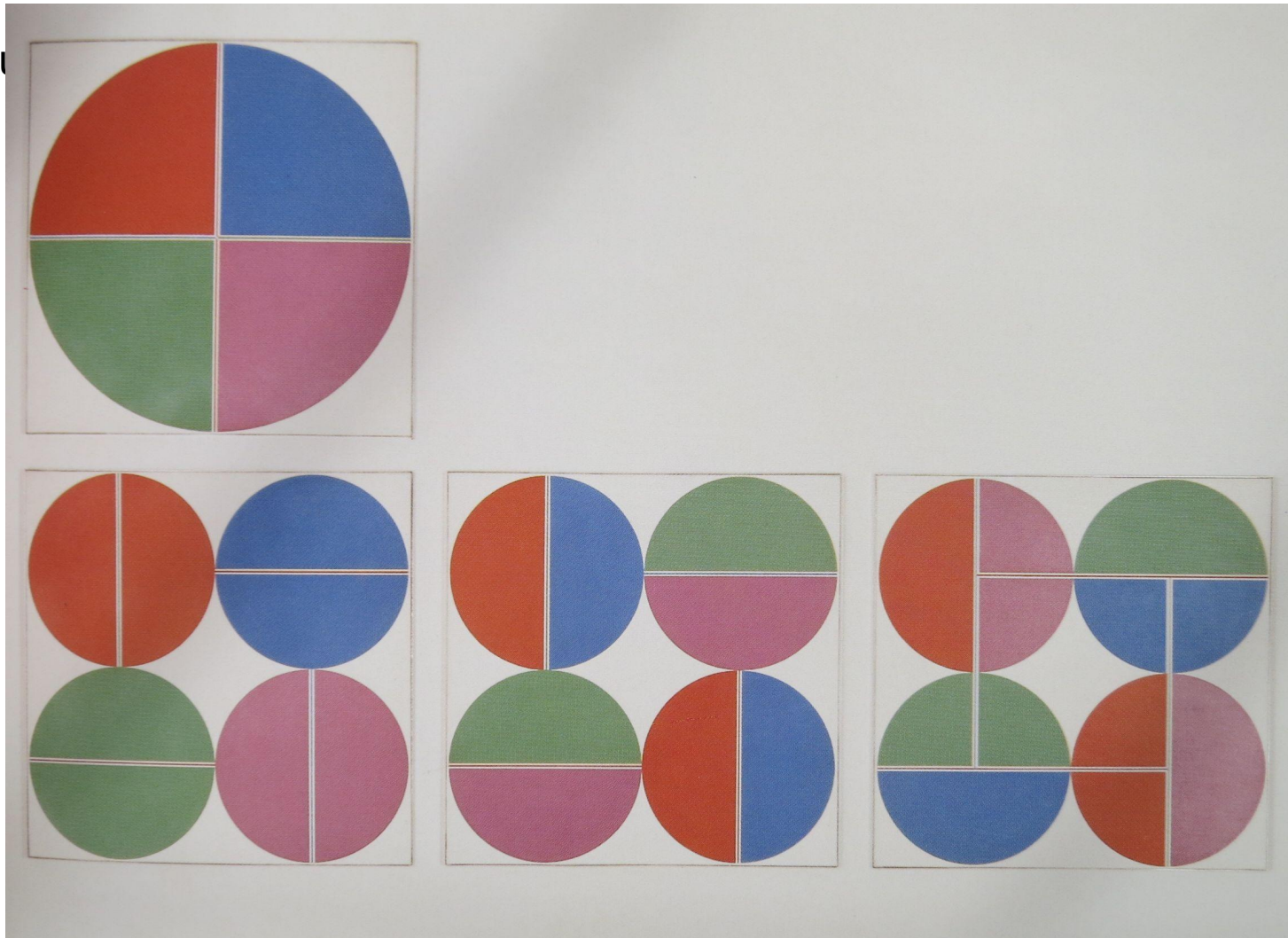
J. Kubíček, It is flying, it is buzzing, what is it?



J. Kubíček, It is flying, it is buzzing, what is it?



J. K



J. Kubíček, System with Circles