

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
Wydział Artystyczny
Instytut Sztuk Pięknych

Li Xu
The Hidden Graphic

Opis rozprawy doktorskiej

Promotor dr hab. Małgorzata Bałdyga-Nowakowska
Promotor pomocniczy dr Sebastian Smit

Lublin 2021

Spis treści

Spis treści	2
1. Wprowadzenie	3
2. The Hidden Graphic (Ukryta grafika).....	5
3. Wstępne badania	6
4. Praktyczne metody rozwiązywania problemu badawczego.....	9
4.1 Dwa wymiary — płaszczyzna.....	10
4.1.1 Powtórzenia.....	11
4.1.2 Stopniowa zmiana.....	30
4.1.3 Promienistość.....	41
4.1.4 Przestrzeń.....	47
4.2 Przestrzeń trójwymiarowa.....	64
4.3 Czwarty wymiar — czas.....	68
4.3.1 Dynamika.....	68
4.3.2 Interaktywność.....	71
5. Podsumowanie	79
6. Reprodukcje prac prezentowanych na wystawie	81

1. Wprowadzenie

Grafika jest istotnym i ważnym elementem moich prac. Od dawna badam różne możliwości wizualnej ekspresji grafiki. „Ukryta grafika” to ciekawe zjawisko wizualne, które znalazłem w trakcie poszukiwań artystycznych, które warto dalej zgłębiać. Dlatego poszukiwanie ukrytego znaczenia stało się moim tematem badawczym na tym etapie oraz dalsze pogłębienie i udoskonalenie moich badań w dziedzinie grafiki.

Głównymi problemami badawczymi jest zbadanie koncepcji ukrytej grafiki, jej zalet i funkcji, kompozycji wizualnej oraz sposobu poszerzenia przestrzeni ekspresji.

Podczas oglądania obrazu zmieniają się relacje odległości, ostrości i czytelności przedstawienia. Wiedząc o tym, wysnułem koncepcję „ukrytej grafiki”, która analizuje zalety i funkcje obrazu z perspektywy prac i widzów. W odpowiedzi na pytania dotyczące wizualnej reprezentacji „ukrytej grafiki” przedstawiłem badania i idee przestrzenno-czasowego myślenia w wymiarze płaszczyzny, przestrzeni i czasu oraz badanie przejawów „ukrytej grafiki” warstwa po warstwie z trzech poziomów: dwuwymiarowego, trójwymiarowego i czterowymiarowego. W ten sposób „ukryta grafika” zostanie wyświetlona w formie wszechstronnej i trójwymiarowej, a także zostanie pokazana poprzez przełamanie limitu czasu i przestrzeni.

W pierwszym etapie prace to głównie wydruki cyfrowe i badanie wizualnej formy dwuwymiarowej płaszczyzny. Starłem się stworzyć wizualny efekt magii z „ukrytą grafiką” poprzez zmianę ilości, rozmiaru, kierunku, gęstości, położenia, światła i odcienia podstawowej formy oraz ułożenie podstawowej formy w matrycy punktowej. Zacząłem tworzyć prace od podstawowej formy, od prostej do złożonej aranżacji. Jednocześnie połączyłem sposób komponowania, taki jak powtórzenie, stopniowa zmiana, grafika radialna, przestrzeń, aby wzbogacić efekt wizualny. Przeanalizowałem i podsumowałem, jak efekty wizualne wpływają na niejawny związek grafiki i wrażeń wizualnych widza.

W drugim etapie, opierając się na badaniach pierwszego etapu płaszczyzny dwuwymiarowej i z perspektywy przestrzeni fizycznej, badam trójwymiarową formę. Prace to głównie prace instalacyjne, ukazujące przestrzenność „ukrytej grafiki”. Sondowałem wpływ przezroczystych materiałów i kompozycji przestrzennej na proces oglądania i doświadczenie widza.

Na podstawie dwóch pierwszych etapów trzeci etap dodaje pojęcie czasu. Bada możliwości grafiki w czterowymiarowej przestrzeni w aspekcie interakcji i dynamiki.

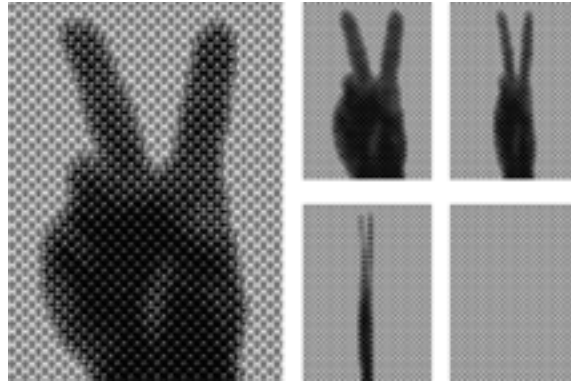
2. The Hidden Graphic (Ukryta grafika)

Metoda wyrażenia ukrytej grafiki polega na tym, że podstawowa grafika zostanie użyta jako jednostka początkowa, a następnie zostanie przeniesiona i skopiowana. Dwa lub więcej kształtów w różnych rozmiarach można uzyskać poprzez ułożenie matrycy punktowej ze zmianą gęstości, rozmiaru, kierunku, położenia oraz światła i odcienia podstawowej jednostki graficznej. Regularne zmiany rozmieszczenia matryc punktowych sprawiają, że obraz nabiera wizualnego rytmu i ruchu. Tworzy i uzyskuje zmienny efekt wizualny w zależności od miejsca i odległości z jakiej jest oglądany. Z analizą relacji między całym obrazem, a częścią podstawowej jednostki graficznej oraz w oparciu o regułę wizualną — celem jest zobaczenie ukrytych wzorów. Widz może odbierać cały obraz z części podstawowej jednostki graficznej i obserwować część z całego obrazu. Widzowie mogą przechwytywać informacje graficzne, które są trudne do zobaczenia. „Niewidzialność” grafiki może zainspirować widza do myślenia i aktywnej mobilizacji wyobraźni. „Niewidzialność” grafiki pozwala widzowi czerpać przyjemność z odkrywania i uzyskać więcej informacji. „Niewidzialność” łamie wrodzoną formę wykresu i sprawia, że jedna lub więcej grafik istnieje w tym samym czasie. Ten wyjątkowy sposób prezentacji wizualnej umożliwia widzowi doświadczanie specjalnych bodźców w siatkówce, wyzwala pozytywne myślenie, pobudza wyobraźnię i daje przyjemne doznania artystyczne. Jednocześnie może również zwiększyć atrakcyjność artystyczną grafiki, co może wzmocnić cechy motywu, które chcemy podkreślić, w kierunku tego wyjątkowego efektu wizualnego, a następnie nadać nowe znaczenie.

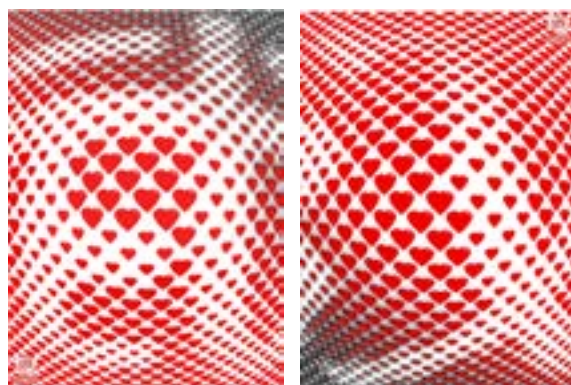
3. Wstępne badania

W ostatnich latach zacząłem tworzyć grafiki z różnych elementów wizualnych: punkty, linie i płaszczyzny, kolor, materiały, techniki druku. Zbadałem również różne możliwości wizualnej ekspresji tego obrazu z powyższych perspektyw. Ukryta grafika to ciekawe zjawisko w toku ćwiczeń graficznych. Moja idea graficzna bierze się z wrażenia, z chwil kiedy podziwiam obiekty. Oglądając dzieło sztuki często skupiamy się na kształcie i wrażeniu pracy, gdy patrzymy na dzieło z daleka, więc w tym przypadku uzyskamy ogólne odczucie. Zaś przeciwnie, zbliżając się do obiektu, zwracamy większą uwagę na szczegóły i treść pracy oraz uzyskujemy niewielkie częściowe wrażenia wizualne. Takie podejście dało mi to pewien rodzaj filozoficznego myślenia o relacji między detalem a całością, dużymi i małymi elementami, zarysami i szczegółami, dalekimi i bliskimi. Dwoistość rzeczy jest zjawiskiem uniwersalnym na świecie. Ukazanie cechy dwoistości byłoby znaczące, gdybyśmy potrafili zintegrować myślenie filozoficzne z formą wyrazu graficznego. Zacząłem więc próbować wizualnych eksploracji graficznych, które posiadają tę ukrytą cechę.

„After Victory” to seria prac, które stworzyłem, kiedy zacząłem eksperymentować z ukrytą grafiką. W pierwszej pracy obraz składa się z gestu zwycięstwa poprzez powtórzenie podstawowej grafiki, jaką jest czaszka. Patrząc z daleka, pierwszą rzeczą, którą ludzie widzą, jest znak zwycięstwa. Czaszka jest w nim ukryta i można ją znaleźć dopiero, gdy podejdziesz bliżej. Gdy to się stanie, gest zwycięstwa znika, pozostawiając czaszkę i skrzyżowane kości. Jak pokazałem w tej serii prac, czaszka powoli „pochłania” rękę zwycięstwa i właśnie to wyraża, że groźba śmierci nie zniknęła. Rany psychiczne ludzi będą trwać długo i będą nieusuwalne, gdy zniknie radość ze zwycięstwa w wojnie. Seria 5 prac umieszczonych razem, co sprawia, że ludzie czują zanik, upadek triumfu. Grafika w tym wypadku staje się nośnikiem idei.



Grafika „Full Of Love” została zakwalifikowana do udziału w Wuhan „2020 Fighting Against Covid-19 Poster Exhibition” podczas epidemii. Praca oparta jest na wzorcu miłosnym, w naturalny sposób składa się z dwóch grafik: „Wu (武)” i „Han (汉)” by w układzie „dot matrix” z kombinacją perspektywy, rozmiaru i gęstości. Nazwę Wuhan tworzą dwa chińskie znaki: 武 (odważny i wojowniczy) i 汉 (człowiek plemienia Han, chińczyk). Patrząc na nie oddzielnie, widać pierwiastek miłości i niebezpieczeństwa. Rosnąca moc miłości wciska wirusa w róg obrazu, co daje wskazówkę że miłość rośnie, ale wirus maleje. To również był temat zwycięstwa Wuhan. Praca próbuje stworzyć wrażenie przestronności na dwuwymiarowej płaszczyźnie poprzez zmianę rozmiaru i gęstości, co sprawia, że obraz tworzy wrażenie wypukłego, dając efekt wizualny ruchu.

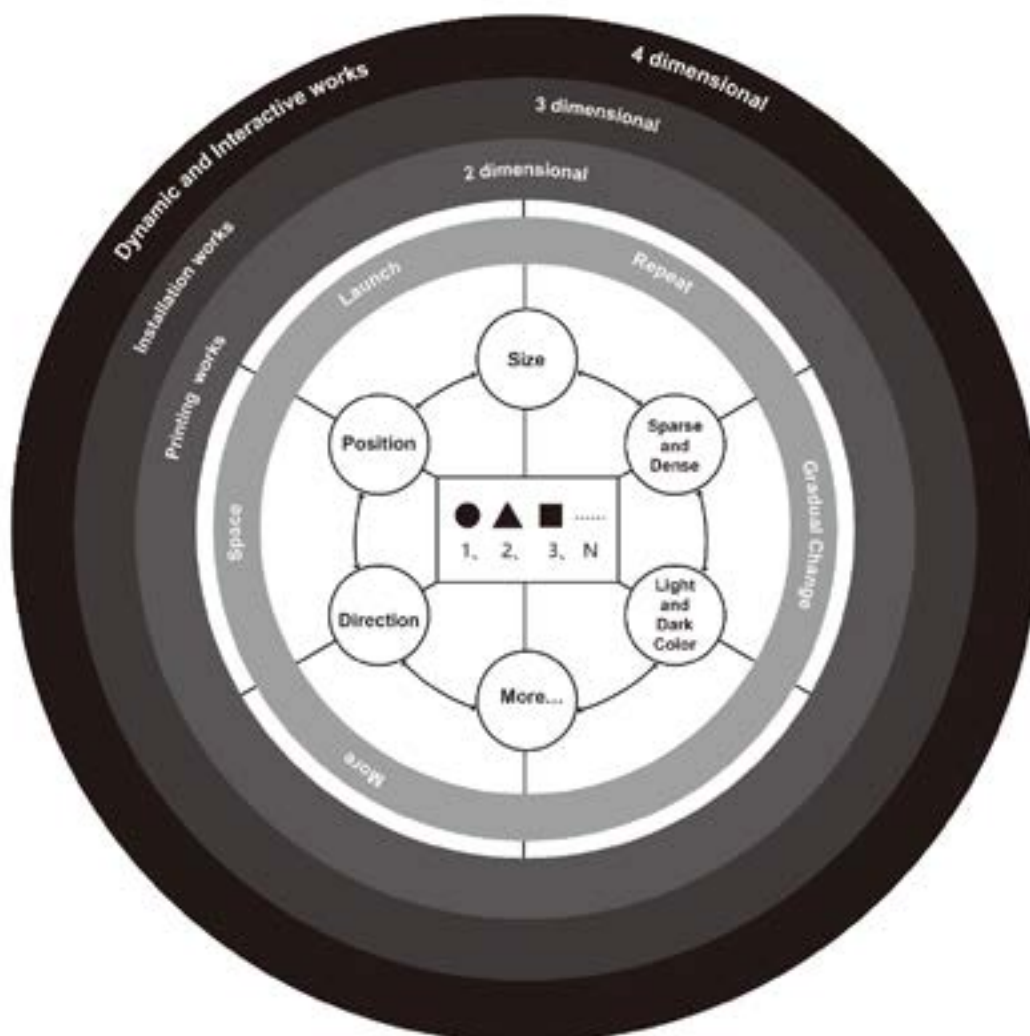


Koncepcja „Hidden graphics” w moich wczesnych pracach, oparta na figurze płaskiej, jest wstępną eksploracją i ćwiczeniem wizualnej ekspresji grafiki. W związku z tym zgromadziłem pewne doświadczenie w zakresie rozmiaru, gęstości i układu kolorystycznego grafiki, co również położyło podwaliny pod

dalsze badania. Jednak prace wstępne ograniczają się jedynie do praktyki w dwuwymiarowej kompozycji, a kompletny system badawczy nie został jeszcze utworzony. Dlatego w kolejnej fazie moich badań będę nadal badać możliwości „ukrytej grafiki”. Badania te zostaną zainicjowane najprostszymi zmianami od 1 do 2 i będą stopniowo wchodzić w głąb zmian od 1 do 3. Może również nieustannie wywoływać zmiany od 1 do N i stale rozszerzać przestrzeń ekspresji wizualnej.



4. Praktyczne metody rozwiązywania problemu badawczego

W moich poprzednich pracach przeprowadziłem wstępne praktyczne zgłębianie wizualnej formy ukrytej grafiki. Dążąc do pytania, jak „ukryta grafika” może poszerzyć swoją przestrzeń ekspresji, zaproponowałem koncepcje badawcze wymiarów czasoprzestrzennych, myśląc w wymiarach płaszczyzny, przestrzeni i czasu. Aby zbadać wyrażenia „ukrytej grafiki” warstwa po warstwie z trzech poziomów dwuwymiarowych, trójwymiarowych i czterowymiarowych oraz wyświetlić ukrytą grafikę we wszechstronny, trójwymiarowy sposób, przełamując ograniczenia czas i przestrzeń.



4.1 Dwa wymiary – płaszczyzna

Na wczesnym etapie moja eksploracja „ukrytej grafiki” opierała się na badaniach nad płaszczyzną graficzną, która skupiała się na chińskich znakach. Dlatego w pierwszym stadium tworzenia pracy kontynuowałem dotychczasowe badania i analizę graficzną chińskich znaków. Na tym etapie wybrałem postać żeńską (女 nu) i męską (男 nan). Te dwa słowa to piktogramy o wyraźnych cechach graficznych, intuicyjnie przekazują przesłanie mężczyzn uprawiających rolę (znak 男 składa się ze znaku-pierwiastka tian 田 czyli pole, oraz li 力 czyli siła) i kobiet tkających poprzez wizualną formę w inskrypcjach z kości wróżebnych.

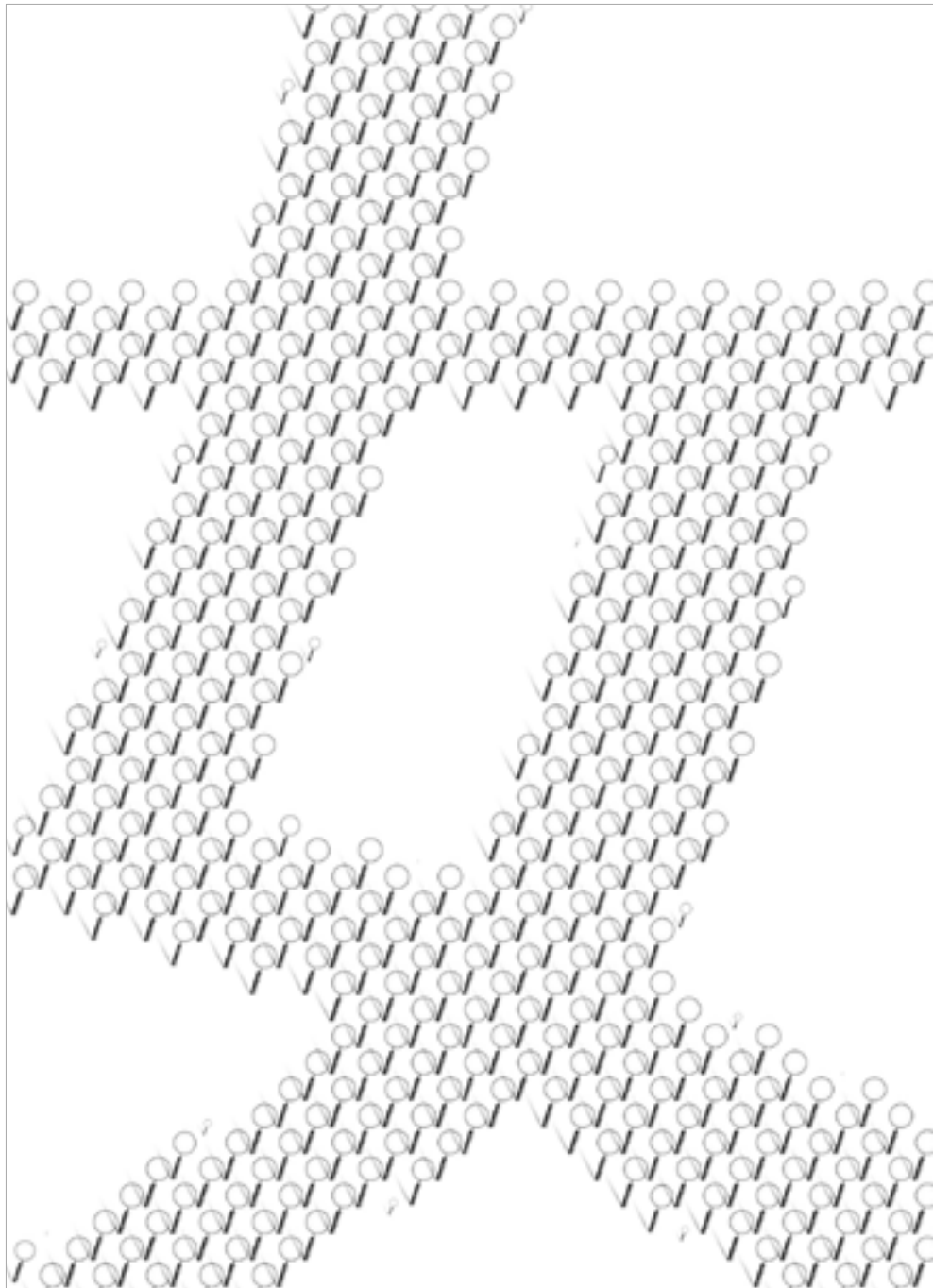
(Kobieta /女  Mężczyzna /男 ) Odzwierciedla podział pracy między mężczyznami i kobietami w tradycyjnym społeczeństwie. Poprawa produktywności, mobilności i otwartości we współczesnym społeczeństwie zmieniła ten wzorzec podziału pracy ze względu na płeć. Dziś tempo życia rośnie, walka o życie jest coraz bardziej konkurencyjna, wraz ze zmianą stosunków społecznych. To sprawia, że coraz bardziej widoczny jest problem współczesnych, takich jak praca, rodzina, zdrowie. Ludzie są również pod coraz większą presją. W porównaniu z tradycyjnym społeczeństwem, mężczyźni i kobiety stają przed bardziej złożonymi problemami społecznymi we współczesnym społeczeństwie. Źródła problemów są również bardziej zróżnicowane. Postać żeńska (女) i postać męska (男) powinny zawierać więcej informacji. Dlatego przeprowadziłem analizę graficzną tych dwóch chińskich znaków. Pokazuje aktualne warunki życia i problemy społeczne, z którymi borykają się mężczyźni i kobiety w graficznym języku, który przyciąga uwagę i myśli. Konstrukcja postaci żeńskiej (女) jest prosta, składa się tylko z 3 kresek (pierwsza kreska to apostrof. Druga kreska jest skierowana w lewo, a trzecia jest pozioma). Te pociągnięcia postaci żeńskiej (女) ukształtowane poprzecznie romb, postać męska (男) jest bardziej złożona i składa się z kwadratu zbudowanego za pomocą 6 kresek. Te dwie postacie mają estetyczne odczucie swoich form, a tworzona przez nie kompozycja obrazu jest stabilna i żywa, co

daje poczucie równowagi, dlatego jako główną postać pracy wybrałem postać kobiecą (女) i postać męską (男) i umieściłem je na pełnym obrazie jako główną ramę kompozycji pracy. Po ustaleniu kadru zdecydowałem się użyć jednego lub więcej powiązanych obrazów jako podstawowego typu zgodnie z treścią każdej pracy i uformowałem postacie kobiece o różnych kształtach poprzez matrycę ze zmianą rozmiaru, pozycji, kierunku, gęstości, metody komponowania, gradacji przestrzeni. Stworzyłem w ten sposób różne formy postaci żeńskiej (女) i męskiej (男), aby zbadać zawartość wizualnej reprezentacji „ukrytej grafiki”.

4.1.1 Powtórzenia

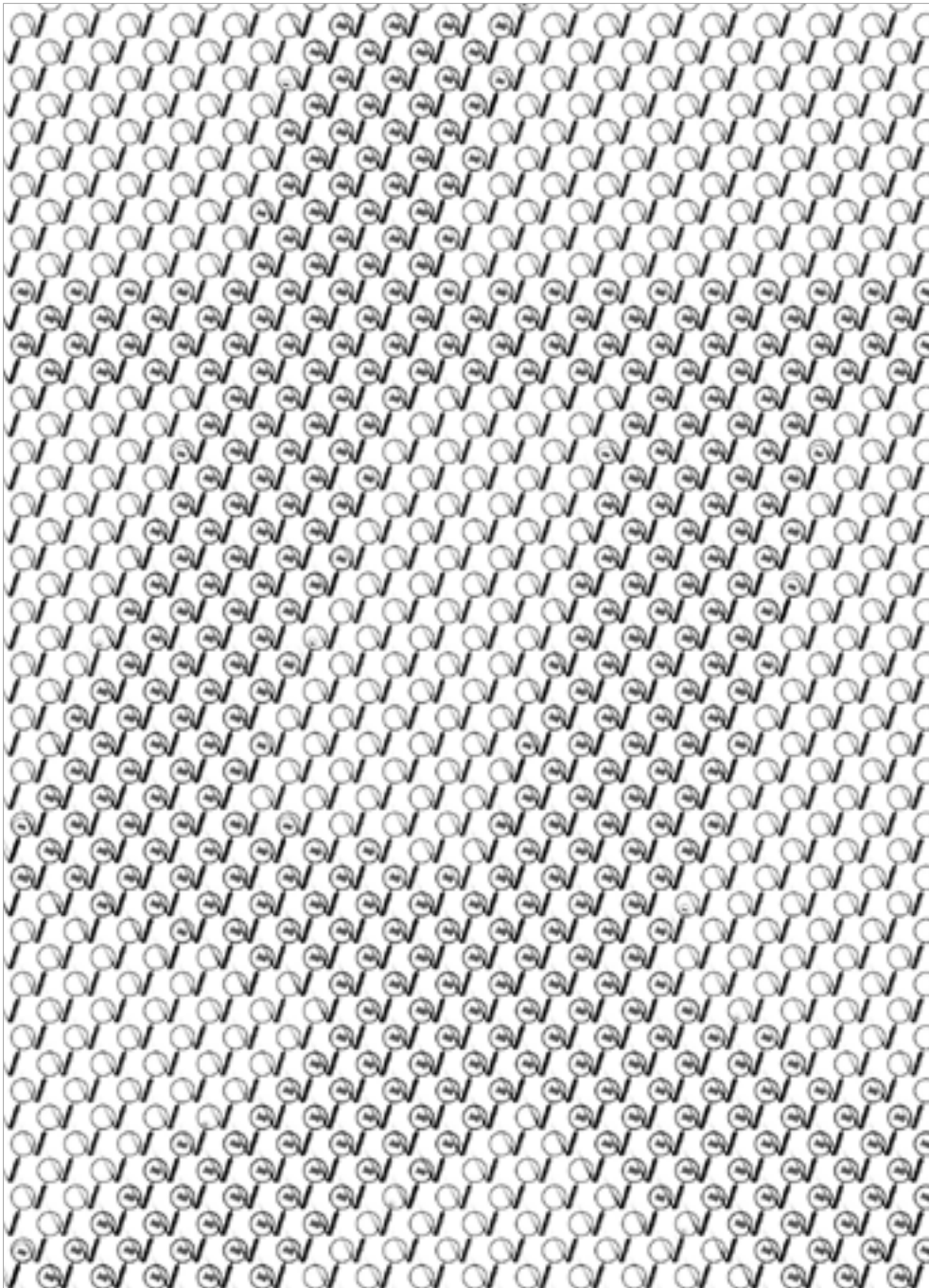
Mówiąc najprościej, powtarzanie polega na mnożeniu podstawowego wzoru (typu komórki) w punkcie na płaszczyźnie, tworząc regularny układ i jest to najprostsza metoda kompozycji. Jeśli podstawowe jednostki są układane regularnie i wielokrotnie w celu utworzenia nowego wzoru, daje to dwa wzory o różnych rozmiarach. Ukryta figura składa się z permutacji i kombinacji matrycy punktowej. Powtórzenie jest najbardziej podstawową formą ułożenia matrycy punktowej. Dlatego najpierw przeprowadziłem kilka wizualnych eksperymentów, które dotyczą permutacji z powtórzeniami.

Na il. 1 szkło powiększające jako podstawowy wzór jest powtarzalnie i ciasno ułożone wzdłuż kreski chińskiej postaci żeńskiej (女), uzyskując w ten sposób efekt wizualny dwóch różnych kształtów. Pierwszą rzeczą, którą obserwujemy, jest szkło powiększające, a postać kobieca wydaje się ukrywać, gdy przyjrzymy się jej bliżej. Kiedy spojrzeć na to z daleka, najpierw da się zobaczyć kobiecą postać, a małe szkło powiększające jest ukryte. Wprawdzie ta prosta aranżacja stanowi podstawową „ukrytą formę”, ale efekty wizualne są monotonne i mało wyraziste ze względu na prostotę układu.



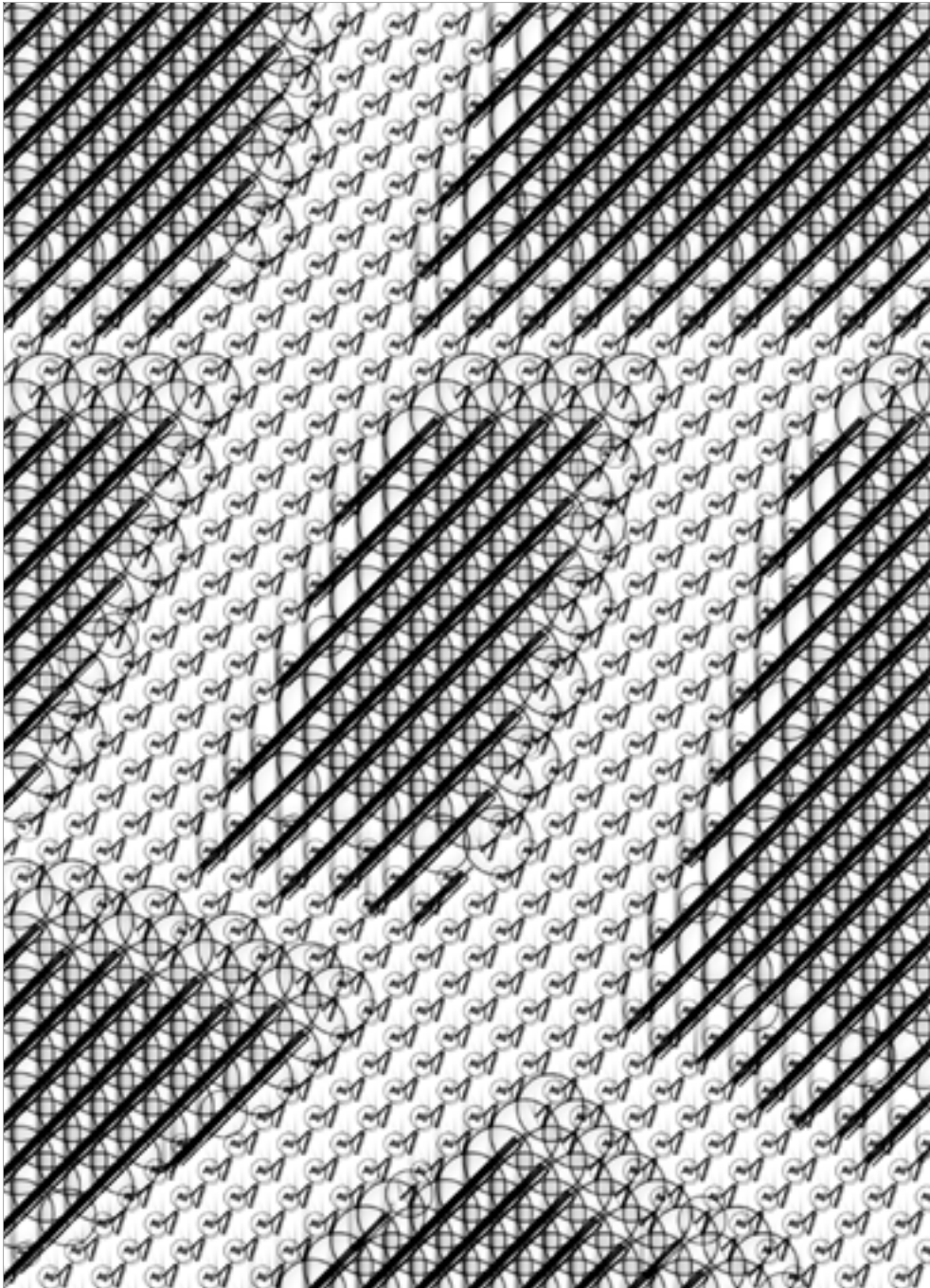
II. 1

Ilustracja 2 prezentuje wychodzenie poza ramę kształtu kroju pisma postaci kobiecej (女). Szkló powiększające jest nadal ujęte w liczbie mnogiej w linii prostej i zakrywa cały obraz. Podstawowa postać staje się lupą ze słowem „Job” w obszarze kresek kobiecej (女) postaci, tak więc kontur ukrytej kobiecej postaci jest uformowany naturalnie. Podstawowy wzór obrazu został zmieniony z 1 na 2. To sprawia, że subtelna różnica między dwoma podstawowymi wzorami jest bardziej ukryta, a efekt wizualny obrazu jest również wypukły.



II. 2

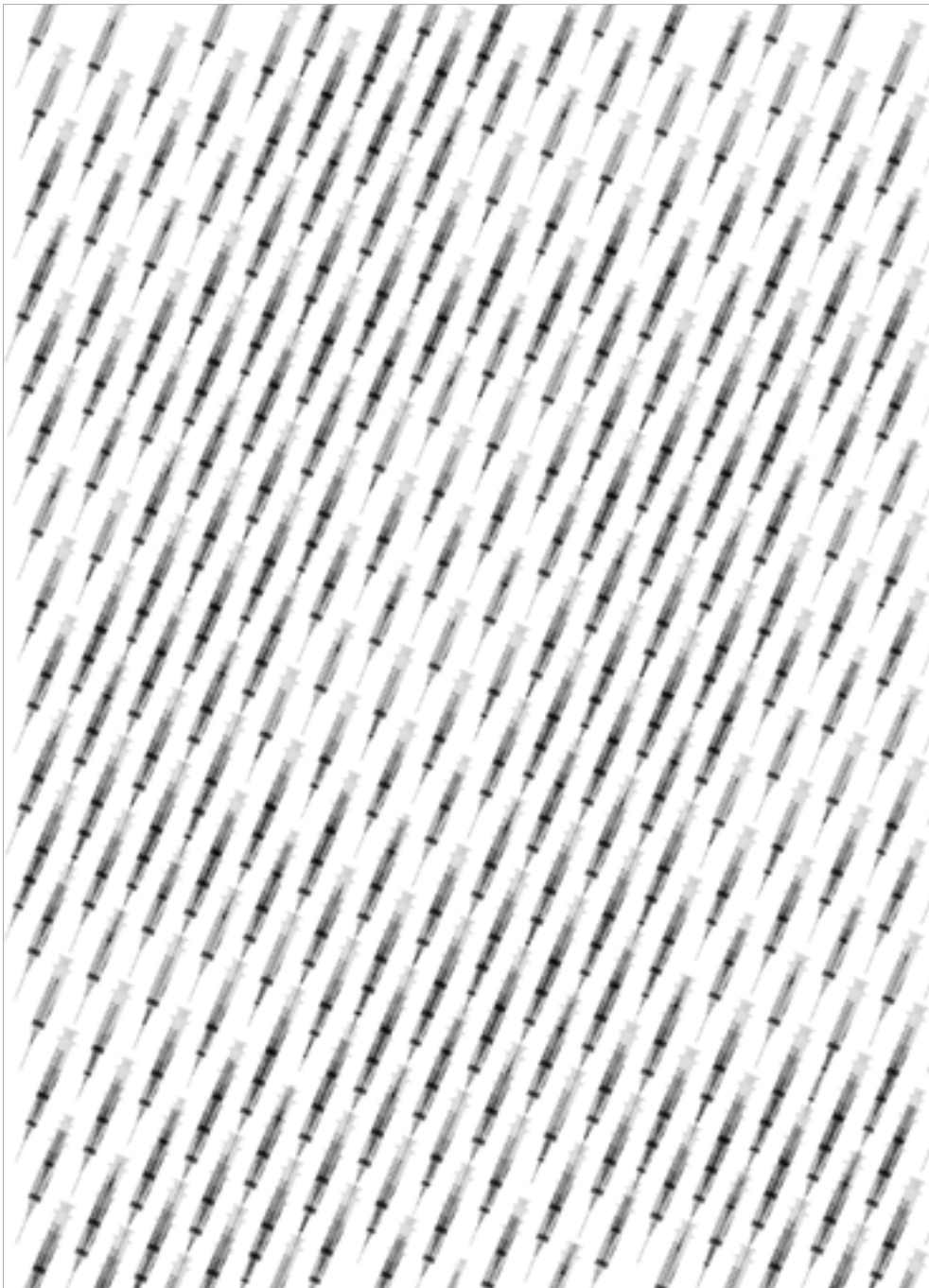
Następnie przeprowadziłem kolejny eksperyment. Ilustracja 3 zmienia rozmieszczenie podstawowych typów w oparciu o il. 2 pod względem gęstości i rozmiaru. Zwiększa się różnica między dwoma podstawowymi wzorami, a obraz tworzy silniejszy kontrast. Ułatwia to widzom zwrócenie większej uwagi na postać żeńską (女), i osłabienie widzialności elementu budującego. W porównaniu z il. 2 kolejność, w jakiej widz obserwuje ukrytą postać, zmieniła się z powodu zmian w efektach wizualnych.



Il. 3

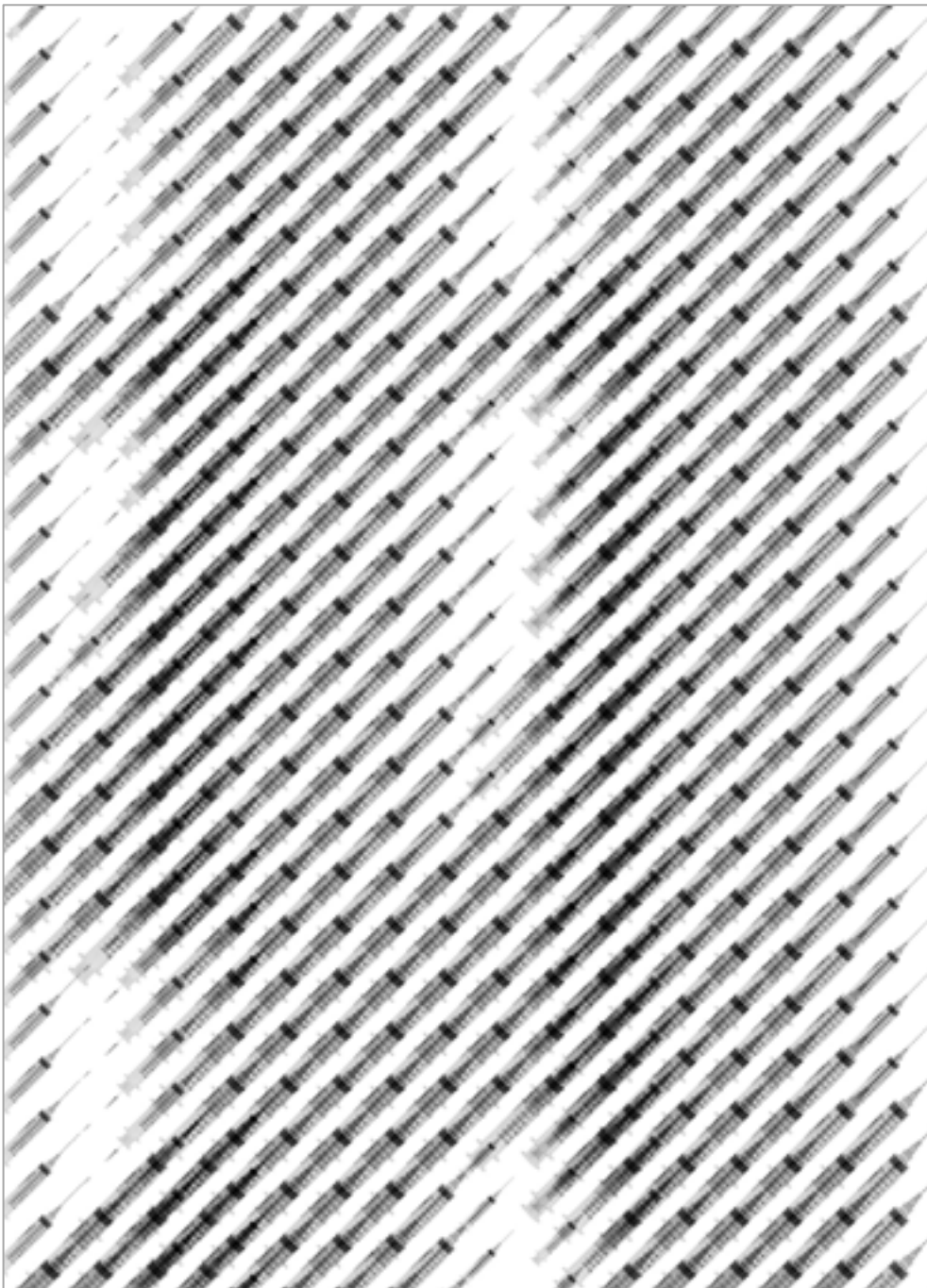
Użyłem igły jako podstawowego elementu w moim drugim eksperymencie. Kontynuowałem badanie, w jaki sposób różne aranżacje wpływają na efekty wizualne ukrytej grafiki.

Na il. 4, jako podstawowy wzór, znalazły się igły, równomiernie rozmieszczone na całym rysunku, o tym samym rozmiarze i kierunku. Po dodaniu kolejnej warstwy tych samych wzorów igieł do obszaru czcionki żeńskiej (女) pojawią się subtelne różnice w zakresie światła i cienia, co zręcznie stworzy postać kobiecą, jednak słabiej rozpoznawalną.



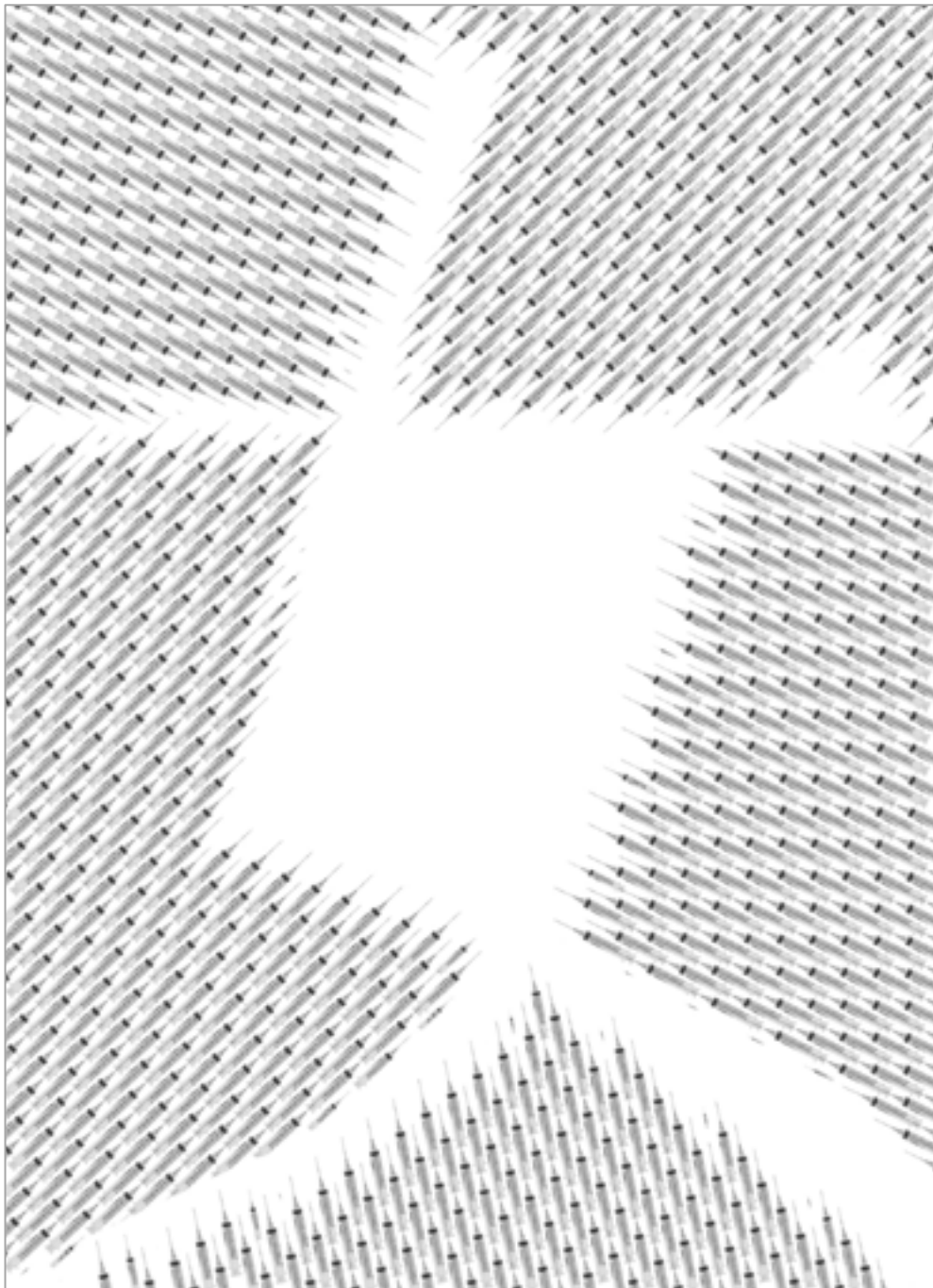
Il. 4

Rozmiar i kierunek podstawowego wzoru na il. 5 są takie same jak na il. 4, ale różnica polega na tym, że podstawowy wzór nie jest rozmieszczony na całym rysunku lecz jest umieszczony tylko w obszarze obrysu kobiety (女) znak i pozostawił miejsce poza obrysem. Relacja między czernią i bielą we wzorach sprawia, że obraz jest silnie kontrastowy. Następnie zmiany gęstości igły jeszcze bardziej wzmocniły zmianę światła i cienia, uwydatniając poczucie siły i tworząc mocny efekt wizualny.



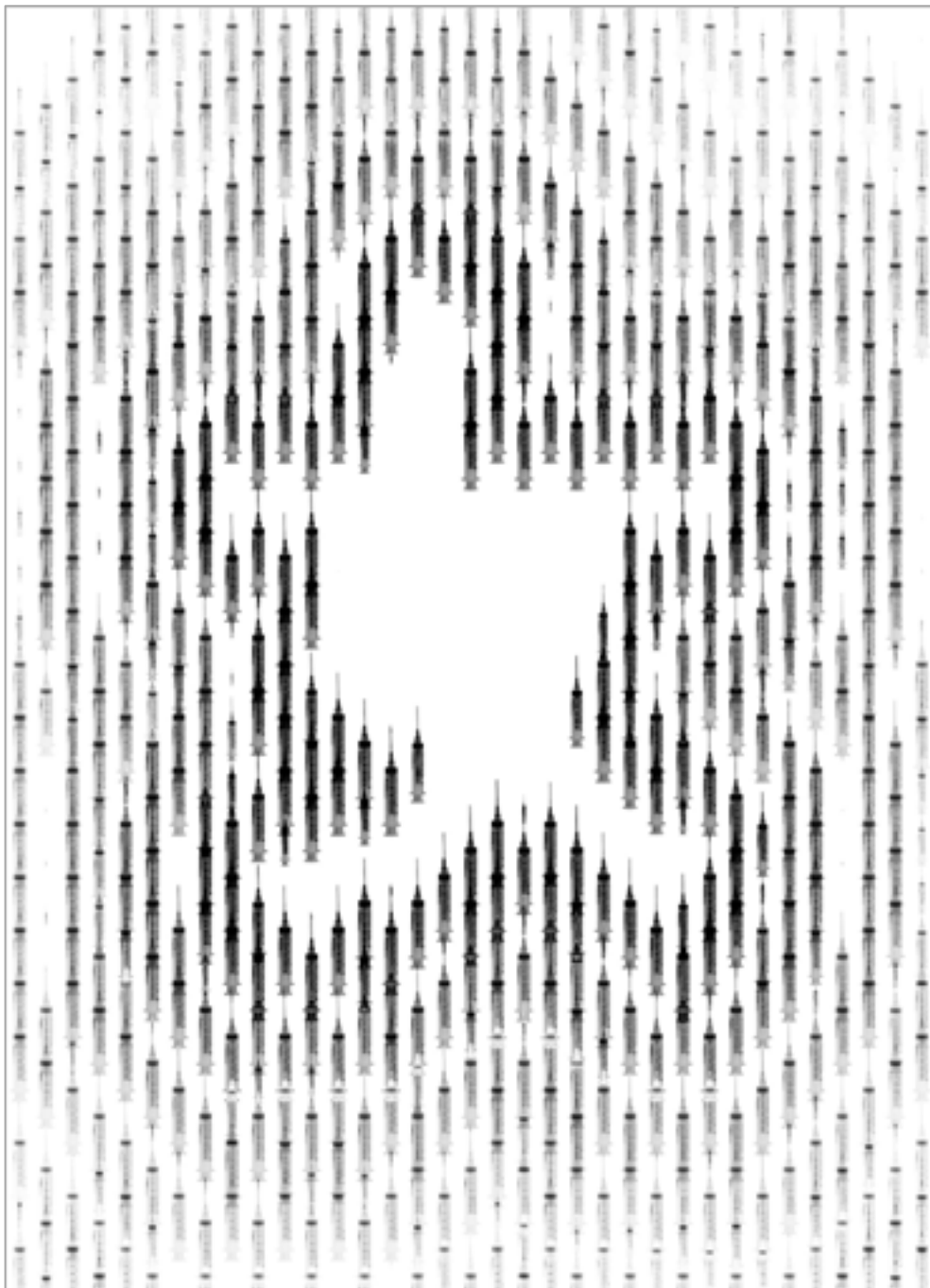
II. 5

Ilustracja 6 pokazuje ułożenie igieł o tym samym stosunku wielkości i gęstości, zmienia się tylko w kierunku i kącie, tak aby wszystkie igły były skierowane w stronę środka obrazu, co powoduje, że igły formują kształt kobiecej postaci. Przestrzeń negatywowa przedstawia postać żeńską (女), którą tworzą igły. Jest to oczywiste w centrum obrazu i przedstawia zupełnie inny efekt wizualny, jak na ilustracji 4 i 5.



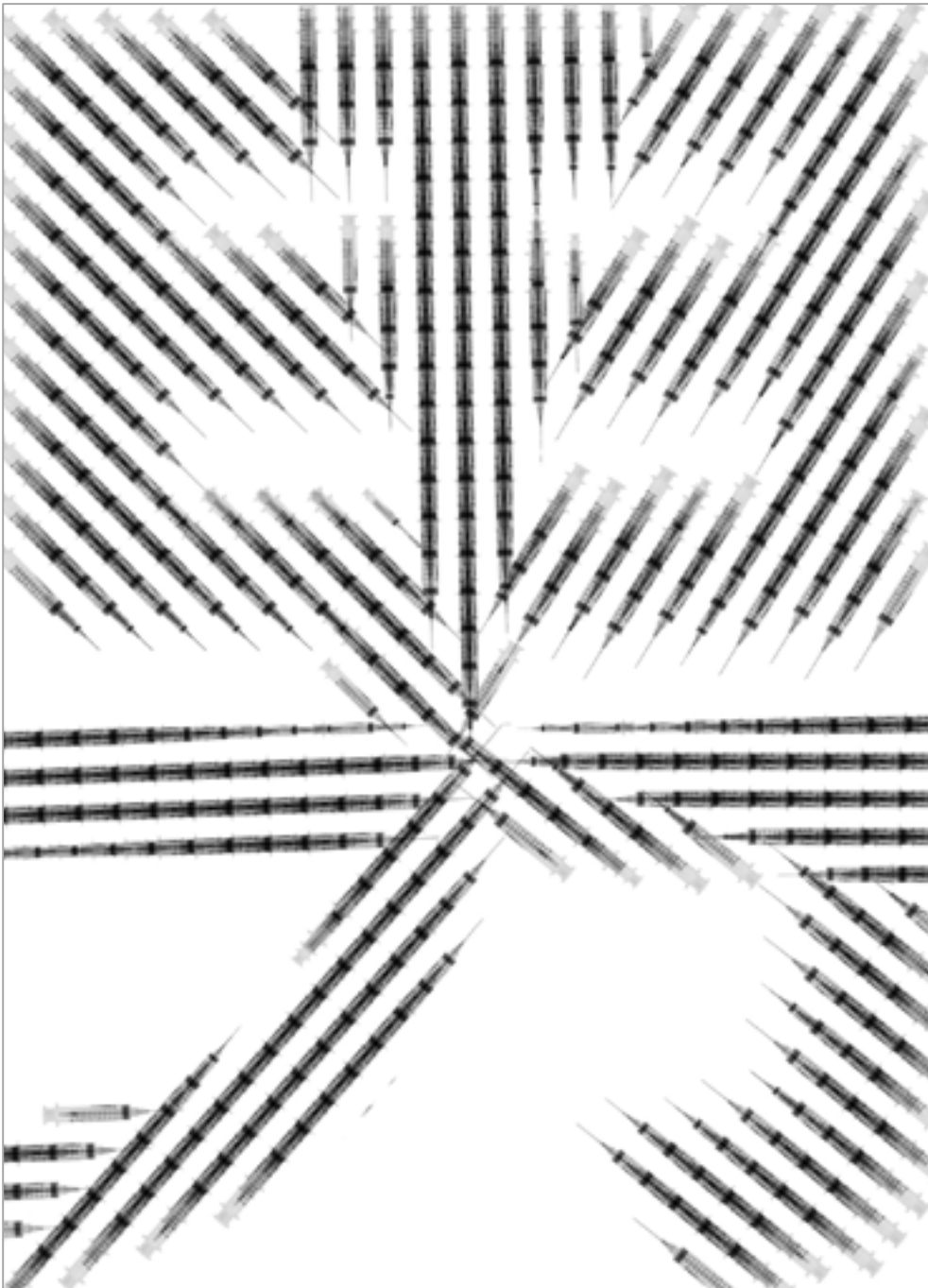
II. 6

Rysunek 7 pokazuje igły jako podstawowy wzór w tym samym kierunku, są one ułożone w koncentryczne okręgi wzdłuż konturu postaci żeńskiej (女). Generuje efekt rozprzestrzeniania się na zewnątrz w kręgach, jak fale wodne. Koncentryczne okręgi zmieniają światło i cień od wewnątrz na zewnątrz, co tworzy poczucie przestrzeni i hierarchii. Postać żeńska (女) jest bardziej widoczna i przyciąga większą uwagę widza.

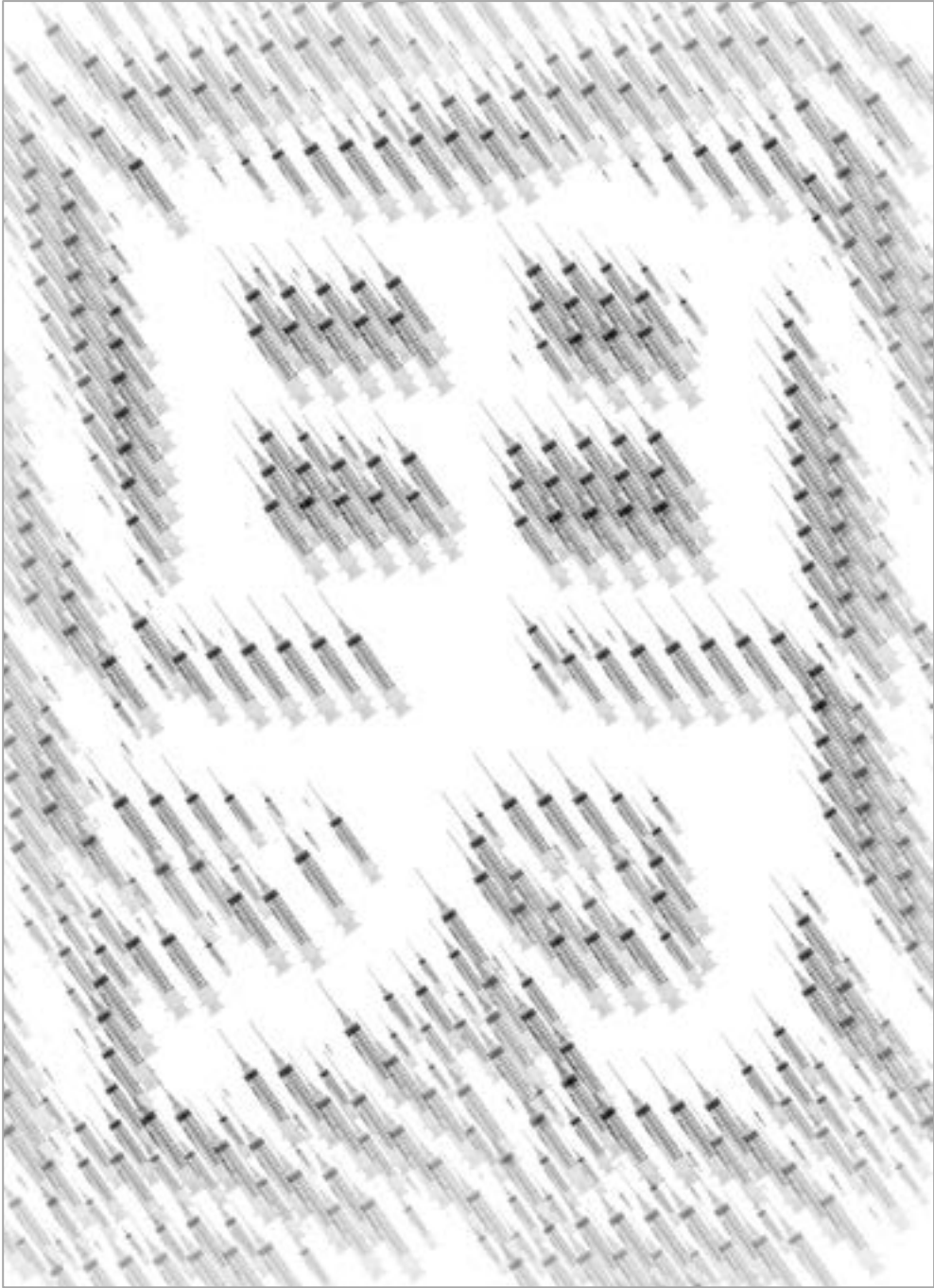


II. 7

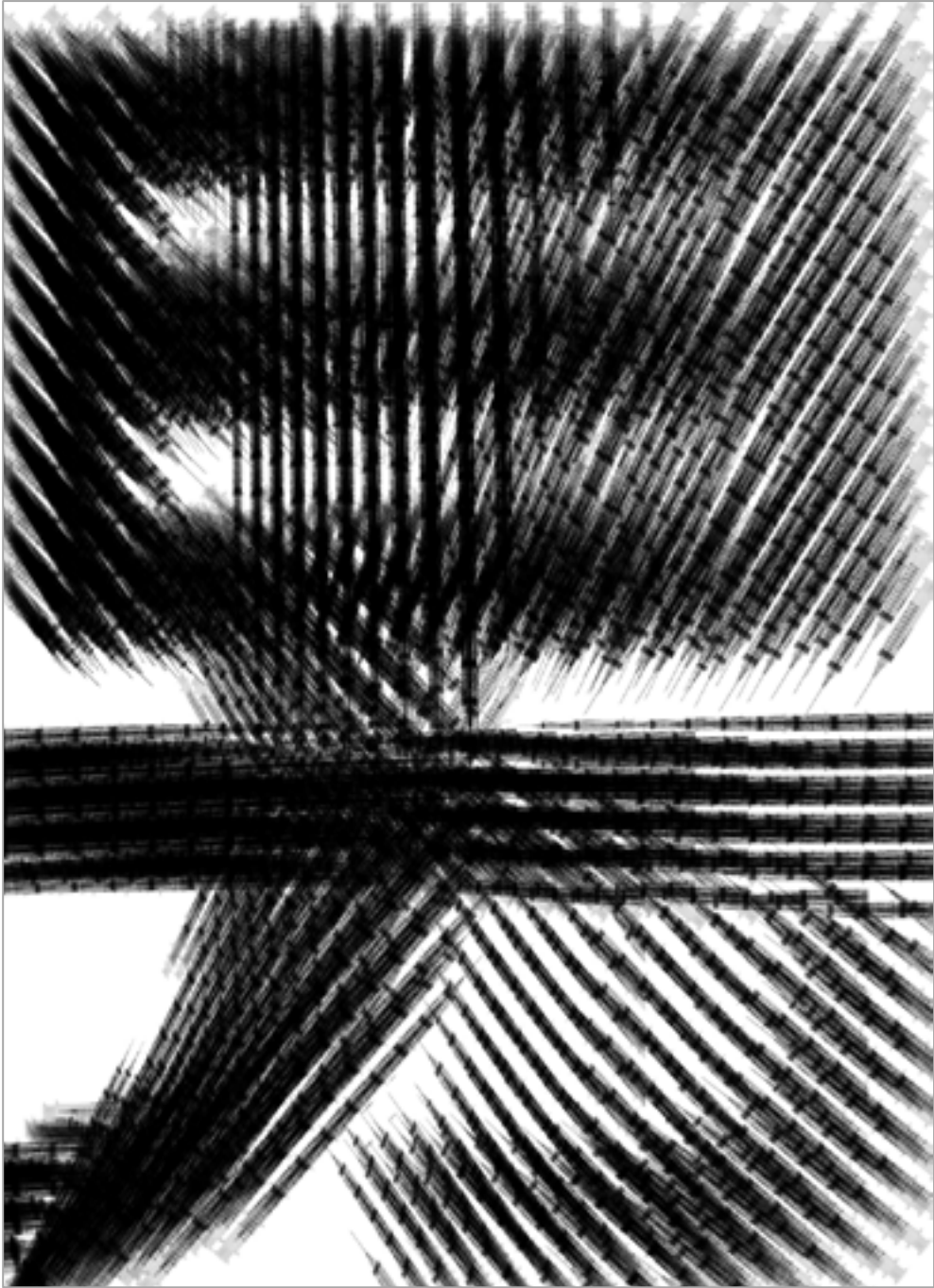
Tę samą zasadę zastosowałem w serii prac związanym ze znakiem męskim (男). Ilustracje 8-11.



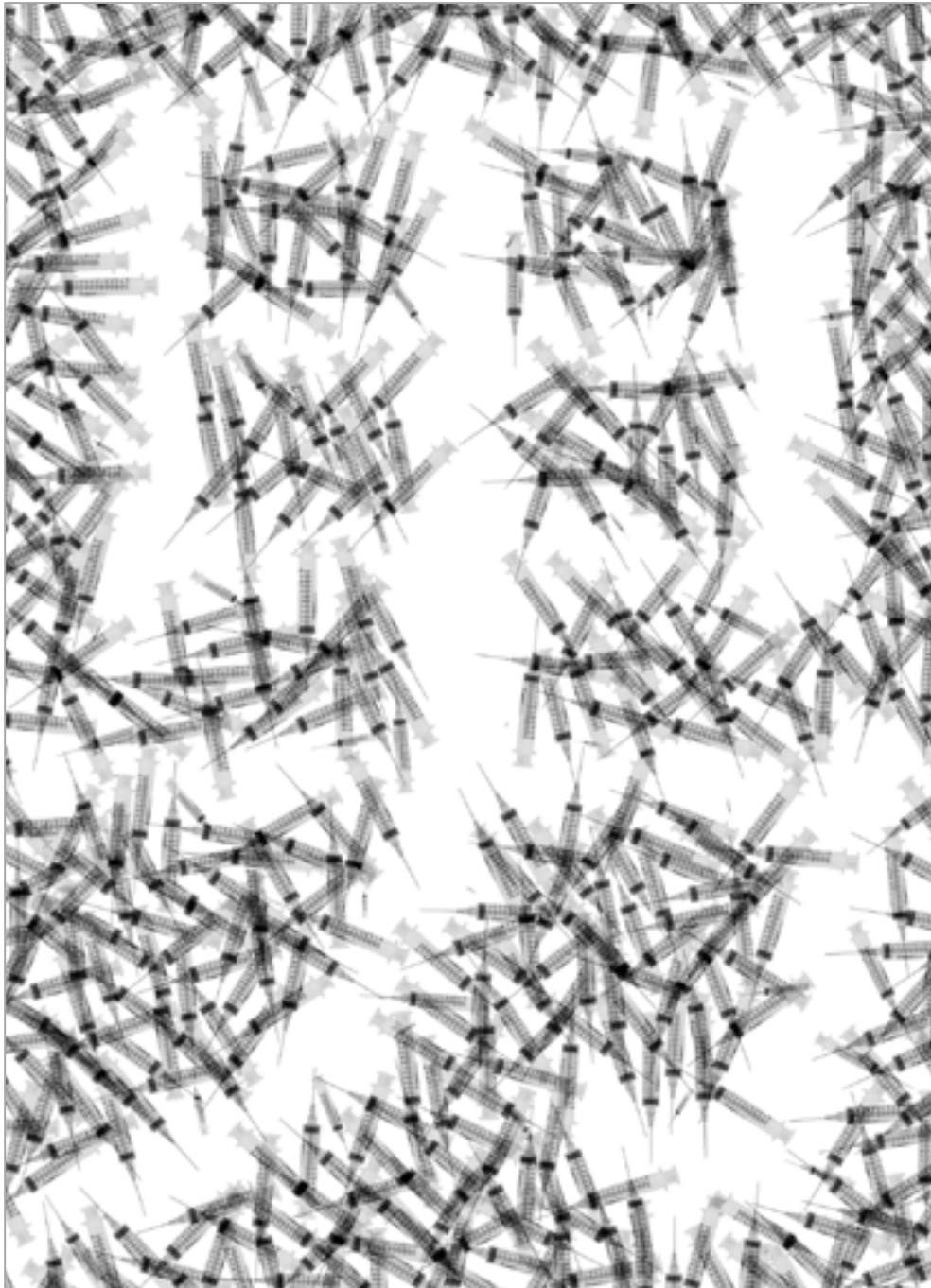
II. 8



II. 9



II. 10

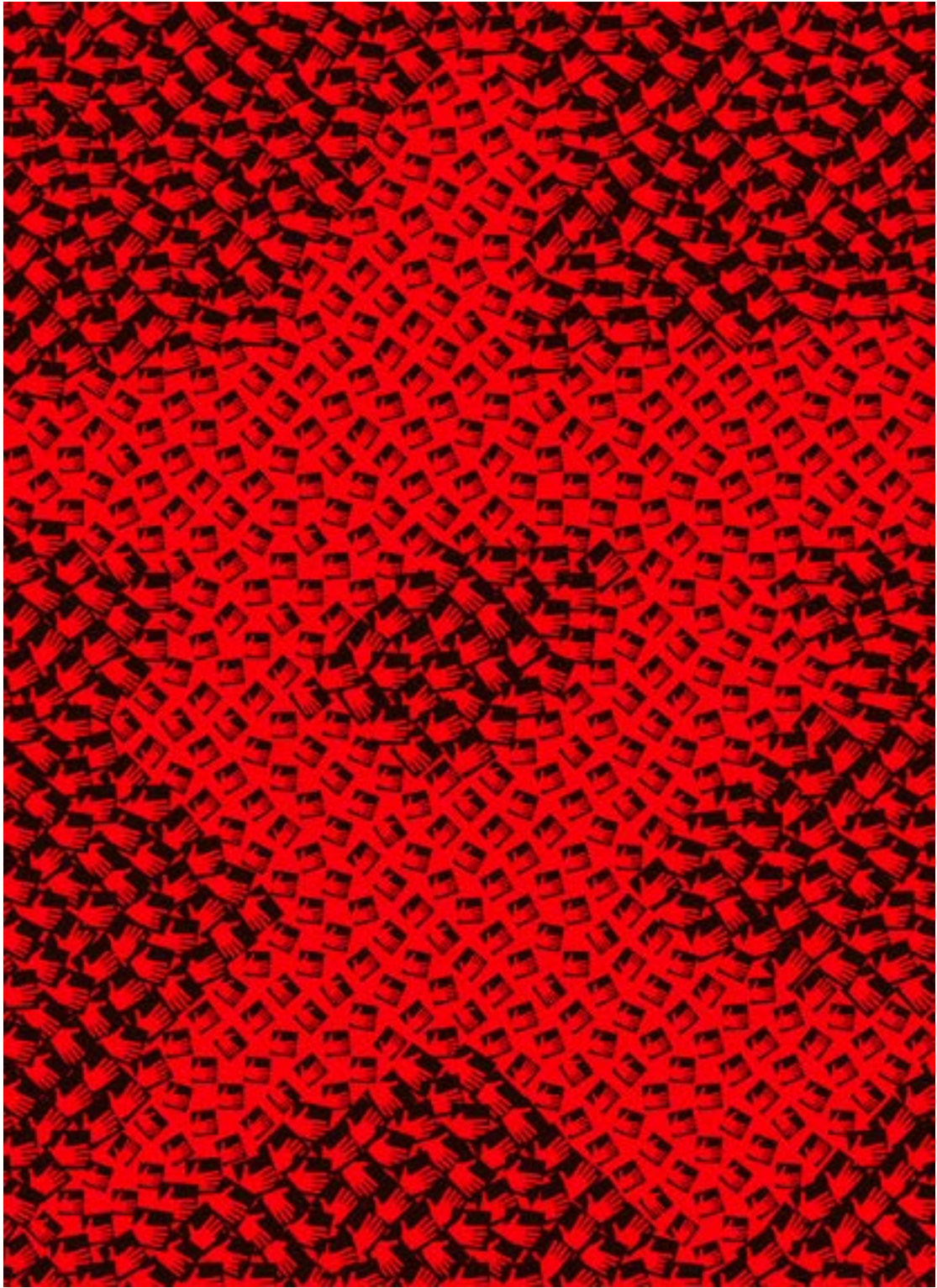


II. 11

Cztery różne aranżacje tworzą cztery postacie żeńskie (女) i cztery męskie (男) o różnych stylach i dają różne efekty wizualne. Dzięki unikalnym efektom wizualnym, ukryte relacje między grafikami są również inne. Kiedy postać (女/男) jest niewyraźna, uwagę publiczności najpierw przyciągnie podstawowy wzór, a następnie widz zobaczy, że postać (女/男) wyłania się z deseni. Może się też zdarzyć przeciwnie, widz najpierw zaobserwuje postać (女/男), po czym może odkryć ukryte w środku igły.

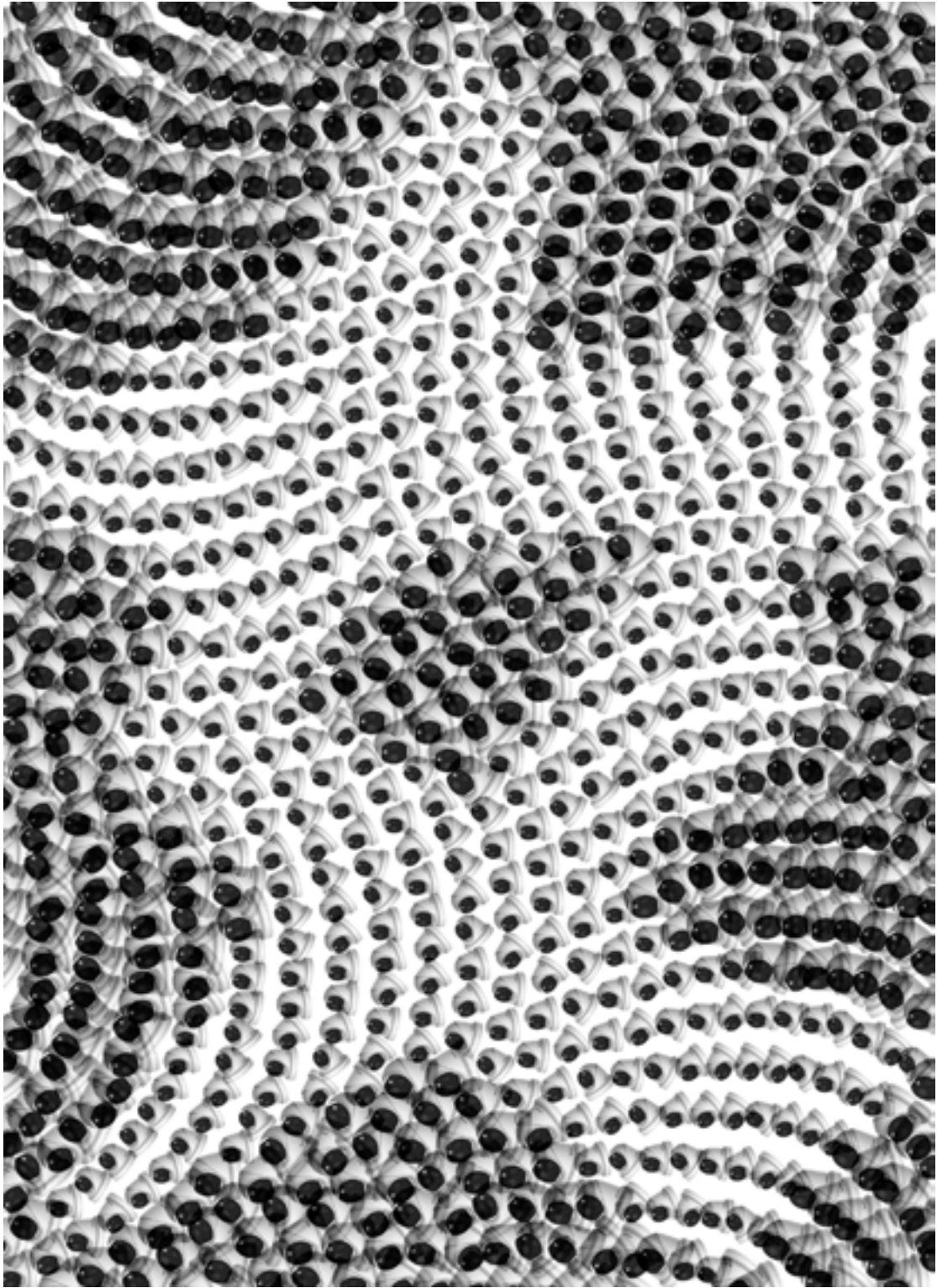
Z powyższych dwóch eksperymentów możemy wywnioskować, że różne aranżacje dają różne efekty wizualne. Różne efekty wizualne wpływają na sekwencję obserwacji i doświadczenie widzów. Powyższa praca eksperymentalna jest tylko prostą odmianą aranżacji i daje różnorodne efekty wizualne. Gdybym mógł wprowadzić więcej zmian w aranżacji i mieć wszechstronne próby i eksplorację pod różnymi kątami, dałoby to bogatsze efekty wizualne, a także wzbogaciłoby wrażenia wizualne dla widzów. Z pewnością dobór grafiki podstawowej, układ formy oraz efekt wizualny zależą od treści i tematyki pracy. Dlatego połączyłem określone tematy i treści, aby jeszcze bardziej rozszerzyć wizualną eksplorację ukrytej grafiki w moich kolejnych pracach.

Praca pt. „Sexual Harassment” odzwierciedla powszechny problem — molestowanie seksualne. Praca wykorzystuje dłoń jako podstawowy wzór, który tworzy niewyraźnie widoczną postać żeńską (女) przez matrycę punktową podstawowego wzoru, która ma zmiany rozmiaru, gęstości i kąta. W przeciwieństwie do poprzedniej pracy eksperymentalnej, kąty podstawowych wzorów w tej pracy również się zmieniły. Kąt i kierunek każdej dłoni są różne. Te zmiany sprawiają, że warstwy obrazu wydają się bogatsze. W sumie jest to duża postać kobieca (女). Dłonie są małymi kształtami w miejscu na zdjęciu. Kiedy widz patrzy na cały obraz, pojawia się postać kobieca (女), podstawowy wzorzec jest przez nas ignorowany i ukryty. Gdy oczy widza skierowane są na dłonie i zwracają uwagę na szczegóły, postać kobieca (女) jest ukryta. Wydaje się, że jest to rodzaj wizualnej magii, która przełącza się między całością a częściami, dużymi i małymi. Struktura obrysu postaci kobiecej (女) rozszerza się na wszystkie strony, aby stworzyć silne poczucie siły, uderzająco i szokująco podkreśla temat.



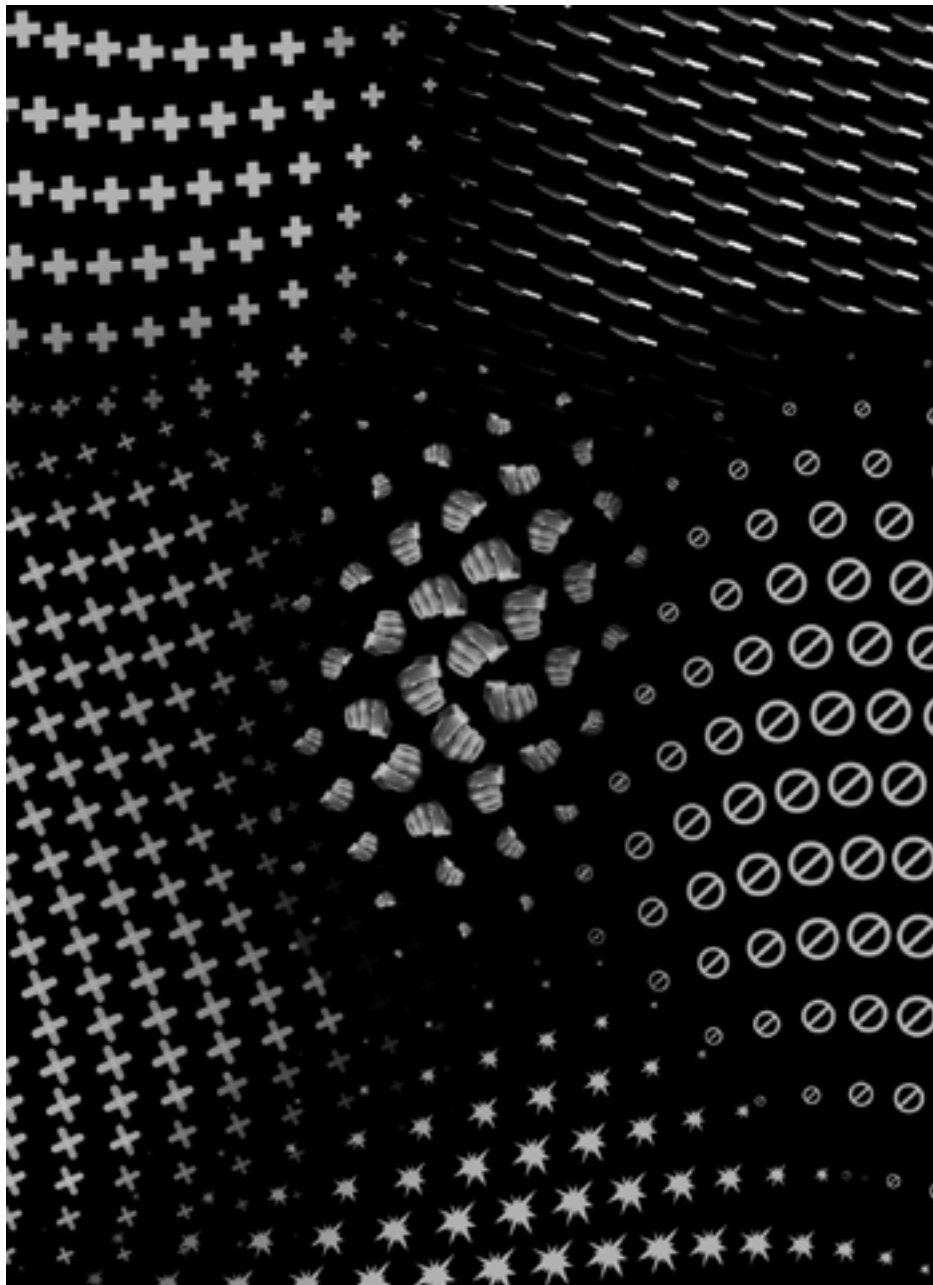
Sexual Harassment

Grafiki „Monitoring Everywhere” i „Against Domestic Violence” wprowadzają następne większe zmiany i dążą do uzyskania bogatszego efektu wizualnego. Te dwie prace były oparte na prawdziwej historii. Kobieta codziennie zostaje w domu ze swoim dzieckiem. Jej mąż zainstalował w domu kamerę, żeby ją monitorować. Kamera nie tylko zarejestrowała każdy ruch tej dziewczyny, ale także zarejestrowała przemoc, gdy jej mąż dopuszcza się przemocy w rodzinie, stała się również dowodem prawnym. W rzeczywistości większość osób prowadzących dom w pełnym wymiarze godzin nadal ma niski status w rodzinie, a ich wynagrodzenie i wolność są ograniczone. „监控” (monitoring) przyjmuje aparat jako podstawowy wzorzec. Jest ułożony w zakrzywiony sposób i przełamuje prosty układ „molestowania seksualnego”, który umiejętnie uformuje postać kobiecą (女). Postać żeńska (女) jest ukryta w aparacie przy bliższym widoku. Kamera jest ukryta w postaci kobiecej (女), gdy jest oglądana z daleka. Każda kamera jest ustawiona pod innym kątem. Kierunek ustawienia kamery jest również dostosowany do kierunku pociągnięć. Zmiana kąta ustawienia kamery oznacza nadzór wszędzie. Kształt kobiecej postaci został wyparty przez kamery. Sprawia, że osoba intuicyjnie odczuwa warunki życia osoby prowadzącej dom w pełnym wymiarze godzin. Obraz daje ludziom poczucie przygnębienia i udręki poprzez zmieszanie z czerwienią i czernią oraz wypełnienie kamer. Forma wizualna dzieła jest odpowiednim wyrazem tematu i sprawia, że treść i forma uzyskują doskonałą jedność.



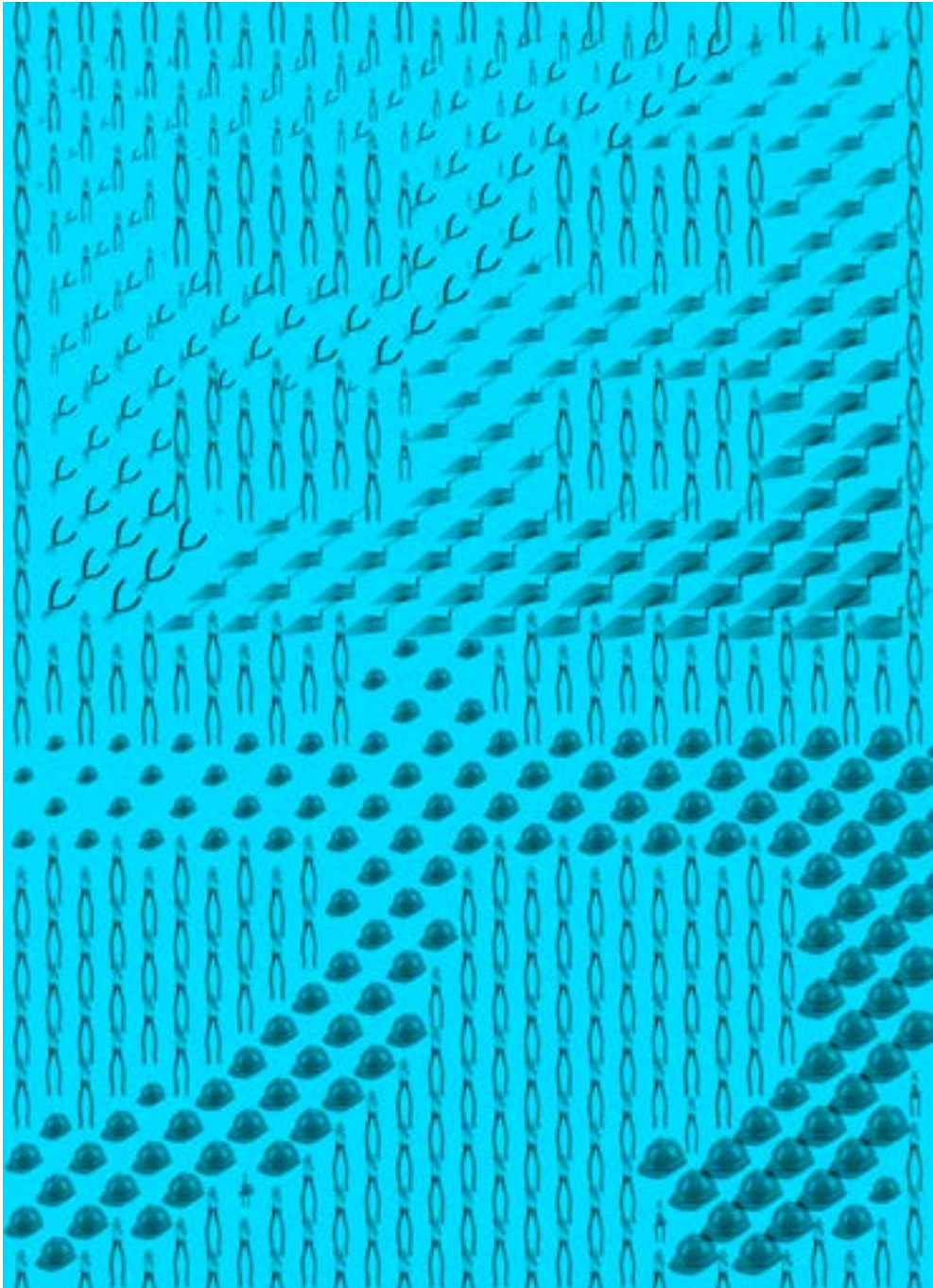
Monitoring Everywhere

Praca „Against Domestic Violence” składa się z 6 wzorów, które są zakazanym symbolem, pięścią, krzyżem, opatrunkiem, oknem dialogowym, igłą i postacią żeńską (女), które pojawiły się wraz ze zmianą ich rozmiaru. Ta praca przełamuje limit pojedynczego wzoru podstawowego, a liczba wzorca podstawowego wzrasta z 1 do 6. Liczba podstawowych typów we wzorze wzrosła, jednocześnie liczba „ukrytych znaczeń” również odpowiednio się powiększyła. Ilość informacji wzrasta, a efekt wizualny obrazu staje się bogatszy. Niepowtarzalny rytm tworzy zderzenie różnych kształtów z dodatkiem czarnego tonu, który wyraża temat przemocy domowej wobec kobiet.



Against Domestic Violence

Praca „Labour work” skupia się na temacie męskich pracowników migrujących we współczesnym społeczeństwie. W tradycyjnym społeczeństwie rolniczym mężczyźni i kobiety dostarczali większość siły roboczej w produkcji rolnej. W nowoczesnym społeczeństwie przemysłowym zmienił się charakter pracy mężczyzn, ponieważ wielu rolników wyjechało do miast do pracy — zostali budowniczymi miast. Jako podstawowe wzory wybrałem kaski ochronne, szczytce, łopaty murarskie i inne narzędzia budowlane. Tworzą efekt wizualny nałożony na siebie i uporządkowany dzięki zróżnicowaniu wielkości i układowi krzyżowemu. Odzwierciedla rosnącą intensywność i stres w pracy ze strony męskich robotników budowlanych, aby pobudzić myślenie i uwagę ludzi. Podstawowy wzór tej pracy został zwiększony z 1 do 4. Chińskie znaki składają się z kilku podstawowych wzorów, podobnie jak w „Przeciw przemocy domowej”. Różnica polega jednak na tym, że są one ułożone w nieco inny sposób, podstawowe wzorce w „Against Domestic Violence” tworzą postać kobiecą (女) z formą negatywną, ale podstawowe wzorce tworzą pozytywną formę męskiego charakteru (男). Te dwie różne aranżacje tworzą również bardzo charakterystyczny efekt wizualny.

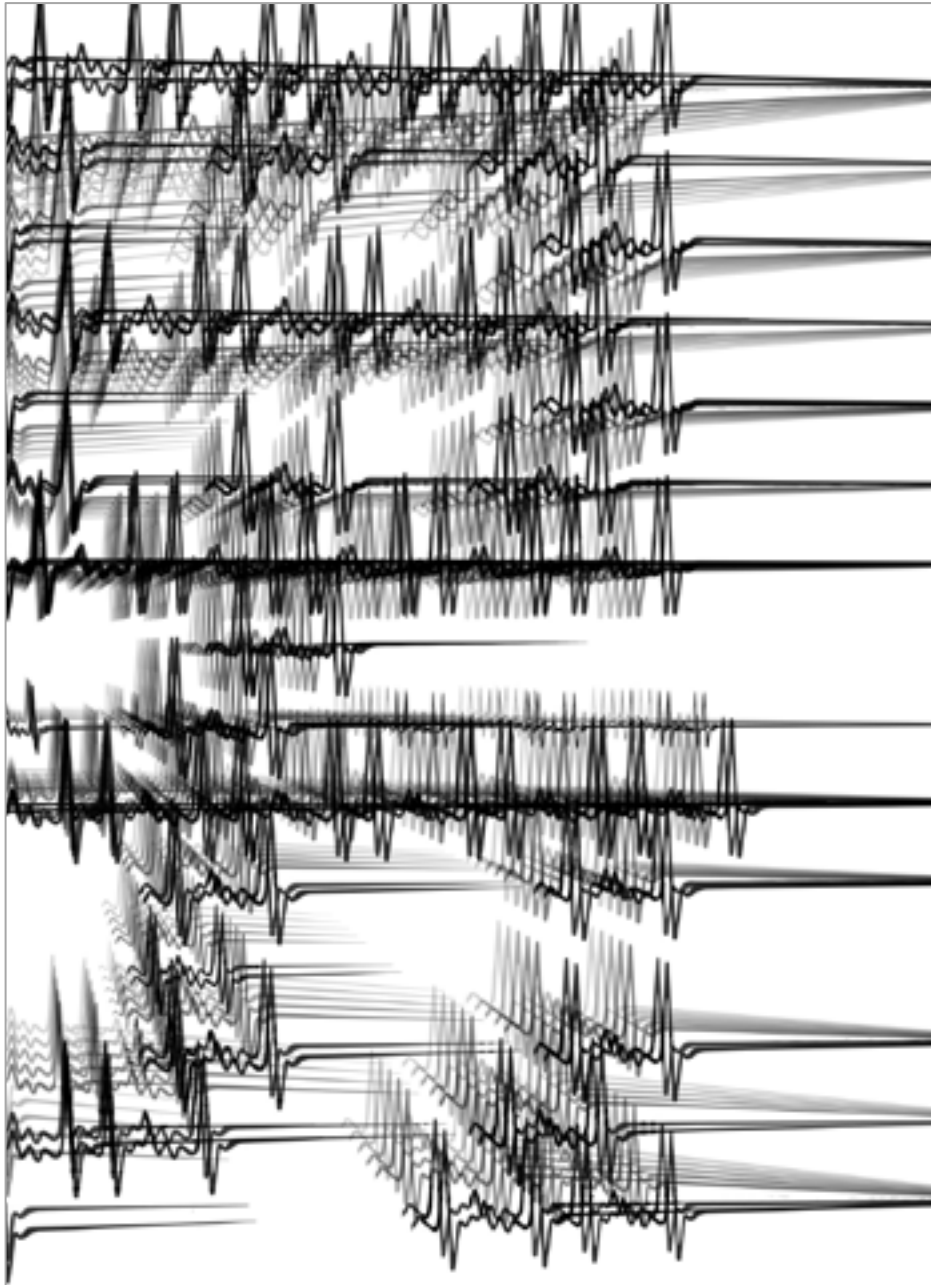


Labor force

4.1.2 Stopniowa zmiana

Stopniowa zmiana jest zmianą regularną, dając silne poczucie rytmu i estetyki.

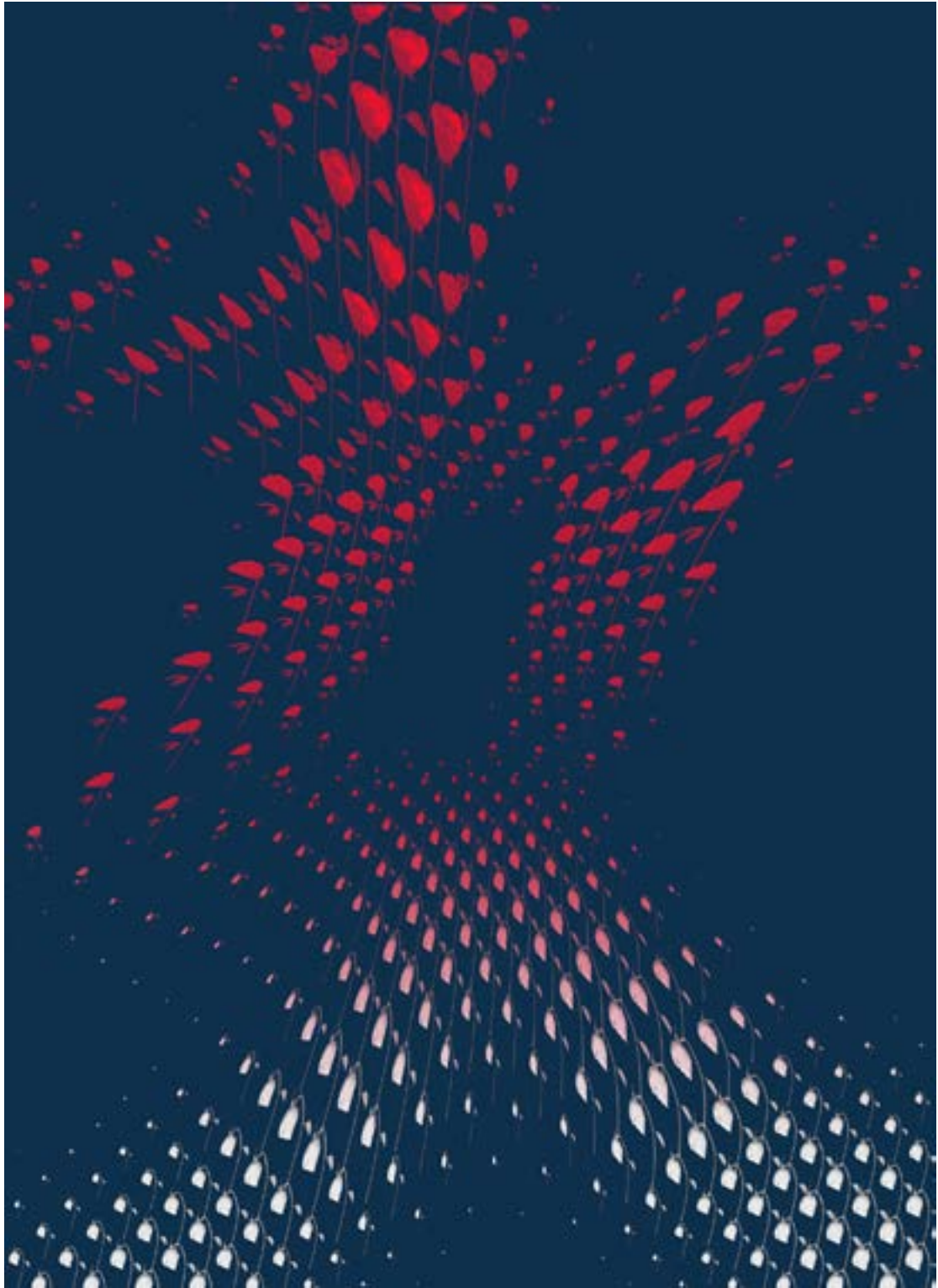
Praca pt. „Sudden death” odzwierciedla problemy zdrowotne współczesności. Wraz ze wzrostem intensywności i presji pracy wzrasta również wskaźnik nagłych zgonów. W szczególności mężczyźni są bardziej narażeni na nagłą śmierć. W tej pracy jako podstawowy wzorzec wybrałem schemat wykresu EKG. Tworzy efekt stopniowej zmiany od mocnego do słabego, układając podstawowy wzór od przodu do tyłu.



Sudden Death

Życie jest kwiatem, a kwiat jest jak życie. W Chinach opisujemy młodą dziewczynę jako „młodą jak kwiat”. Oznacza to, że dziewczyna przeżywa najlepsze lata swojego życia. Proces kwiatu od pąka do jego rozkwitu może również reprezentować życie kobiety. „Życie jest ulotne” wykorzystuję pąki kwiatowe w trzech fazach rozkwitu. Trzy wzory tworzą naturalne przejście gradientowe poprzez ułożenie ich w różnych rozmiarach, a jednocześnie tworzą postać żeńską (女). Poprzez naturalne połączenie z trzema stanami kwiatu, postać żeńska (女) w naturalny sposób tworzy cały obraz, który wskazuje, że życie człowieka, które jest jak czas życia kwiatu, o którym każdy etap jest wart za-

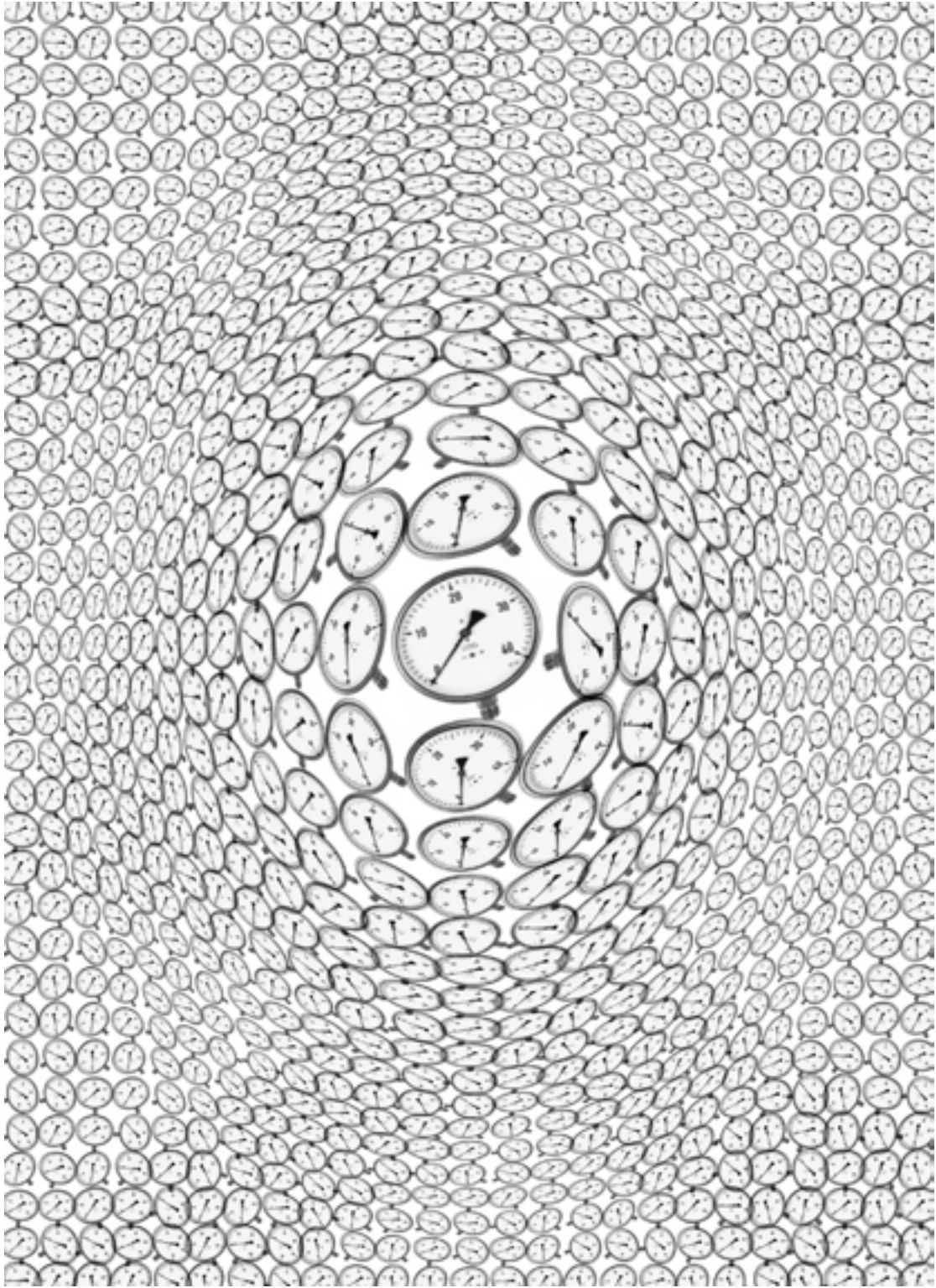
pamiętania i wartościowe. Ponieważ podstawowe schematy pracy rozwinęły się w trzy z jednego, tworzy zmianę z 1 na 3. W porównaniu z „Against Domestic Violence”, naturalnie stopniowe przejście między trzema wzorami w „Life is fleeting” wtapia się w cały obraz. „Ukryte grafiki” są trudniejsze do odbioru, co zmusza widzów, aby aktywnie pogłębiali swoje obserwacje i wyobraźnię ze względu na ukryty przekaz.



Life Is Fleeting

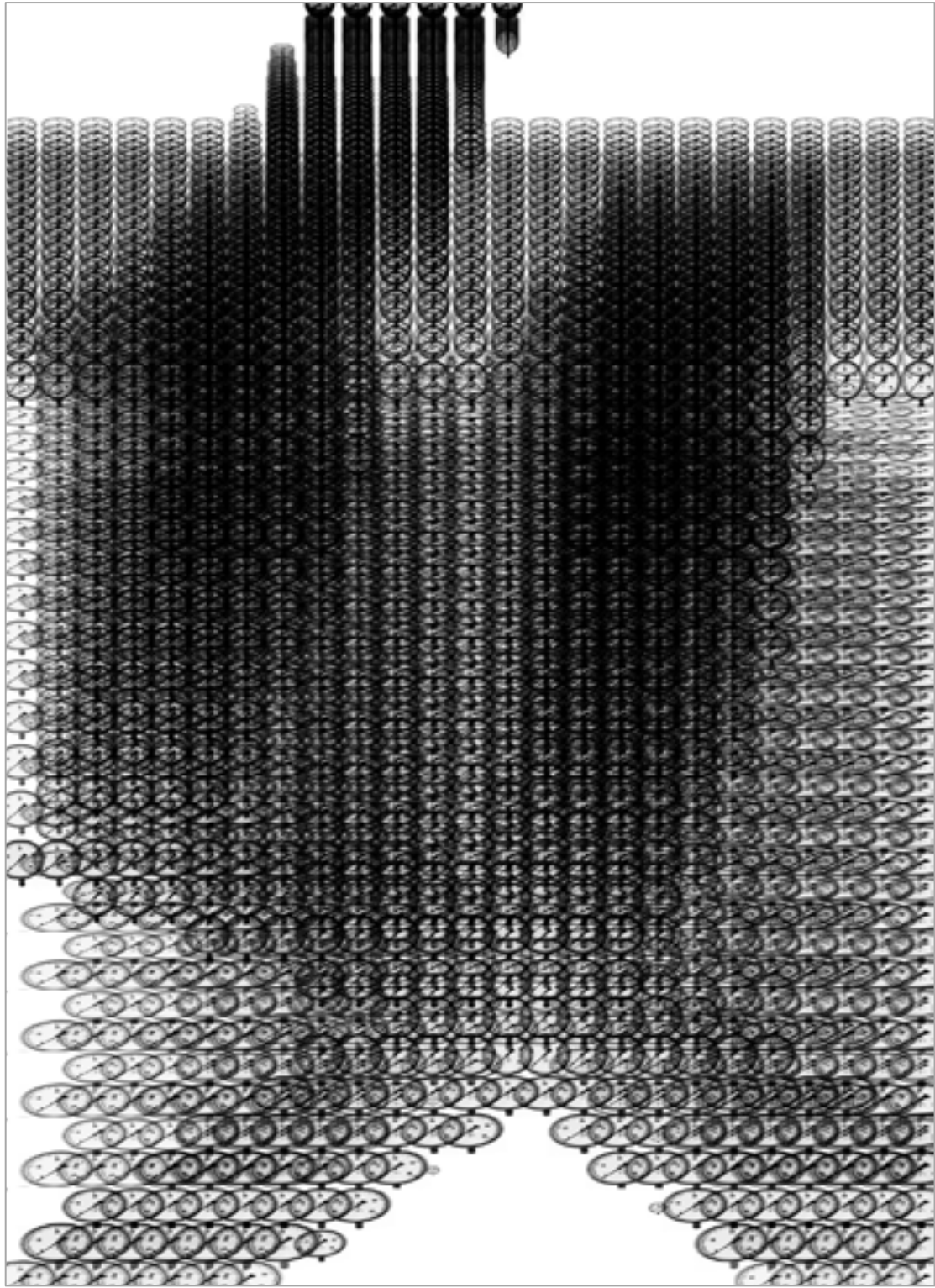
W pracy pt. „Pressure” używam manometru ciśnieniomierza jako podstawowego wzoru i układam je w matrycy punktowej perspektywy, rozmiaru i gęstości, i naturalnie stanowi ukryte żeńskie słowo (女) . W tej pracy każdy z manometrów ma różne kształty, rozmiary i kąty.

Praca tworzy wizualnie wrażenie przestrzeni od bliskiej do dalekiej i daje olśniewający efekt wizualny, podobny do kalejdoskopu z różnicami w wielkości podstawowych wzorów i umiejętnym dopasowaniem ich do stopniowych zmian kształtów. W ten sposób żywo wyrażany jest temat stresu. Głęboka, falująca i ekstensjonalna przestrzeń jest tworzona przez wybrzuszenie, które pochodzi ze stopniowej zmiany i ruchu, co sprawia, że obraz wywołuje wrażenie skakania, fluktuacji i rozciągania. Zmiany generowane przez stopniową zmianę sprawiają, że szczegóły obrazu są bardziej delikatne — bogate i zapadające w pamięć. Podstawowy wzór jest powiększany i umieszczany na środku obrazu, który jest jednocześnie centrum uwagi. Kobięce postacie są ukryte i niewidoczne, co wymaga uważnej obserwacji. Kolejność obserwacji widzów zmieniała się, ponieważ podstawowy wzorec staje się centrum wizualnym. Jednocześnie stopniowa zmiana i ruch sprawiają, że każdy wzór na obrazie jest inny, a ukryte wzory ewoluowały od jednego do niezliczonych. Zmusza oczy widza do ciągłego odkrywania ukrytych szczegółów obrazu. w związku z tym poprawia uczestnictwo publiczności i wzbogaca wrażenia wizualne widzów.

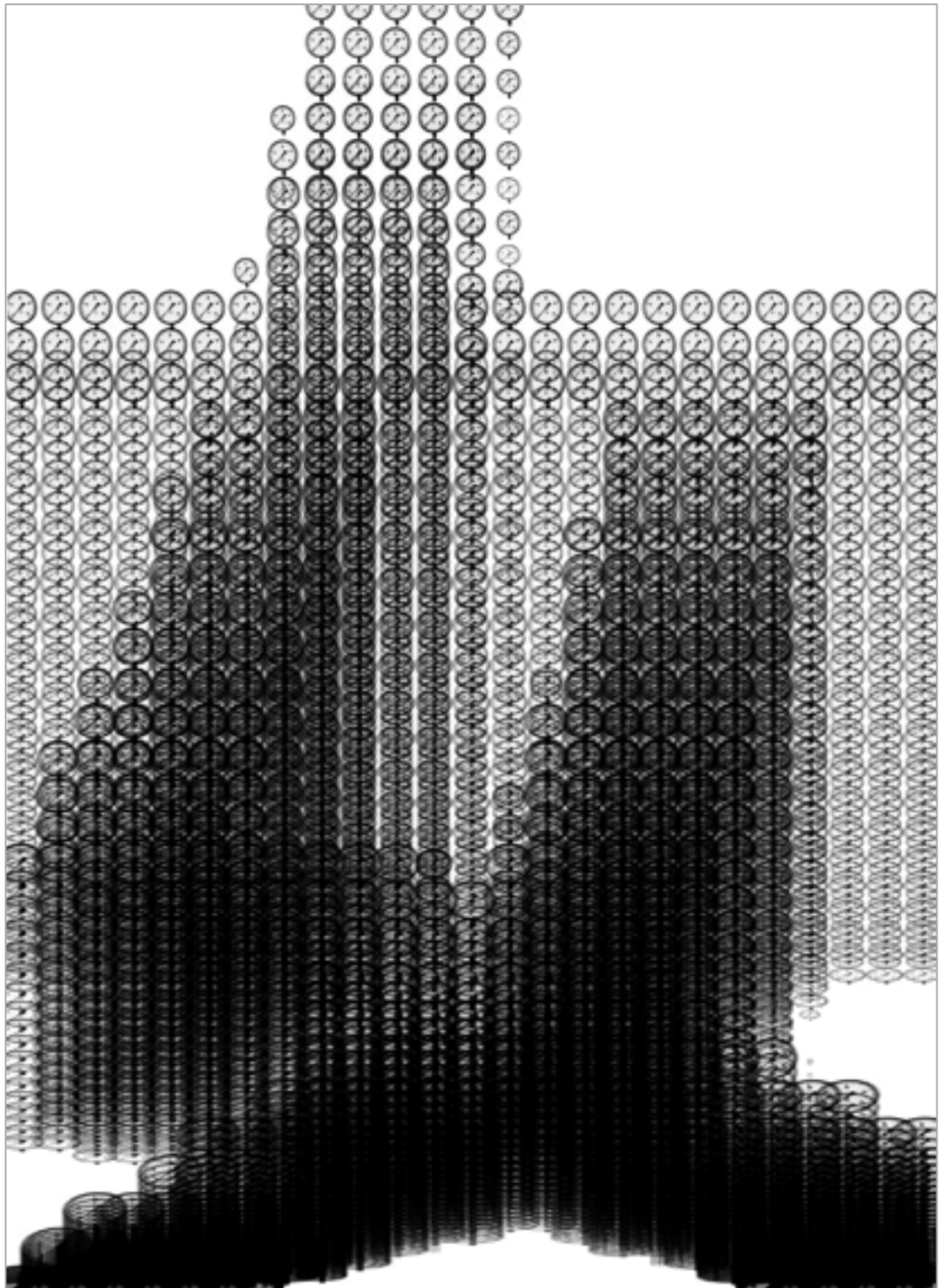


Pressure

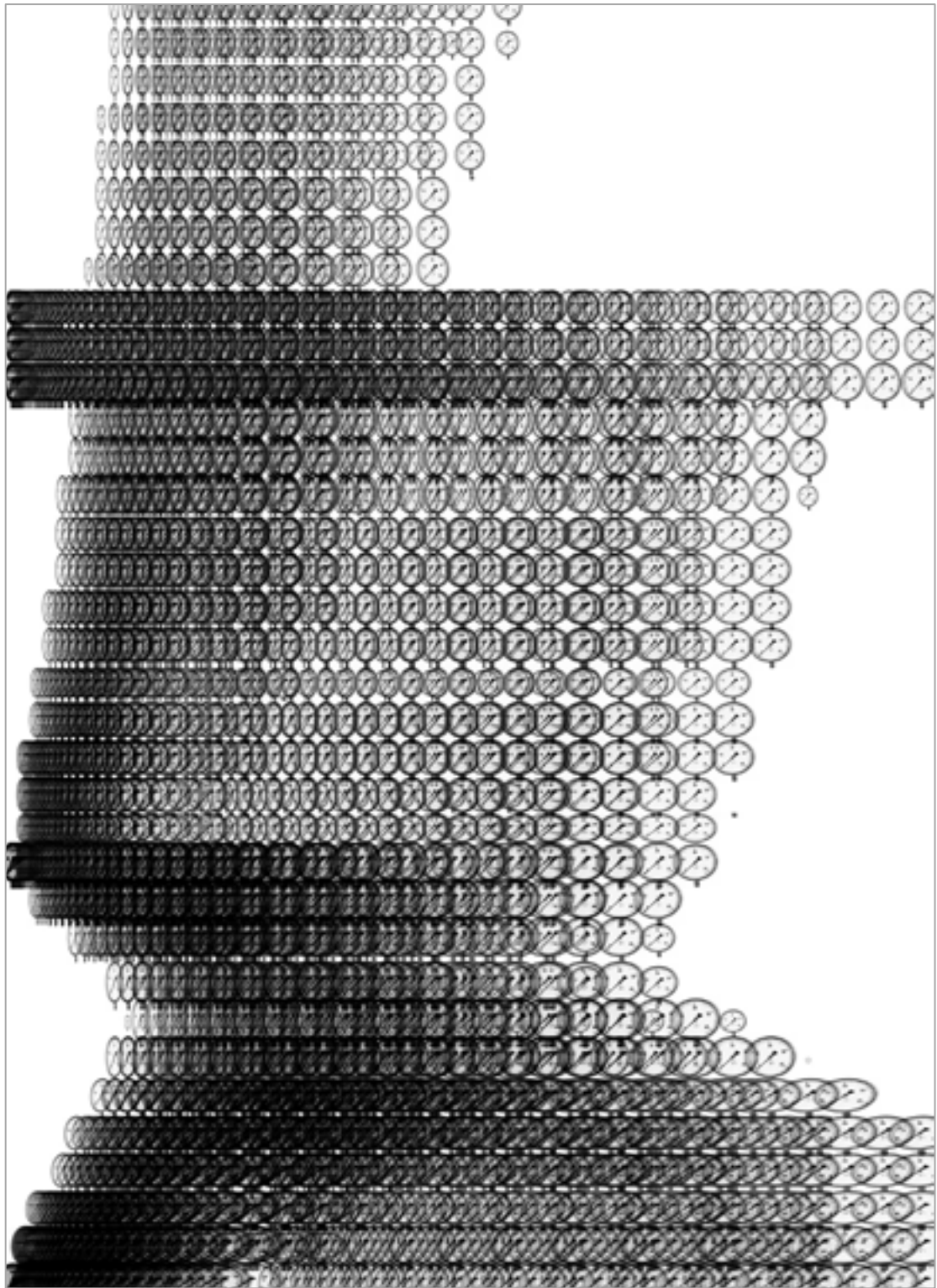
Typowe metody stosowane przy stopniowej zmianie to zmiana kształtu, zmiana ilościowa i gradient kolorów. Wypróbowałem nowe podejście polegające na stopniowej zmianie w „Heavy pressure”. Postać żeńska (女) wytwarza efekt teksturalny ze stopniowymi zmianami i selektywnym skupieniem, dzięki czemu zapewnia widzom wielowarstwowe i odmienne wrażenia wizualne. Ten efekt światła i cienia jest wynikiem siły wizualnej. Silny nacisk wizualny odpowiednio odzwierciedla rzeczywiste życie kobiet, które są pod wszelkiego rodzaju presją. Kompozycja z użyciem gradientu sprawia, że obraz przedstawia bardziej hierarchiczne wrażenie i wzbogaca wizualną ekspresję ukrytej grafiki. Relacja koloru między czernią, bielą i szarością daje czysty i niepowtarzalny efekt wizualny tuszu, a także artystycznie ukazuje orientalne elementy. Uwagę widza najpierw przyciąga wyjątkowy efekt wizualny, a następnie będzie on szukał ukrytej grafiki warstwa po warstwie. Unikalny efekt artystyczny rozbudza zainteresowanie widza odkrywaniem „ukrytej grafiki”.



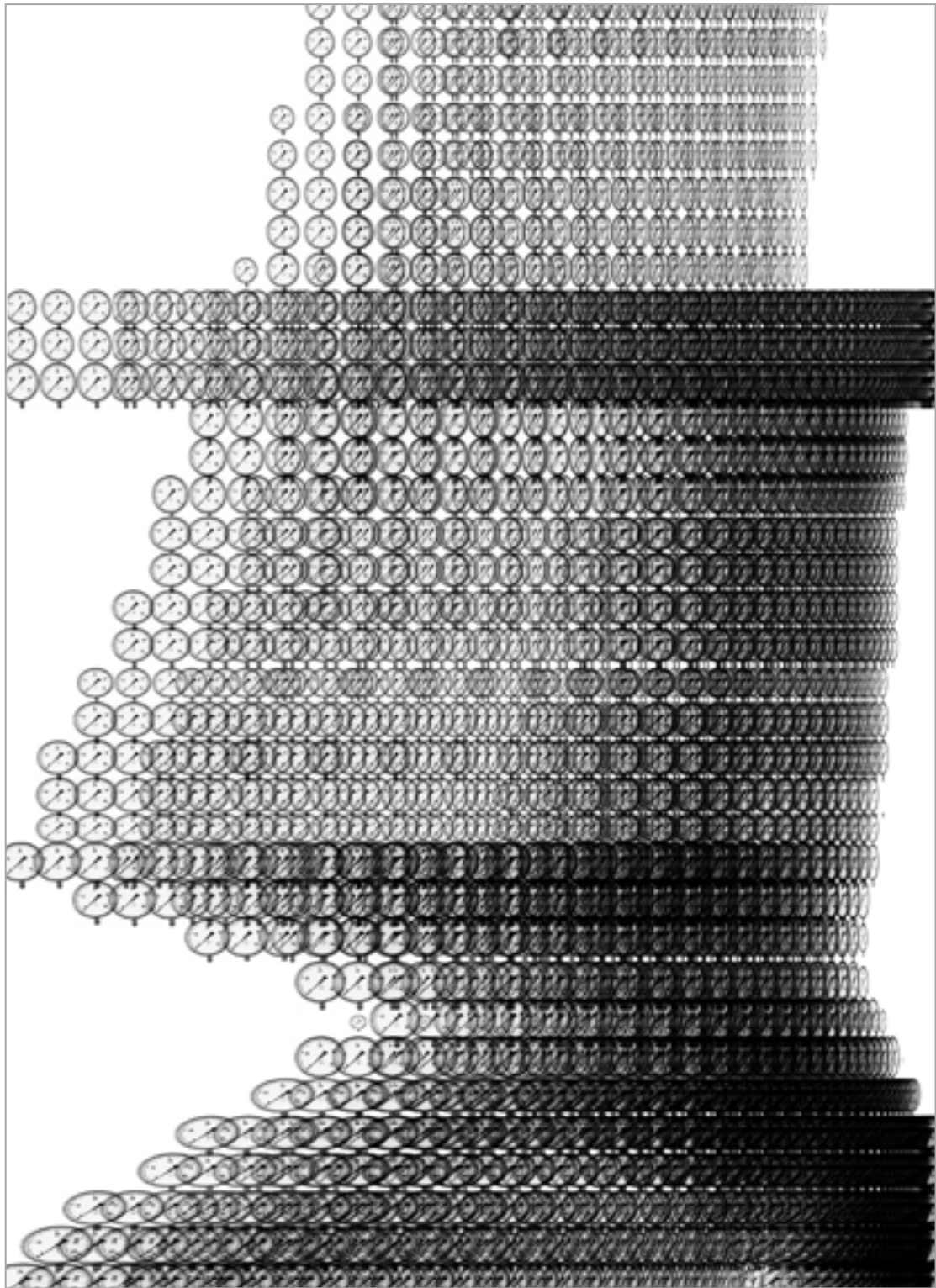
Heavy pressure 1



Heavy pressure 2



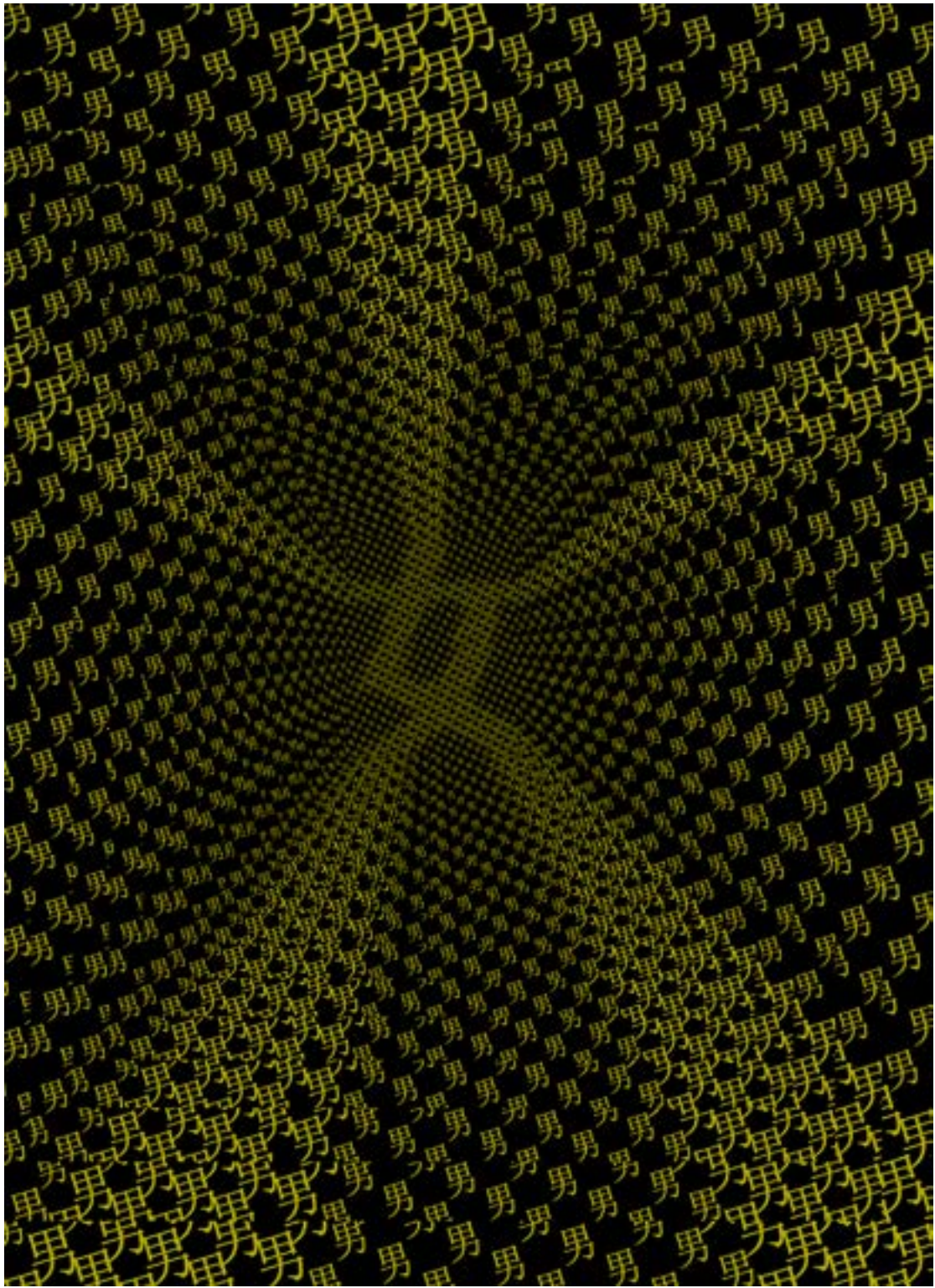
Heavy pressure 3



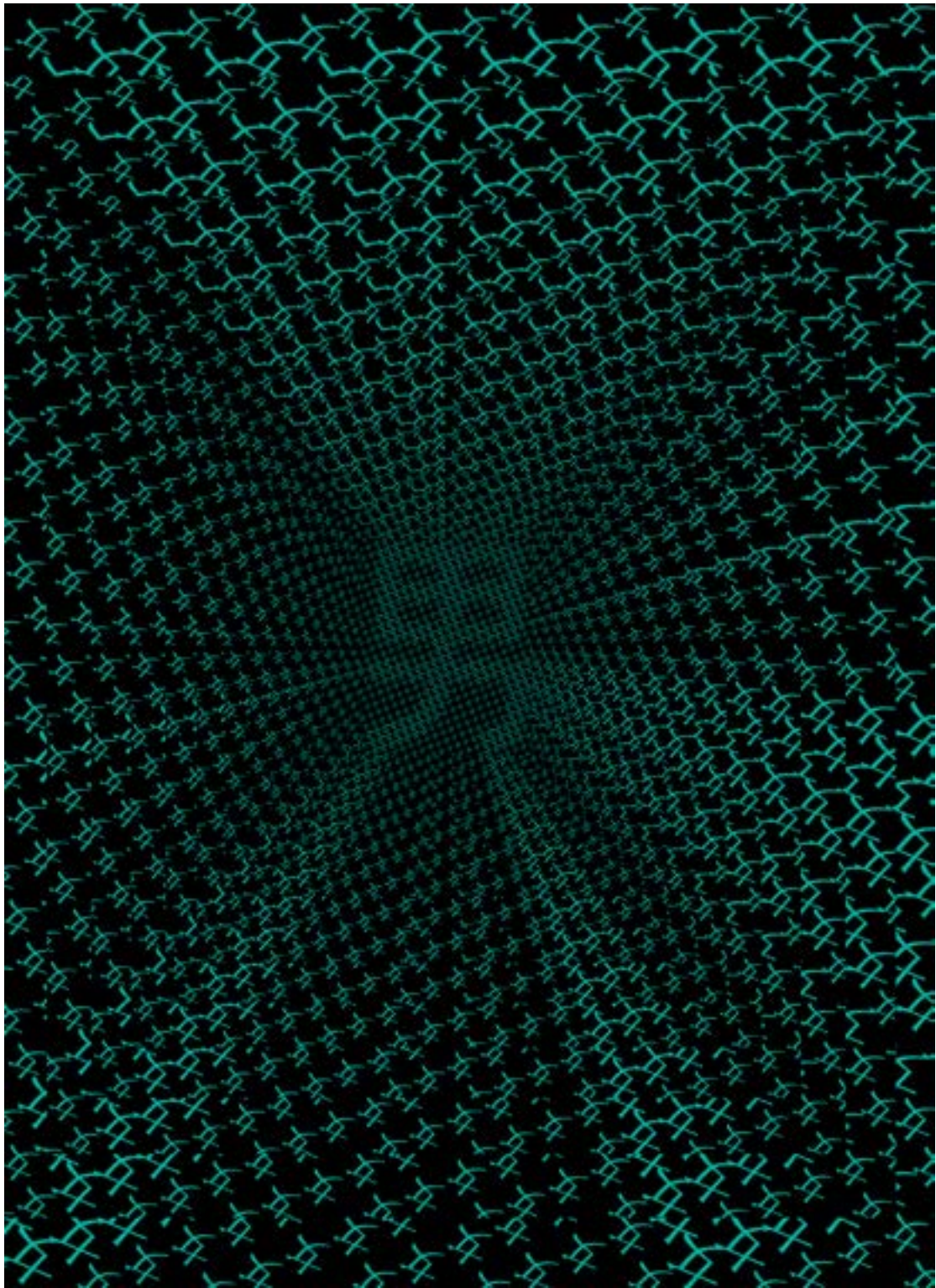
Heavy pressure 4

4.1.3 Promienistość

Rozkład promieniowy polega na tym, że elementy wizualne są rozmieszczone promieniście wokół jednego lub więcej centralnych punktów, co może sprawić, że obraz będzie wykazywał silne poczucie ruchu i rozległości. Rozkład promieniowy daje widzowi silny bodziec wizualny. „Men and women” to dwie serie prac. Jedną z nich jest postać męska, która składa się z postaci żeńskich (女) jako podstawowego wzoru. Drugi to postać żeńska (女), która składa się z męskich (男) postaci. Podstawowe wzory są rozmieszczone promieniowo poprzez centralizowanie wzorów od zewnątrz do środka i stopniowe przechodzenie od dużych do małych. Naturalnie męskie (男) i żeńskie (女) postacie kształtują się w centrum obrazu, co również tworzy silny efekt wizualny. Weźmy na przykład pracę „Men and woman - 女”, postać męska (男) jest podstawowym typem postaci żeńskiej (女) ukryty w męskich (男) postaciach, które są ustawione promieniście, Postać żeńska (女) jest punktem startowym obrazu. w przeciwieństwie do żeńskich (女) postaci składają się z męskich (男) znaków, męskie (男) słowo jest ukryte w żeńskiej (女) postaci. Postać męska (男) i postać żeńska (女) sprytnie ukryte na obrazie, i że w kobiecej postaci (女) jest postać mężczyzny (男) i odwrotnie, tworzy ukryte efekty wizualne z wieloma warstwami. W odpowiedni sposób ukazuje filozoficzną relację między mężczyznami i kobietami.

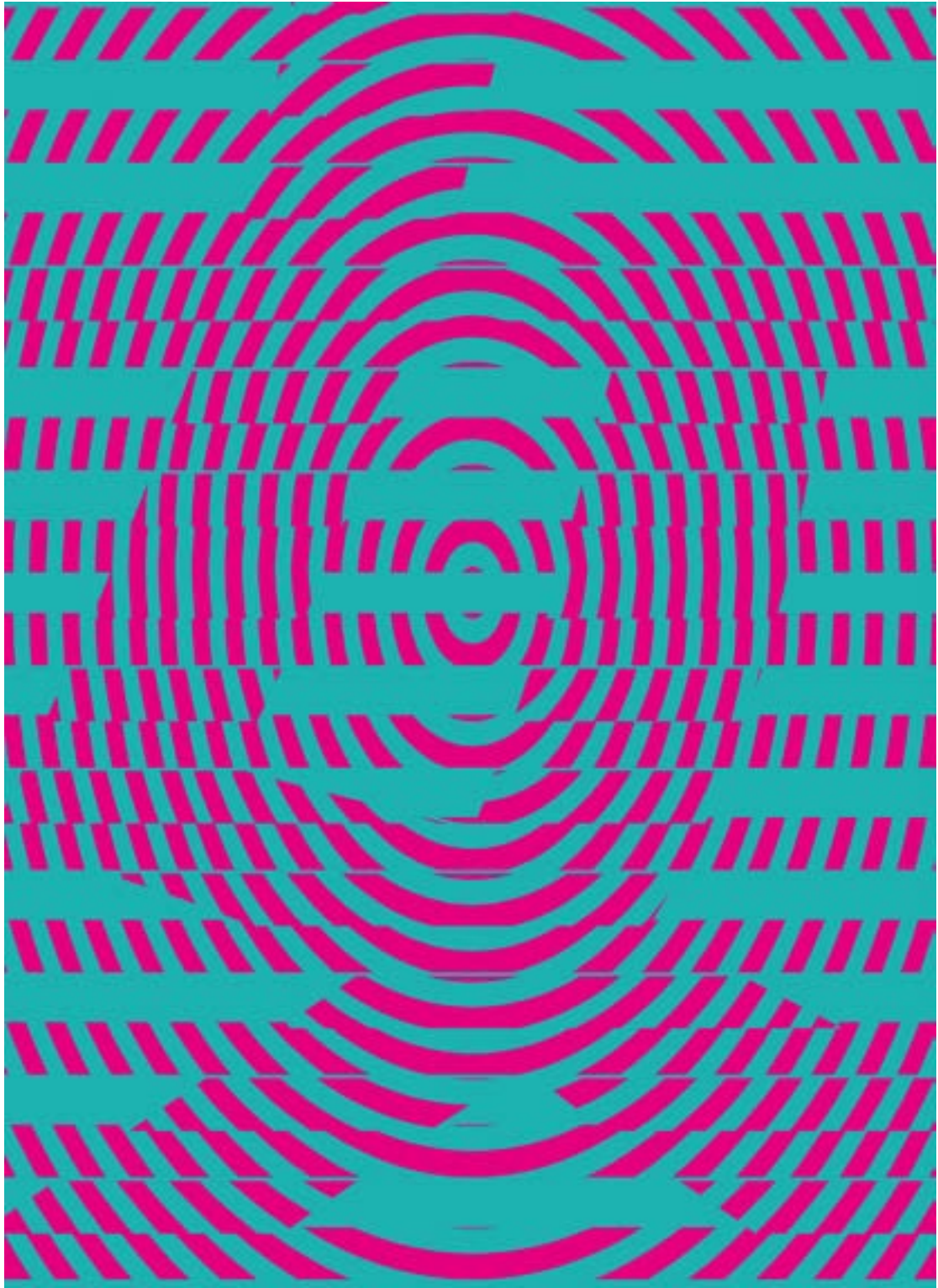


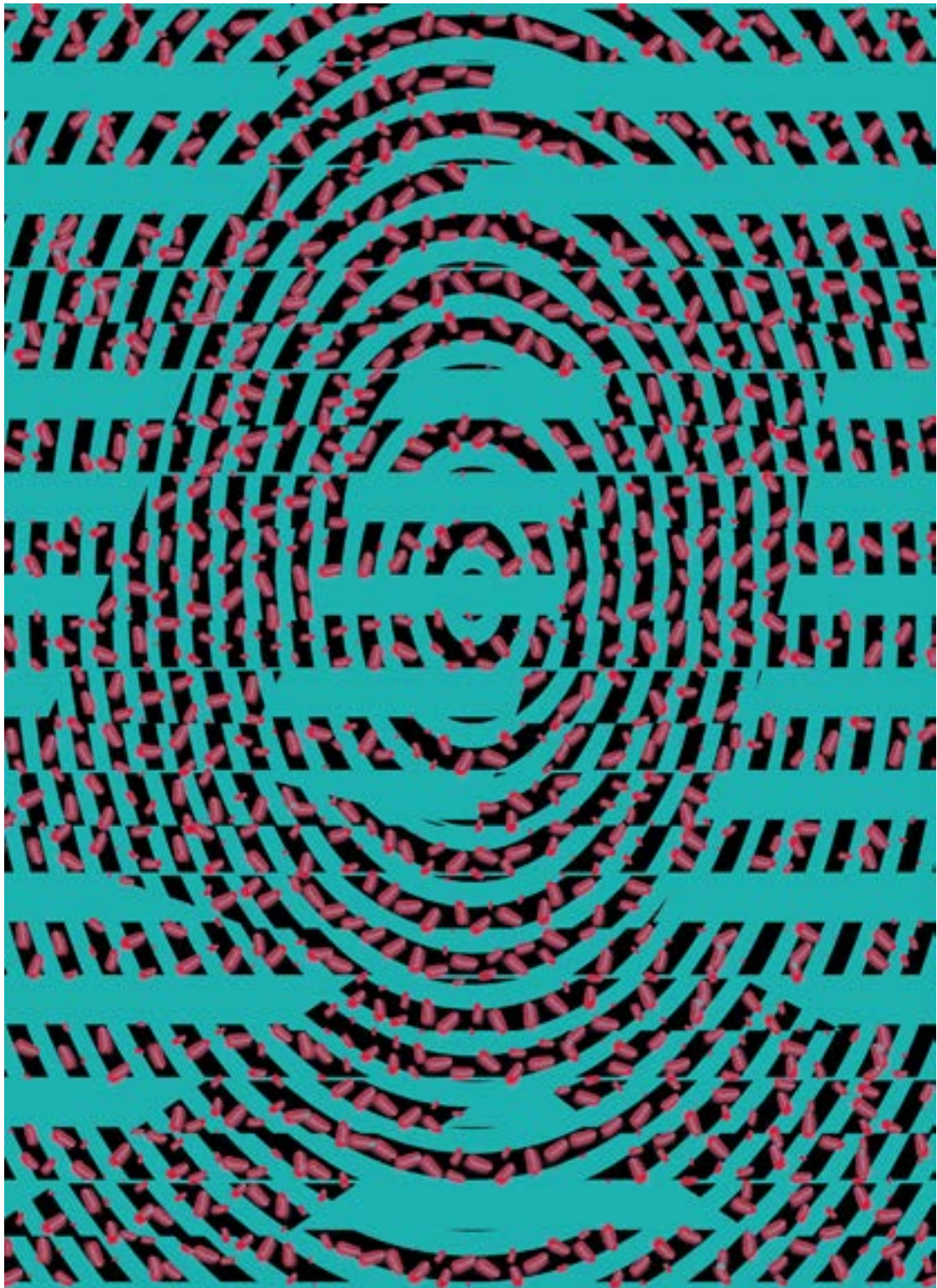
Men and women-女



Men and women-男

Grafika „Drug abuse” wykorzystuje takie sposoby jak superpozycja emisji i dyslokacji, aby kompleksowo wyrazić kobiecą postać (女). Ta praca przyjmuje linie jako podstawowy wzór i jest zbudowana z koncentrycznych okręgów. Obraz tworzy promienisty efekt wizualny, który rozprasza się na zewnątrz z progresywnymi warstwami po niewłaściwym umieszczeniu i zmianie rozmiaru koncentrycznych okręgów. Na tej podstawie dodaje trzeci element graficzny czyli pigułkę. Modyfikując gęstość pigułek, tworzy superpozycję obrazu i bogatszą wariację. Prosty kolor czarno-biały plus pierścieniowy układ dyslokacji sprawia, że postać kobieca (女) ukryła promieniste koło, a pigułki zostały ukryte wśród postaci żeńskiej (女). To skłania widza do myślenia o nadużywanych narkotykach. Silny kontrast i gęste linie uderzają w wizję widza i wywołują efekty iluzji. Wizja widza pulsuje pomiędzy trzema ukrytymi postaciami złudzeń optycznych. Tworzy wyjątkowe wrażenia wizualne.





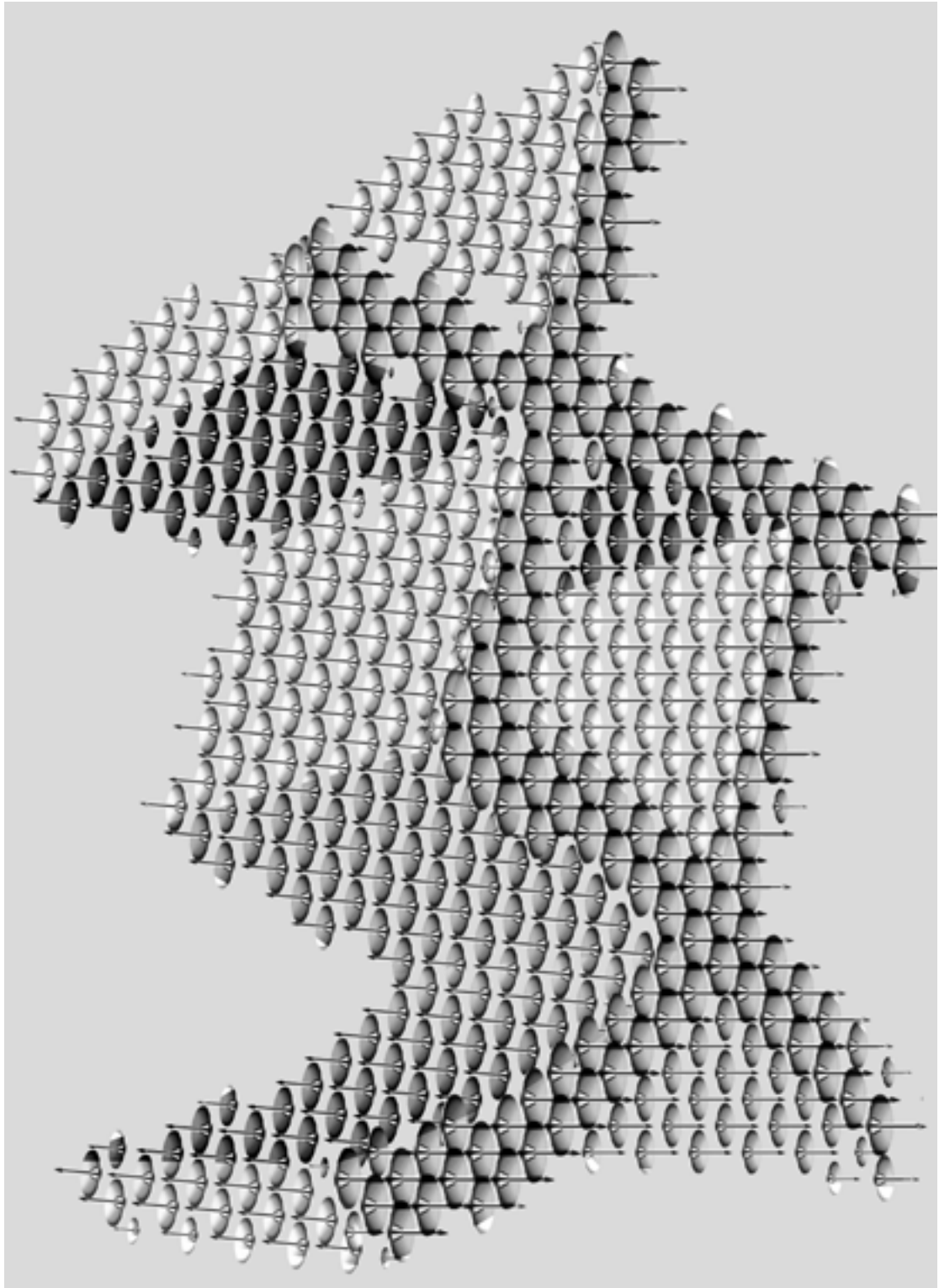
Drug abuse

4.1.4 Przestrzeń

Zgodnie z zasadą perspektywy, najpierw przeprowadziłem kilka wizualnych eksperymentów, próbując stworzyć trójwymiarowe poczucie przestrzenności na dwuwymiarowej płaszczyźnie. Ilustracja 12 wykorzystuje układ kropkowy cegieł, które są ułożone wzdłuż linii perspektywicznych postaci kobiecych, a następnie poprzez zmiany gęstości, głębokości i kąta postać kobieca zostanie ukształtowana w trójwymiarowy efekt z wrażeniem perspektywy, co posłużyło do stworzenia dalekosiężnej relacji przestrzennej obrazu. Rycina 13 wykorzystuje podstawowy wzór przypięty jako punkt, aby uformować trójwymiarową postać kobiecą z poczuciem przestrzenności, ustawiając rozmiar, kierunek, kolor i stopniowo zmieniając pinezki. Różnice w rozmiarze i głębi koloru, halsów tworzą trójwymiarową ścianę, a przednia i boczne części kobiecego znaku są wzmocnione przez pinezki, które są rozmieszczone w różnych kierunkach. Nieznaczne zmiany rozmiaru, koloru i perspektywy tworzą unikalne efekty wizualne.

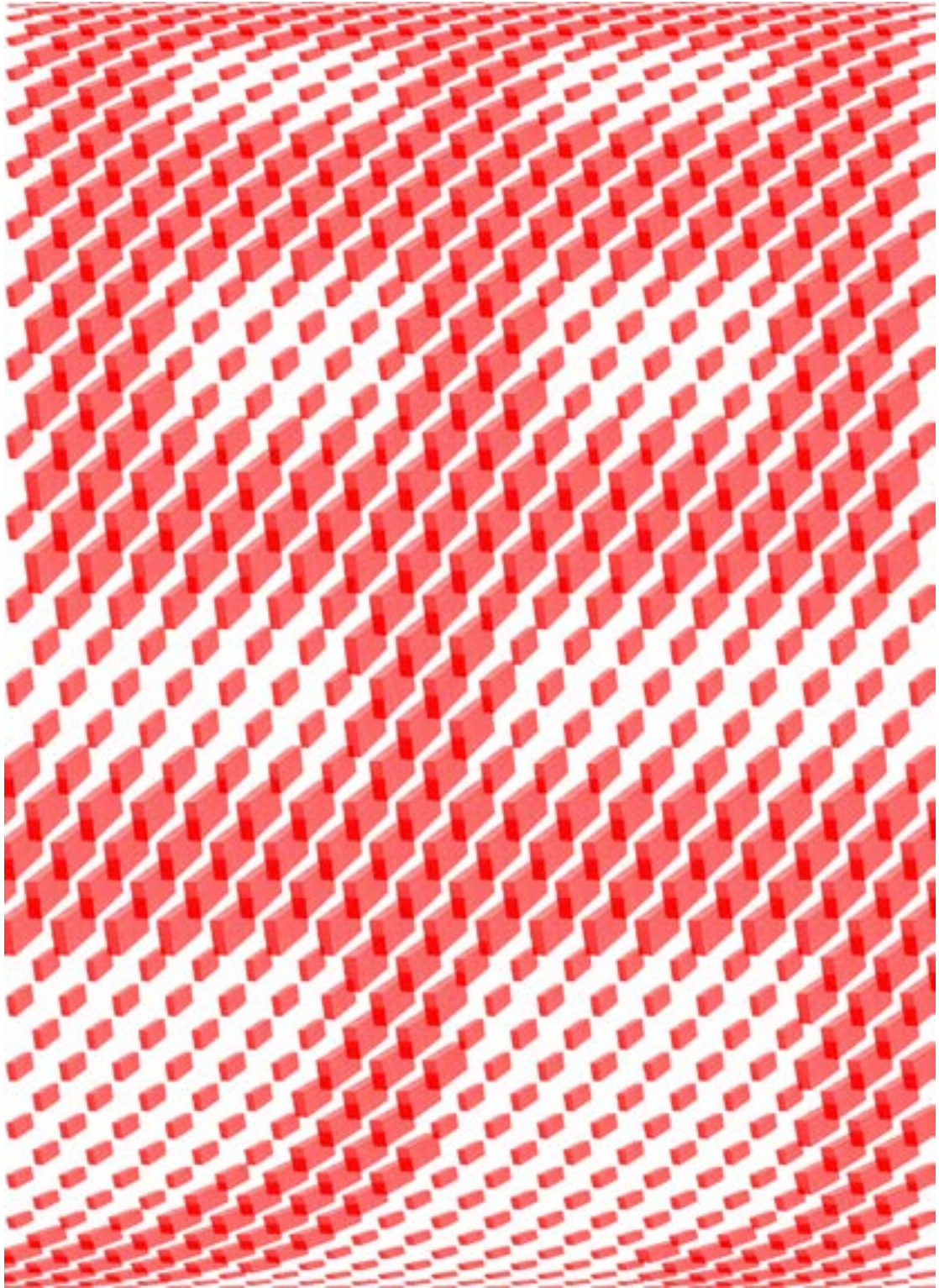


II. 12

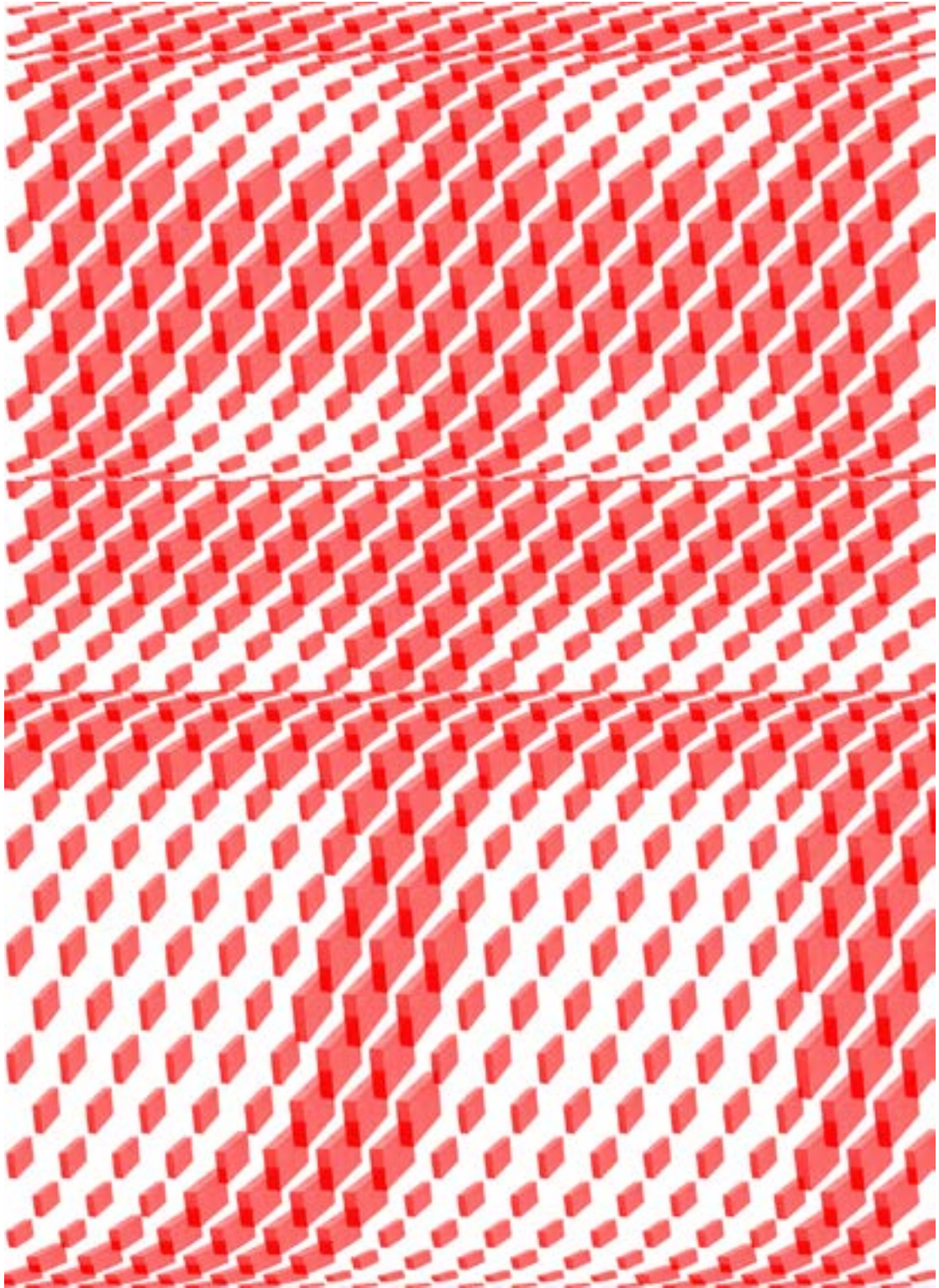


II. 13

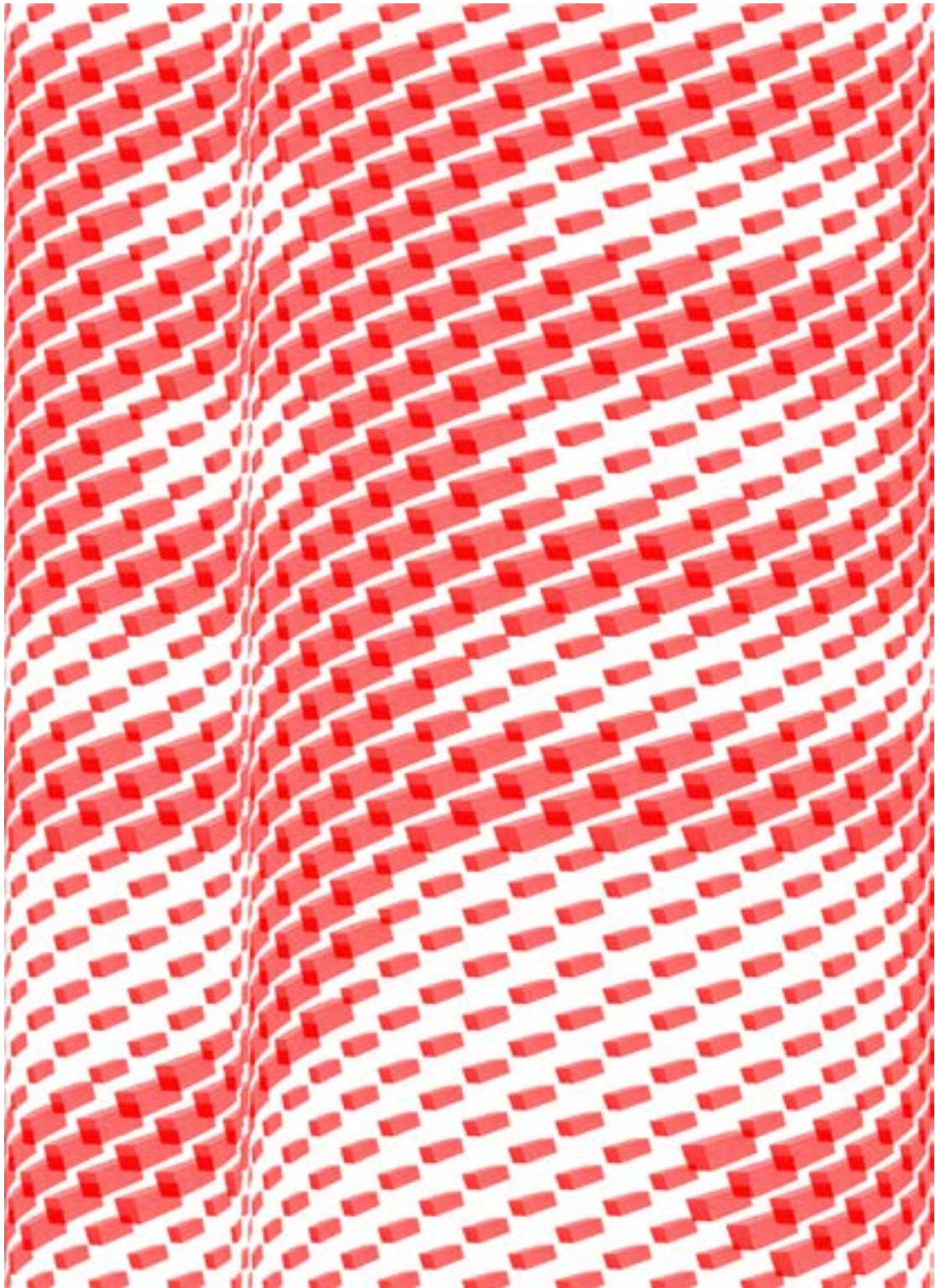
Na tej podstawie przeprowadziłem dalsze eksperymenty z wariacjami przestrzennymi w pracy „Bricklayer”. Przenoszenie cegieł jest symbolem robotników, a dalej postrzegane jako prace pracochłonne, mechaniczne i nieopłacalne. Cegła, jako podstawowy wzór, którego rozmiar i gęstość zmienia się w naturalny sposób, tworzy postać kobiecą (女) i męską (男), nawiązuje do tematu ciężkiej pracy. W oparciu o matrycę punktową próbuję zmienić przestrzeń pozycji planimetrycznej. Poprzez rozciąganie i ściskanie wizualnego przyciągania perspektywy, obraz tworzy zawijany i pofałdowany efekt wizualny w przestrzeni, jednocześnie rozciągając czcionkę żeńską (女) i czcionkę męską (男). Przestrzeń w kratkę, która odzwierciedla, że życie ludzkie jest pełne zwrotów akcji, dodatkowo wzmacnia temat. W porównaniu z wykresem, na którym można wyraźnie uchwycić temat na pierwszy rzut oka, zakręty i zakrzywienia przestrzeni mogą sprawić, że wzrok widza płynie, skacze i pozostaje na obrazach podążając za zmianami w przestrzeni, a także tworzy poczucie wizualnego rytmu.



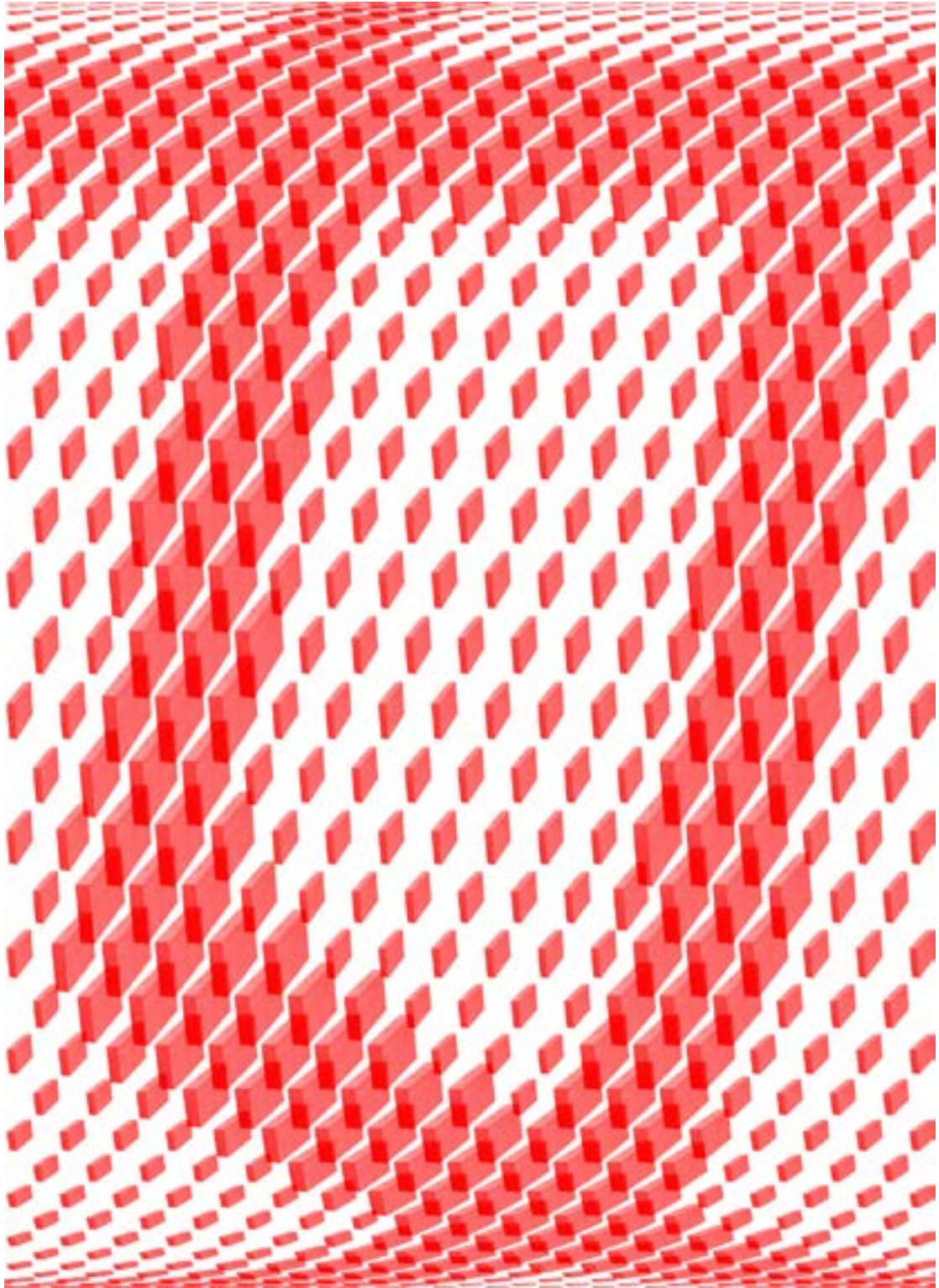
Bricklayer-Male (男)



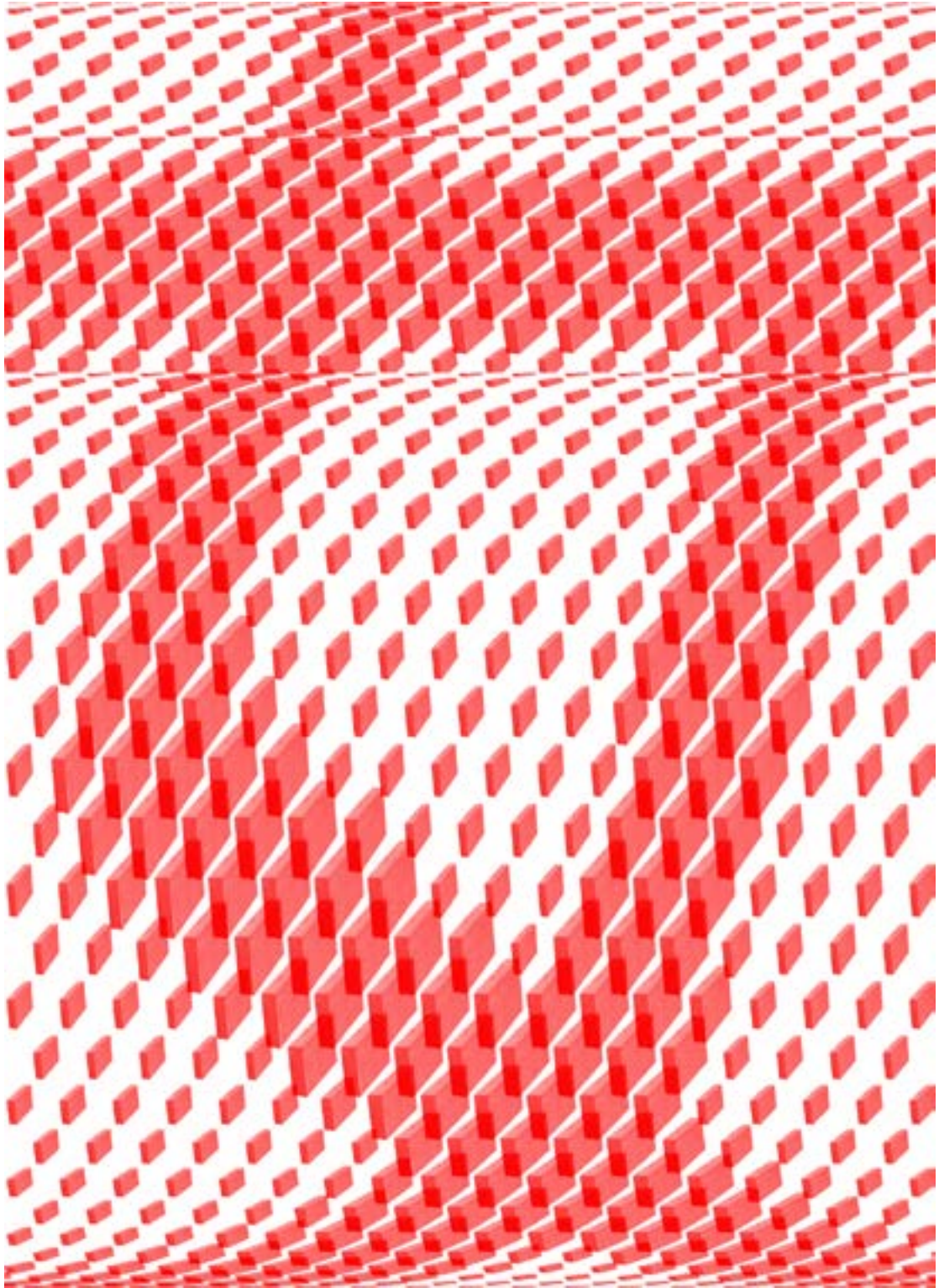
Bricklayer-Male (男)



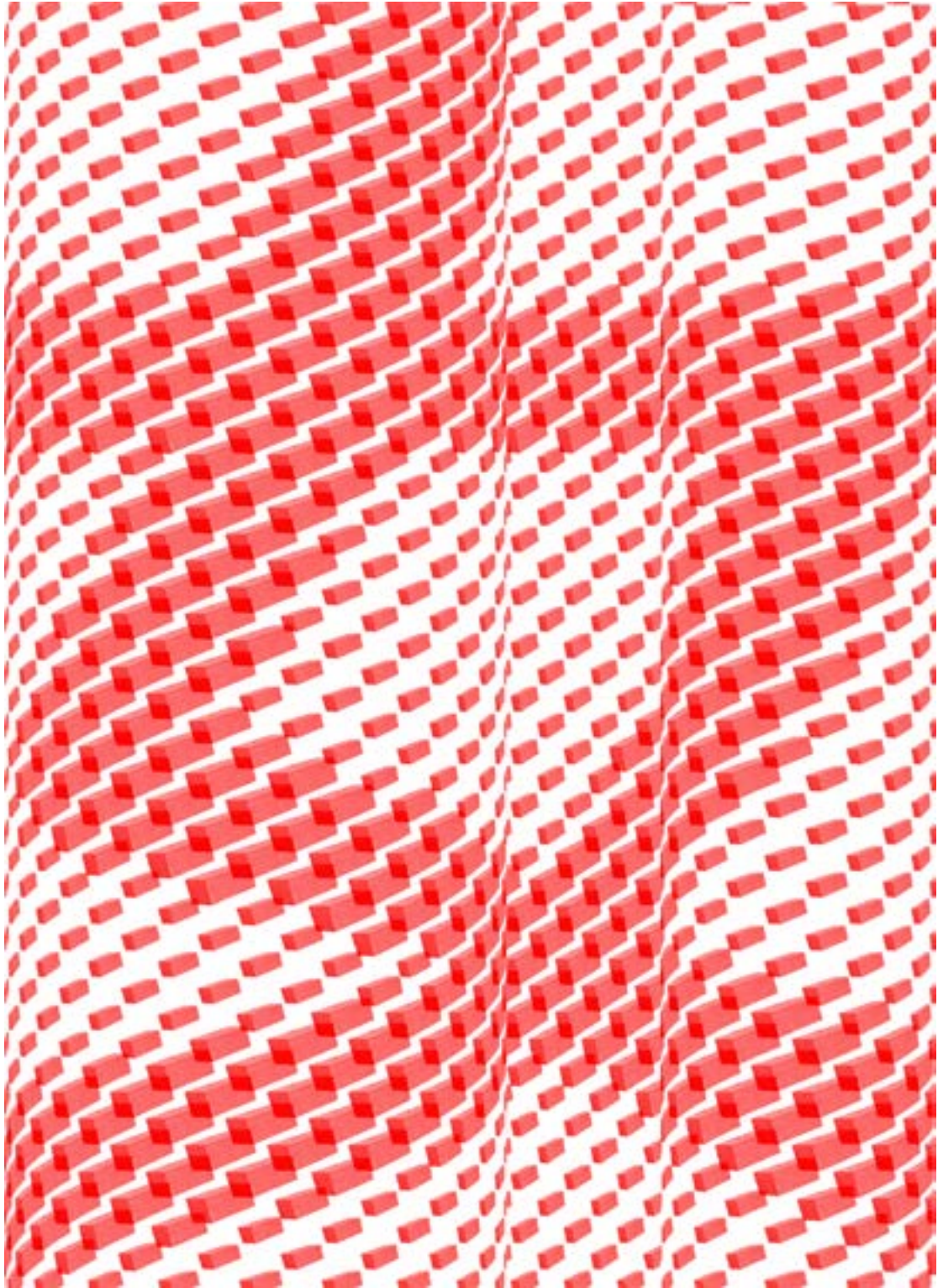
Bricklayer-Male (男)



Bricklayer-Female (女)

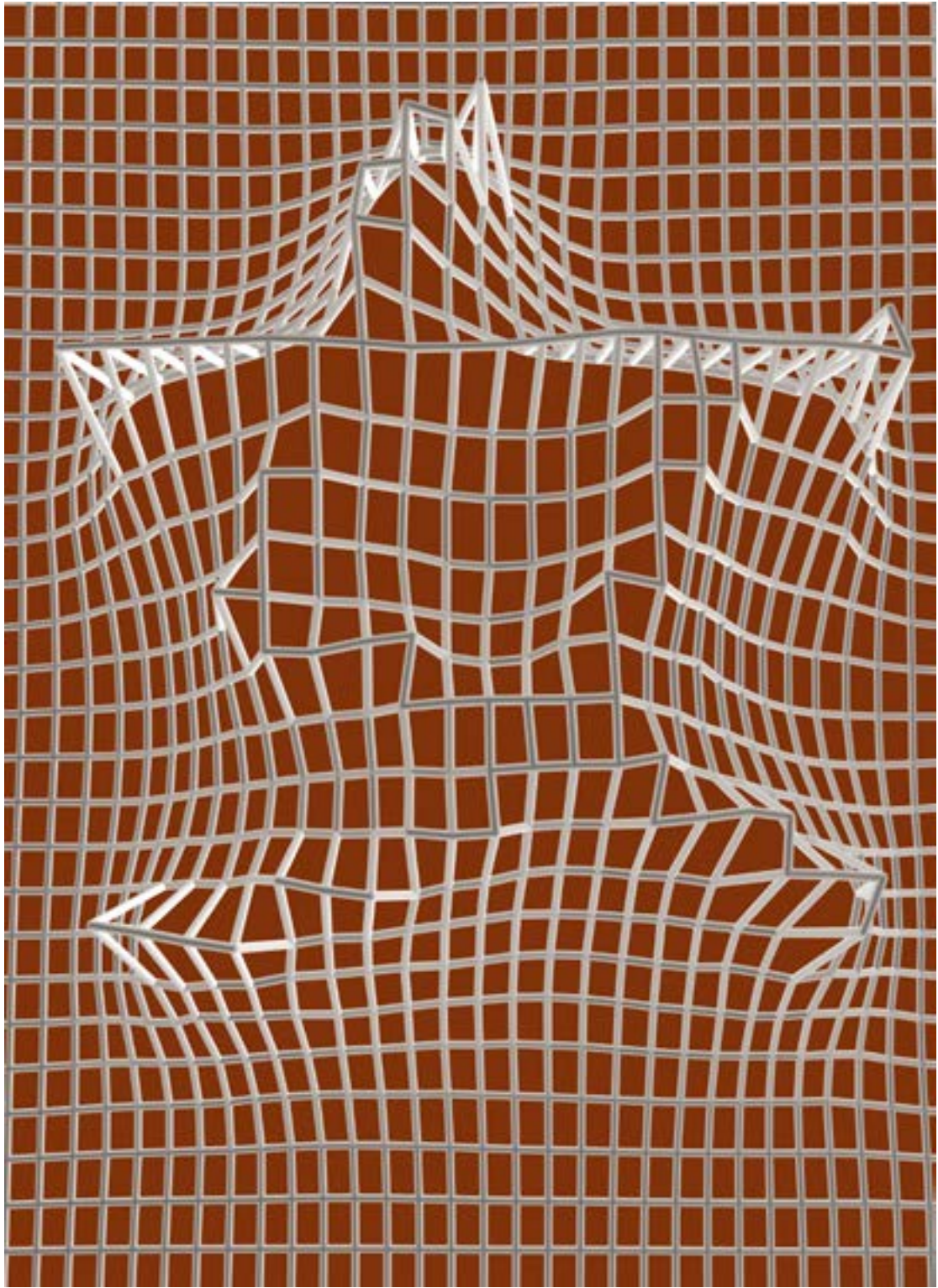


Bricklayer-Female (女)

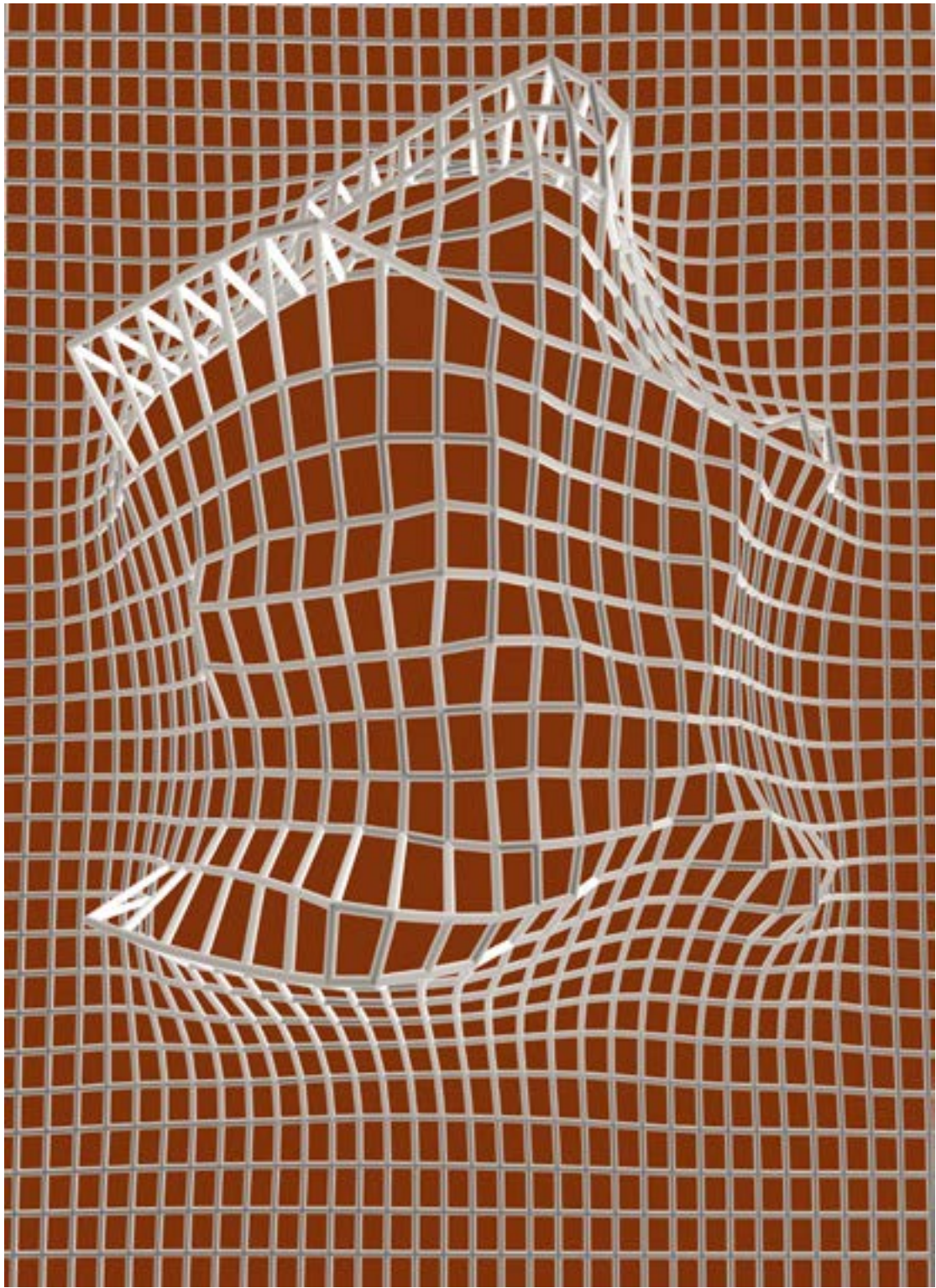


Bricklayer-Female (女)

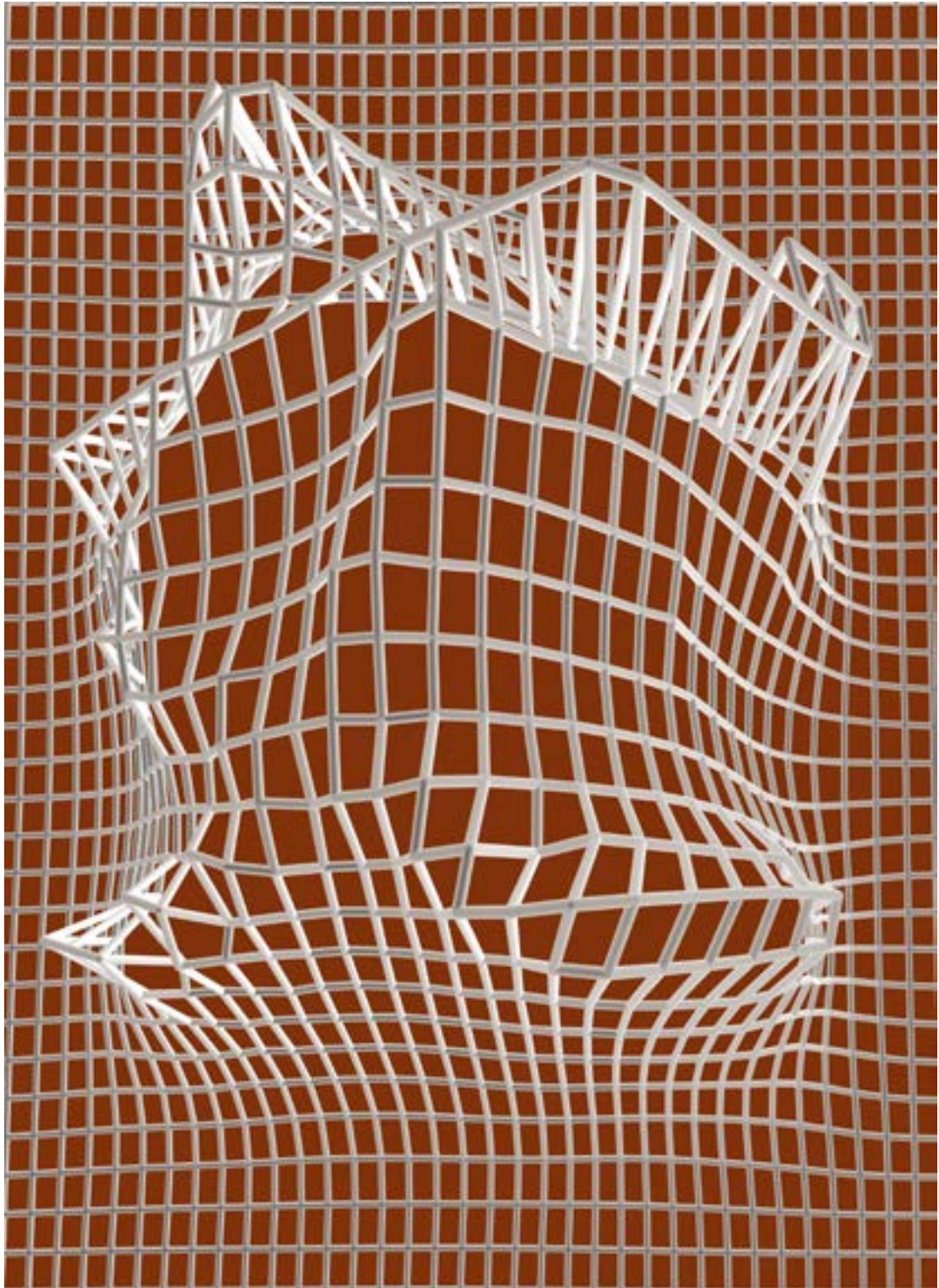
Przestrzeń utworzona przez linie to kolejna moja próba. „Being Fettered” to linie, które zmieniają gęstość w zależności od kształtu kobiecego znaku 女. W szczególności, że zarys postaci żeńskiej stopniowo staje się gęstszy i ciaśniejszy, gdy przestrzeń wybrzusza się na zewnątrz, podczas gdy linie w środku postaci żeńskiej są cieńsze. Struktura linii tworzy postać kobiety identyfikowanej przez jej zapis w języku chińskim — 女. Wydaje się, że kobiety mają wiele życiowych ograniczeń, a ta grafika wyraża pragnienie kobiet, by pozbyć się więzienia i odnaleźć siebie. To, że uniesiona przestrzeń kobiecej (女) postaci bardziej przypomina ludzką figurę niż postać, ogranicza jednoznaczność identyfikację tekstu, ale wzmacnia jego graficzny charakter, co w pełni pobudza wyobraźnię widza i inspiruje.



Being Fettered 1

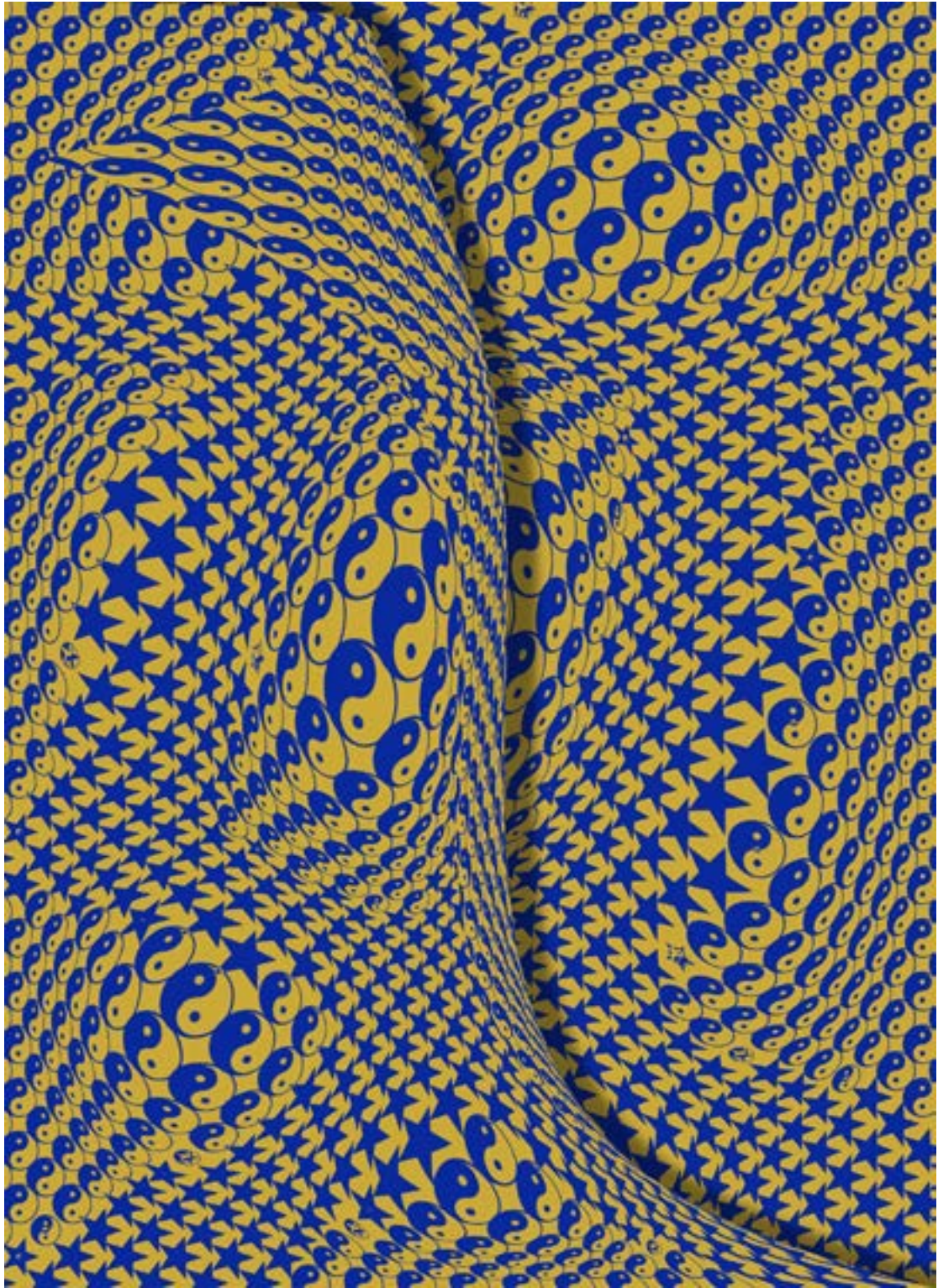


Being Fettered 2

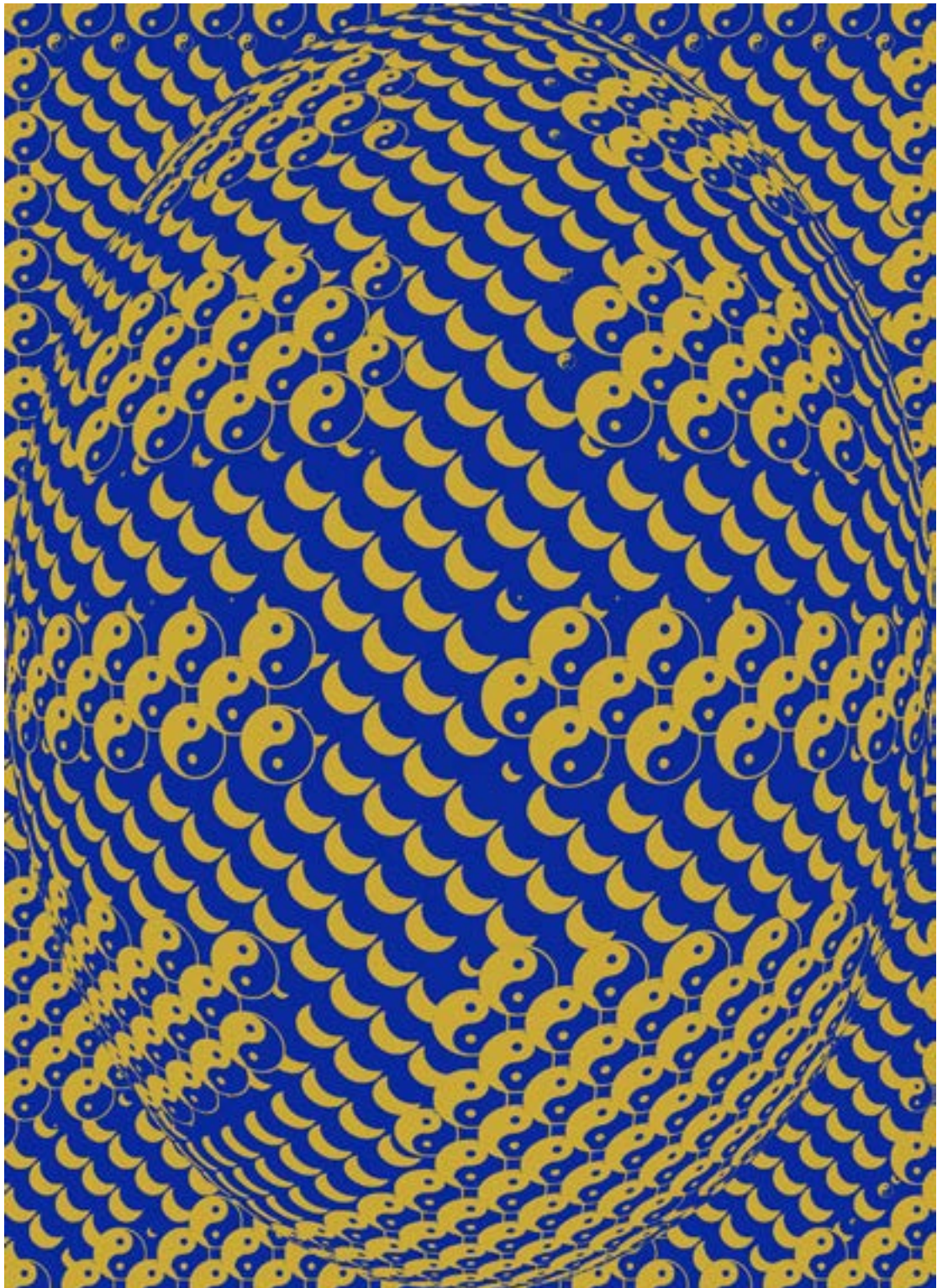


Being Fettered 3

Projekt i forma diagramu Tai Chi mają bogate i głębokie konotacje. Diagram Tai Chi wykorzystuje kontrast Yin i Yang, aby wyrazić, że świat jest podzielony na dwie części i zawiera przeciwną i zjednoczoną relację między Yin i Yang. Relacja egzystencji między wszechświatem, a życiem jest podsumowana przez tę prostą grafikę, która zawiera piękno harmonii. Diagram Taiji i pięcioramienna gwiazda to podstawowy wzór kobiecej (女) postaci „Taiji”. Diagramy Taiji są wielokrotnie układane, a zmiany wielkości stopniowo zmieniają się w pięcioramienną gwiazdę, a pięcioramienna gwiazda stopniowo zmienia się w diagram Taiji, którego proces tworzy krążące zmiany między dwoma podstawowymi wzorami. Wraz ze zmianami gęstości, rozmiaru i koloru, dwa podstawowe wzory w naturalny sposób tworzą zakrzywioną, rozłączoną i obracającą się przestrzeń, a ponadto tworzą razem ukrytą postać kobiecą (女). Te trzy grafiki oddziałują na siebie i mieszają się, tworząc w przestrzeni obrazu efekt góra-dół i falę. Postać męska używa diagramu Tai Chi i księżyca jako podstawowego wzoru, pożyczają od siebie nawzajem, aby uformować postać męską (男), która ma efekt „wypukłości”. Napięcie rozciągające sprawia, że obraz tworzy wizualny efekt wzlotów i upadków. Wzrok widzów porusza się w obrazie i nieustannie odkrywa ukrytą grafikę, tworząc wielowarstwowe i bogate wrażenia wizualne. Łącząc gwiazdy, księżyc, diagram Taiji i postać męską (男), postać żeńską (女), podkreśla wizję harmonijnego współistnienia człowieka i natury, społeczeństwa w przyrodzie, społeczeństwa i życia.



Taiji- female (女)



Taiji - male (男)

Eksperymentalne tworzenie postaci kobiecej (女) i postaci męskiej (男) za pomocą wizualizacji sprawia, że abstrakcyjny symbol literalny staje się kalamburem zawierającym zarówno znak, jak i cechę graficzną, obraz

i postać pokazują wizualny obraz informacji tekstu i tworzy artystyczną koncepcję, w której postaci przeplatają się z obrazami.

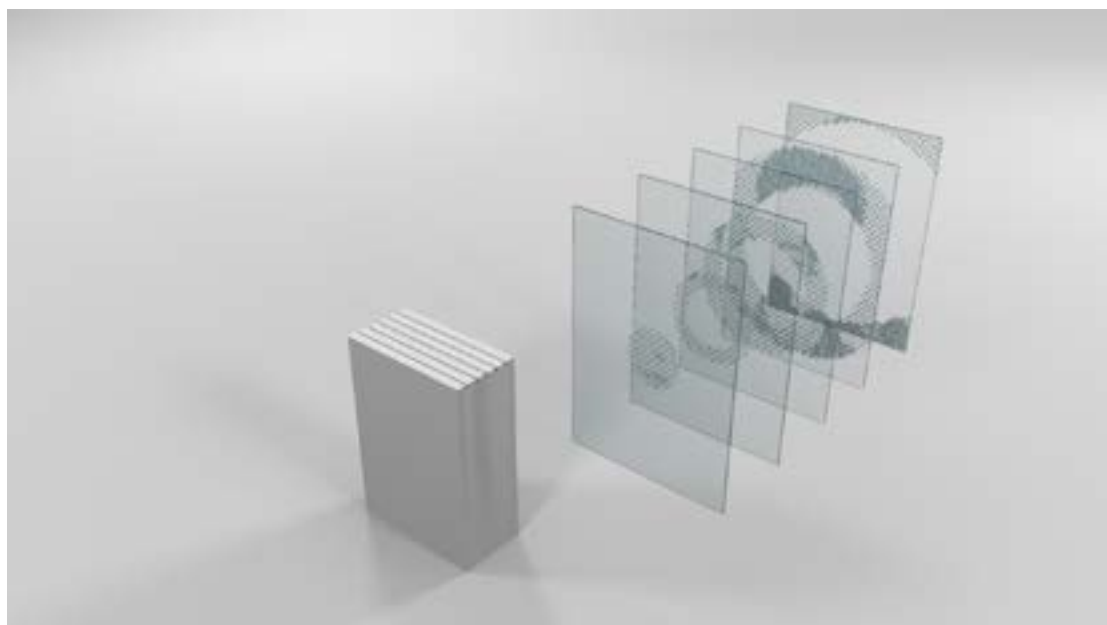
Eksploracja powyższej dwuwymiarowej płaszczyzny jest procesem, w którym obserwuje się rosnącą liczbę wzorców podstawowych i coraz większą komplikację aranżacyjną. Wizualny efekt obrazu staje się coraz bogatszy, gdy wzrasta liczba podstawowych wzorów lub zmienia się kierunek, rozmiar, położenie i gęstość podstawowych wzorów. Łącząc sposoby powtarzania, stopniowej zmiany, dystrybucji promieniowej, aranżacji przestrzennej i innych metod konstrukcyjnych, wizualne oddziaływanie obrazu staje się coraz silniejsze. Ukryty związek grafiki zmienia się wraz z siłą efektu wizualnego, kolejność obserwacji również odpowiednio się zmienia.

4.2 Przestrzeń trójwymiarowa

Dwuwymiarowa instalacja to seria kształtów, które można oddzielić za pomocą konturu w dwóch wymiarach i jest częścią przestrzeni, ale nie ma plastyczności przestrzeni. W pierwszym etapie starałem się stworzyć wirtualne poczucie przestrzeni w pracach graficznych metodami kompozycyjnymi. W drugim etapie moich badań kompozycja formy zmieniła się z dwuwymiarowej płaszczyzny na trójwymiarową bryłę po dodaniu elementów przestrzennych, w wyniku czego tworzy ukrytą grafikę z atrybutem przestrzennym. Eksplorowałem również nowe formy wizualne i zastosowania wspomnianych reguł.

Przestrzeń to przedmiot fizyczny, który istnieje obiektywnie, który ma cechy długości, szerokości i wysokości, i jest przedstawiany jako trójwymiarowy stan wizualny. Sztuka instalacji to nowa forma budowania przestrzeni. Najważniejszą cechą odróżniającą instalację od tradycyjnej formy graficznej jest atrybut przestrzenności, który może umieścić widza w trójwymiarowej przestrzeni. Wykorzystanie materiału, miejsca i emocji w instalacji przerywa poznanie „ukrytej grafiki” na płaszczyźnie i inspiruje widza do kontemplacji tradycji, rzeczywistości i przyszłości. W oparciu o ten pomysł stworzyłem pracę instalacyjną „O₂”.

Instalacja „O₂” to obiekt z pleksiglasu wykorzystujący organiczne szkła, z górną częścią stojaka ustawioną w 5 równo oddalonych rowkach. Podstawowym wzorem na każdym kawałku szkła są maski, które tworzą koło wraz ze zmianą rozmiaru i gęstości. Każdy okrąg wygląda jak litera „o”, ale po dokładnym przyjrzeniu się widzimy cyfry i litery pod literą „o”, które razem z literą „o” stanowią ukryte symbole chemiczne O₂. Pięć koncentrycznych okręgów na 5 okularach, które są ułożone od małych do dużych i nakładają się od wewnątrz na zewnątrz, tworzą duży ukryty graficzny portret, który jest moim wizerunkiem. Próbowałem stworzyć trójwymiarową przestrzeń, aby ukryta grafika była odczuwalna w przestrzeni, ale nie tylko była widoczna na płaszczyźnie. Łączę postacie, proces, materiał i przestrzeń w jedną całość, wskazując na problem zanieczyszczenia świata.



II. O₂

W tej instalacji jako materiał zastosowano przezroczyste szkło organiczne. Przestrzenna rekonstrukcja przezroczystego materiału zapewnia nową metodę budowy morfologii ukrytej grafiki. Światło przenika przez przezroczyste materiały zestawione ze sobą i tworzy półprzezroczysty efekt wizualny. Każda zachodząca na siebie i przezroczysta postać pożyca od siebie nawzajem, aby się dopełnić. Ukryta grafika jest generowana przez nakładanie się przezroczystych materiałów, przy jednoczesnym zachowaniu integralności i niezależności indywidualnego wzoru na każdym szkłe. Ta przezroczystość sprawia, że widz dostrzega zmiany w głębi przestrzeni, tworzy niejasną i mglistą koncepcję artystyczną. Widzowie zobaczą różne

grafiki z różnych perspektyw. Można powiedzieć, że „ukryte grafiki” w pracy są wynikiem obserwacji pod różnymi kątami i reorganizacji.

Jeśli dana osoba widzi dwa lub więcej nałożonych na siebie kształtów, to próbuje traktować część wspólną jako własną. Ten dwuznaczny stan zmysłu wizualnego w pełni ucieleśnia cechy ukrywania się, a także pozwala ludziom cieszyć się autonomią w przestrzeni. Widz może uzyskać ukryte informacje w zależności od kąta patrzenia, i doświadczyć bodźców wizualnych i mentalnych.



Wykorzystanie w pracy przezroczystych materiałów tworzy trzy relacje przestrzenne: zestawienie, superpozycja i inkluzja. W przestrzennej relacji zestawienia 5 grafik pojawia się w tym samym czasie i reprezentuje kolejną

relację między grafiką widzianą z przodu i z tyłu, ale są one stosunkowo niezależne. Zestawiona przestrzeń umożliwia ekspansję ukrytych postaci na poziomie przestrzennym. W zachodzącej na siebie relacji przestrzennej pięć płaszczyzn jest nakładanych i przeplatanych ze sobą, a nakładające się obszary, które zmieniają się spontanicznie, gdy ludzie poruszają się w przestrzeni, reprezentują przeplatanie się przestrzeni. Widz może doświadczyć złożonej i rozmytej ukrytej grafiki, która jest utworzona przez więcej niż jedną przestrzeń przeplatającą się ze sobą. W relacji przestrzennej włączenia grafiki na każdej przezroczystej planszy jest pierwszą warstwą ukrytej grafiki, która jest małą niezależną przestrzenią. Jest podporządkowana większej przestrzeni całej instalacji, ale nadal zachowuje relatywnie niezależny atrybut w dużej przestrzeni. W przezroczystej przestrzeni wieloznaczność, złożoność i zmienność wyłaniająca się z relacji zestawienia, superpozycji, inkluzji i transformacji wzbogaca formy i konotacje ukrytej grafiki.

Przezroczysta przestrzeń sprawia, że grafika pokazuje różne warstwy i różne stany przestrzeni, co umożliwia widzom odkrywanie i postrzeganie ukrytej grafiki poprzez warstwę po warstwie, uzyskując w ten sposób wgląd i wielorakie doświadczenia percepcyjne. W „O₂” podstawowy wzór każdej warstwy jest zamaskowany, 5 okręgów, symbol chemiczny gazu, portret złożony odpowiednio z pięciu wzorów. Grafika wyposażona w przezroczystość z unikalnymi, reprezentatywnymi sposobami wykorzystującymi różne perspektywy przestrzenne lub struktury i zapewnia widzom skompresowany przegląd zawierający liczne informacje i elementy przestrzenne. Niezależnie od skali, widz może zostać pobudzony do zagłębienia się w proces odkrywania przestrzeni i postrzegania. Poszerza styl poznawczy i perspektywę widza, a także zachęca widza do inicjowania komunikacji z dziełem.

4.3 Czwarty wymiar – czas

Wraz z ciągłym rozwojem nauki i technologii sposób pozyskiwania informacji przez ludzi jest coraz bardziej zależny od technologii cyfrowej. Jeśli figura zależy tylko od statycznej reprezentacji w postaci 2D i 3D, byłoby to żmudne i mogłoby być przytłoczone mnóstwem informacji. Dlatego łączenie mediów tradycyjnych z mediami cyfrowymi w celu integracji z nowym stylem artystycznym stało się najnowszym trendem. Tak więc włączyłem element czasu i analizuję wizualną reprezentację ukrytej grafiki w czasie i przestrzeni.

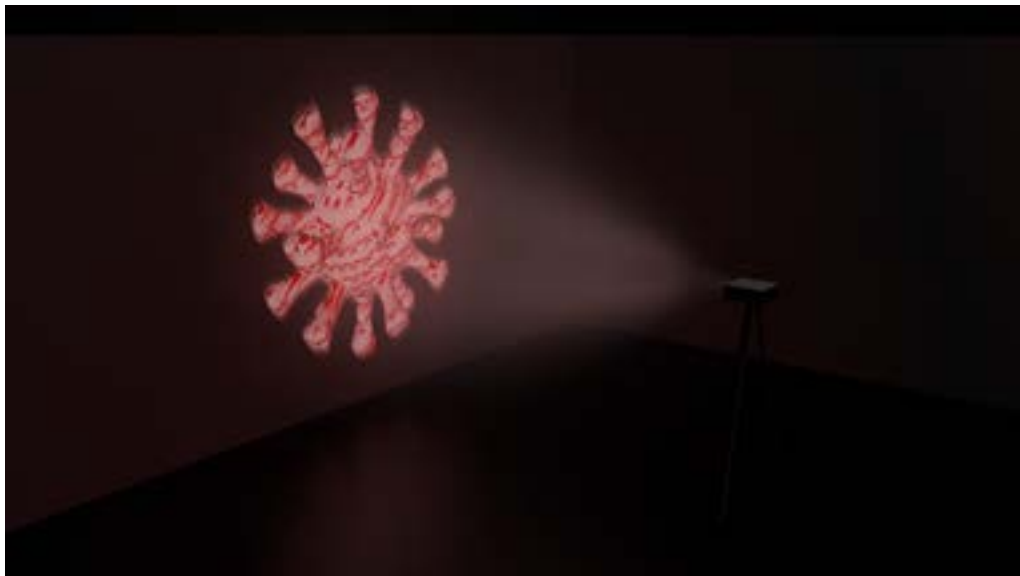
4.3.1 Dynamika

W porównaniu z grafiką statyczną, grafika dynamiczna może przenosić i przekazywać więcej informacji, co jest bardziej żywe i atrakcyjniejsze dla odbiorców. Grafika dynamiczna ma atrybuty czasu, a charakterystyka ruchu grafiki ruchomej może wyzwolić dynamiczną świadomość widza. Zastanawiając się, czy możliwe jest przełamanie tradycyjnego statycznego formatu grafiki i nadanie zainteresowaniom i silnym dynamicznym efektom wizualnym ukrytej grafice opartej na technologii cyfrowej, która pozwala widzom uzyskać różne informacje w ukrytej grafice w różnym czasie i uzyskać bogatsze dynamiczne wrażenia wizualne. Podjąłem próbę tworzenia grafiki dynamicznej na podstawie grafiki statycznej.

Poniższe dynamiczne prace koncentrują się na epidemii z wykorzystaniem elementów takich jak maski i wirusy, co odzwierciedla zmiany w życiu fizycznym i psychicznym ludzi, które przyniosła nieoczekiwana epidemia, a praca ma na celu skłonienie ludzi do myślenia o tym.

W pracach z dynamiczną projekcją „Koronawirus”, ogromna grafika wirusa jest umieszczona w centrum obrazu z portretami w różnych rozmiarach ukrytymi w wirusie osadzonymi w matrycy punktowej, które ujawniają się dopiero po zbliżeniu się publiczności i dokładnym zbadaniu. Podczas odtwarzania wideo obraz wirusa zaczyna się obracać, skręcać i nieustannie konwertować do

innego wariantu, co wskazuje, że mentalność ludzi zmieniła się wraz ze zmianami sytuacji epidemicznej. Przesadna, kręta i ciągle zmieniająca się modalność wizualna wyraźnie pokazuje psychologiczny wpływ na ludzi, jaki przyniosła epidemia i jak zmienia się presja psychiczna ludzi. Ten wpływ i zmiana są niewidoczne i ukryte, co jest zbieżne z cechą ukrytej grafiki. Obecne podejście do grafiki dynamicznej, która grafika przekształca się w miarę upływu czasu, urzeczywistnia poczucie wymiaru czasu, które rzadko jest możliwe w przypadku prac płaskich i przestrzennych. Ukryta grafika odkryta przez widza zmienia się dynamicznie na osi czasu, czego proces wzbogaca percepcję wizualną widza.



Coronavirus

Dynamiczna praca „Virus Variation” rozwija proces ewolucji wirusa. Liczba ta stale rośnie podczas ciągłego wstrząsania i fluktuacji, co symbolizuje rozprzestrzenianie się i replikację wirusa. Trójwymiarowa dynamiczna forma wirusa wywodzi się z prostego podstawowego wzoru, znaku interpunkcyjnego „?”. Wraz z odtwarzaniem podstawowych wzorów i wzrostem ich liczby, liczba podstawowego wzoru mnoży się, ewoluując dynamicznie od interpunkcji „?” do znaku „病” (choroba), znaku „毒” (trucizna), napis „Help” i liczby wskazujące datę, co sugeruje tendencję, że niewyraźny zarys wirusa staje się wyraźny jako trójwymiarowy kształt. Pełna ewolucja — od mniej do więcej i od nieznanego do wyraźnej identyfikacji, pokazuje, jak ludzie postrzegają wirusa, czyli psychologiczne przejście od nieznanego do strachu i od świadomości do zapobiegania. Wirus początkowo pojawił się jako tajemniczy i nieznaną, a zrozumienie wirusa jest coraz głębsze. Dynamiczna dedukcja to najlepszy sposób interpretacji tego dynamicznego procesu. Ukryty wirus pojawia się i zostaje naprawiony na końcu procesu dynamicznego. Ukryte grafiki mają atrybuty czasu i pokazują bardziej szczegółowe informacje. Dzięki odpowiedniemu uporządkowaniu kolejności prezentowanych informacji, informacje mają większą swobodę dystrybucji. Grafika dynamiczna wniosła nową, kreatywną technikę wizualną do grafiki ukrytej, a także ma bardziej zróżnicowane formy ekspresji.



Virus Variation

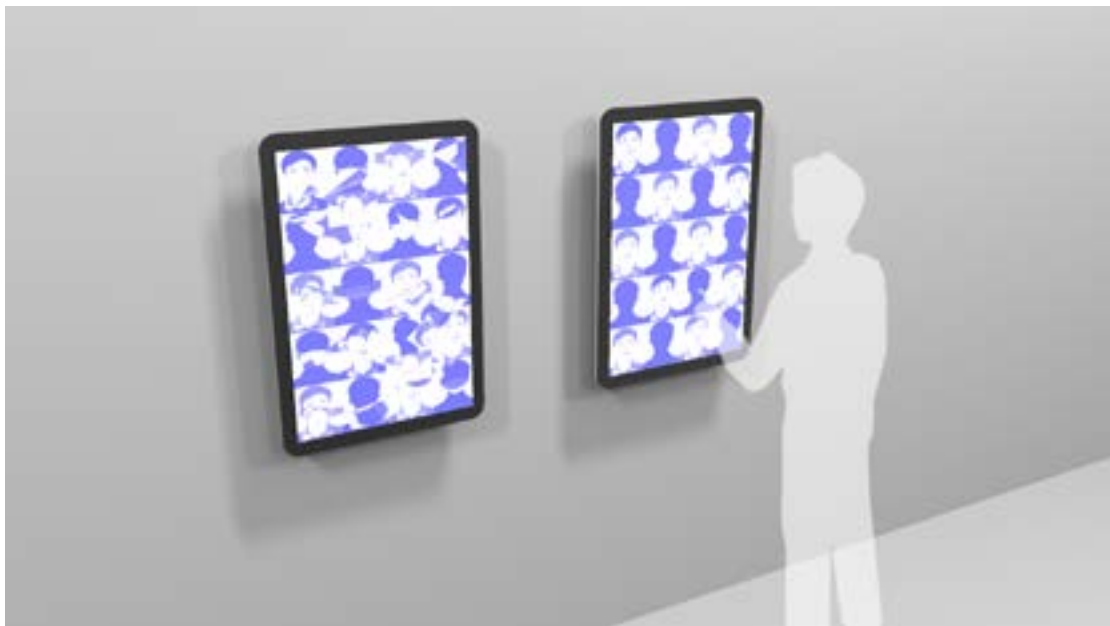
4.3.2 Interaktywność

W powyższym tworzeniu grafiki, proces oglądania przez widza jest nadal jednokierunkowy, wciąż brakuje interakcji i komunikacji między widzem a dziełem. Grafika, którą widział widz, została zaprojektowana z wyprzedzeniem, podstawowe wzory i ukryta grafika zostały pokazane bezpośrednio publiczności, a widz musi po prostu je odkryć. Dlatego chciałem stworzyć ukrytą grafikę, która mogłaby wchodzić w interakcję z widzami, widzowie mogliby bezpośrednio obsługiwać i kontrolować tę instalację multimedialną, a nawet tworzyć ją samodzielnie.

Nowa technologia, taka jak AR, VR, umożliwia realizację mojego pomysłu. AR to skrót od angielskiego zwrotu Augmented Reality, techniki rzeczywistości rozszerzonej. Jak sama nazwa wskazuje, rzeczywistość rozszerzona wzmacnia rzeczywistość. AR nakłada wirtualne informacje cyfrowe na rzeczywistą scenę w czasie rzeczywistym i poprawia postrzeganie świata rzeczywistego przez ludzi poprzez poprawę wzroku, słuchu, wrażliwości dotykowej i innych doznań zmysłowych. Techniki AR i VR pozwalają grafice przełamać ograniczenia przestrzeni, czasu i innych warunków, a także dają widzom interakcję w czasie rzeczywistym, dzięki czemu publiczność może uzyskać wspomniane wrażenia wizualne.

Technologię rozszerzonej rzeczywistości zaadoptowałem w „Day After Day” w formie interakcji i dynamicznej grafiki. Matrycowy układ mojego portretu, podstawowy wzór w tej pracy, trwa jeden dzień. Wyświetli nowy, ukryty wykres ruchu, skanując płaski wykres telefonem, a portret jest automatycznie przewracany do następnej strony pod innym kątem, tak samo jak przewracanie stron kalendarza, odzwierciedlając zmianę czasu z dnia na dzień. To ilustruje sytuację, w której codziennie nosiliśmy maski podczas epidemii i jak zmienia się psychika podczas izolacji. Ukryta grafika nie jest prezentowana bezpośrednio widzowi, ale wymaga od widza aktywnego korzystania z telefonu komórkowego i skanowania prac w celu znalezienia ukrytej grafiki. Interakcyjne

zachowanie skanu komplikuje proces generowania ukrytej grafiki, co w pełni mobilizuje oczekiwanie widza co do wyniku, a widzowie będą mieli poczucie psychologicznej przyjemności podczas oglądania ukrytej grafiki. W ten sposób informacje zostały przekazane skutecznie. Zastosowanie technologii interaktywnej AR rozszerza i wzbogaca sposoby ekspresji grafiki, dzięki czemu ukryte prace graficzne mogą przejść od statycznej formy 2D lub 3D do pluralistycznej, dynamicznej i interaktywnej formy 4D. Przedstawia nową formę wizualną, która integruje naukę i technologię ze sztuką, wnosząc nowe życie do ukrytej grafiki.



Day After Day

W zależności od poziomu uczestnictwa możemy podzielić stopień interakcji między widzem a ukrytą grafiką na dwa poziomy: łagodny i mocno zaangażowany.

Interakcja tej pracy nie powoduje dużego zachowania, ale wyświetla tylko dynamiczną ukrytą grafikę AR bezpośrednio po skanowaniu, co można sklasyfikować jako interakcję o umiarkowanym udziale. Prace interaktywne z umiarkowanym udziałem wymagają bogatych i mocnych efektów wizualnych po zeskanowaniu, aby zaatakować uwagę publiczności. Jeśli ukryta grafika nie jest wystarczająco atrakcyjna po zeskanowaniu tego rodzaju pracy, łatwo byłoby zawieść publiczność, a skuteczność transmisji informacji na wykresie byłaby znacznie zmniejszona. Tylko publiczność uzyskuje dobre wrażenia

wizualne, zastosowanie technologii AR może osiągnąć lepszy efekt w interaktywnych pracach graficznych, w które publiczność jest średnio zaangażowana.

Na tej podstawie myślę o tym, jak zwiększyć udział publiczności i stworzyć interaktywną grafikę z dużym udziałem publiczności. Instalacja „Wear or not to wear” to próba skłonienia publiczności do większej inicjatywy w procesie uczestnictwa. Podczas epidemii korono-wirusa gorącym tematem dyskusji jest to, czy noszenie masek może powstrzymać rozprzestrzenianie się epidemii. Niektórzy uważają, że noszenie maski jest najskuteczniejszym środkiem zapobiegawczym chorób układu oddechowego i wzywają wszystkich do noszenia masek, podczas gdy inni twierdzą, że noszenie masek nie jest skuteczne w zmniejszaniu ryzyka infekcji, dlatego wolą nie nosić masek, ale osiągnąć odporność stadną. Inspiracją do pracy była owa dyskusja. Jeśli chodzi o pytanie, w jaki sposób opinie o noszeniu lub nie noszeniu odzwierciedlają się w pracy, wybrałem urządzenia interaktywne, które pozwolą widzom myśleć i oceniać podczas interakcji.



Wear or not Wear

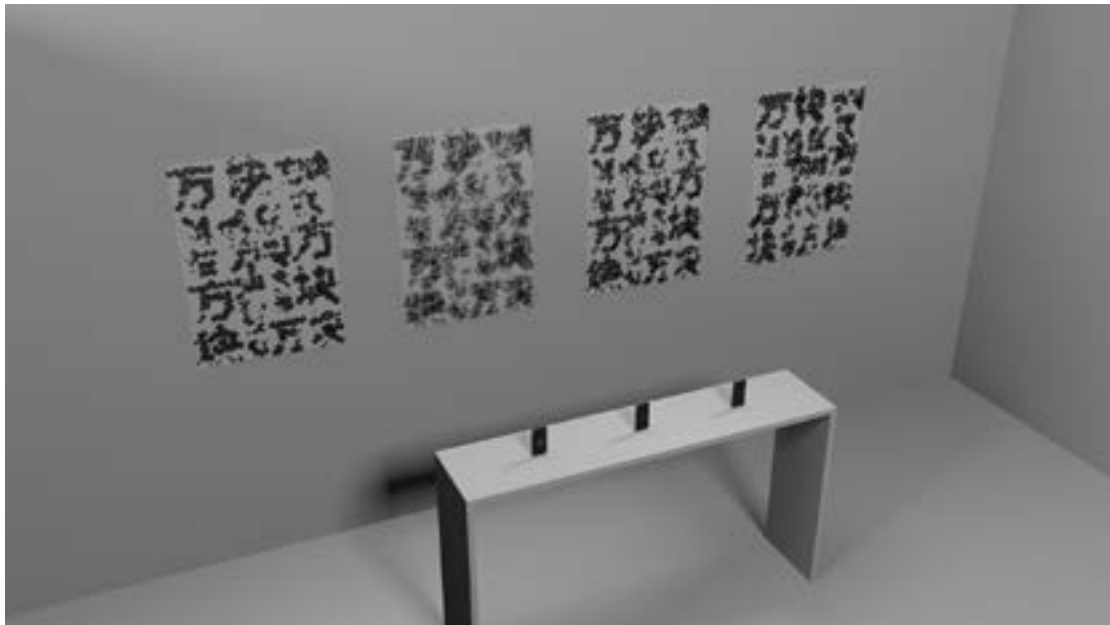
Używając mojego portretu jako podstawowego wzoru, który zostanie ułożony w sposób matrycowy i technologię interaktywną, portret jest dotykalny, a maska pojawi się na pracach za jednym kliknięciem, z których jedna maska automatycznie odpadnie i nie będzie można jej założyć maska pozostanie na

twarzy. Jeśli będziesz klikać dalej, wygenerowane maski staną się serią podstawowego wzoru i utworzą nowy wzór. Ta figura jest postacią ukrytą, stworzoną przez siebie, która jest aranżowana przez publiczność przy ich własnym udziale. W tej pracy nie odpowiadam już za proces produkcji ukrytej postaci, ale zostawiam miejsce na udział publiczności. Zarówno publiczność, jak i ja pracujemy razem, aby stworzyć ostateczny efekt ukrytej grafiki. Widzowie nie otrzymują już biernie informacji, ale mogą aktywnie uczestniczyć w tworzeniu grafiki. Twórca i widz nie są już przeciwieństwami, ale mogą zmieniać role. Jako widz są nie tylko widzami, ale także uczestnikami kreacji, dzięki czemu mogą kontrolować autonomię oglądania, dlatego obraz, którego widz może dotknąć i kliknąć, jest dziełem niedokończonym, które widzowie mogą wykonać samodzielnie za pomocą interakcji. Odbiorcy muszą mieć głębokie zrozumienie informacji przekazywanych przez grafikę, a także własne zrozumienie tematu, aby ukończyć kreację. Ze względu na zróżnicowane rozumienie ludzi przedstawiony efekt graficzny jest również wyjątkowy.

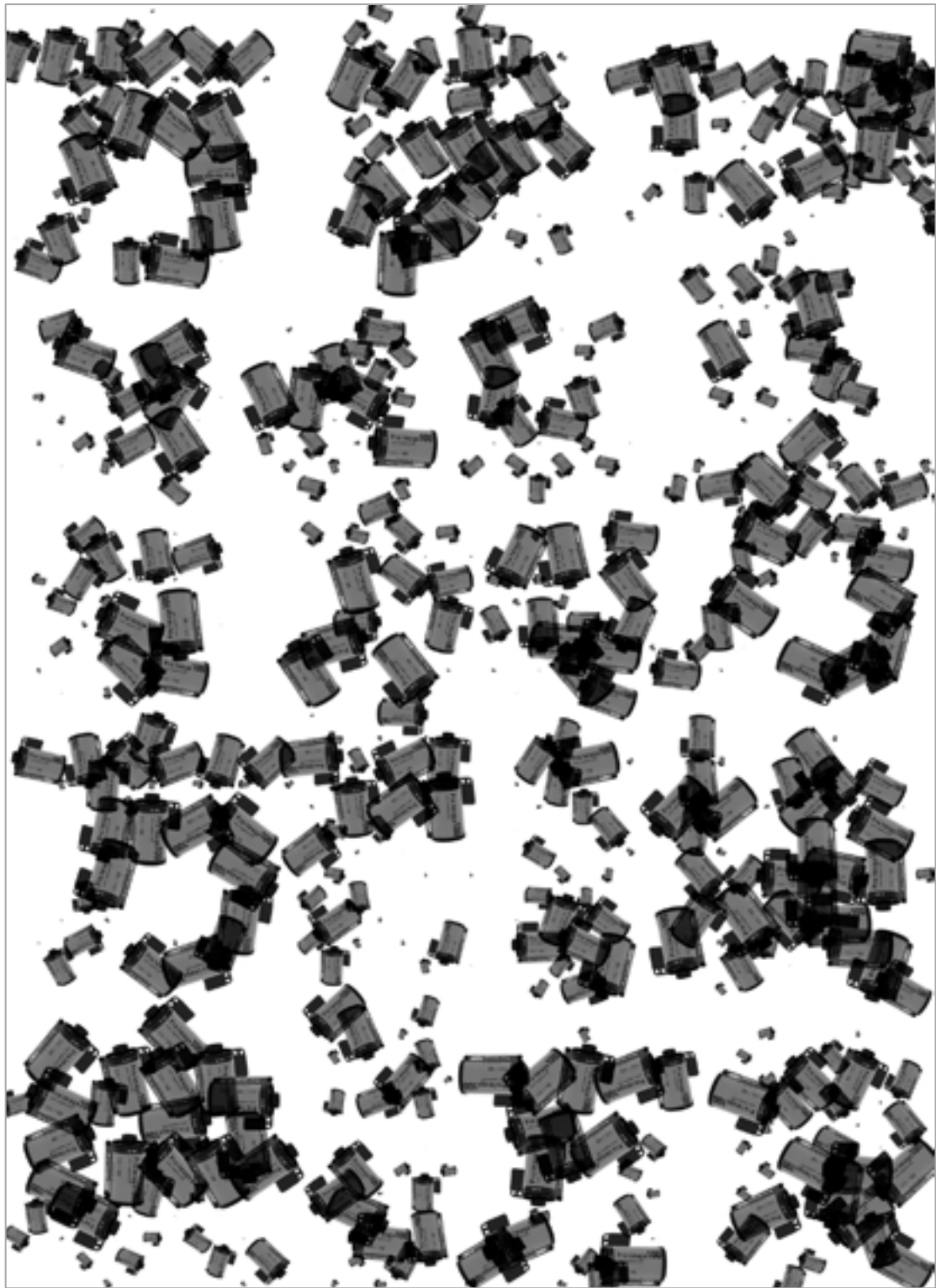
Powyższa grafika, nawiązuje do tematu epidemii, wynika z tego, jak publiczność angażuje się w pracę. Na tej podstawie chcę kontynuować eksplorację ukrytej grafiki z perspektywy poszerzania hierarchii informacji.

„Fast Dying Out” koncentruje się na eliminowaniu zjawisk rzeczy z powodu rozwoju czasu lub technologii. Ta praca jest tworzona przez płyty CD, rolki folii, maszyny BB i inne wyeliminowane towary na zasadzie matrycy. Jeśli widzowie skanują grafikę przez swoje telefony komórkowe, wzór matrycy punktowej będzie się stale obracał, rozmazywał wokół okrągłej ścieżki, rozszerza się na zewnątrz i znika, a ostatecznie tworzy znak „0” z dynamicznym efektem wizualnym na ekranie telefonu komórkowego, który przynosi nowe wizualne doświadczenie, które skłaniałoby do medytacji nad głębszym znaczeniem rozwoju technologicznego i kultury stojącej za tym zjawiskiem. W tej pracy liczba ukrytych postaci jest znacznie większa niż jedna, której pierwszy poziom jest ukryty w statycznym ekranie z matrycą dox podstawowych wzorów tworzących ukrytą postać, a drugi poziom jest ukryty w powstającej dynamicznej grafice. po interakcji z publicznością. W procesie tej interakcji, ukryte informacje są odkrywane przez widzów warstwa po warstwie,

a hierarchia przekazywania informacji jest wyraźniejsza, a percepcja wizualna intensywniejsza.



Fast Dying Out





Wartość interaktywnej grafiki ukrytej polega na wydłużeniu czasu trwania procesu generowania. Ukryta figura ukształtowana tradycyjną metodą kompozycji dwuwymiarowej płaszczyzny jest prezentowana przed widzem w tym samym czasie i przestrzeni, podczas gdy ukryta postać utworzona przez

trójwymiarową przestrzeń jest wynikiem nałożenia na siebie różnych przestrzeni w tym samym czasie. Proces odkrywania ukrytych informacji jest natychmiastowy. Proces interaktywny wymaga aktywnego udziału widza, co pobudza myślenie i wyobraźnię widza, a proces, w którym widz stopniowo odkrywa ukrytą grafikę w różnym czasie, wzbogaca wrażenia percepcyjne widza i wnosi do widza inne doświadczenie czasoprzestrzenne.

5. Podsumowanie

Na serię prac pt. „The hidden graphic” składają się grafiki, instalacje, dynamiczne i interaktywne prace w różnych wymiarach. Systematycznie studiowałem znaczenie ukrytych wartości, zbadałem ich wizualną reprezentację z perspektywy kreacji i wyjaśniłem wyjątkowe wrażenia wizualne z perspektywy widza.

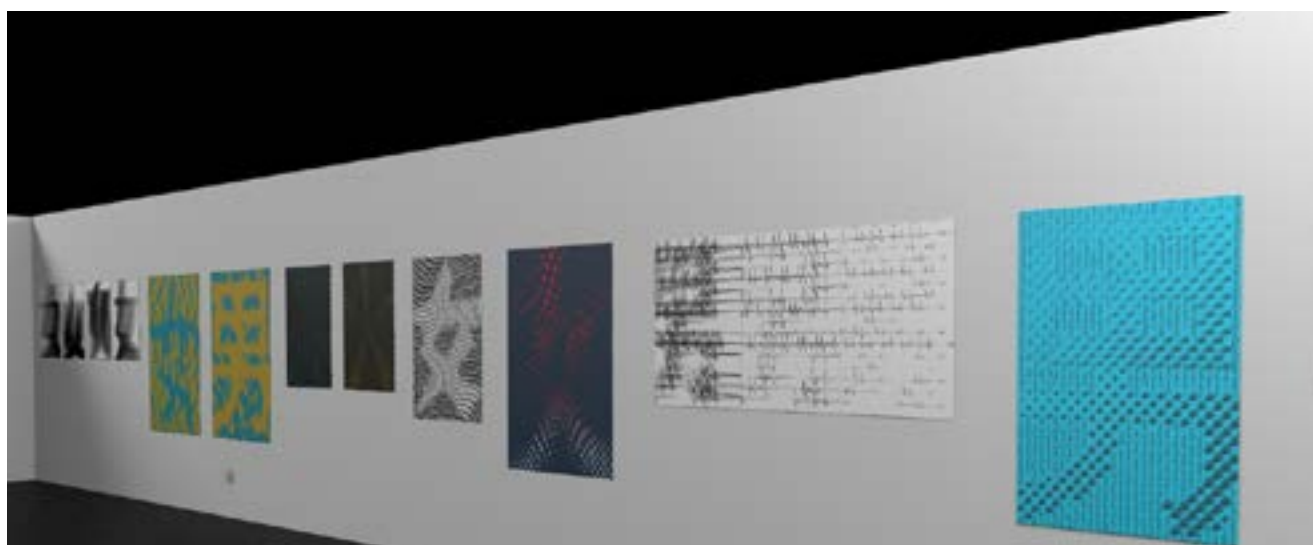
„Ukryta grafika” (The hidden graphic) jest pokazywana przed widzem w tym samym czasie i przestrzeni w dwuwymiarowej płaszczyźnie, oko widza porusza się po obrazie i wychwytuje ukryte znaczenie. Dlatego kluczową eksploracją w pracach graficznych jest stworzenie iluzji magii poprzez formę wizualnej kompozycji, stara się przyciągnąć i poprowadzić widza tak, aby odkrywał nieznaną sens, tak aby zdać sobie sprawę, że informacje skutecznie przekazują i sprawiają, że publiczność otrzymuje pozytywne wrażenia wizualne.

Ukryta grafika jest transmitowana do widza w różnych przestrzeniach jednocześnie w wielu wymiarach. Dodanie elementów przestrzennych, powodują, że widz może nie tylko patrzeć, ale także chodzić patrząc, odkrywając w trakcie ruchu ukryte postacie. Widz może doświadczyć złożonej i niejasnej ukrytej grafiki, która jest utkana razem w kilku przestrzeniach. Sposób komponowania w wymiarze przestrzennym może poszerzyć tryb poznawczy widza i perspektywę na ukrytą grafikę, a także zachęcić widza do przejęcia inicjatywy komunikowania się z dziełem.

Istnieją dwie formy ukrytej grafiki w czterowymiarowym czasie: dynamiczna i interaktywna. Oba podkreślają cechy czasu. Dynamiczna grafika prezentowała coraz bardziej dogłębne i ukryte treści informacyjne. Pozwala na prezentację publiczności ukrytych informacji krok po kroku poprzez odpowiednie uporządkowanie kolejności, w jakiej informacje są prezentowane. Niech widz stopniowo odkrywa ukrytą grafikę w różnych punktach czasowych i w pełni mobilizuje wyobraźnię widza. Interaktywna ukryta grafika

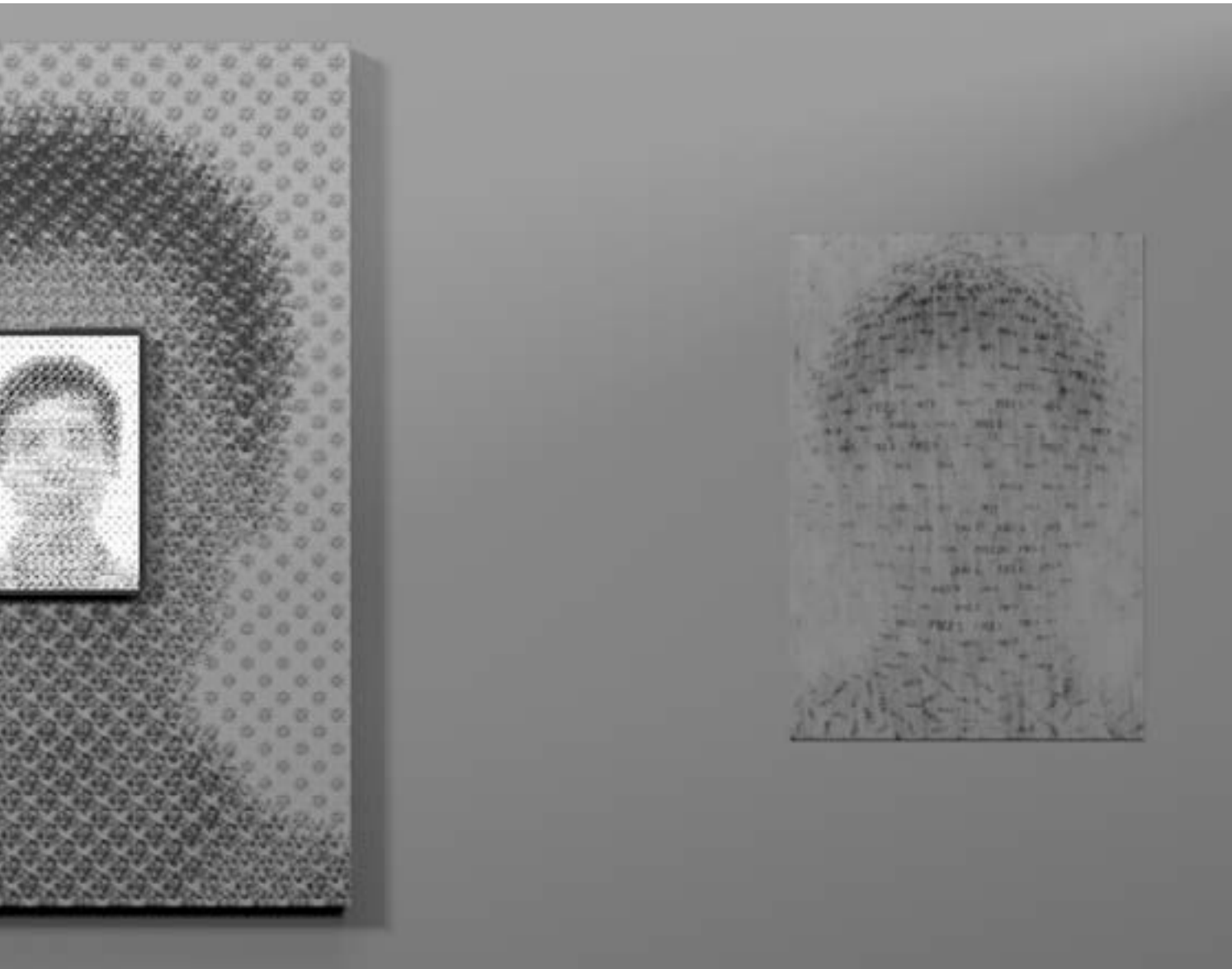
przełamuje ograniczenia pasywnego odbioru informacji. Widzowie mogą autonomicznie kontrolować generowanie ukrytej grafiki, jeśli widzowie w nim aktywnie uczestniczą, nawet mogą uczestniczyć w jej tworzeniu i głębiej komunikować się z dziełami. Dynamiczne i interaktywne technologie sprawiają, że ukryta grafika jest wielowymiarowo przeplatana w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej. „Ukryta grafika” ma większe możliwości w „prezentacji czasoprzestrzennej” i „reprezentacji czasoprzestrzennej” przy wsparciu technologii cyfrowej.

6. Reprodukcje prac prezentowanych na wystawie

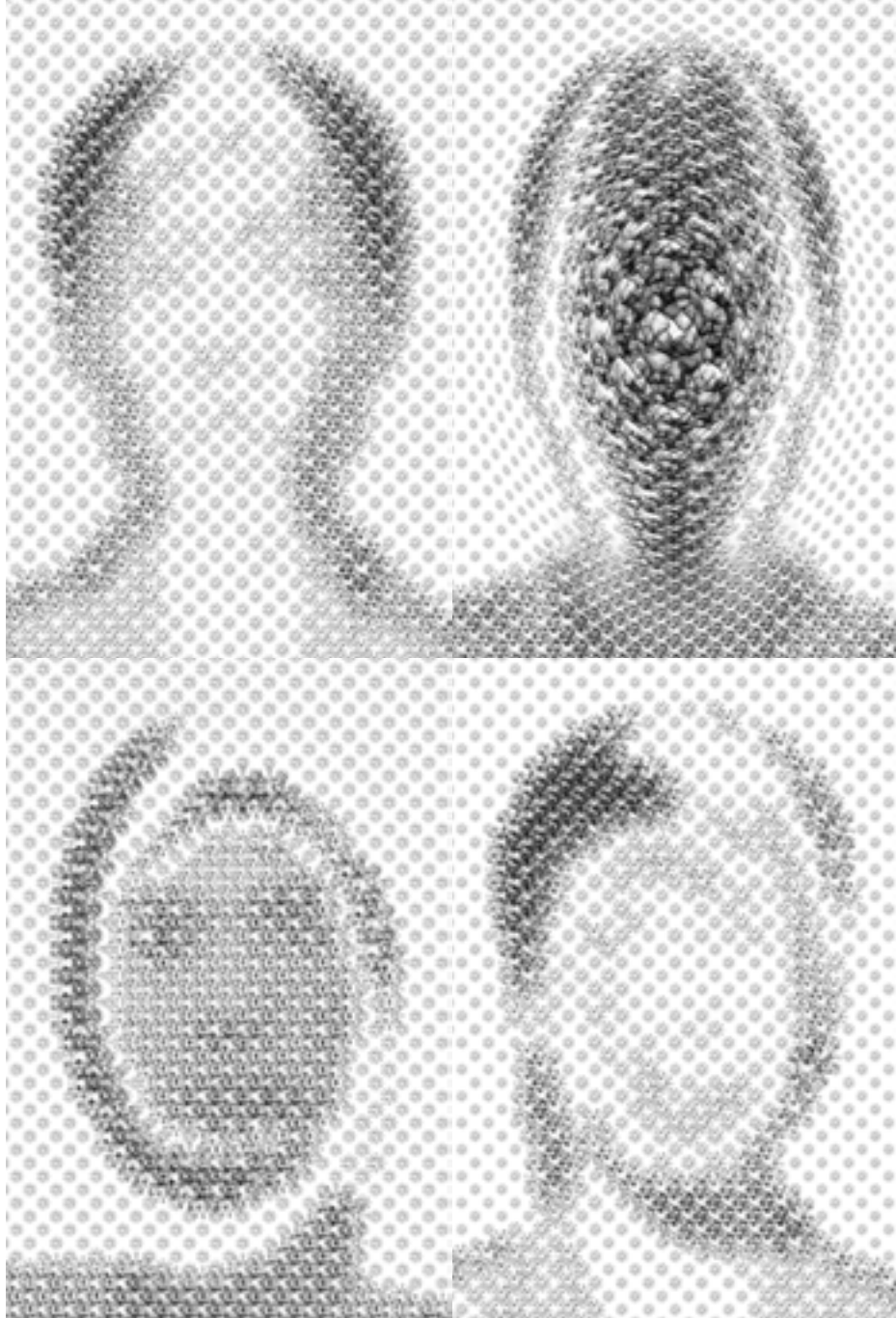


„The hidden graphic” widok ogólny

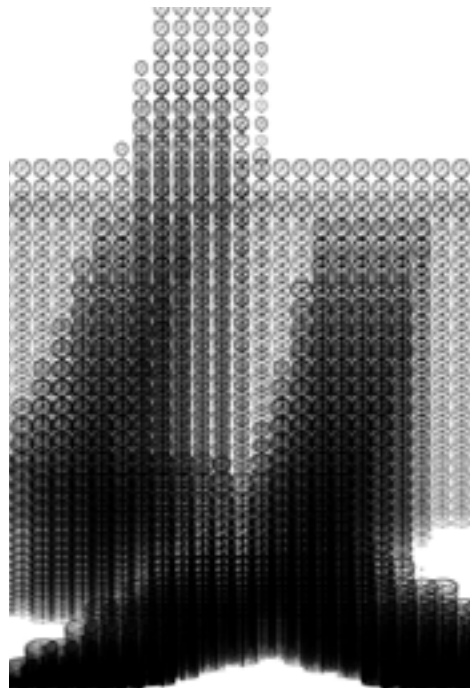
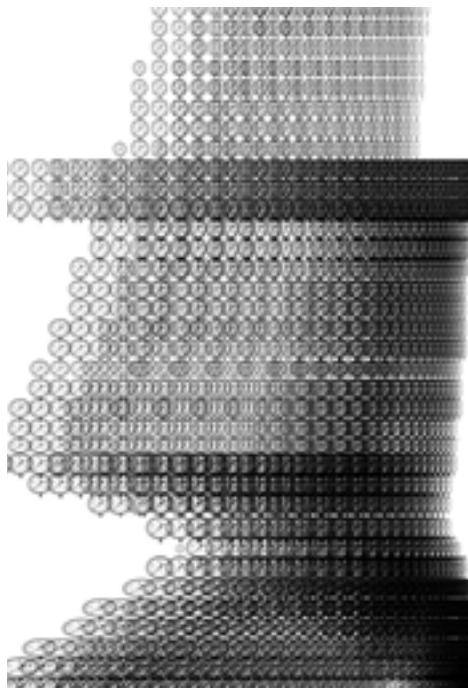
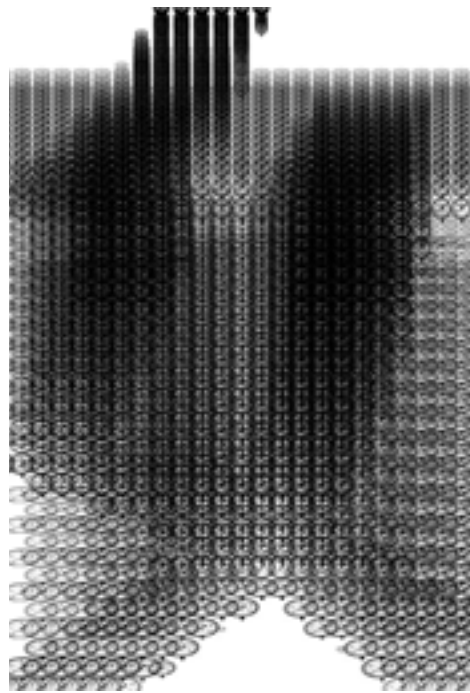
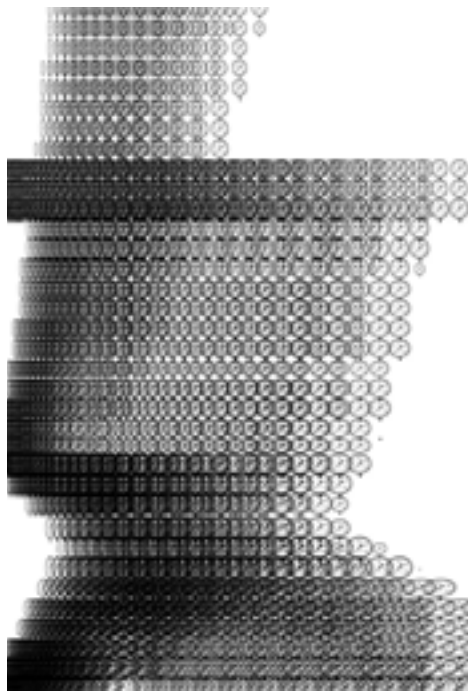
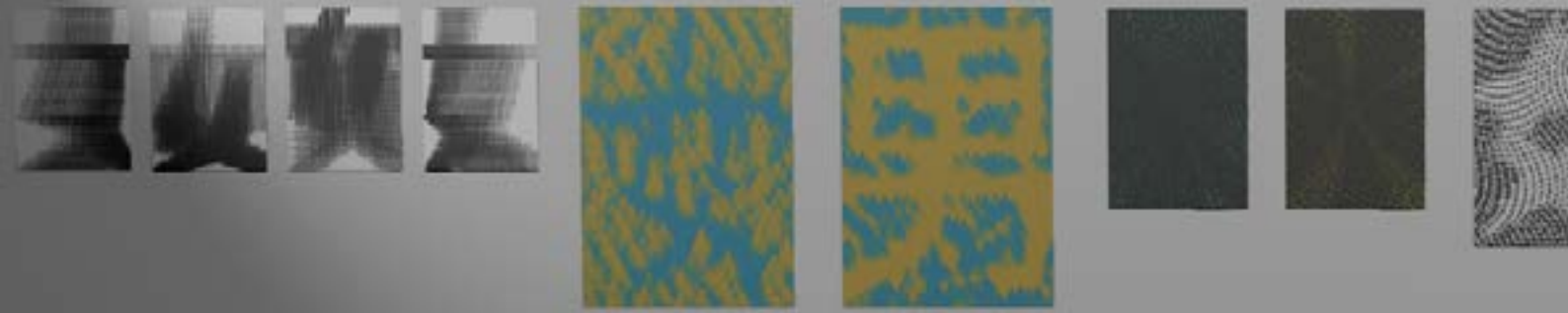


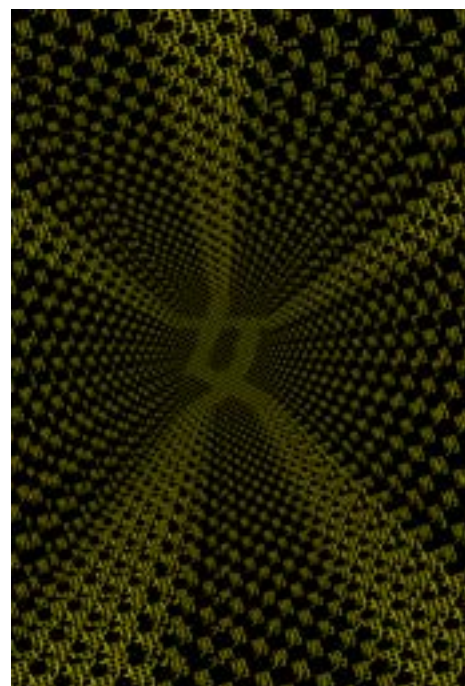
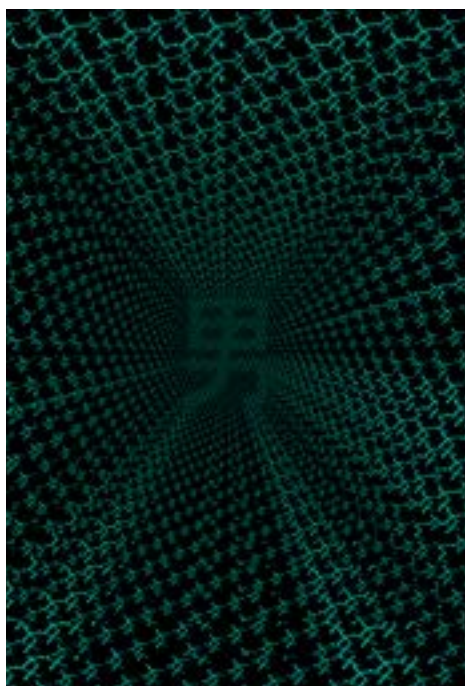
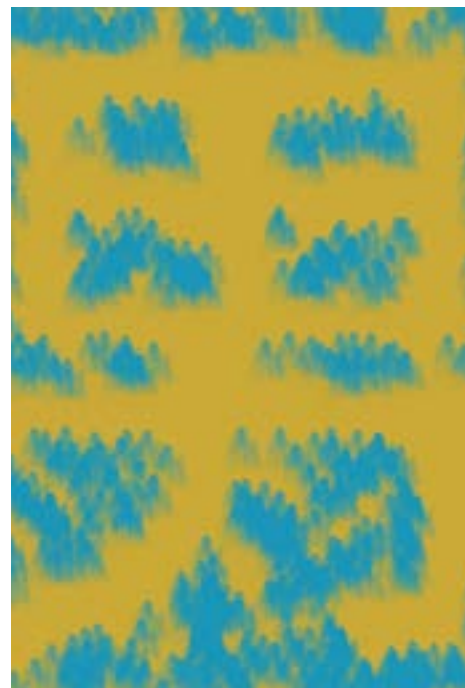
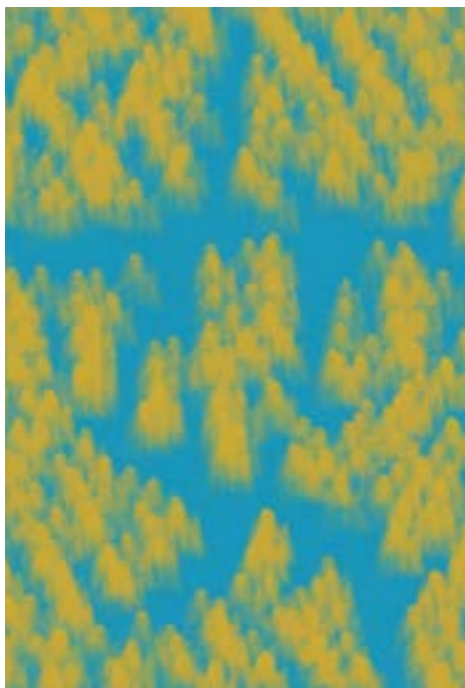
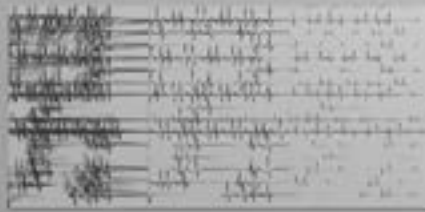


„The hidden graphic”, fragment

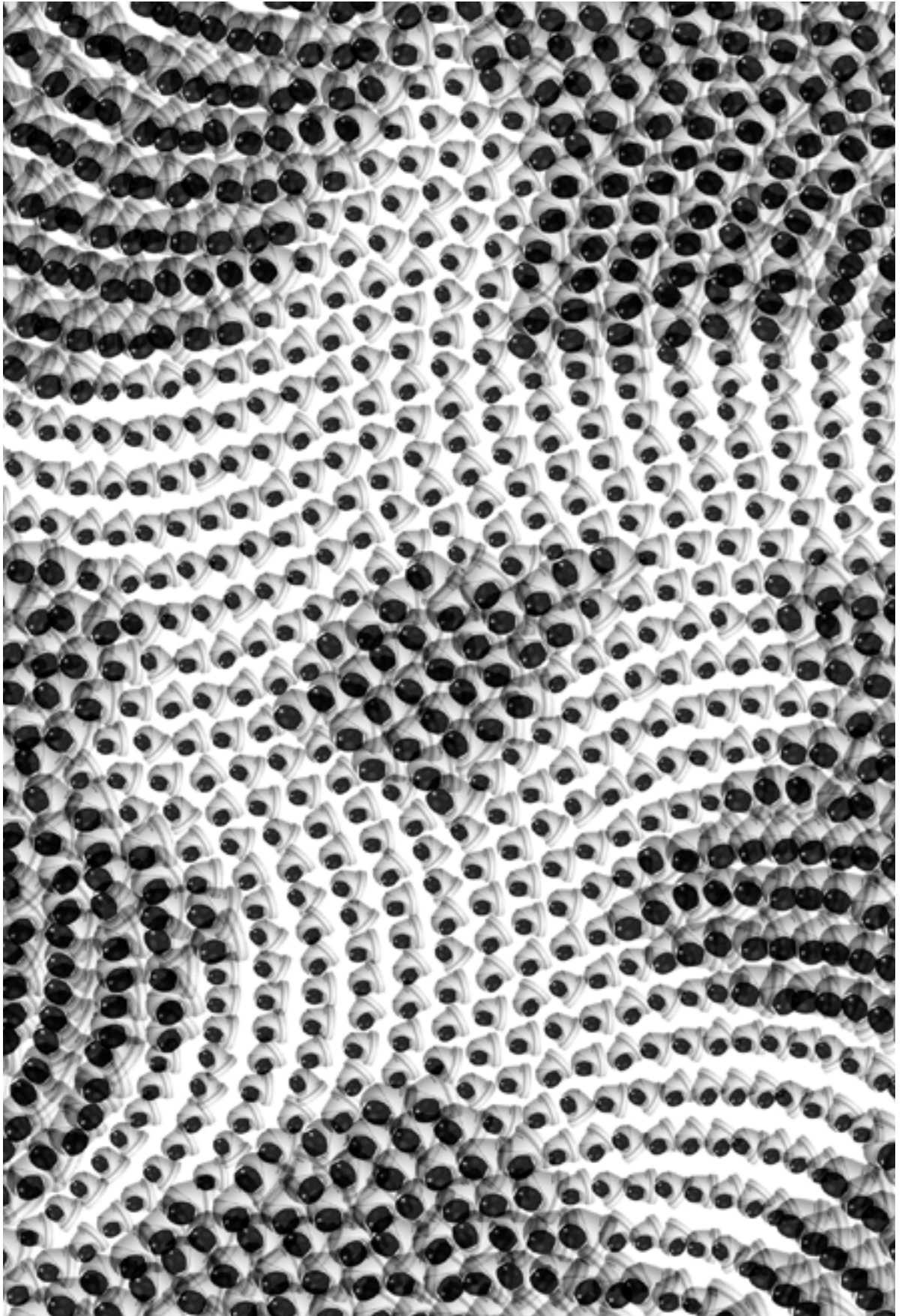


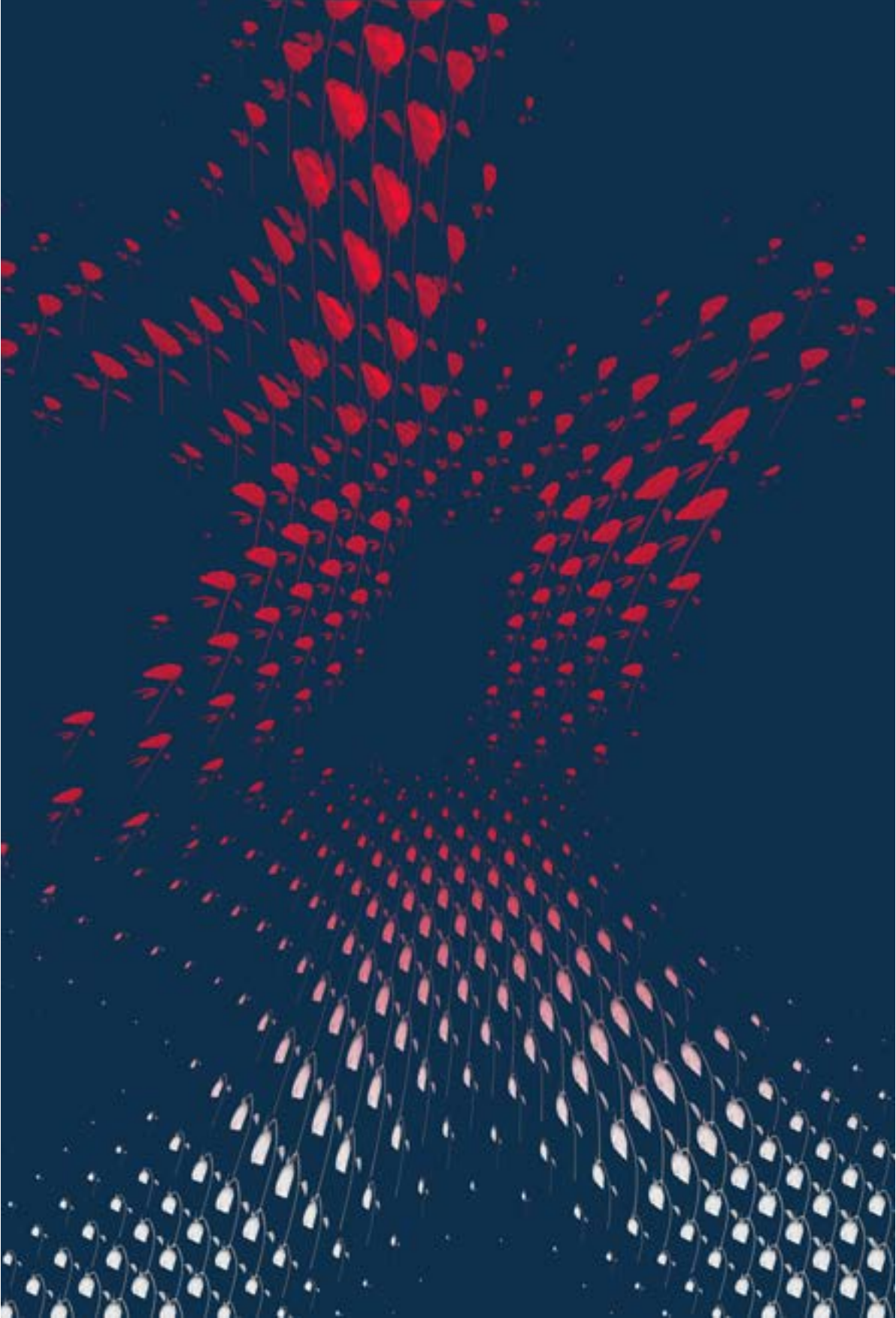


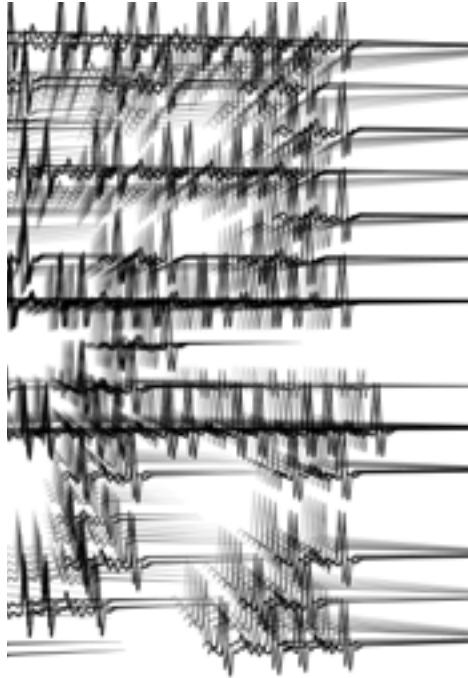


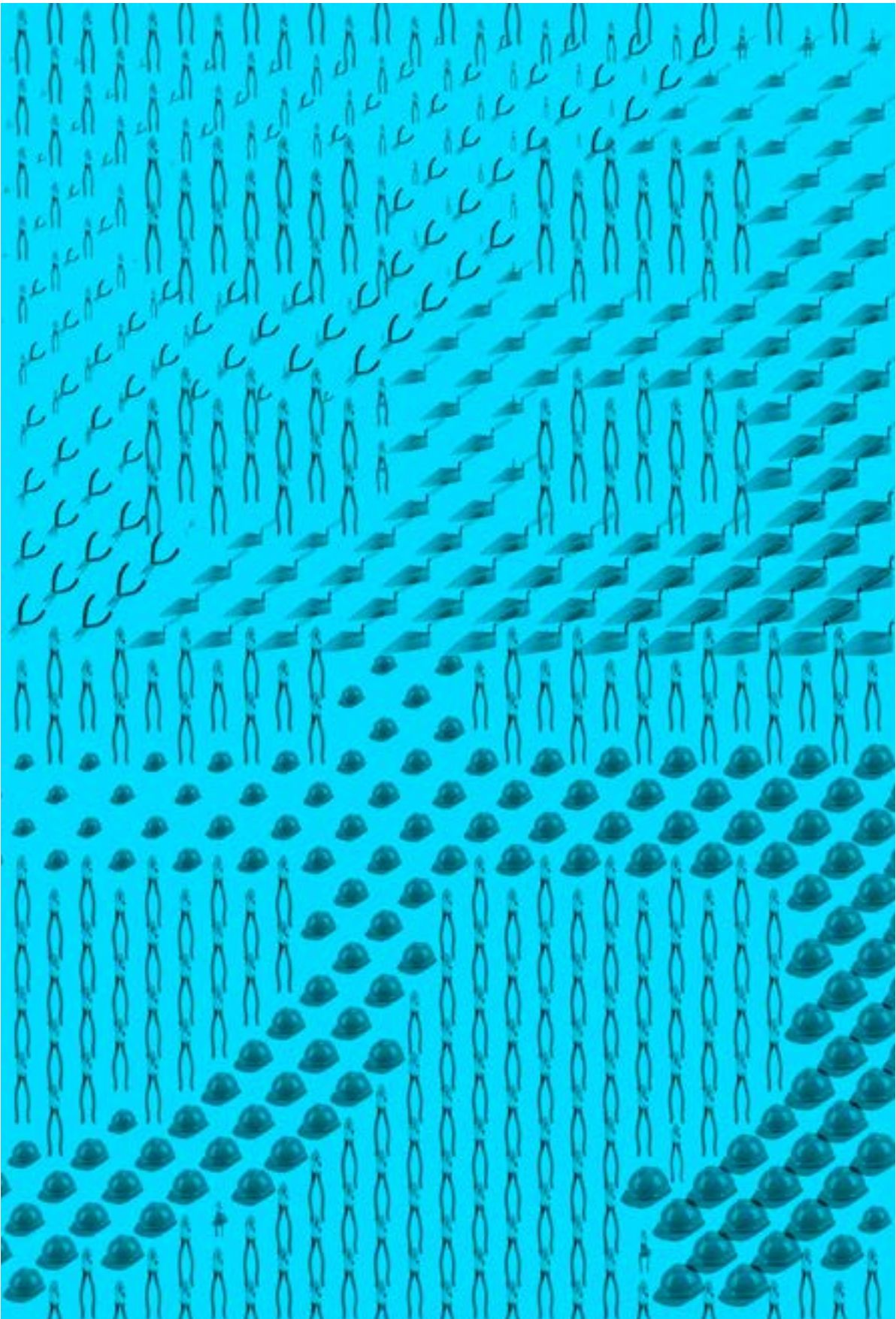


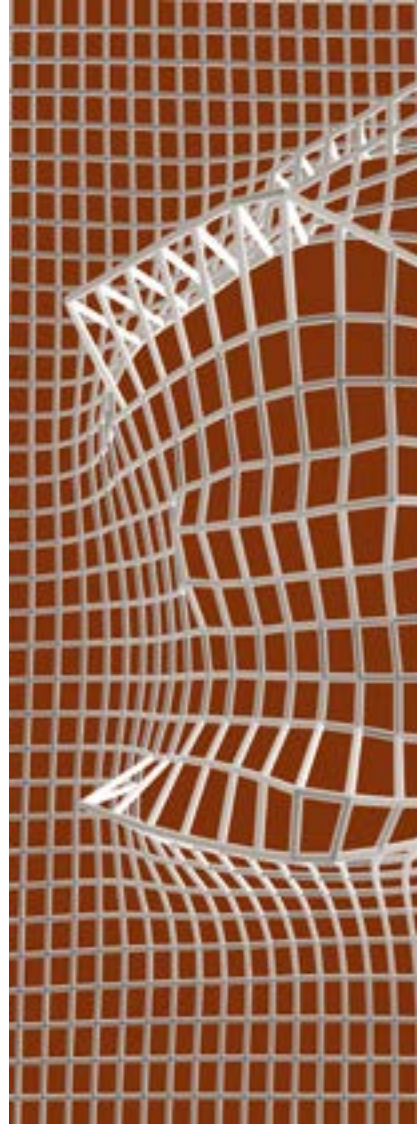
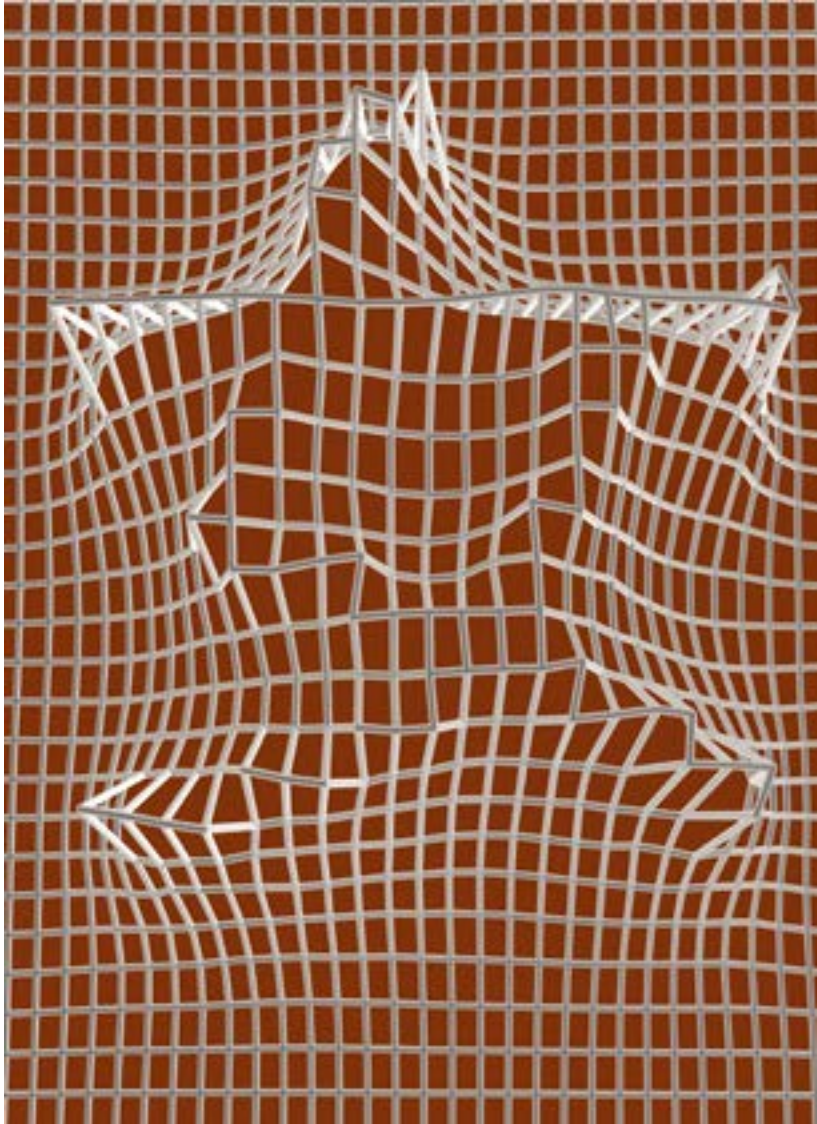
„The hidden graphic”, fragment

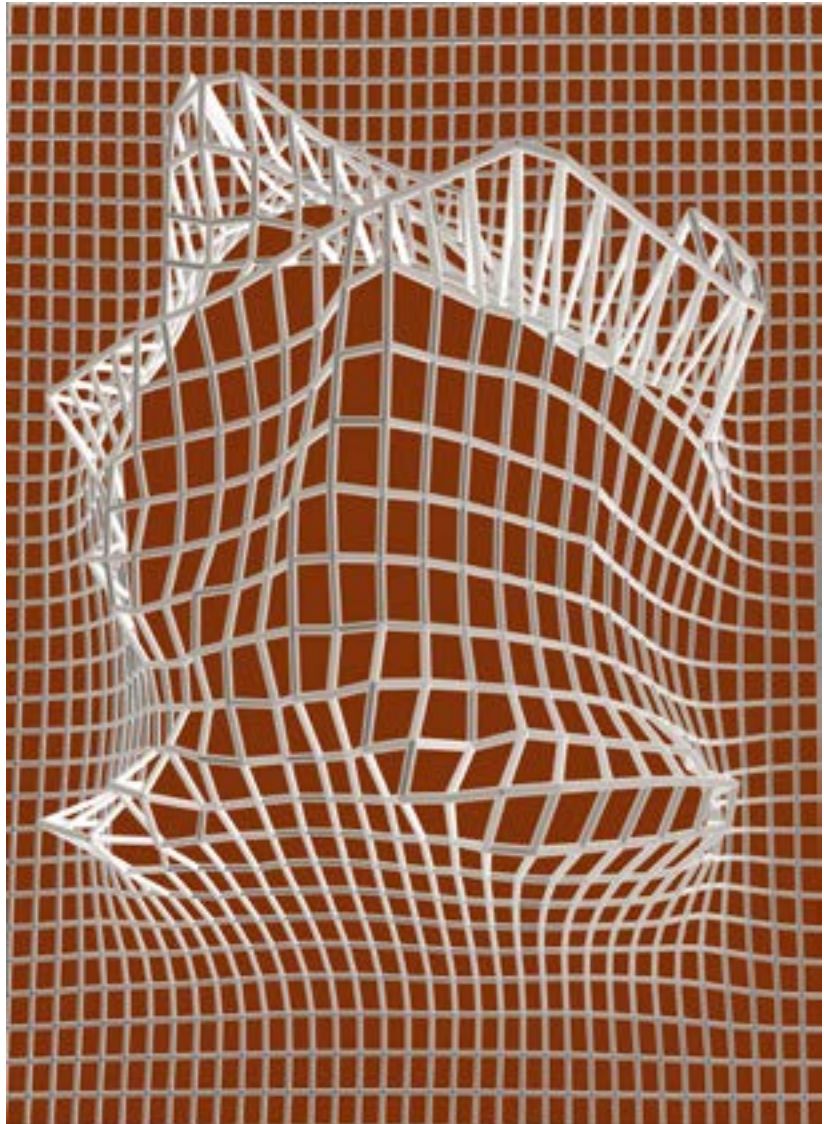
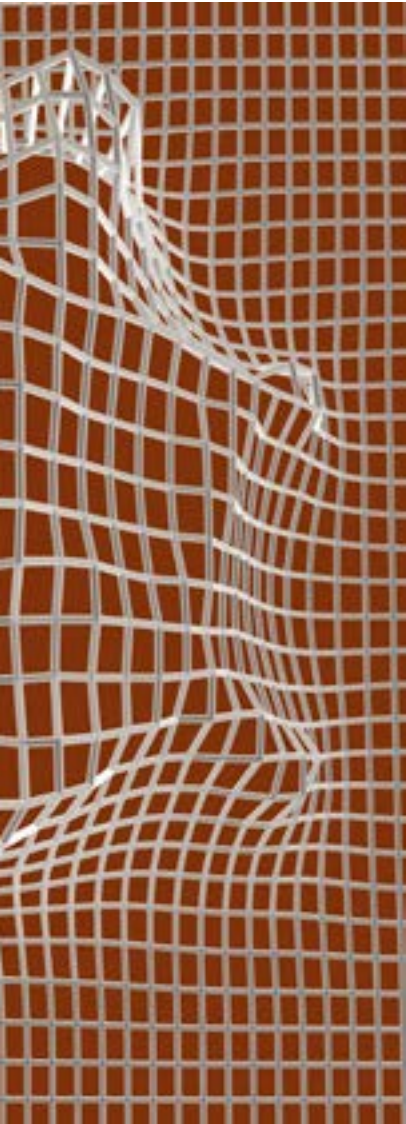




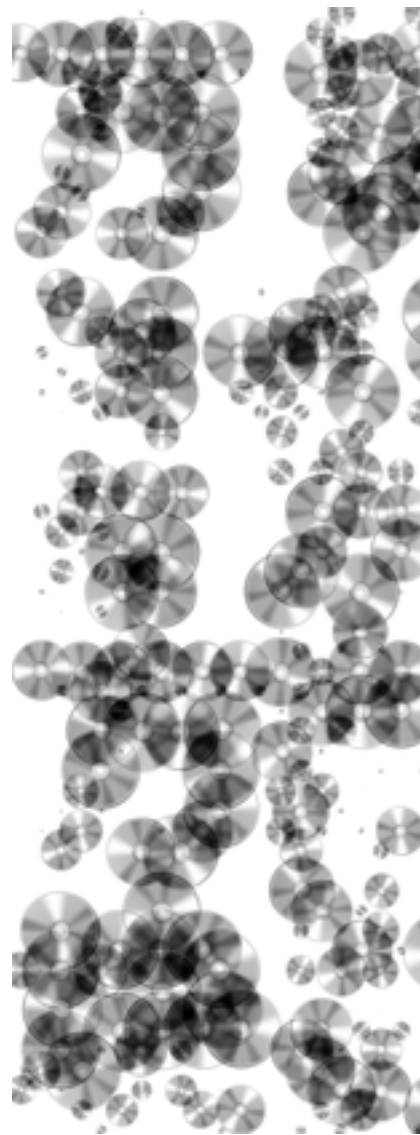


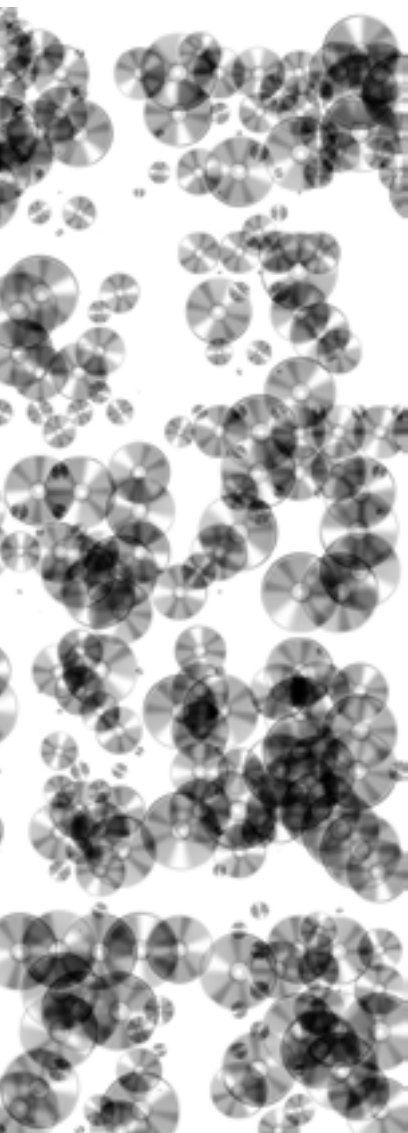




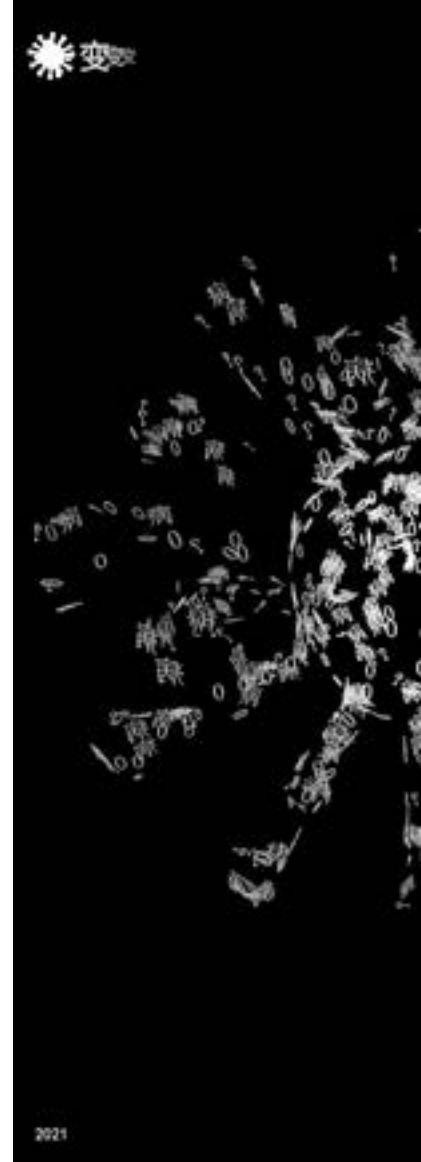


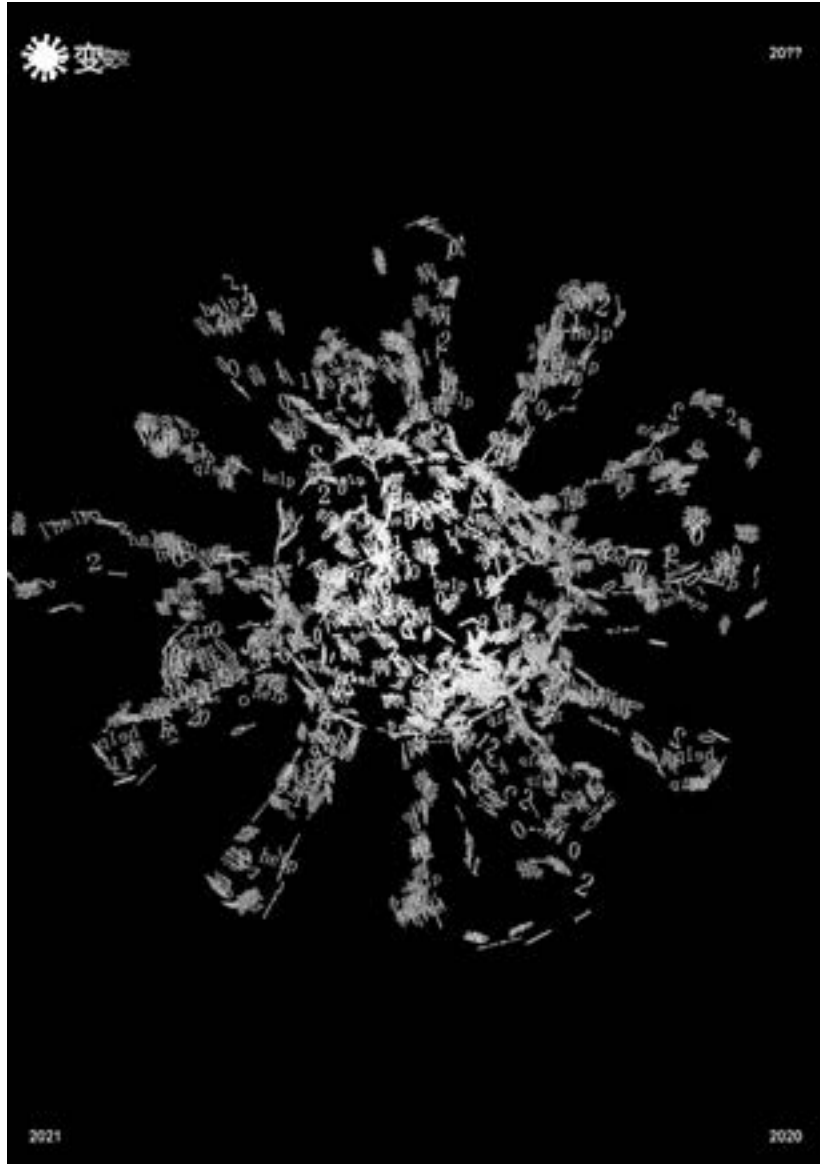
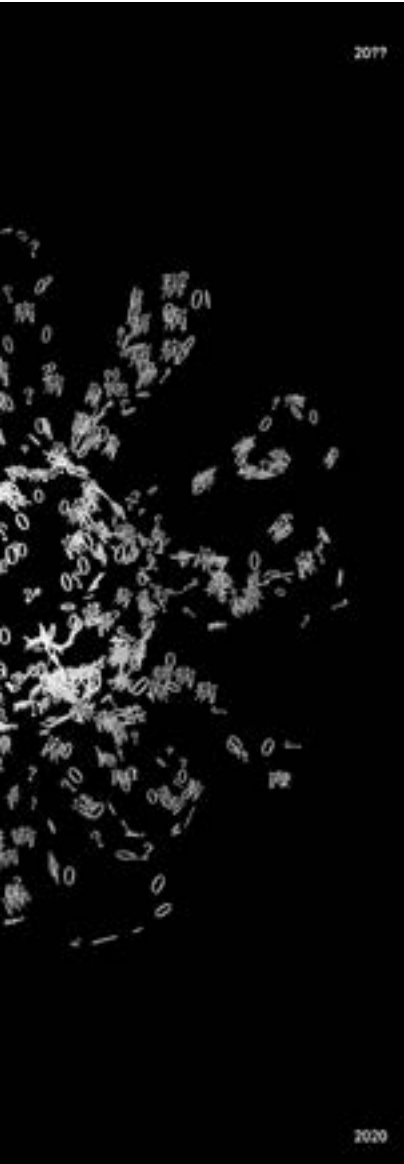
HIDDEN GRAPHICS

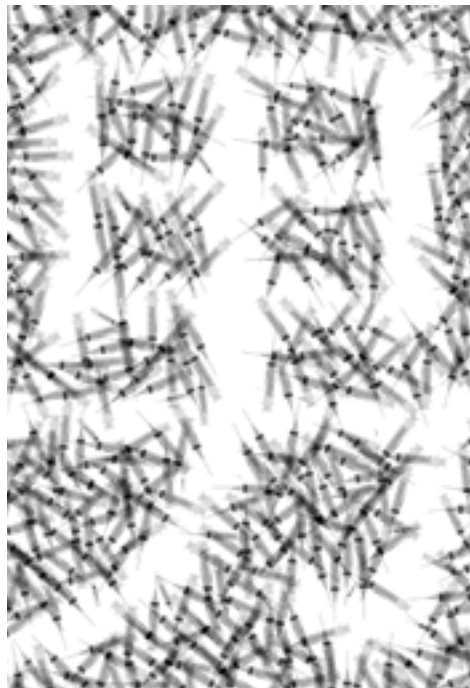
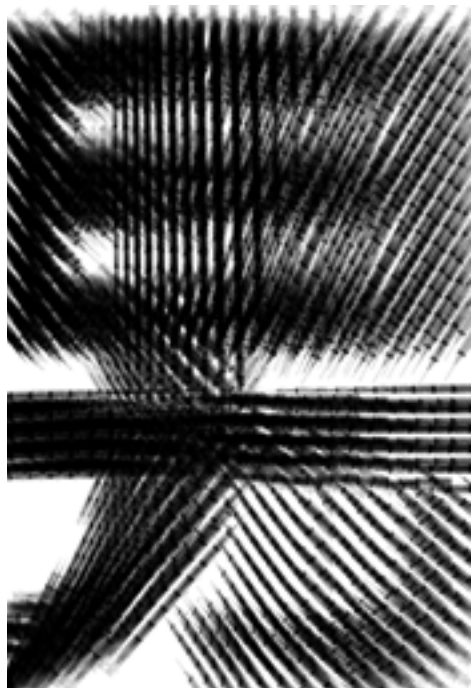
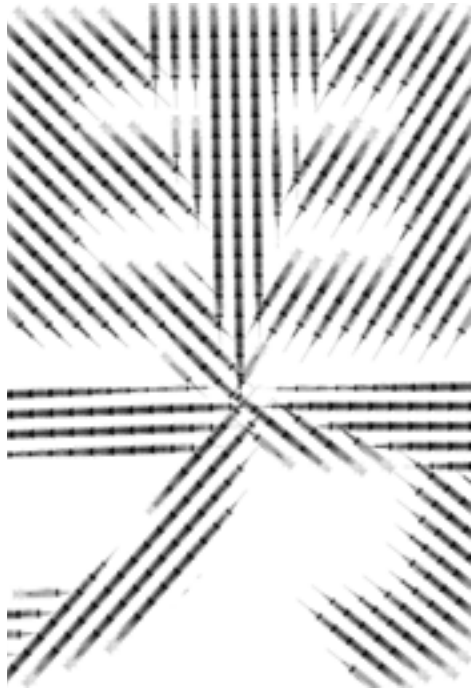


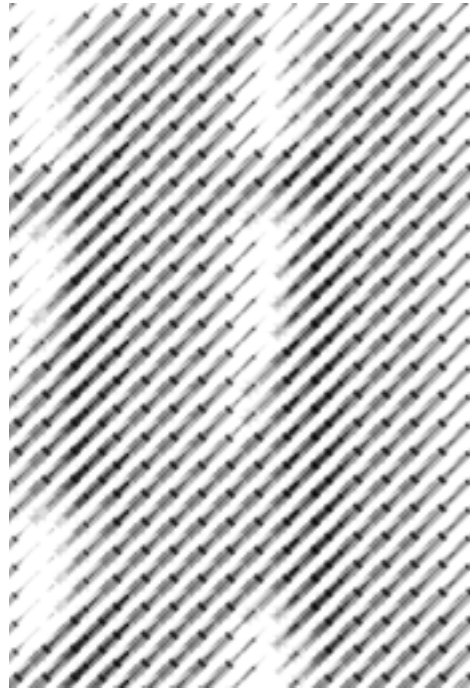


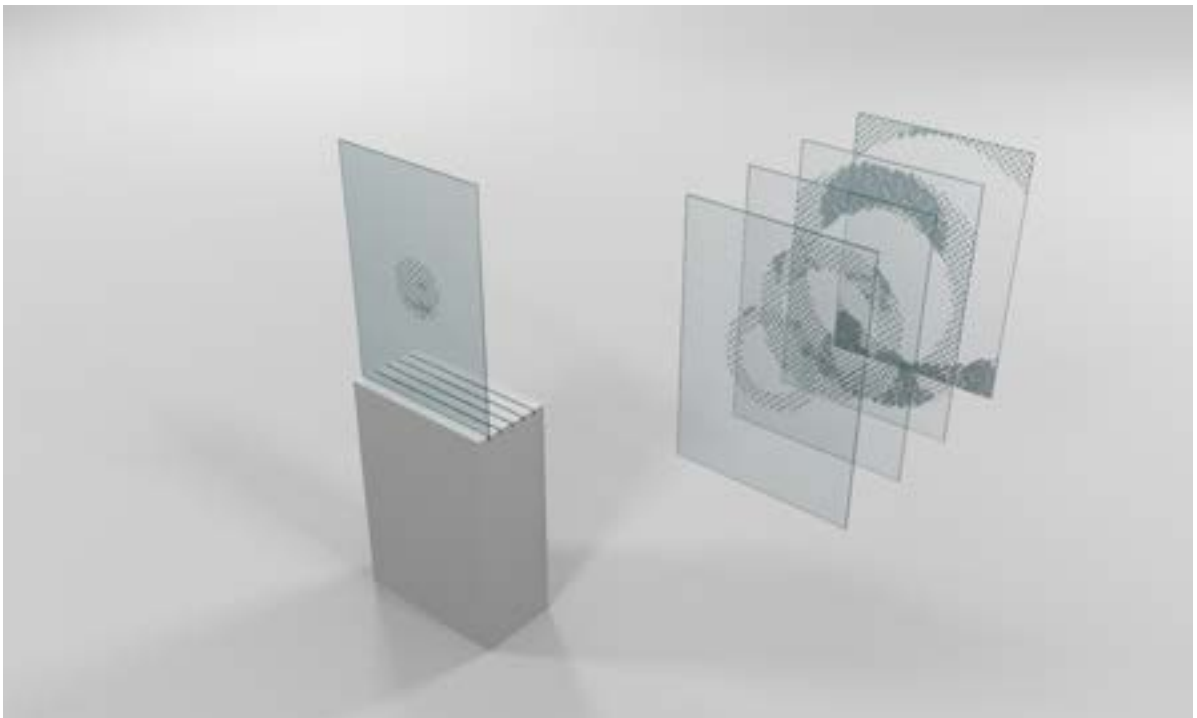
„The hidden graphic”, fragment

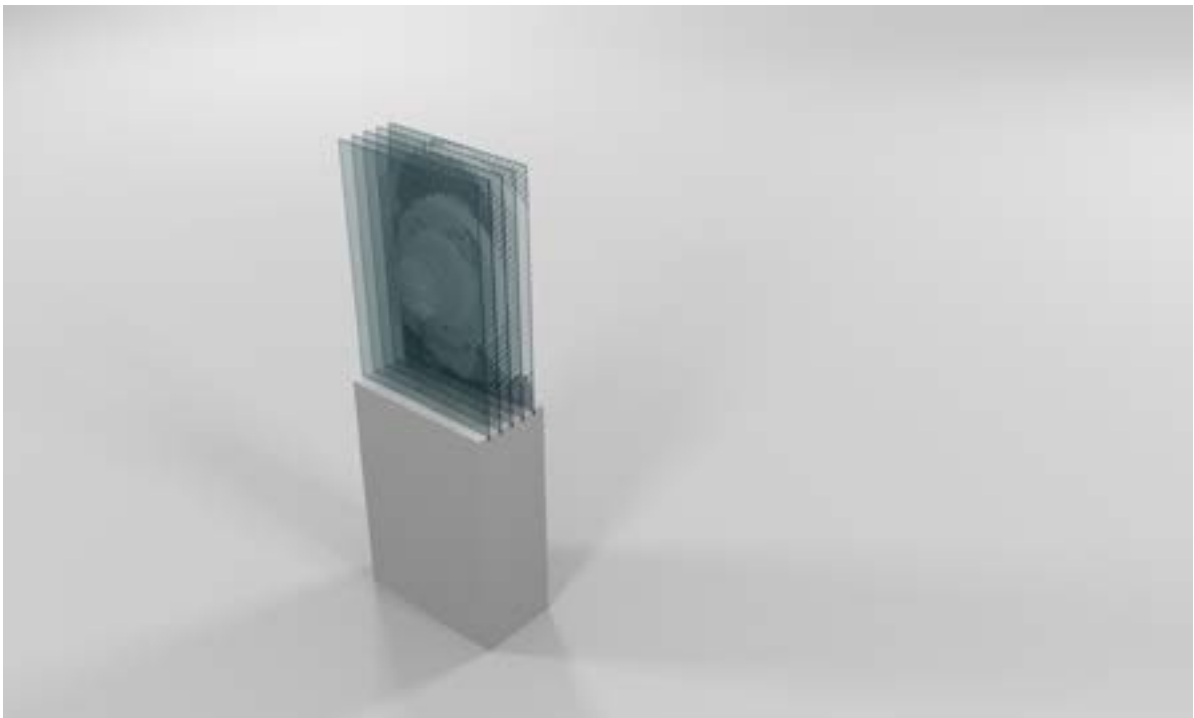
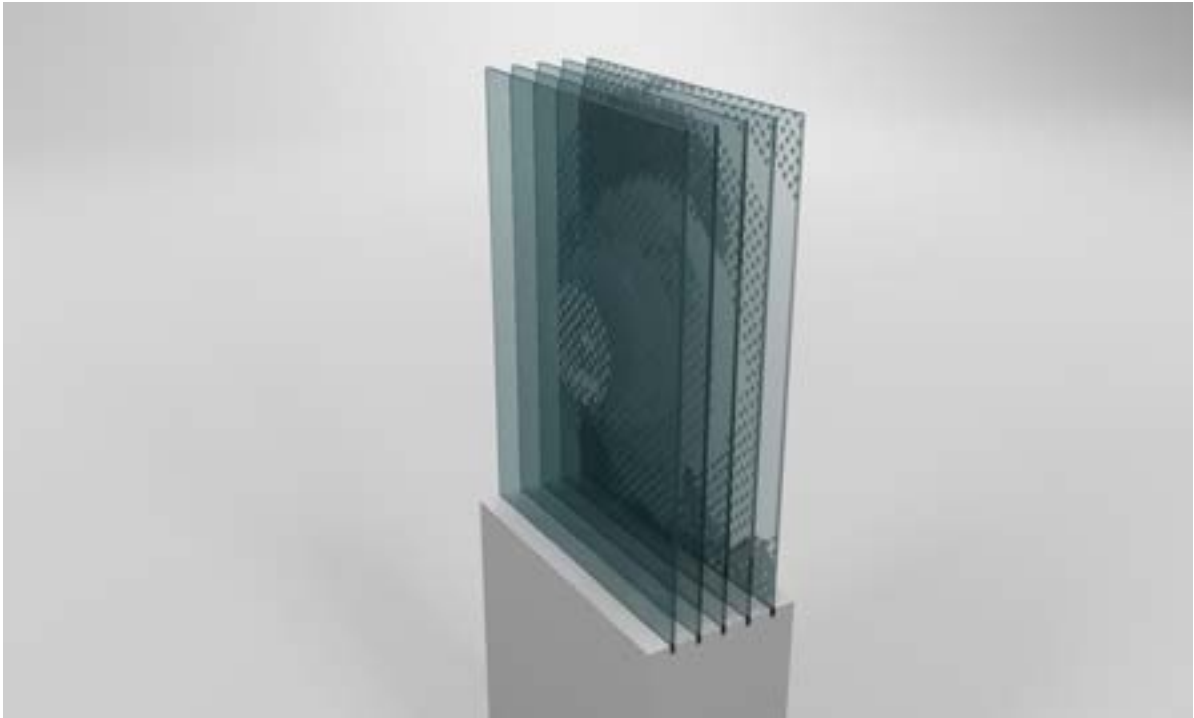












„The hidden graphic”, widok poglądowy instalacji graficznej

