

Akademický rok 2022/2023

Diplomová práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: BcA. Tomáš Zdvořáček

Název práce: Pokoje

Slovní hodnocení:

Tomáš Zdvořáček prošel všemi úkoly prvních čtyř semestrů bakalářského studia se zaujetím a zájmem člověka, který již není pod ochrannými křídly školy a rodiny a už si nějaký čas sám vydělává. Denní studium bylo z jeho strany náročným krokem, nejen protože během svého studia udržoval v chodu svou firmu, ale hlavně musel svoje dosavadní výtvarné postupy a formy narušit novými, aby mělo jeho studium smysl. Cítil jsem, že to ví ale přesto s tím vnitřně zápolí. Díky úkolům, které v prvních čtyřech semestrech studenti dostávají proto, aby se seznámili se sochařskými technologiemi a anatomii lidské postavy, musel omezit svoji vlastní kreativitu a soustředit ji k zadaným úkolům. To se mu podařilo. Na zadaných úkolech intenzivně pracoval a k tomu doplňoval prostor ateliéru drobnými realizacemi surrealistických sousoší. Jak postupně získával sochařské znalosti spojené s modelováním v hlíně i znalosti spojené s postupy digitálního sochařství bez váhání je začal uplatňovat ve své volné tvorbě. Především rychle pochopil principy 3D technologií užívaných v digitálním sochařství a stal se jejich kreativním uživatelem inspirujícím i ostatní spolužáky. Během covidové výuky udělal podobně jako většina jeho spolužáků velký pokrok v modelování pomocí 3D programů. Pro svoji bakalářskou práci ale technologií digitálního sochařství nevyužil a vrátil se k tradiční hlíně. Bakalářskou práci nazval „Post psychedelický reliéf“. Reliéf pokrýval povrch sloupu – na výšku postaveného kvádrů. Šlo o abstraktní reliéf, nebo spíše o reliéfní strukturu. Sloup odlil do polyesterové pryskyřice a vystavil na ateliérové výstavě v Brněnské botanické zahradě.

V následném magisterském studiu se přes ještě jednu práci vytvořenou v hlíně a nazvanou Nukleární opatství obrátil již výhradně k 3D technologiím. K nim přidal i virtuální realitu, které se poprvé tvůrčím způsobem dotkl objektem vytvořeným ve 3D programu. Ten pak prezentoval ve virtuální realitě pomocí 3D brýlí. I přes omezení daná tím, že instalaci mohl sledovat pomocí 3D brýlí vždy jen jeden divák byla instalace působivá. Divák pro ostatní v prázdném prostoru nechtěně perfoval a tak udržoval pozornost ostatních účastníků prezentace. Možná i to by se do budoucna mohlo stát součástí nějakého jeho nového projektu. Spíše se ale vydá směrem, který by umožnil návštěvníkům a divákům společný vstup do virtuálního prostoru. Zatím ale naráží na technické potíže, které bych byl rád, kdyby řešil v případném následném doktorském studiu. Zatím by ale rád účast ostatních diváků umožnil jiným způsobem, který se chystá připravit pro svou diplomovou práci. Ta začala v New Yorku, kam odjel se spolužákem Mariem Nguyenem na krátkou stáž do školy SVA se kterou ateliér Socha 1 již léta spolupracuje. Jeho spolužák Mario Nguyen skenoval pomocí mobilu interiéry muzeí nebo i jiné méně okázalé až zcela civilní interiéry. Jedním z nich byl i pronajatý pokoj, který během pobytu obývali a užívali. Jeho kolega Mário ho přetransformoval do malého vytištěného modelu jako součást svého projektu. Zbavil model barevnosti a nechal ho působit pouze tvary. Tomáš šel jinou cestou. Ta staví na zachycené i když oproti realitě trochu posunuté barevnosti a tvarech redukovaných programem skeneru. Oproti kolegovi vše odhmotňuje a prostor díky virtuální realitě nechává v reálných proporcích. Na tomto základě začíná později rozvíjet svoji diplomovou práci. Přidává další interiéry a začíná budovat bludiště místností a s nimi spojených nálad. Diváka nijak nerezíruje a nechává ho bludištěm procházet zcela náhodně. Poutník bludištěm prochází pomocí prostorového posunu, může

procházet dveřmi i příčkami a virtuálními zdmi. Když projde na okraj bludiště vystoupí z něj do prázdna. Připomíná mi to poslední scény z Kubrickova filmu Vesmírná Odysea 2001. Kosmonaut stárne v interiérech tvořených jeho vzpomínkami. Kam vzpomínky nesahají tam interiér končí prázdnotou. V bludišti místností ale většina prostorů z jedné vzpomínky bude navazovat vstupem do jiné vzpomínky zachycené jiným interiérem. Putování diváka labyrintem se mohou ostatní účastníci pomoci projekce na velké obrazovce. Jeho putování ale budou sledovat pouze jeho očima. Celou práci vnímám jak výtvarně, tak i vizionářsky. Doufám, že tato virtuální realizace otevře cestu k nové práci jak s příběhem, tak i s tvary zcela osvobozenými od hmoty.

Otázky k rozpravě:

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval: prof. ak. soch. Michal Gabriel

Datum: 9.5.2023

(Podpis vedoucího)