

**Vysokoškolská kvalifikační práce - magistři (diplomová práce)**  
**posudek vedoucího**

**Jméno a příjmení studenta, vč. titulů:** BcA Tomáš Pavlacký

**Název práce:** Vyplnění prázdna

**Slovní hodnocení:**

Tomáš má sochařský talent, který se projevil hned v jeho prvních sochách vytvořených v ateliéru. Všechny jeho sochy reagující na zadání, tedy sochy vzniklé v prvních čtyřech semestrech bakalářského studia, byly dobře postavené a vymodelované. Autoportrét, anatomická figura a figura s draperií a nakonec i studie podle živého modelu dopadly výborně, a snad proto se hned v další práci na volné téma ponořil do světa digitálního sochařství. Přeskočil fázi, kdy 3D technologie nahrazují či doplňují klasické sochařské postupy, fázi, ve které se pohybuje většina umělců, kteří nepřístupují k tvorbě konceptuálně, pro které je důležitý proces ovlivňující výsledek. Nevyužil tedy nástrojů simulujících realitu opracovávání sochy, ale rovnou si zvolil nástroje, které nemají s fyzickou realitou nic společného. Pro opracování tvarů použil nejprve funkce měnící celý tvar najednou. Vznikla celá řada čistých abstraktních objektů. Později přešel ke kódovému přepisu tvarů konkrétních sošek a objektů přímo v programu. Začal nejprve hrou s chybou, tedy hrou s náhodou. Vyšel z glitch artu a aplikoval chybu do programu vybraného objektu. Objekty se proměňovaly buď v podobě změn povrchu, nebo i tvarově. Nejsm si jistý, ale mám pocit, že při rozhovoru o jednotlivých sochách takto vzniklých, připustil autor i to, že na stejnou chybu reagoval objekt někdy radikálně jinak. Z vlastní zkušenosti vím, že občas některá z operací ve 3D programech proběhne nečekaně jinak a objekt se rozpadne a vzniknou podivné útvary, které mají svoji zvláštní estetiku. Nikdy mě ale nelákalo, hrát si s náhodou, která pracuje s objektem v tak radikálním měřítku. Výsledky jeho práce ale byly velmi zajímavé a přesvědčivé. Vytvořil celou řadu malých soch s proměněným povrchem a vystavil ji několikrát v různých kombinacích. Brzy si ale uvědomil, že jde o nekonečnou hru s nekonečným množstvím výsledků. Přešel k práci s mapovaným barevným povrchem, kde deformaci ovlivňovala barva nebo spíše barevnost původního povrchu. Opět vznikla série barevných sošek, která se stala prvním krokem k jeho diplomové práci nazvané Vyplnění prázdna. Nebudu se rozepisovat o procesu, jak k formě sochy může s dítětem došel. Pouze ve zkratce - Pracoval se skenem spolužáka, který mu postál i se svým dítětem modelem pro počáteční 3D sken. Vzniklý sken nechal upravit opravným programem, který má překlenovat a zacelovat prázdna, které může v přenosu dat jako chyba vzniknout. Program mu přestyloval sochu do podoby plastiky z šedesátých let jakousi kombinací Moorovské stylizace a informelu. Součástí sochy je ale i redukované okolí, které sochu uzavírá, a to už se nepodobá ničemu. Zvolené měřítko je krokem zpět ke klasickému sochařství. Socha je v budoucnu určena i do exteriéru, ale v tomto měřítku a bez okolí redukovaného do zakřivené plochy působí jako tradiční formálně stylizovaný figurální pomník. Figura a její rozměr zcela přebíjejí zvláštnost povrchu a ten bez odrazu v zakřivené ploše okolí zaniká. Proto jsem uvítal Tomášovo rozhodnutí dotvořit i tuto zmiňovanou zakřivenou plochu. Zde bude muset improvizovat a nebude moci použít vyfrézované díly sestavené do celé plochy, ale bude používat scénografické postupy, které dokáží přiblížit velkorysou koncepci celku. Na celé práci oceňuji odvahu zpracovat motiv

v zamýšleném měřítku. Dále oceňuji touhu začít výtvarně přemýšlet ve zcela nových postupech a otevřít tak i nová výtvarná témata pro sochařství.

**Otázky k rozpravě:** Jaký autor nebo autoři jsou ti nejbližší s ohledem na digitální sochařství ?

**Návrh klasifikace:** A

**Posudek vypracoval:** Michal Gabriel

Datum:6.5.2017

Podpis: