

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ 1

STUDIO OF SCULPTURE 1

DĚDEČEK

GRANDFATHER

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR THESIS

AUTOR PRÁCE

AUTHOR

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

OPONENT PRÁCE

OPPONENT

VERONIKA AUEROVÁ

prof.akad.soch MICHAL GABRIEL

doc.akad.soch JIŘÍ SOBOTKA

BRNO 2019

OBSAH:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 5 - 6
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 7 - 9

TEXTOVÁ ČÁST

Dědeček

Ve své bakalářské práci zpodobňuji svého dědu, prostřednictvím sochy v životní velikosti. Hlavní důraz kladu na povrchové zpracování sochy, kdy za pomoci fotografií imituji proces texturování, který obvykle probíhá ve virtuálním prostředí. Já ho však dosahuji ručně tím, že pořízené fotografie sama stříhám a lepím. Výsledná socha tak působí velmi živě, až naturalisticky.

Můj děda je pro mě tématem a inspirací už několik let. Dosud jsem se však věnovala pouze jeho portrétu. V bakalářské práci navazuji především na mou klauzurní práci, kde jsem porovnávala svoji tvář s tou jeho. Tehdy mě překvapilo, jak moc jsme si vzhledově podobní. Stále jsem však pracovala pouze s bystami, protože ty byly pro dané téma dostatečné. Nyní ale obracím veškerou svou pozornost na celou dědovu figuru, kdy si všímám jeho specifického držení těla a zpodobňuji ho ve chvíli pro něj nejtypičtější, tedy sedícího s cigaretou v ruce.

Původně jsem zamýšlela zvolit jako médium k práci včelí vosk a věnovat se hlavně modelaci a světlu. Chtěla jsem zároveň prostřednictvím dědy odkazovat k rozporuplnému vnímání stáří napříč historií. Tento záměr jsem ale opustila, protože se ukázalo, že středem mého zájmu je děda samotný a není tak třeba tento zájem maskovat nabalováním nových témat. Protože jsem strávila dva roky v malířském ateliéru, pochopila jsem, že důležitou roli pro mě stále hraje barva. Ukázalo se, že probarvováním vosku nedosáhnu přesvědčivého výsledku, rozhodla jsem se tak pracovat s fotografií, ke které se také nevracím poprvé.

V díle spojuji ruční práci, která je pro mou tvorbu zásadní, s 3D technologií. Protože děda mi nemohl sedět modelem, rozhodla jsem se ho naskenovat a sken jsem následně rozdělila na centimetrové plátky v programu Rhinoceros. Každý z přibližně sto padesáti dílů jsem následně ručně překreslovala na stejně tlusté desky polystyrenu, vyřezala je a lepila na sebe. Touto „sendvičovou“ metodou jsem získala figuru přesných proporcí, ale zároveň ztratila detail. To nepovažuji za nedostatek, protože polystyren mi umožnil dílo snadno korigovat následným broušením. Tím jsem dosáhla řízené stylizace, která podle mě figuře prospěla a umožnila mi lépe zdůraznit či potlačit určité její části. Polystyren jsem zvolila i díky jeho lehkosti, protože snadná manipulace je pro čistě interiérovou sochu výhodou. Roli sehrála i ekonomičnost tohoto materiálu. Dále jsem dědu nafotila v 360 stupních a fotografie pak sama stříhala a lepila. Dobře si uvědomuji, že obdobným postupem se běžně pracuje ve virtuálním prostředí, kdy lze naskenovaný 3D model rozložit na plošnou síť a následně ji obarvit nebo rovnou pokrýt fotografiemi už v počítači. V podstatě je možné model naskenovat i v barevné verzi a rovnou jej zhmotnit formou 3D tisku. Stejně tak lze barevný sken v počítači rozložit na plochou síť a tu následně vytisknout a ručně nalepit, navíc s přesností, jaké sama nikdy nedosáhnu. Stejným způsobem pracoval například Holanďan Bert Simon. Jeho výsledky jsou sice technicky dokonalé, ale připadají mi strnulé a bez výrazu. Jako by šlo o postavičky vytažené ze hry. Doufám, že se mi podařilo podobnému efektu vyhnout. Simon také nepracuje s vrženým stínem,

upřednostňuje spíše jednotně nasvícené modely, což je dle mého také jeden z důvodů neživosti jeho soch. Já jemné stíny na modelu nijak nemaskuji a nechávám je se prolínat s přirozeným denním světlem.

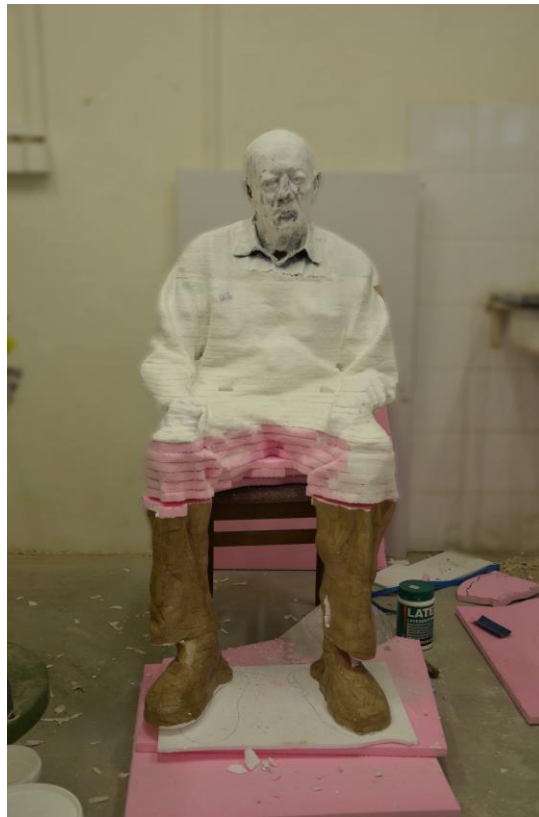
Jako inspirační zdroj, který klade na první místo ruční práci, uvedu slovenského umělce Martina Tisa, autora jedněch z prvních foto instalací na Slovensku. Jeho práce sestává ze sádrových odlitků obličejů pokrytých fotografickou emulzí, na které následně promítá obrazy tváře. Pracuje však s odlitkem a fotografií odděleně, tedy výsledná tvář se liší od odlitku výrazem či usazením. Ve svém dosud nepublikovaném projektu nahrazuje sádro lepidlem z tavné pistole.

Zvolila jsem techniku, která je velmi nepřesná a chybová. Není v silách jednotlivce vytvořit a vypočítat stejně přesnou síť, jak nám to umožňuje technika. To však ani nebyl můj záměr. Důležité pro mě bylo dotknout se vlastní rukou každého jednotlivého dílku, pečlivě zvážit, kde je třeba udělat stříh, jak zdůraznit důležitá místa, kolik chyb lidské oko rozpozná a nakolik se nechá zmást. Ve virtuálním prostředí jsou objekty rozdělené na onu zmiňovanou polygonovou síť. Já nejprve zamýšlela dílky dělit podle rozložení svalů v lidském těle, to se ale brzy ukázalo jako nemožné. Proto jsem postupovala z větší části spíše podle intuice. Překvapivé pro mě bylo, že k dosažení plného pokrytí tvaru nebylo třeba mnoho fotek. Například pro zpracování hlavy a krku jich stačilo osm, což vzhledem ke zvolenému postupu práce považuji za příjemné zjištění. Šlo o postup velmi vyčerpávající a zdlouhavý, ale umožnil mi mít po celou dobu práce maximální kontakt s dílem. Představa, že by za mě tuto práci odvedl stroj či program je pro mě nepřijatelná.

Obdobný přístup se prolíná celou mou dosavadní tvorbou, ať už jde o lepení papírových kapesníků na fotografie skalních útvarů, imitování kůry pomocí kamenných úlomků nebo reliéfy dřeva modelované voskem. Fascinuje mě, že skládáním malých a na pohled ničím nezajímavých detailů vždycky nakonec vznikne nový celek, který působí úplně jinak. Důležitým prvkem mé práce je i to, že vzniká jeden neopakovatelný originál. Ačkoli jsem stejným způsobem vytvořila několik menších, zkušebních modelů, výsledek byl vždy trochu odlišný.

OBRAZOVÁ ČÁST

K obhajobě byla předložena jedna figurální socha.



Polystyren + papírová úprava povrchu



Průběh polepování fotografií



Průběh polepování fotografií