VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

Akademický rok 2020-2021

Bakalářská práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: Ing. Arch.Tomáš Blažek

Název práce:Závadná plastika - čas

Slovní hodnocení:

Tomáš Blažek je neobvyklý případ studenta sochařství. Vystudoval Architekturu na ČVUT a potom se přihlásil na bakalářské studium k nám na sochařství. Chtěl se dozvědět co nejvíce o figuře, její anatomii i o modelování v hlíně. Měl již nějaké zkušenosti ze svého předchozího studia a na základě těchto zkušeností se rozhodl získané vědomosti prohloubit studiem zaměřeným na sochu.

Prošel všemi koly sochařských základů spojených s anatomii lidské postavy i modealováním do hlíny podle živého modelu. Jeho studie se vždy vyznačovaly určitou sveřepostí, převedenou ne tak do sochařské formy, ale spíše do úpravy zadání.

Při práci zaměřené na draperii se rozhodl zpaměti modelovat především svého psa, a až ptom draperii, kterou byl pes zpola zakrytý. Výsledek tak, jako tomu bylo u většiny dalších prací, byl trochu rozpačitý. Myslím, že si to Tomáš uvědomoval, ale nepřipouštěl. V jednu chvíli jsem měl za to, že se studiem sochařství skončí, a docela jsem byl překvapený, když do dalšího semestru nastoupil znovu připravený pohybovat tvary pomocí sochařské hlíny.

Jeho hlavní brzdou byla snaha naučit se realisticky modelovat a dosáhnout výsledků srovnatelných s rozenými sochaři. Ve chvíli, kdy vědomě, nebo možná i pod tíhou koronavirových semestrů, přešel do polohy, ve které se začal nacházet. V okamžiku, kdy realistické modelování nehrálo tak významnou roli, protože práci s tvary přesunul do virtuálního světa digitálního sochařství, se začala jeho práce zjasňovat. Počítačům rozumí a modelování v různých programech nepovažoval za překážku, a tak začal hledat spojení mezi figurální sochou a architekturou sochařských tvarů.

V této fázi také začal přemýšlet o své bakalářské práci. Za nástroj pro opracování tvarů začal používat glitch. Chyba se stala nástrojem i inspirací konečného výstupu. Nezabývám se postupy jak s chybou pracovat, je jich mnoho a jsou určitě velice zajímavé, ale nejdůležitější je výsledek. Ve své závěrečné práci dokončil dvě plastiky zasažené chybou. Neznám pořadí, ale myslím, že první a mateční plastikou je ta, která ve své horní části prozrazuje zdroj původního tvaru. Tomáš začal svoji práci na realistické soše dívčího aktu. Mladá žena stojí v tradiční posici v mírném kontrapostu. Sochu sám vymodeloval v hlíně a potom ji přes skener přenesl do virtuálního prostoru, ve kterém ji rozložil do prostorové kompozice. Rozklad je zajímavý tím, že není v počátku nahodilý.

Oproti jiným glitchovým pracem si nejprve připravil půdu v tom smyslu, že s modelem pracuje jako s hmotou. Pro 3D model je charakteristická povrchová síť vytvářející objem sochy a vložená chyba se většinou odehraje v nějakém zborcení a transformování povrchu.
Pojmout model hmotově a rozložit ho na prostorové segmenty vyžadovalo přípravu na zásah glitchem a ten se mohl do sochy propsat až v dalším plánu. Nechci rozebírat, zda šlo o opravdový glitch, ale vrátím se k výsledku.
Vznikla zvláštní kompozice spojující komorní fragment sochy s architektonickou a monumentálně rozloženou spodní částí sochy. Působí trochu jako redukovaný prostor z Minecraftu, ale také jako zhmotněná kompozice, ve které se odehrává autorovo hledání cesty k abstraktnímu sochařství. Protože hledat takovou cestu je zbytečné, abstraktní sochařství není třeba objevovat, je na této formě zajímavé spojení monumentality a realistického detailu v jednom ojektu.
Tato rozměrovost je tipická pro současné vnímání světa. Může se to týkat jak tvarů, tak například i informací, ostatně ve virtuálním světě jde o jedno a to samé. Socha je ve spodní části modelem monumentální futuristické architektury skládané z modulů do celku, který je možné pochopit až díky realistickému fragmentu původní sochy, která se nachází v horní části celé stavby.
Je možné sochu ale číst i obráceně, postava se postupně rozpadá do krychlí seřazených do pravoúhlé struktury v prostoru tvarů původní sochy. Trochu mi připomíná prostorovou citaci Kupkových prvních komposic ve kterých přechází z konkrétního zobrazeného ojektu do abstraktní kompozice. V druhé soše, která je již zcela abstraktní, se postava dá tušit jen obtížně. Přesto celá kompozice napovídá, že vnitřní kostru má. Má v sobě i více jistoty, ale já nakonec upřednostňuji mateční plastiku, která je ještě trochu neohrabaná, ale je z ní cítit rozměrový střed detailů, jak jsem se již zmiňoval, a tím i velký potenciál pro další sochařskou cestu.

Otázky k rozpravě:
Je pro vás rozměrový vztah tak jak jsem naznačil v textu, tedy vztah mezi monumentální formou a komorní formou vycházející z jednoho stejného reálného rozměru, téma které by stálo za to rozpracovat ? Popřípadě jak?

Závěrečné hodnocení:
Práci doporučuji

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

Prof. Akad. Sochař Michal Gabriel

Datum:6.6.2021