



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ 1

FACULTY OF FINE ARTS
STUDIO OF SCULPTURE 1

INTERAKCE V PROSTORU

INTERACTION IN ROOM

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE
BACHELOR'S THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

PETR KŘIVÁK

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

prof. akad. soch. MICHAL GABRIEL

OPONENT PRÁCE
OPPONENT

Mgr. JANA PISAŘÍKOVÁ

BRNO 2015

DOKUMENTACE VŠKP

K obhajobě bylo předloženo 6 fotografií prací



Chodba, 3D tisk(sádrový kompozit), 25x17x16cm, 2015



Kuchyň, 3D tisk(sádrový kompozit) 23x12x15cm, 2015



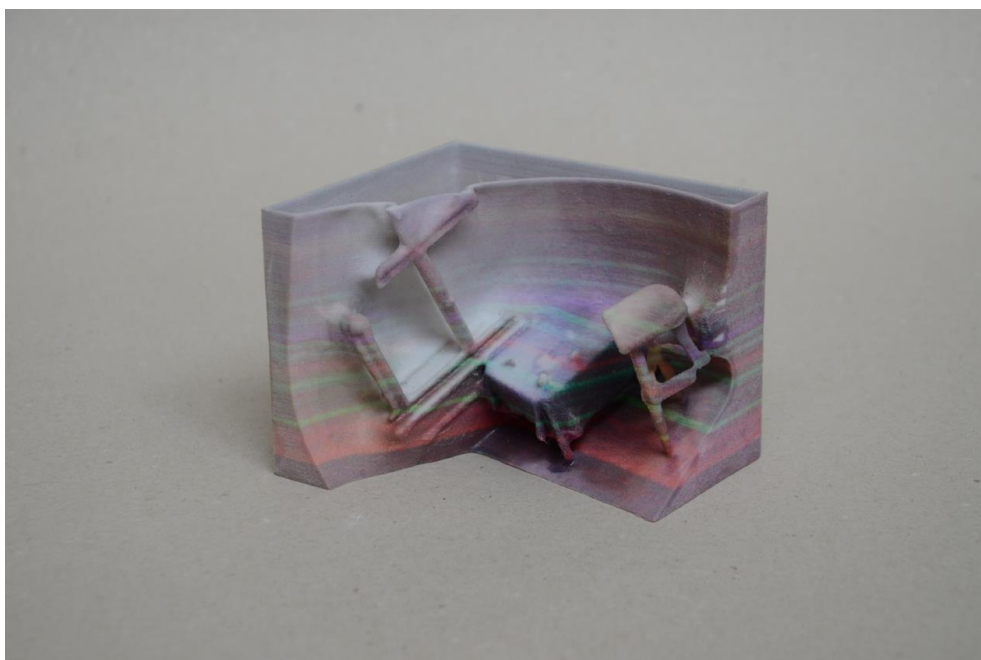
Tepich, 3D tisk(sádrový kompozit), 20x16x3cm, 2015



Stop, 3D tisk(sádrový kompozit) 15x13x12cm, 2015



Autoportrét, 3D tisk(sádrový kompozit), 23x20x25cm, 2015



Ateliér, 3D tisk (sádrový kompozit), 12x12x11cm, 2015-08-23

PÍSEMNÁ OBHAJOBA

Interakce v prostoru

Hlavním cílem bakalářské práce je vztah prostoru a sochy a snaha o jednotné vyjádření pomocí 3D digitálního sochařství, které je více dostupnější nejen pro strojírenské nebo technické obory.

Inspirací pro tvorbu nejen závěrečné práce, ale i předchozích prací ateliérových nebo volných pro mě byl vztah k prostoru a řešení prostorového začlenění sochy, objektu nebo instalace a jejich společná spolupráce, která v závěru působí jako celek.

Studium figurálního sochařství je pro mě důležitým mezníkem mezi samotnou sochou a prostorem ve kterém se socha nebo objekt nachází, kdy přizpůsobování se prostoru je důležitým prvkem výsledné instalace.

Dostupnost a využití 3D technologií v sochařství mi dává odlišnou a novou možnost nad uvažováním a zpracováním tématu, který se v tvorbě snažím využít.

Pomocí digitální technologie dostává práce jiné možnosti a způsoby zpracování.

Snahou u Bakalářské práce není zasadit sochu do prostoru, ale vytvořit přímo objekt z prostoru pomocí 3D technologií. Díky schopnosti barevného skenování a zobrazení, navíc využívám možnost zaznamenání textury a tím vyjádření charakteru místnosti.

Základním postupem bakalářské práce je využívání více 3D technologií kdy každá z nich dodá výsledku odlišný vzhled. Začátek je u skenování prostoru pomocí technologie Scenect, ReconstructMe a Kinect sensoru. Tato technologie se běžně využívá při snímání pohybu nebo okolí a následně je převádí do virtuálních situací s nimiž je možné jakkoliv pracovat. Další fází je úprava neskenovaného modelu v 3D programech např. software 3D max, Rhinoceros nebo Magics, zde probíhá příprava modelu na tisk v prachové tiskárně ZCorp 450 3D Pointer. Materiálem pro tisk je sádrový kompozitní materiál. Počítačový program sám vyhodnocuje úkony na základě pořízených informací, díky čemuž dostává finální výsledek odlišnou formu.

Samotný výsledek je sedm barevných objektů o velikosti cca 25x20x20 cm, které jsou umístěny vedle sebe. Jedná se o neskenované místnosti, respektive jejich části podle charakteristických prvků které obsahují. Objekty jsou neskenovány v prostorech bytu, ale také například běžně využívaných prostředí, proto aby byla zřetelně a pohledově definována jejich funkčnost. Barevná textura při výsledném vytištění není absolutně fotograficky přesná, díky čemuž dostávají objekty expresivnější vzhled. 3D programy navíc během skenování, ale také po skenování domodelovávají nedokončené a chybějící části, které jsou záměrně vynechávány, takže celý objekt nemá dokumentární charakter, ale vytváří se abstraktní výsledek, který dodává práci odlehčený výraz.

Samotný podíl digitální technologie zajímavě přispívá k tvorbě pomocí vlastního zpracování dat, kdy při sebevětším snažení o dosažení přesného výsledku není nikdy docíleno absolutní přesnosti a tudíž je zde patrný prvek náhody. Na základě těchto informací se snažím k tématu přistupovat abstraktní formou.

V 3D sochařství jsou zajímavé nové možnosti a jejich dopad na umělecké dílo, kdy není nutnost přemýšlet jen technicky, ale jde zde využít vizuální interpretace k dosažení požadovaného výsledku. Ten není limitovaný možnostmi, ale pouze dostupností technologie a programů, které se neustále vyvíjí a stávají se rozšířenějšími.

Nepovažuji 3D technologii jako ulehčení práce, která by byla velmi těžce dosažitelná klasickým sochařským postupem, ale spíš jako nástroj, ve kterém se objevují nové možnosti. 3D digitálnímu sochařství bych se rád věnoval nejen ve vztahu sochy nebo prostoru, ale nadále bych chtěl získávat a zpracovávat nové možnosti které tento pro mě nový obor umožňuje.

