

Posudek diplomové práce Adama Krhánka

Adam Krhánek patří určitě mezi studenty s přirozeným sochařským talentem. Někdy ho ale jeho talent svádí k myšlenkovému zjednodušování a spoléhání se na formu. Toto jsem napsal do posudku jeho bakalářské práce. Během dvou let jeho následujícího studia se to ale změnilo. Rozhodoval se, zda dá přednost virtuálnímu sochařství, a nebo klasickým formám a materiálům. Z tohoto rozhodování se dopracoval k přirozené symbióze obou poloh. To považuji za ideální výsledek. Může si pomáhat virtuální instalací svých soch při ověřování měřítek, může modelovat svoje sochy velmi rychle a mobilně v počítači a zároveň si dokáže poradit i ve chvíli kdy je pro realizaci sochy 3D technologie drahá a nedostupná. Větší sochu si podle malé virtuální skici vytvoří rukama klasickým sochařským postupem. Tento přístup je mi velmi blízký a jsem rád, že ho Adam přijal, používá a pomáhá šířit i mezi ostatní. Zároveň je pro mě zajímavé sledovat, jak se přirozenou cestou objevují nová sochařská témata, která byla doposud uzavřena technologickou nedostupností. Právě v tomto směru se odvíjí druhá část jeho diplomové práce.

Diplomovou práci spojil Adam po naší vzájemné dohodě s prací pro veřejný prostor. Jeho práce byla v interní ateliérové soutěži vybrána jako vítězný návrh vhodný k realizaci. Soutěžilo se o návrh pomníku dvěma záchranářům, kteří zahynuli v hořící budově při záchraně lidského života. Adamův vítězný návrh pracoval s motivem prázdného prostoru a nebo jinými slovy otisku lidské postavy ve hmotě. Tento motiv jen dále rozvíjí předchozí autorovy práce. V době bakalářského studia vytvořil malou sochu nebo spíše skicu větší sochy, která byla rovněž založena na odečtu nebo zneprítomnění více postav v objemu koule. Dále potom vytvořil virtuální model tohoto objektu s tím, že do něj mohl divák vstupovat jako do počítačové hry. Další podobné práce s odečtem realizoval hlavně v počítači. Funkce, kterou mohl otisk ve hmotě provést se v nástrojové nabídce jmenuje odečet a protože mi připadá výstižnější než jiné termíny, budu ho pro tuto sochařskou formu používat. Princip je jednoduchý a pro každého kdo s 3D programy pracuje i snadno pochopitelný. Do jednoho vymodelovaného objektu se vloží další modelovaný objekt a tímto objektem se do původního objektu v místech průniků vyřízne a nebo odečte tento druhý řezací objekt. Tuto jednoduchou počítačovou funkci ale lze jen dost obtížně převést do reálného rozměru a materiálu. Kdyby byly 3D reprodukční technologie ve všech směrech dostupnější bylo by po problému. Autor by mohl celou sochu vyfrézovat do definitivního materiálu. Protože na realizaci nebylo ani dost času ani dost peněz, zvolil Adam pro mě dost nepochopitelnou a z hlediska mých sochařských zkušeností náročnou metodu. Postavy dvou hasičů nejprve vymodeloval a potom na hliněný model vyskládal z malých kousků plechů které mezi sebou svařil a vybrousil do hladkého povrchu. Výsledek působí přesvědčivěji, než kdyby byl přesně vyfrézovaný podle 3D modelu. Ovšem bez 3D modelu by vůbec nevznikl. Zažil jsem mnohokrát v dobách kdy o 3D technologiích nikdo nic nemohl vědět chvíle nad rozebranou sádrovou formou nějaké figurální sochy, vyplněné úvahami o tom, jak by bylo možné s tímto negativním otiskem pracovat. Nikdy z toho nic nebylo. Chyběla technická možnost pracovat s velkým blokem tvarově přesně definovaným do kterého mohu odečítaný tvar libovolně vkládat a hledat ten nejideálnější odečet. Adam právě to udělal a na základě této volby vše vyrobil již klasickými řemeslnými postupy. Další část jeho diplomové práce se odehrává v 3D prostoru. Zpracoval animaci postav nebo postavy procházející z jednoho prostoru do druhého s tím že hmotu postavy oproti

skutečnosti v jednom prostoru změnil v prázdno a tedy zneviditelnil . Neviditelná postava tedy vkráčí do hmotného prostoru ve kterém se zviditelní odečtením od hmoty tohoto prostoru. Je vlastně jedno jak bude tento projekt prezentován zda projekcí na zeď a nebo bude probíhat na monitoru počítače protože jde především o vyjádření vizuálně jednoduché skoro podobné textu. Na rozdíl od verbálního popisu ale mnohoznačnější v rozvinutí představ okolo naznačené situace a zároveň účinnější v jednoduché zkratce. Cítím to jako kresbu v 3D prostoru, tedy přesně to k čemu by podle mého názoru měl sochař pracující s tímto médiem měl dojít. Práci hodnotím stupněm A

Michal Gabriel