

MALÉ OBJEKTY
Michaela Moravcová

Zadání bakalářské práce

Malé objekty

Jméno a příjmení: **Michaela Moravcová**
Osobní číslo: A14000086
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Vizuální komunikace
Zadávající katedra: Katedra výtvarného umění
Akademický rok: **2017/2018**

Zásady pro vypracování:

Práce je sérii v prostoru prezentovaných autorských objektů vytištěných na 3D tiskárně, s eventuelním přesahem do potračinářství.

1. Prostorová světelná instalace (světelné objekty)
2. Průvodní teoretická zpráva ve formátu A4. Zpráva obsahuje mezi jinými inspirační zdroje, souvislosti, vlastní definici díla a projekt samotný.
3. Průvodní technická zpráva ve formátu A4 v pevné vazbě, včetně originálu zadání práce a prohlášení o autorském právu. Zpráva obsahuje detailní technický popism užitě technické prostředky, výkresovou dokumentaci, zdrojové texty a další.
4. Elektronická podoba všech částí bakalářské práce na CD-ROM (akceptovatelné formáty: pdf, mp3, mp4)
5. V systému STAG (Moje studium-Kvalifikační práce-Doplnit údaje o práci) vložit veškerá technická data o práci a soubor obsahující kompletní výkresovou a textovou dokumentaci, průvodní zprávu, technickou zprávu a doplnit související textová pole

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce:

viz výše
viz výše
tištěná/elektronická



Seznam odborné literatury:

Vedoucí práce:

doc. Stanislav Zippe
Katedra výtvarného umění

Datum zadání práce:

19. února 2018

Předpokládaný termín odevzdání:

25. května 2018

prof. Ing. arch. Zdeněk Fránek
děkan

L. S.

doc. Stanislav Zippe
vedoucí katedry

V Liberci 19. února 2018

MALÉ OBJEKTY
Bakalářská práce
2018

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta umění a architektury

Bakalářská práce
2018

Autor práce - Michaela Moravcová
Vedoucí práce - doc. Stanislav Zippe
Studijní program: B8206 - Výtvarná umění
Studijní obor: 8206R067 - Vizuální komunikace

PROHLÁŠENÍ

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č.121/2000 Sb., o právu autorském, zejména §60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL. Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí vloženou do IS STAG.

Datum

Podpis

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych ráda poděkovala doc. Stanislavu Zippemu za odborné vedení práce po dobu celého studia a za konzultace přínosné do života. Dále bych chtěl poděkovat panu MgA. Jaroslavu Prokešovi za každodenní obětavou pomoc a výpomoc při řešení otázek ateliéru. A panu PhDr. Karlu Srpovi, Ph.D. za zajímavé diskuze a podporu s teoretickou částí mé práce.

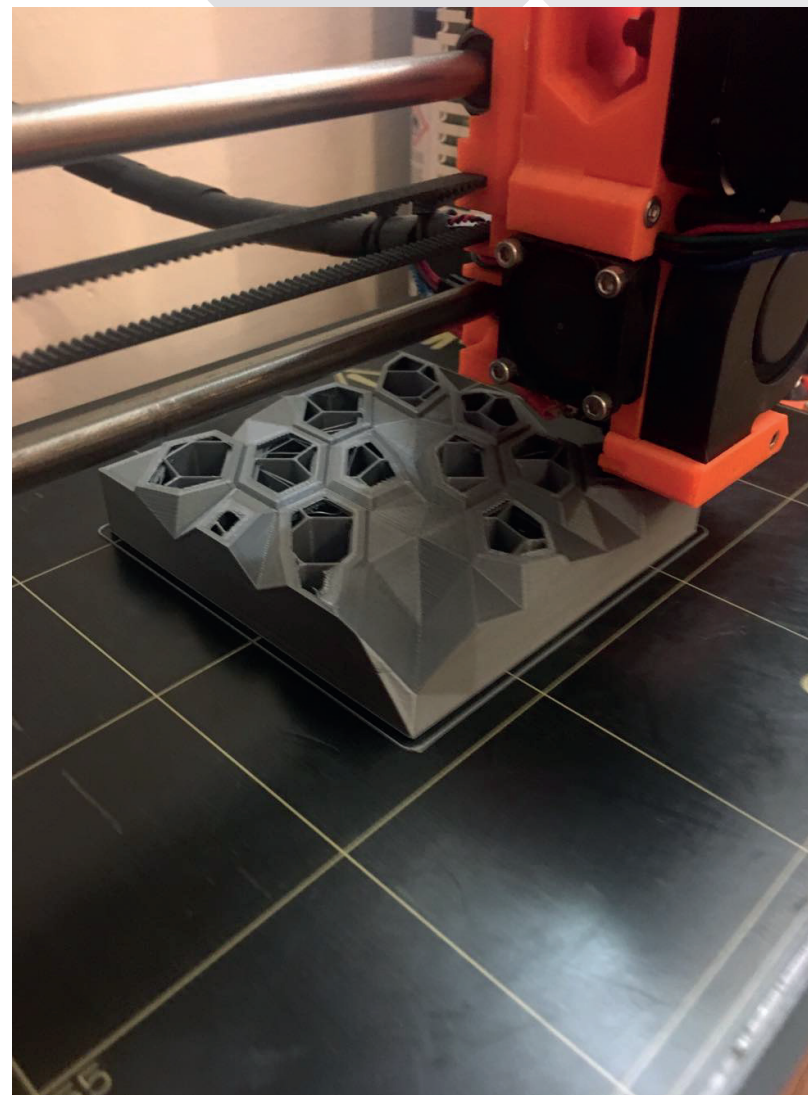
OBSAH

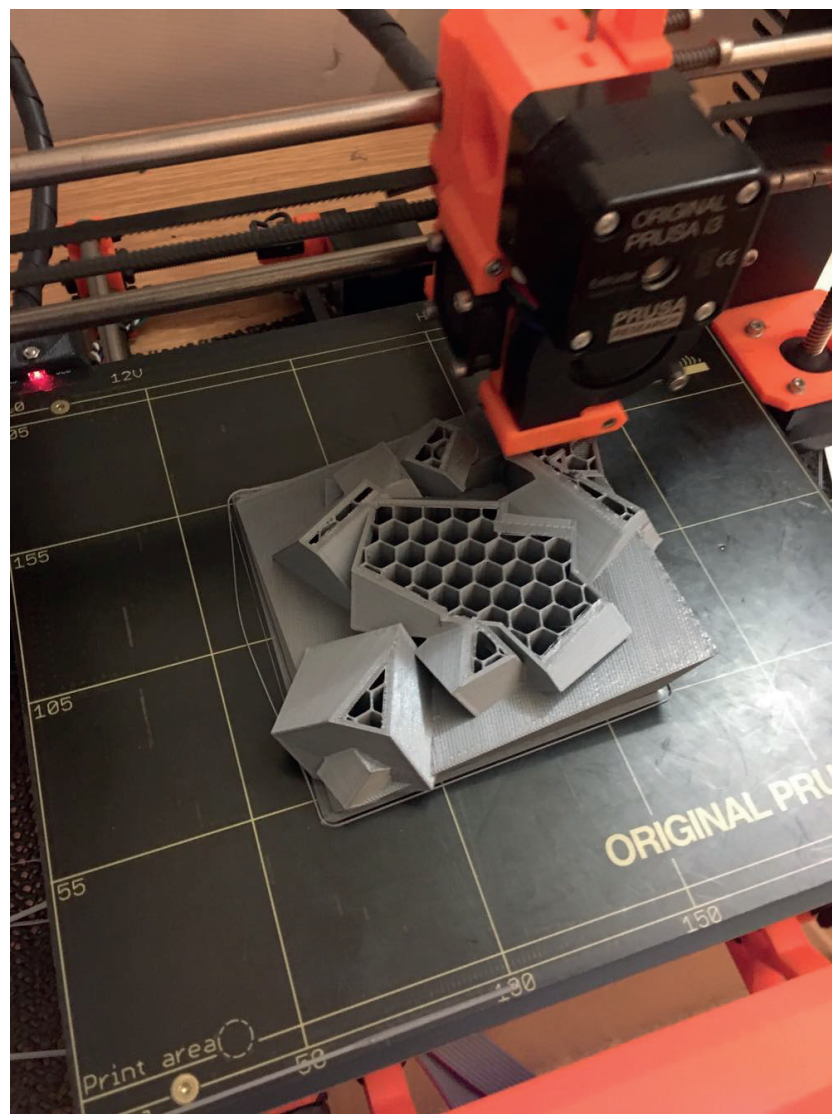
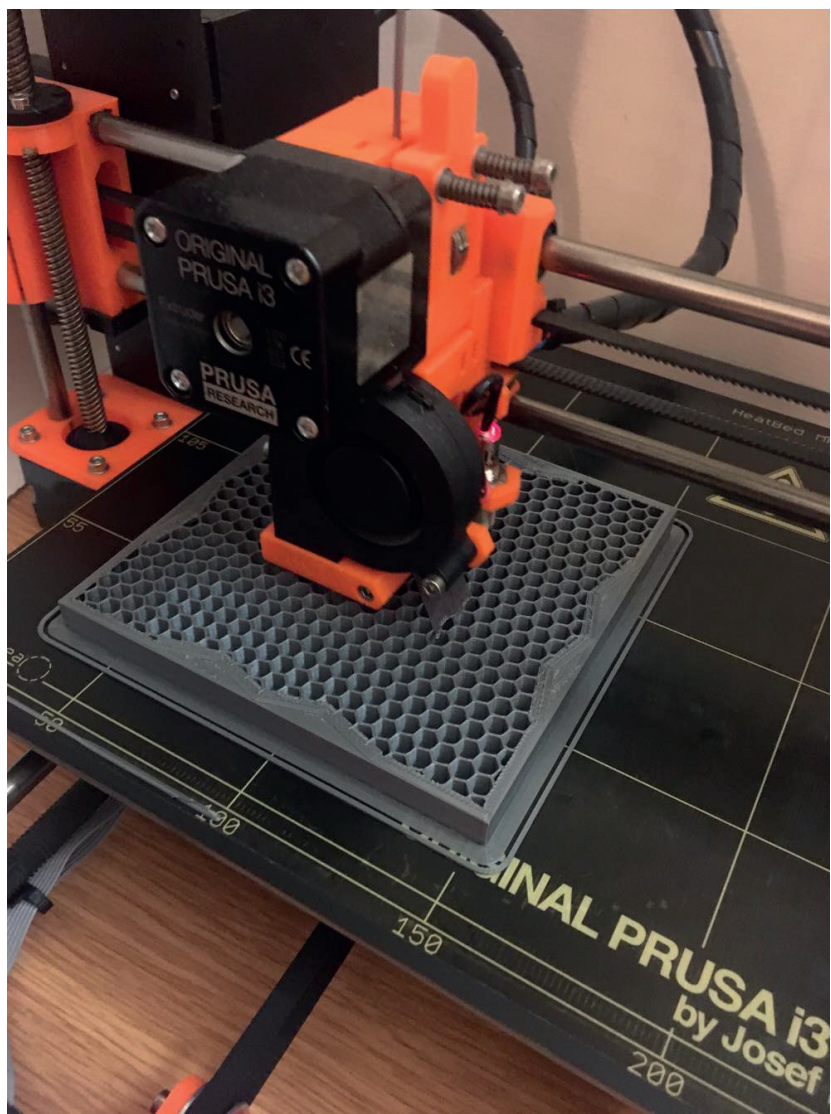
- 1/ Teoretická reflexe
- 2/ Obrazová dokumentace
- 3/ Technická dokumentace
- 4/ Portfolio
- 5/ Životopis

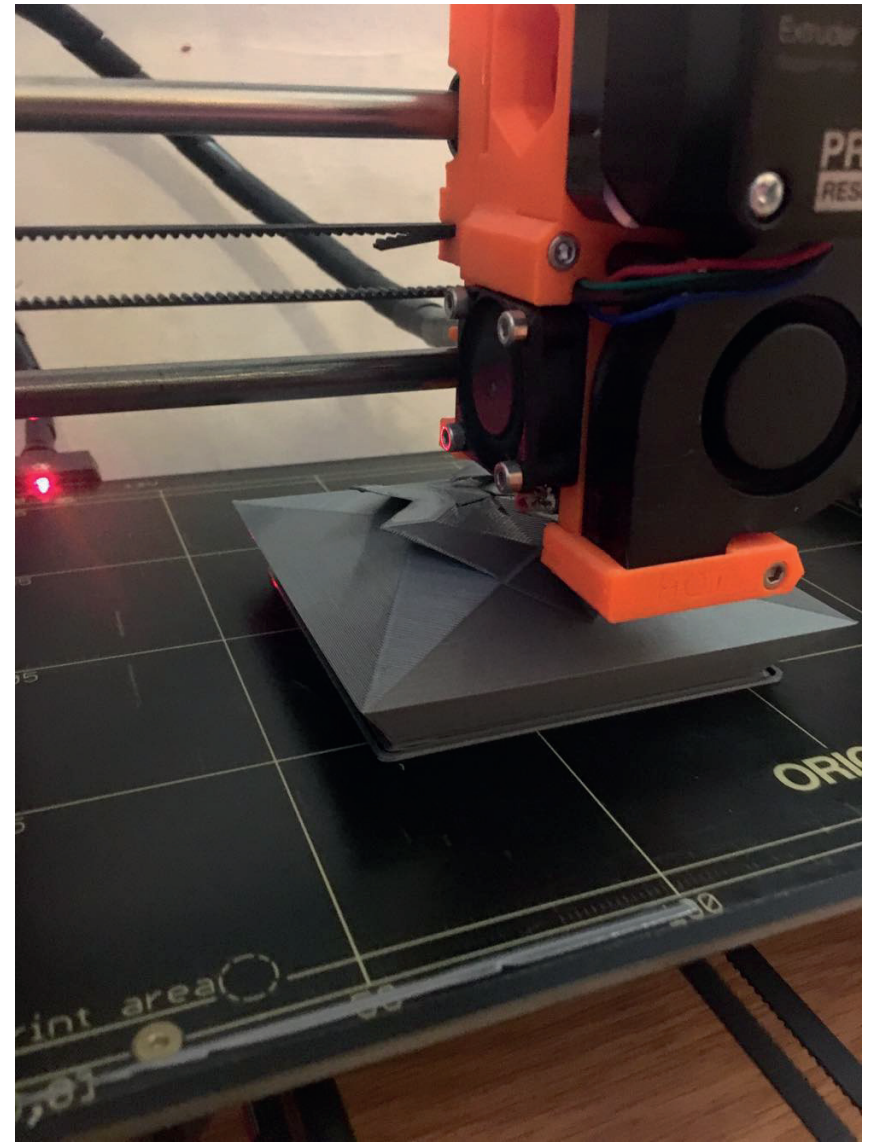
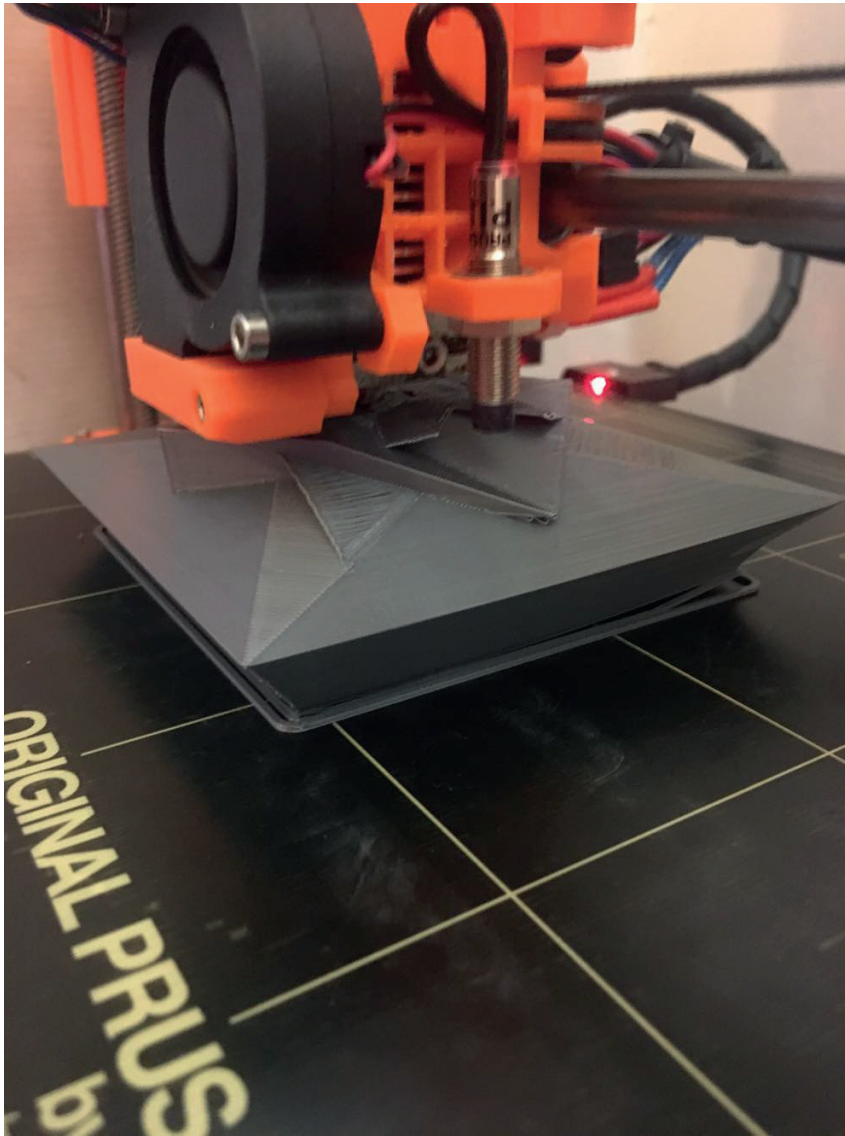
1/ TEORETICKÁ REFLEXE

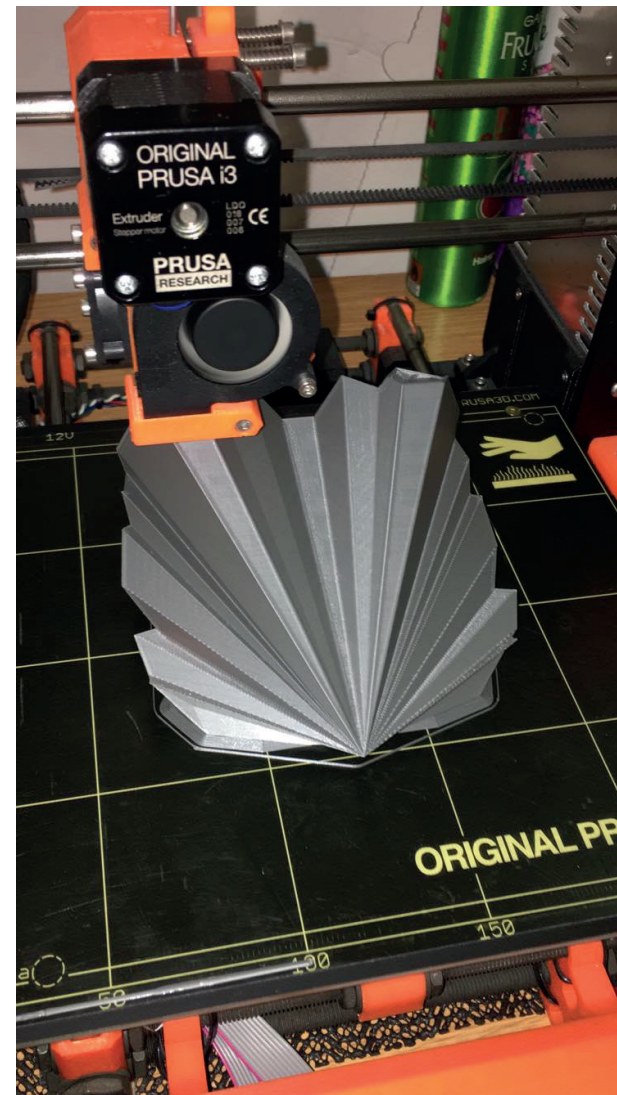
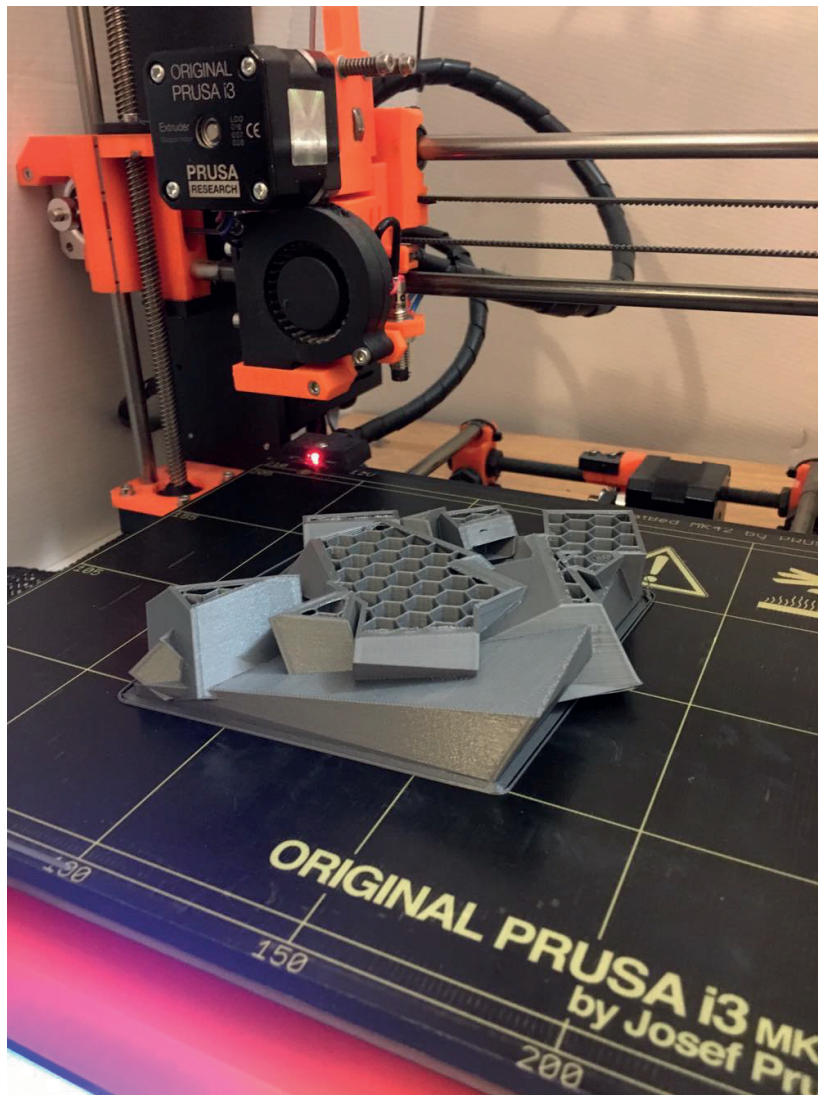
Práce si klade za cíl přiblížit potravinářský průmysl do světa umění pomocí komorních plastik 21.století. Snažím se o propojení vášně pro pečení s mým uměleckým projevem. Pro svou práci jsem zvolila moderní technologie z důvodu jejich přesnosti a strojové dokonalosti. Ruka sochaře nikdy není schopná vytvořit takto dokonalý model. Pro převedení modelů do reálného prostředí jsem zvolila 3D tiskárnu Průša Mi2, která pro svou jemnou trysku a velikost je vhodná zhotovit předem vytvořený objekt ve 3D programu Blender. Než nahraji předem vytvořený model, musím jej připravit pro tisk v programu vyvinutém přímo pro tisk na této 3D tiskárně. Program Prusa3D Slic3r MK2 je vhodný jak pro simulaci, tak pro nastavení samotného tisku. Dále pak zbývá jen zvolit vhodný filament (materiál ze kterého se tiskne) a připravit tiskárnu pro spuštění. Tisk jde kdykoli pozastavit či zastavit úplně. Také se může stát, že během procesu se stala nějaká chyba nebo se odloupl filament od podložky a díky tomu vznikají mnohdy zajímavé nové objekty bez předešlého plánu.

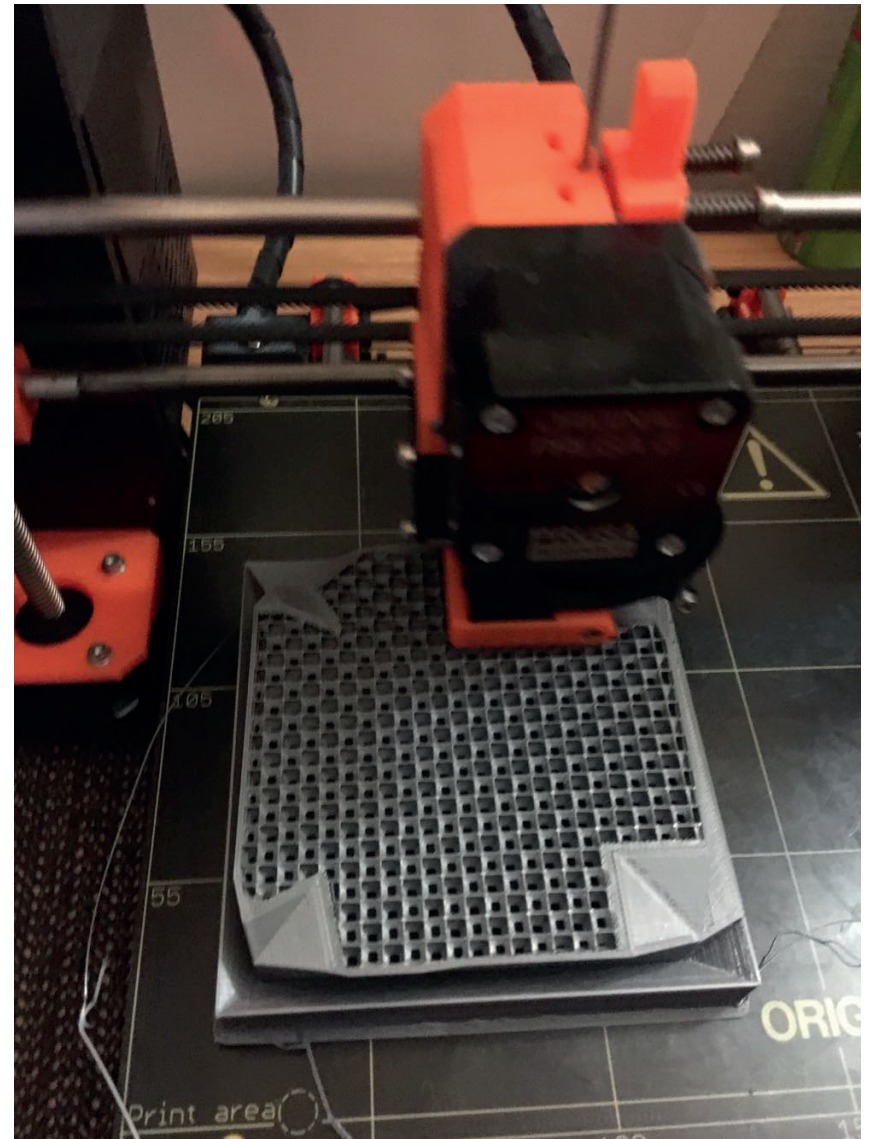
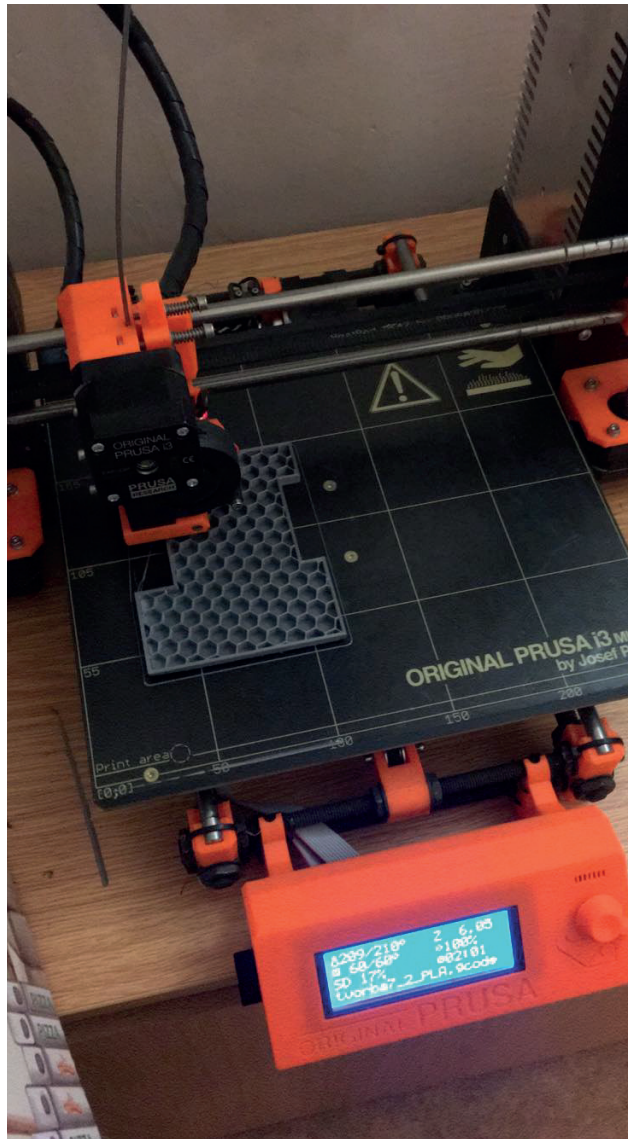
Geometrické kompozice mne vždy bavily a zajímala jsem se o ně již v minulých semestrech. Avšak propojení gastronomie a umění mě přivedla až souhra náhod spojená se zjištěním, že mám tzv. intoleranci na laktózu. V ten moment jsem začala vnímat, že i sebemenší procento mléka, másla atd. obsaženého v jídle se může stát pro mě velmi nepříjemnou situací. Tudíž jsem začala připravovat většinu pokrmů doma a tím si tak prohloubila zkušenosti s pečením. Jako reakci na zadání krátkého úkolu v jednom z minulých receptů jsem upekla bublaninu, a tak to vlastně začalo. Poté jsem svou práci rozvedla do autorských dortíků inspirovaných nejrůznějšími uměleckými díly z dob minulých. Až se má práce dostala do fáze, kde jsem přemýšlela, jak by se dala propojit technika s uměním. Mým prvotním záměrem bylo pomocí 3D tiskárny vytvořit modely pro silikonové formy, do kterých bych vytvářela autorské geometrické dorty. Výsledkem by byly 2 až totožné objekty, s tím že jeden z nich by se dal sníst. Od této varianty se však upustilo, (bylo by to jak časově, tak i velice finančně nákladné) a proto jsem zůstala pouze u modelů z 3D tiskárny. Ze kterých se vždy dá vytvořit forma a poté jedlý model.

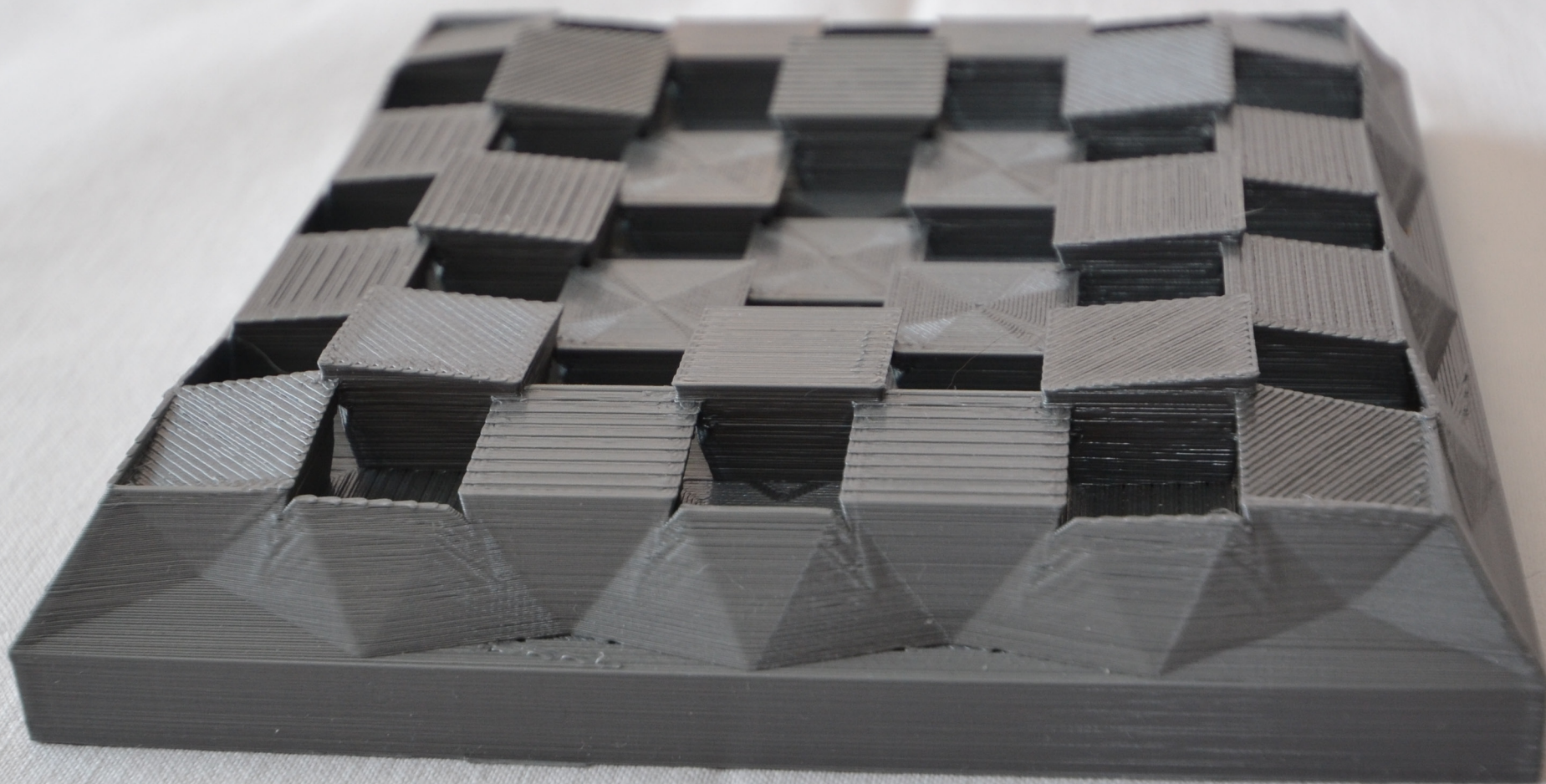


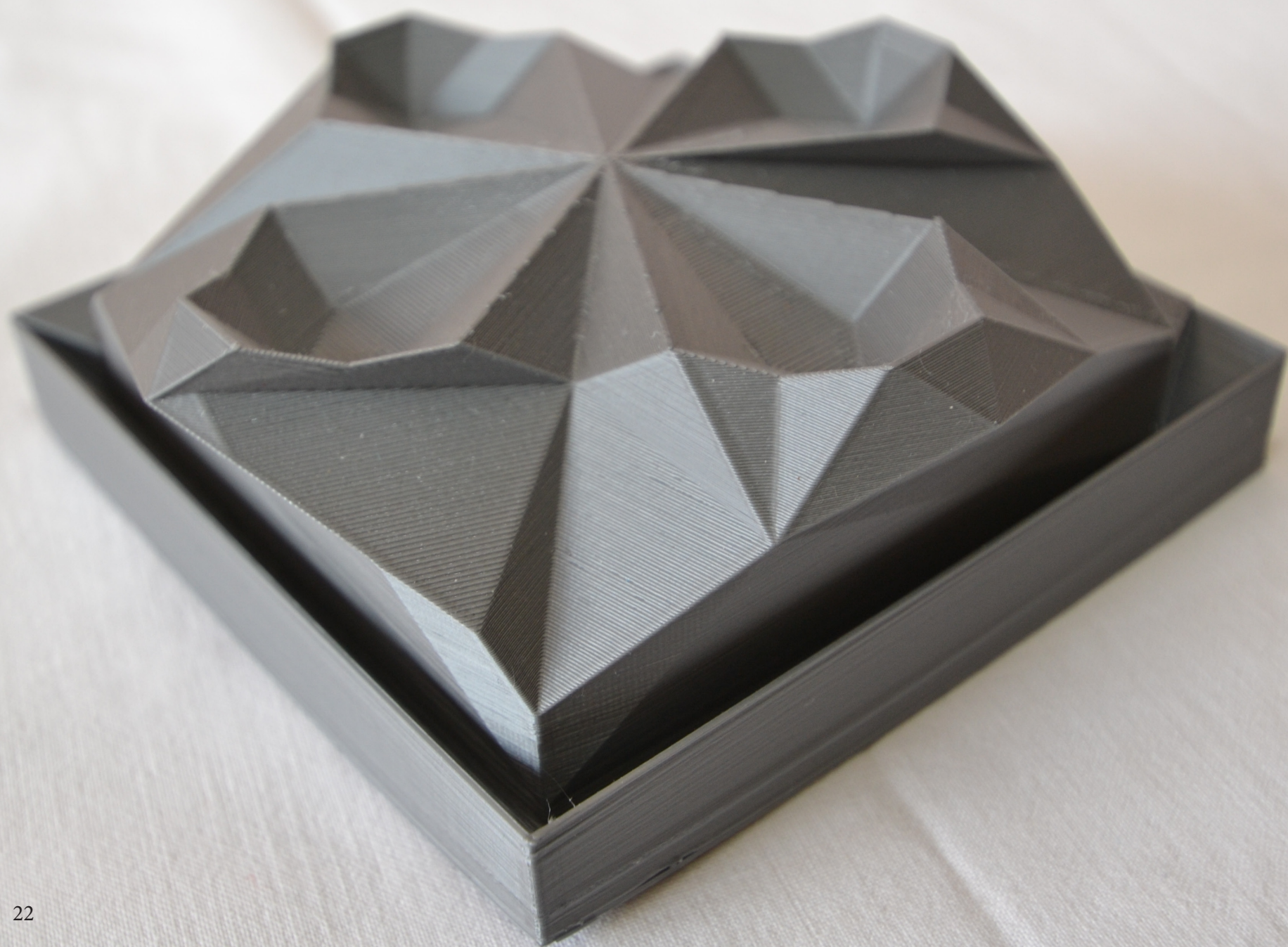


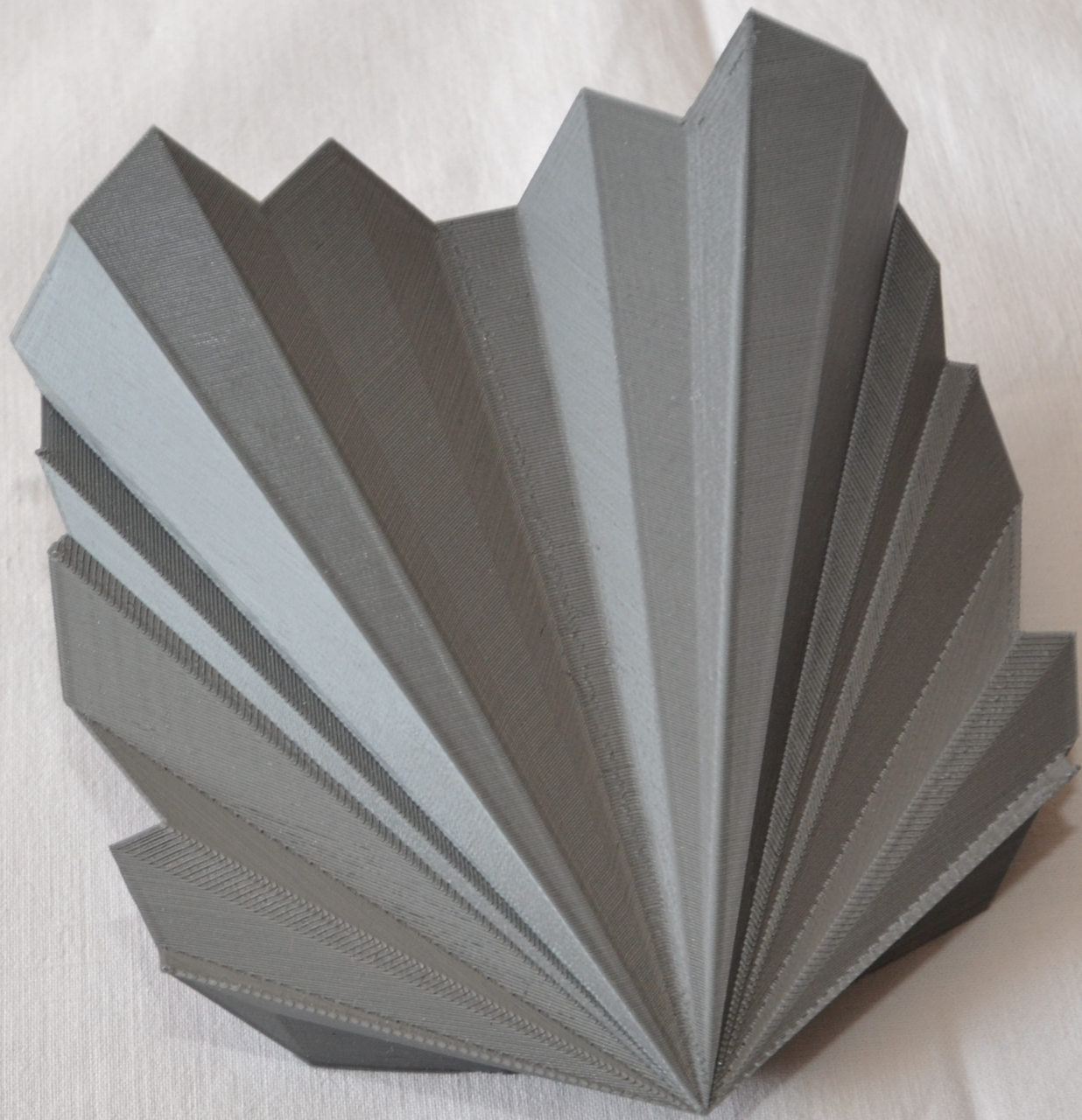


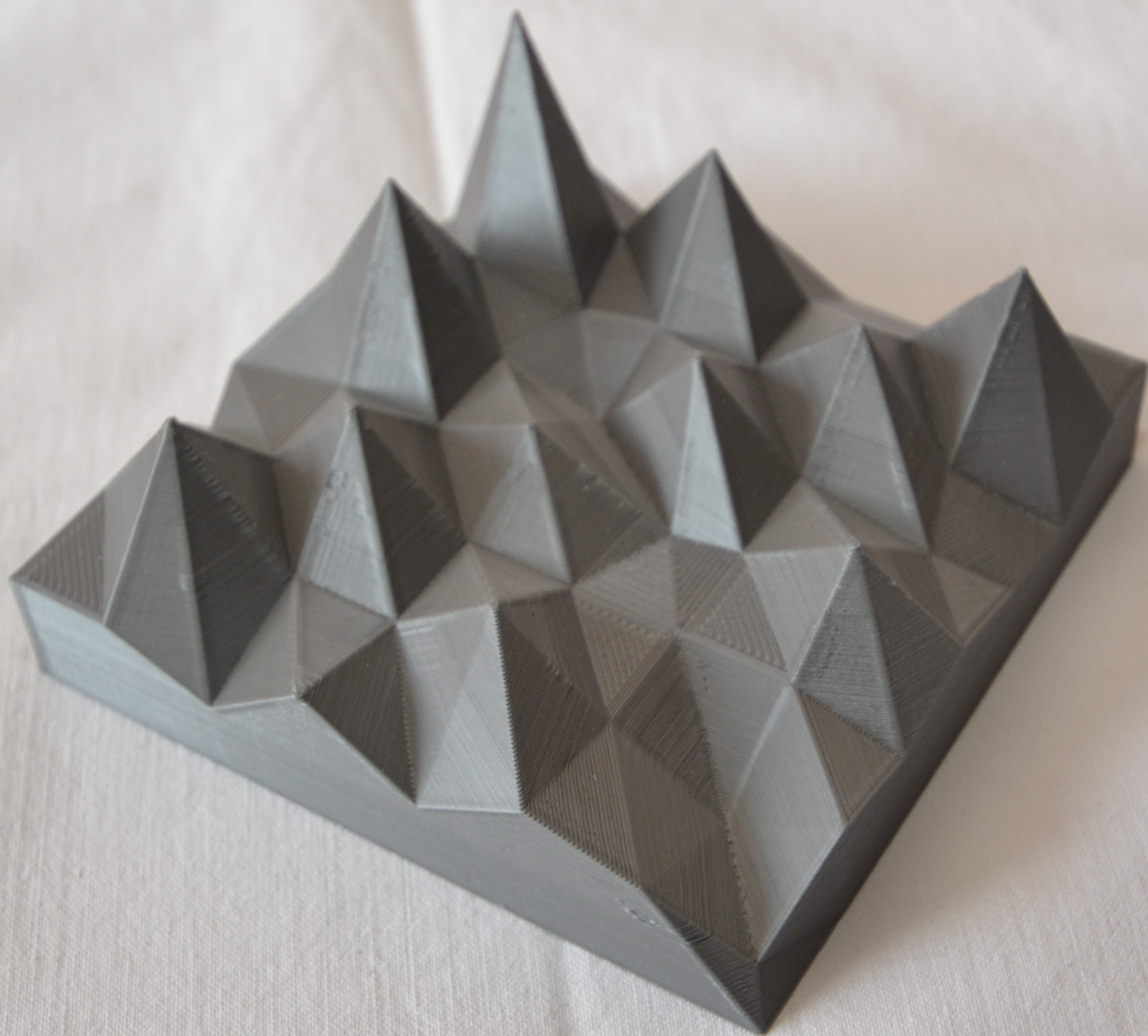


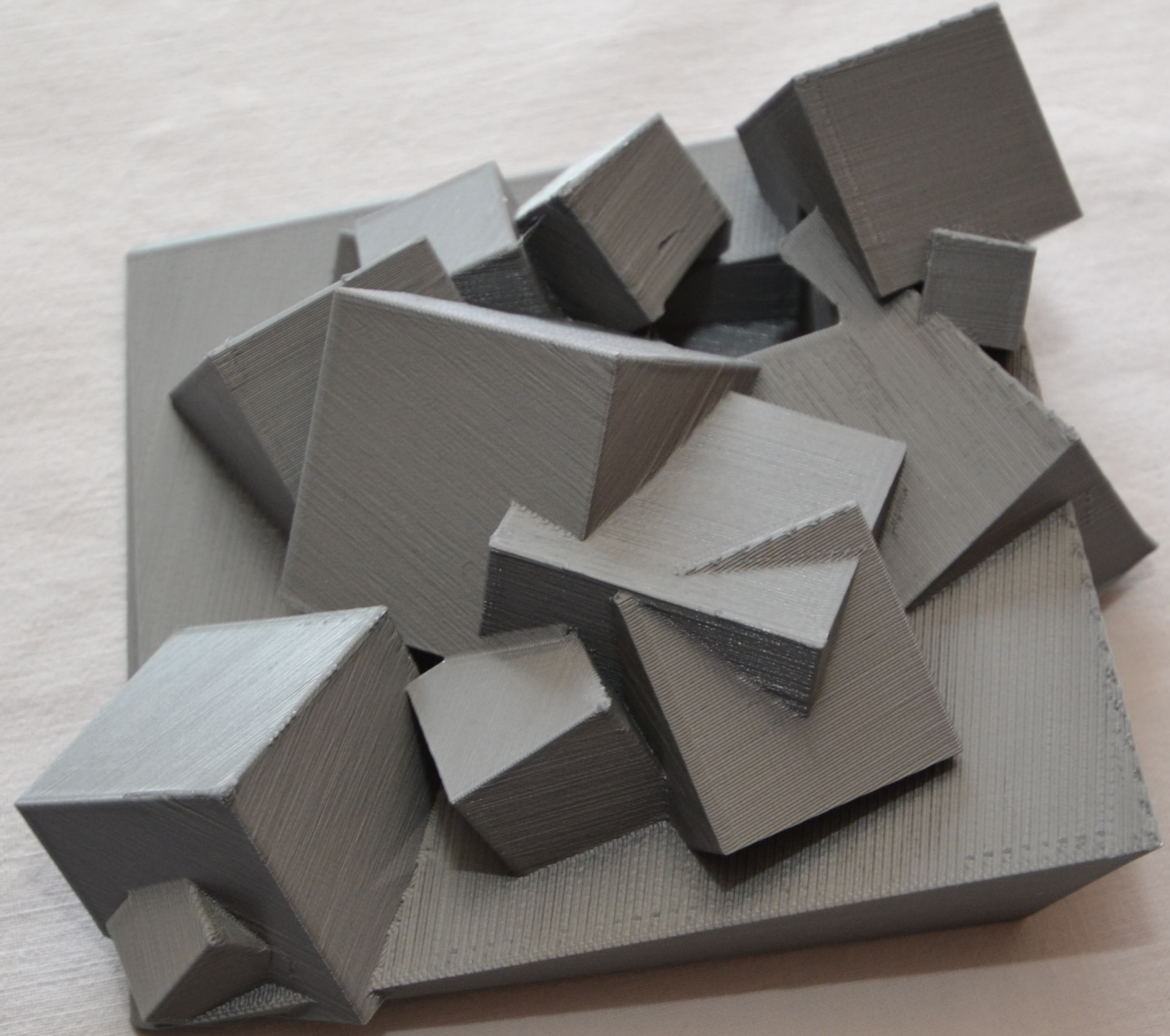


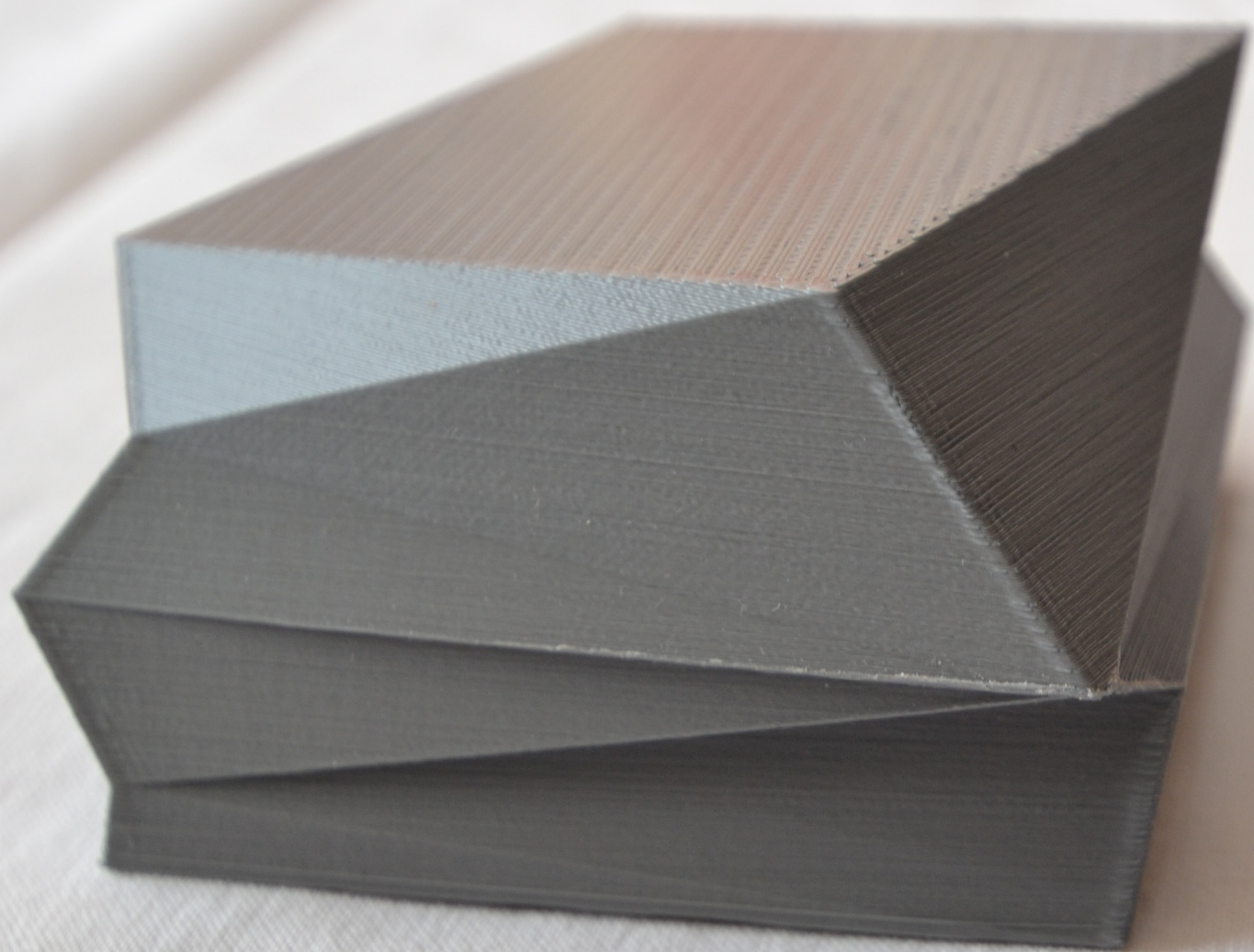


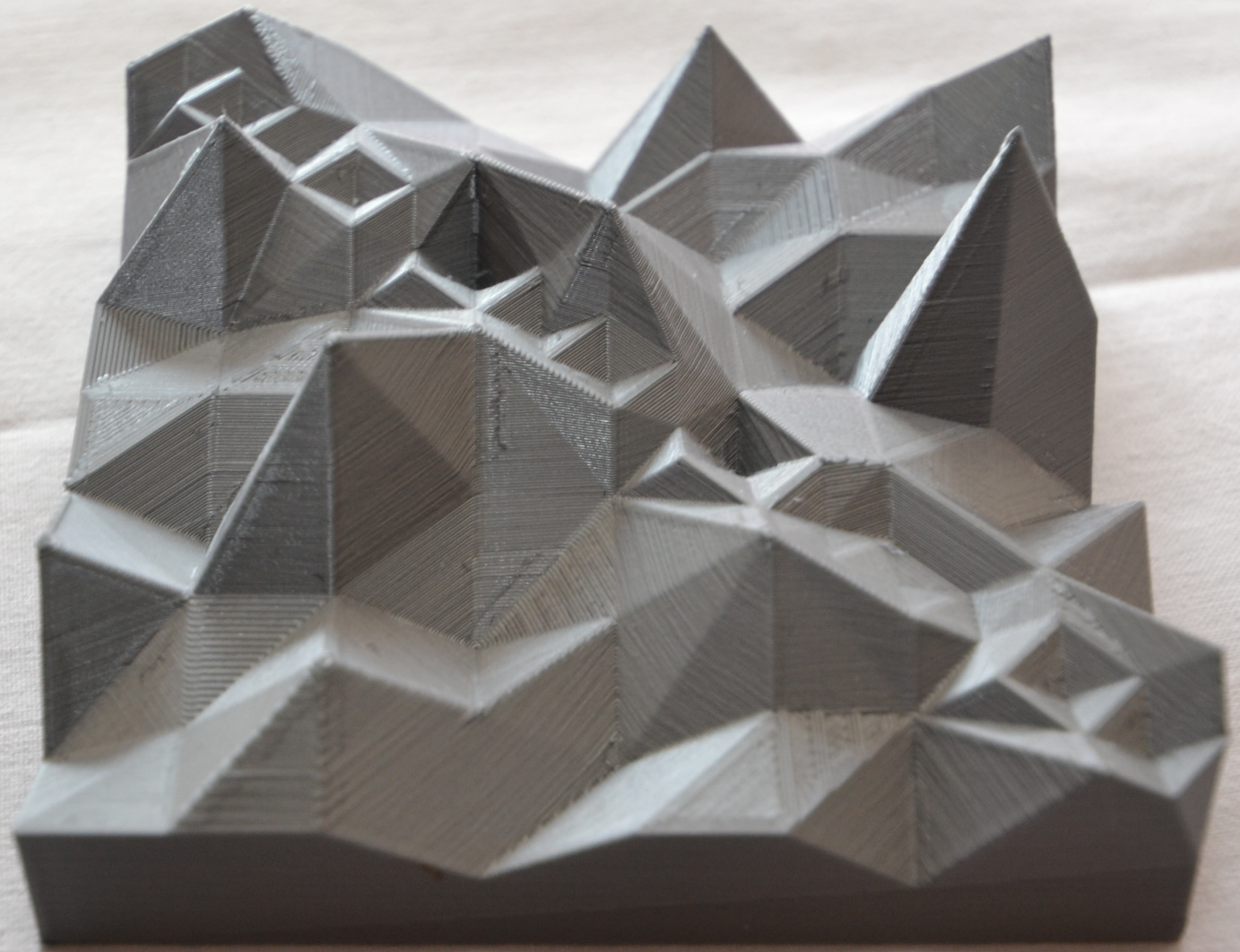


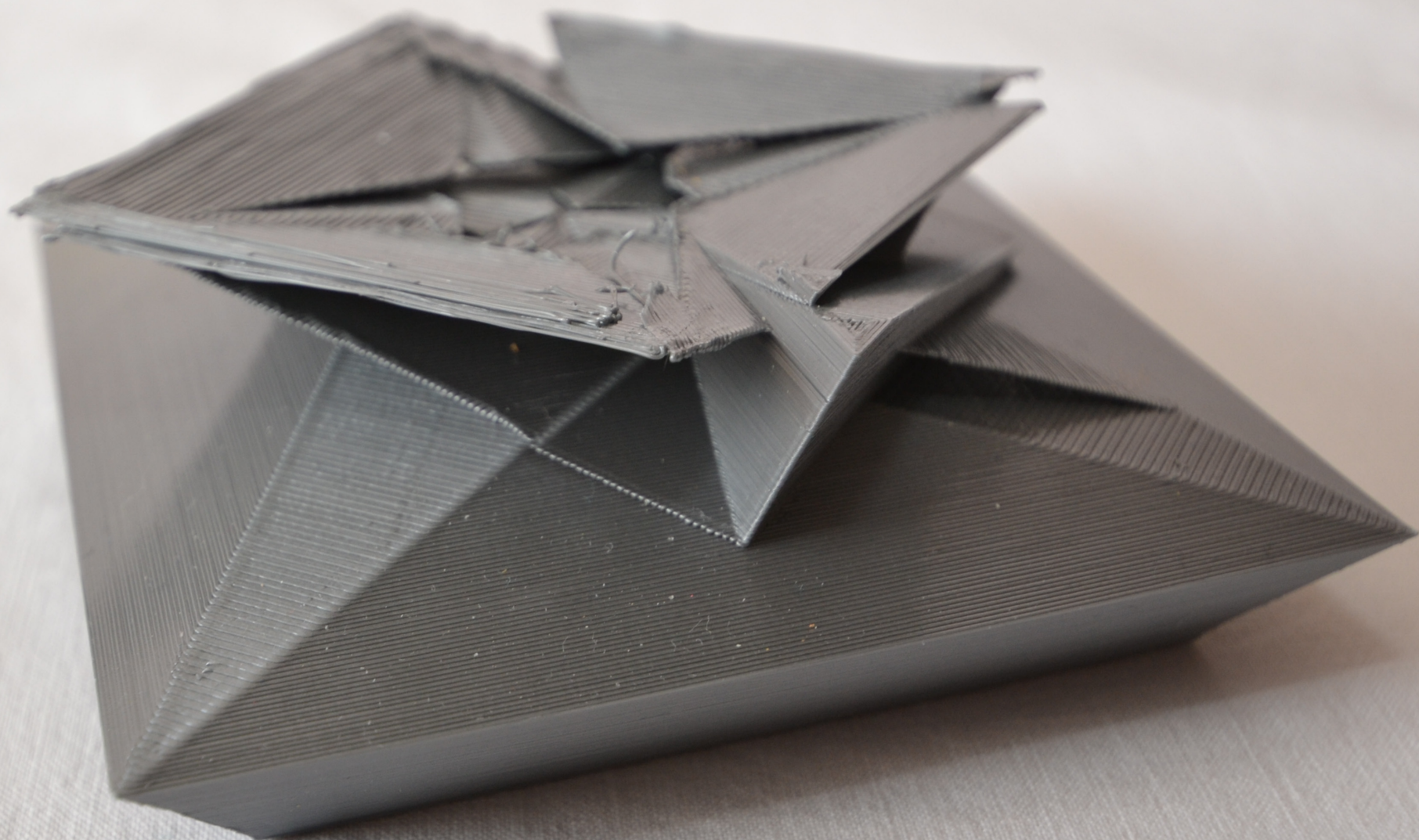


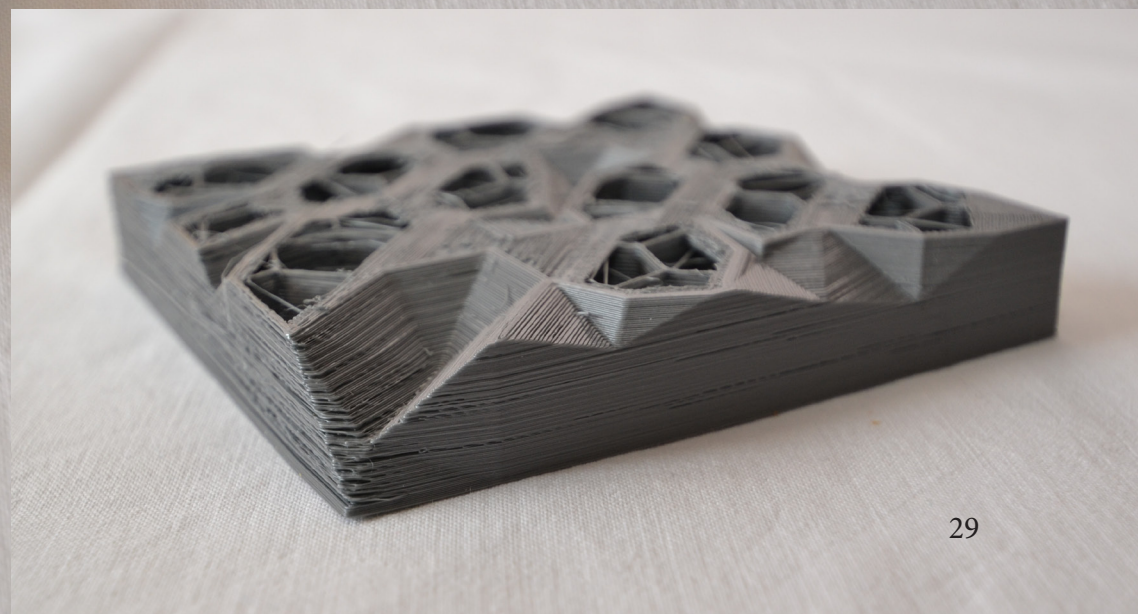
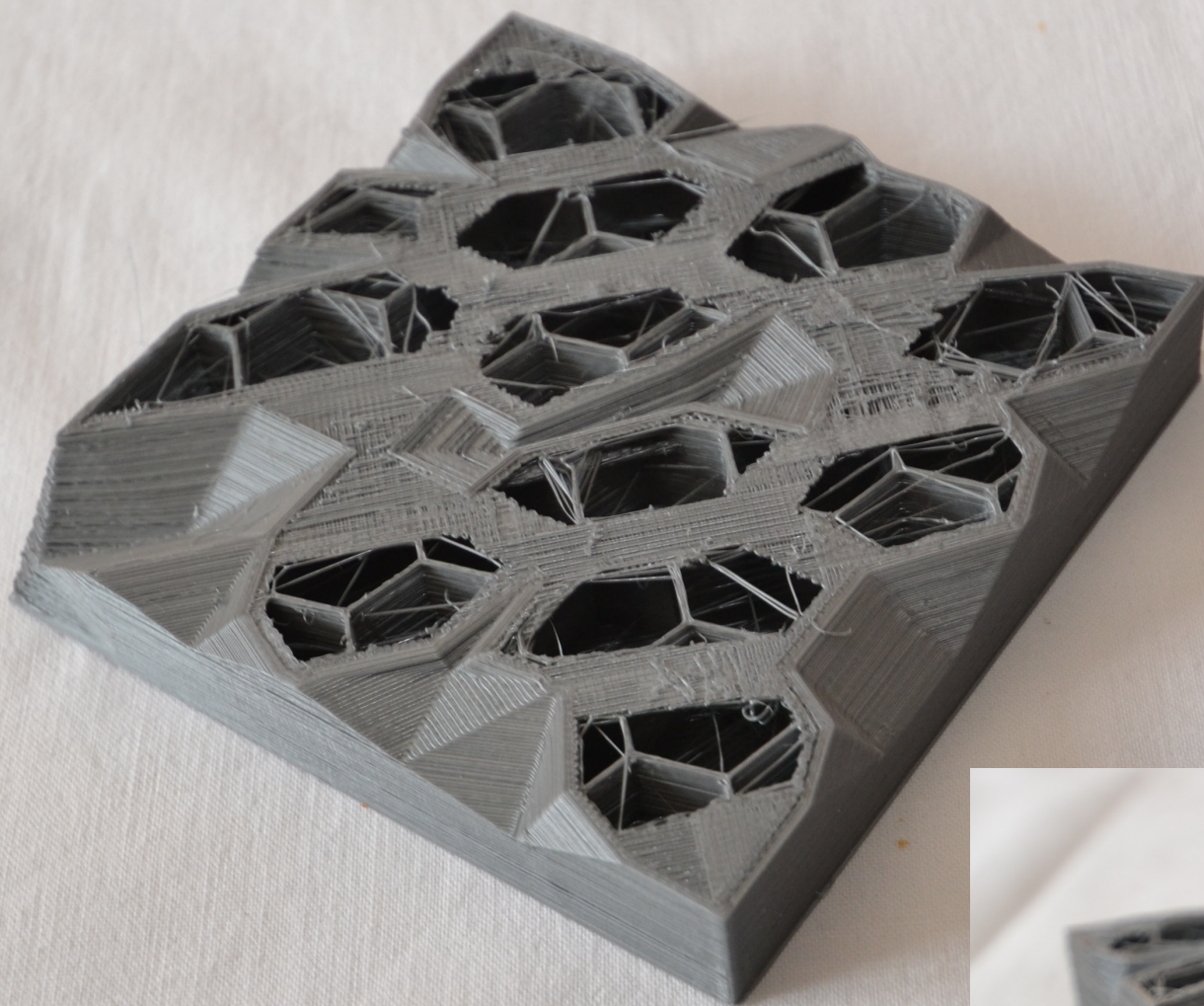


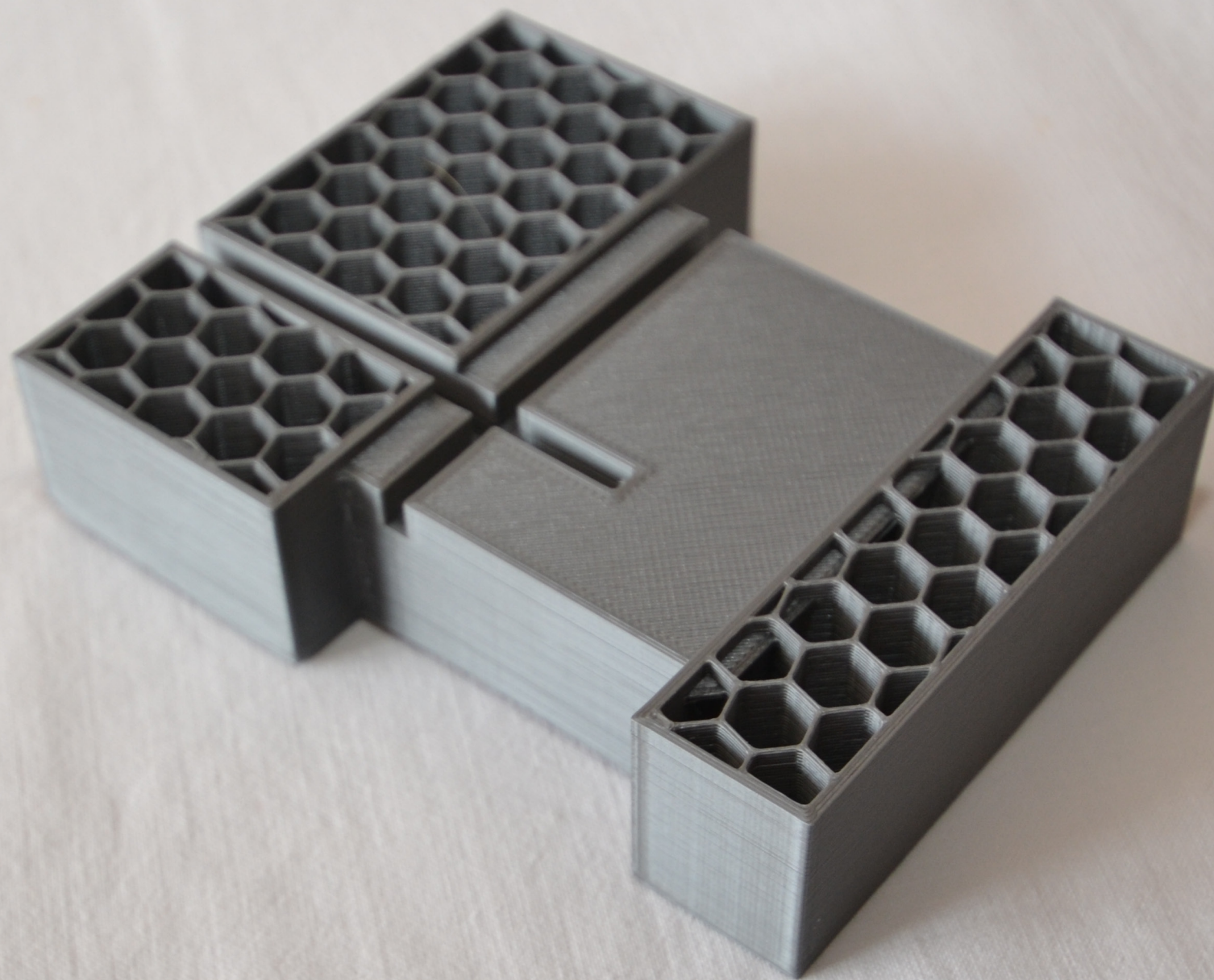


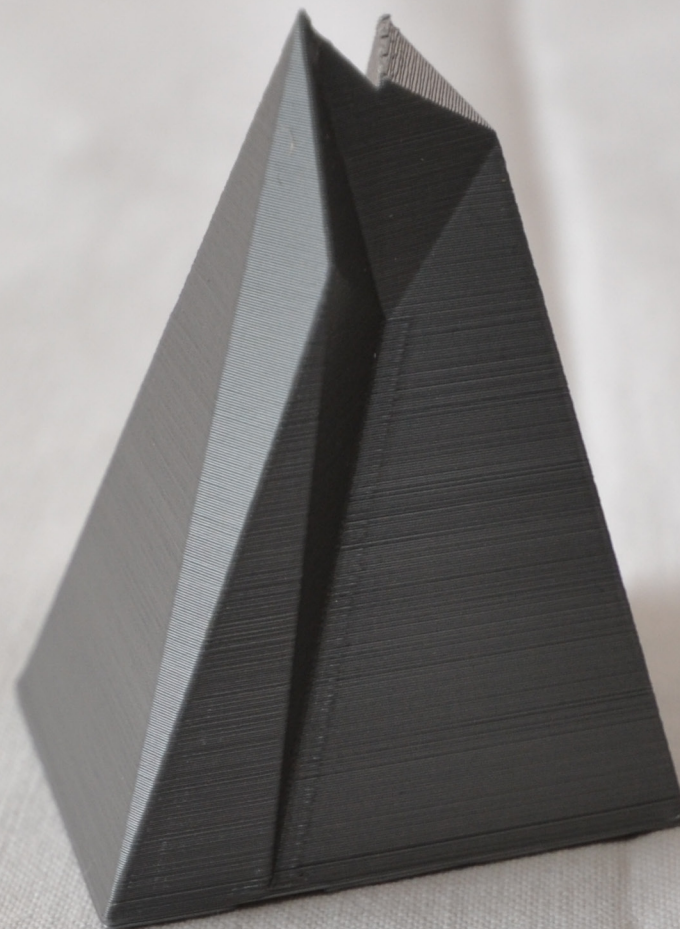
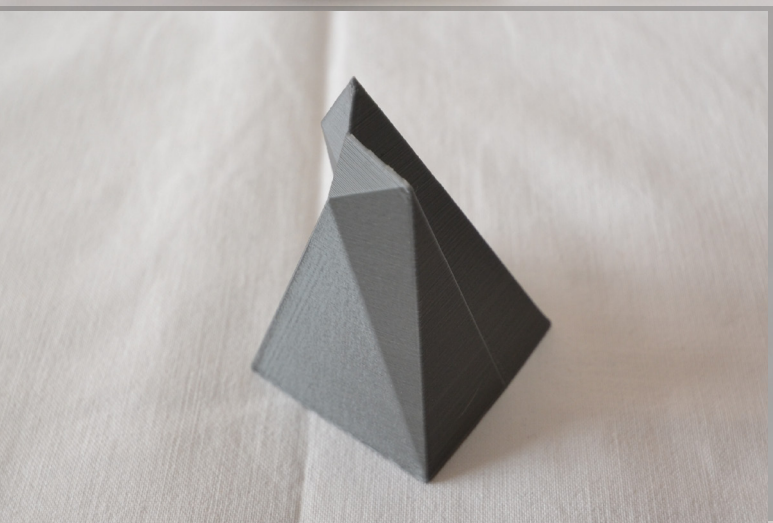


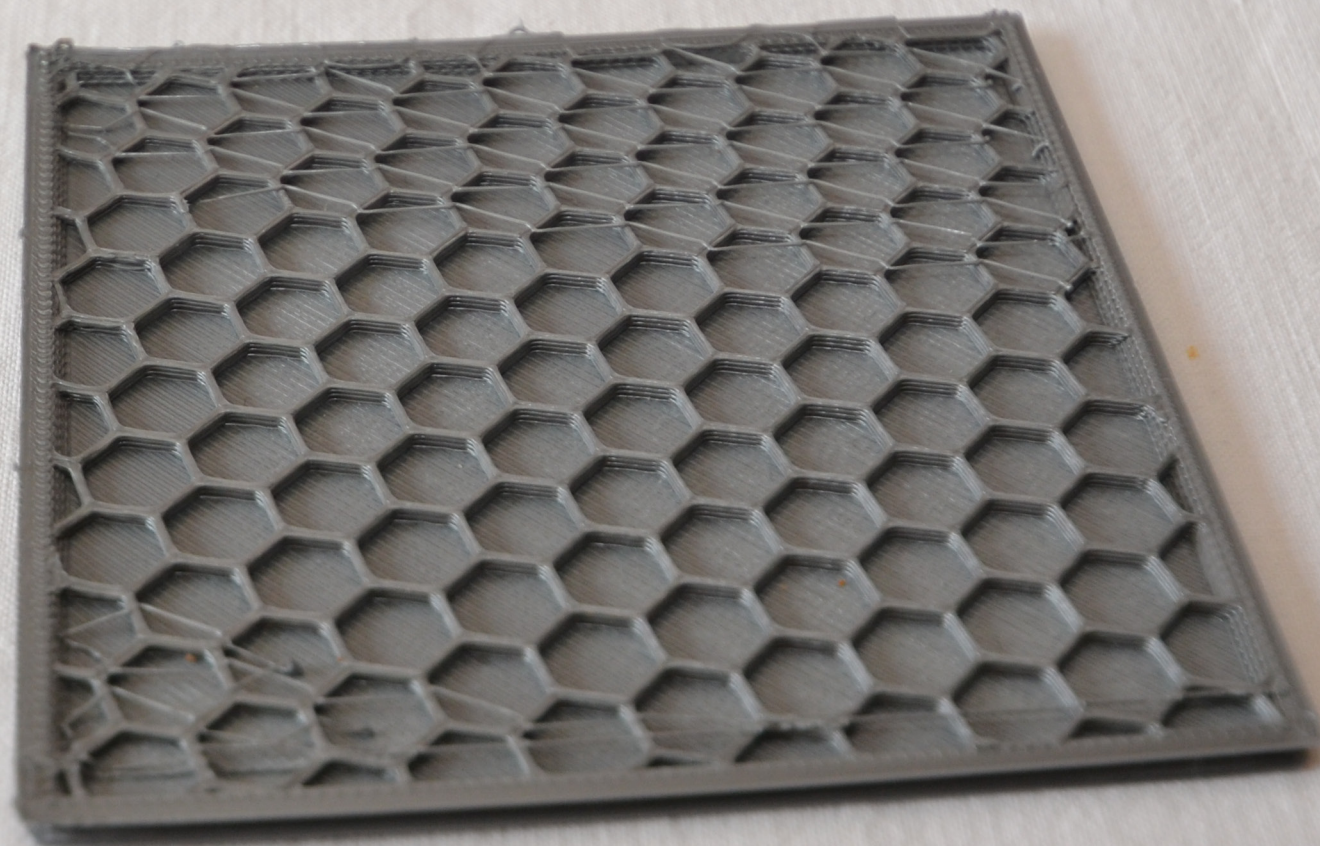




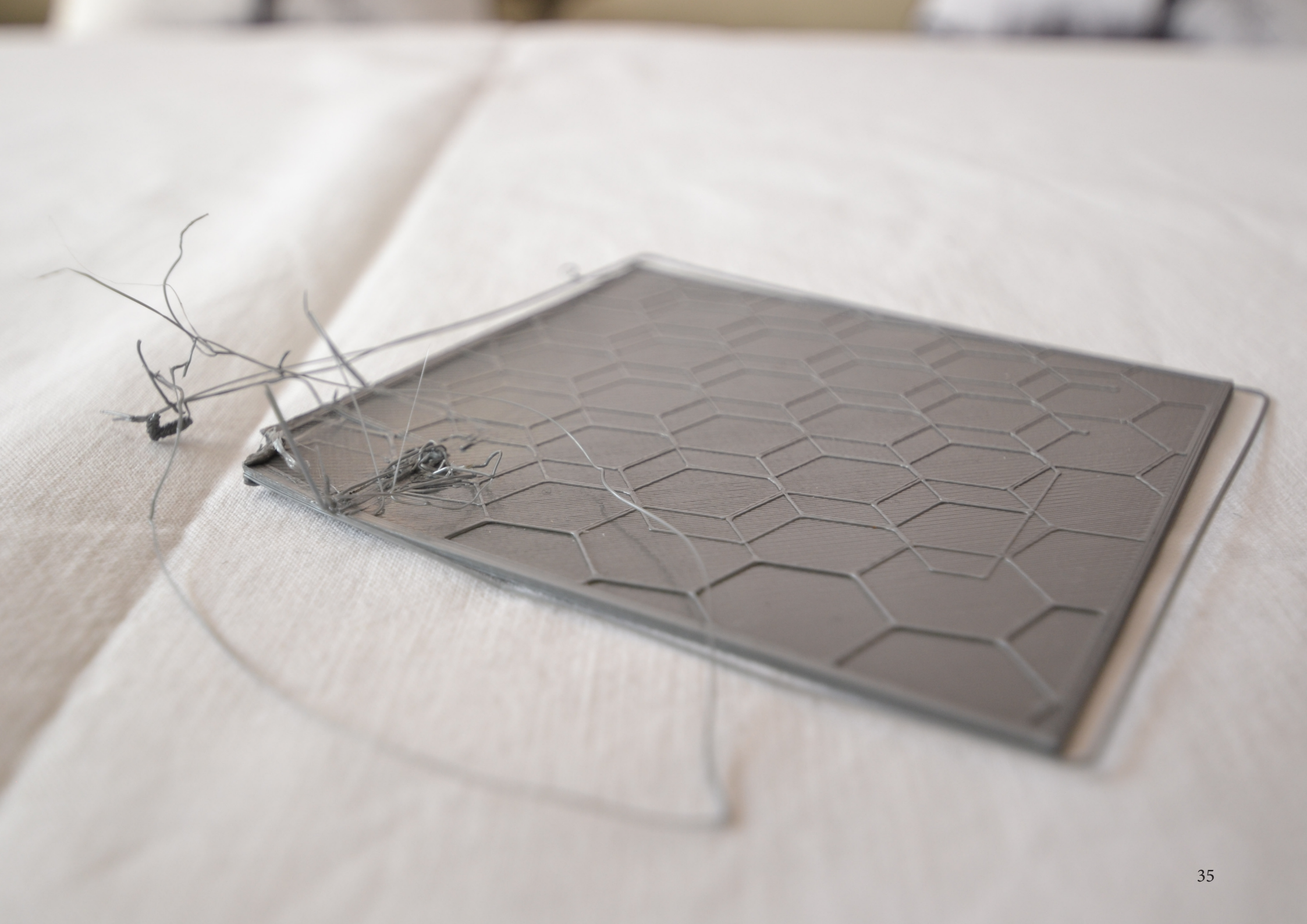












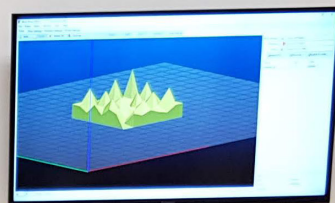
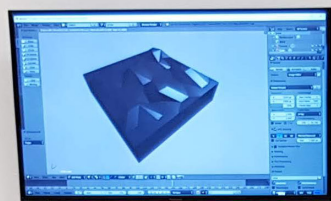








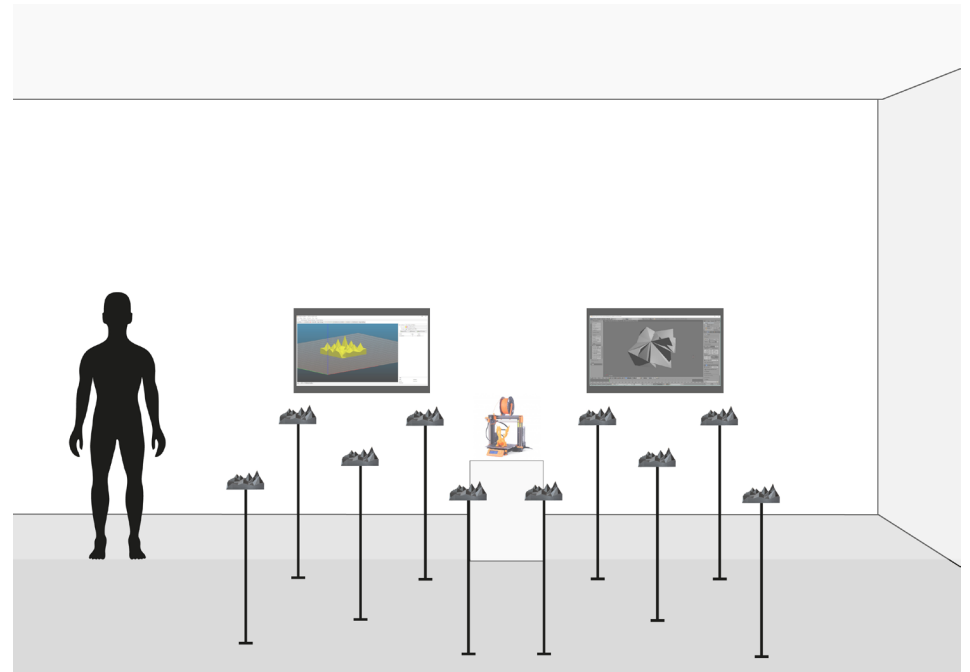
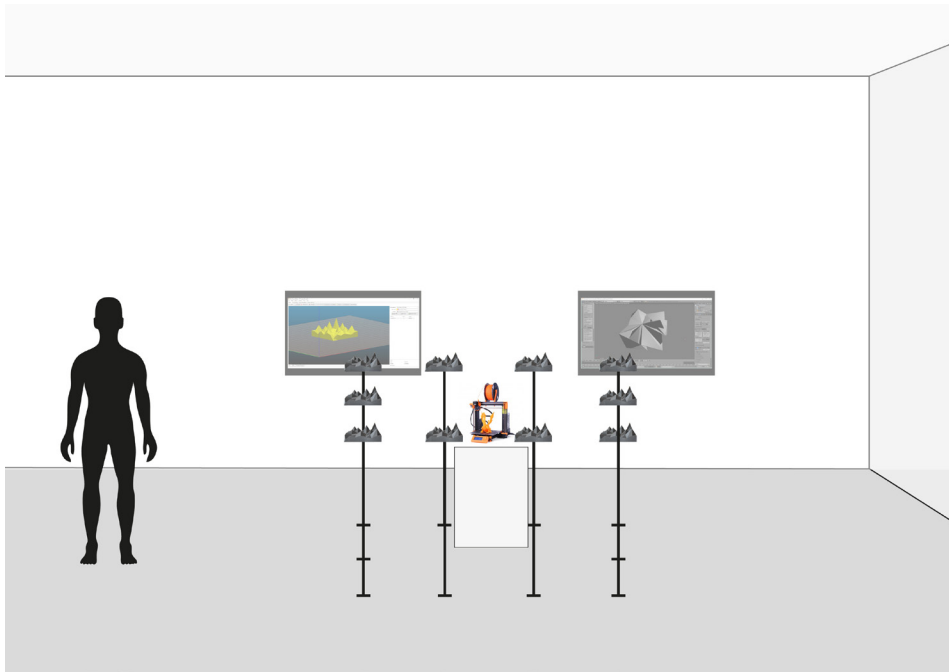
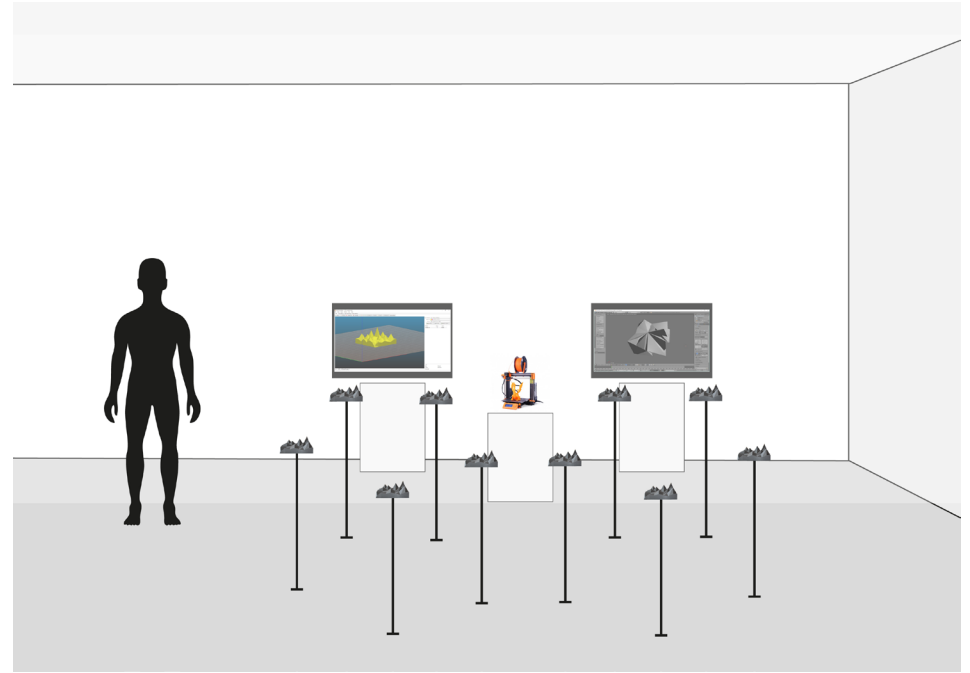
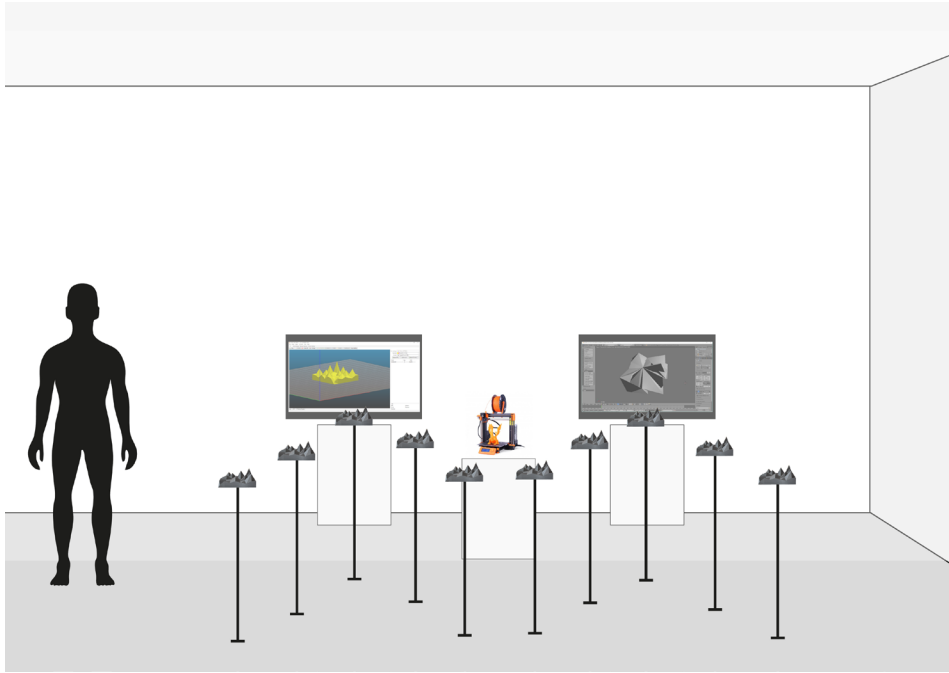


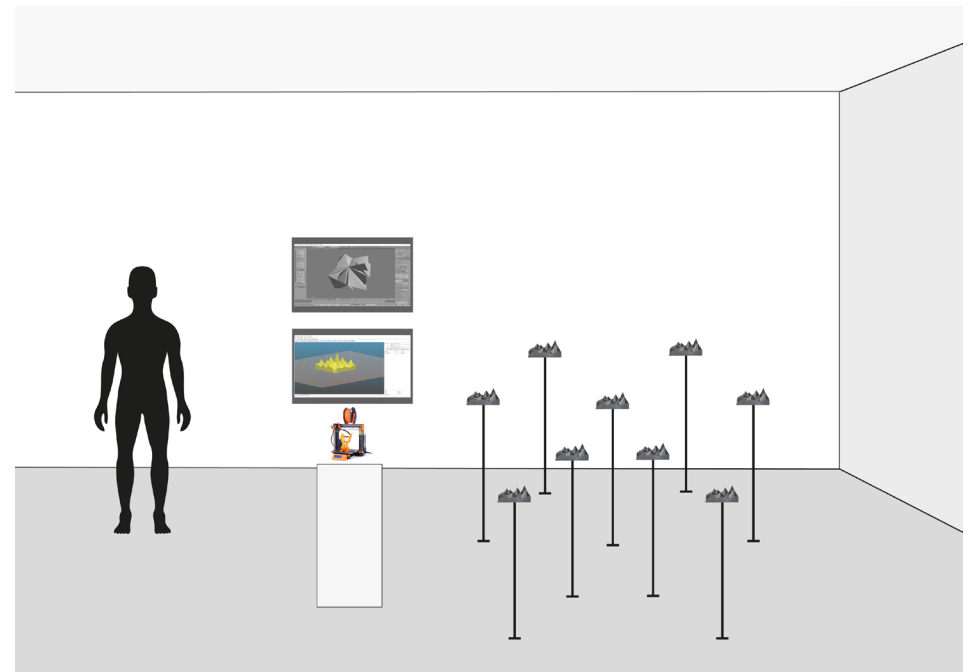
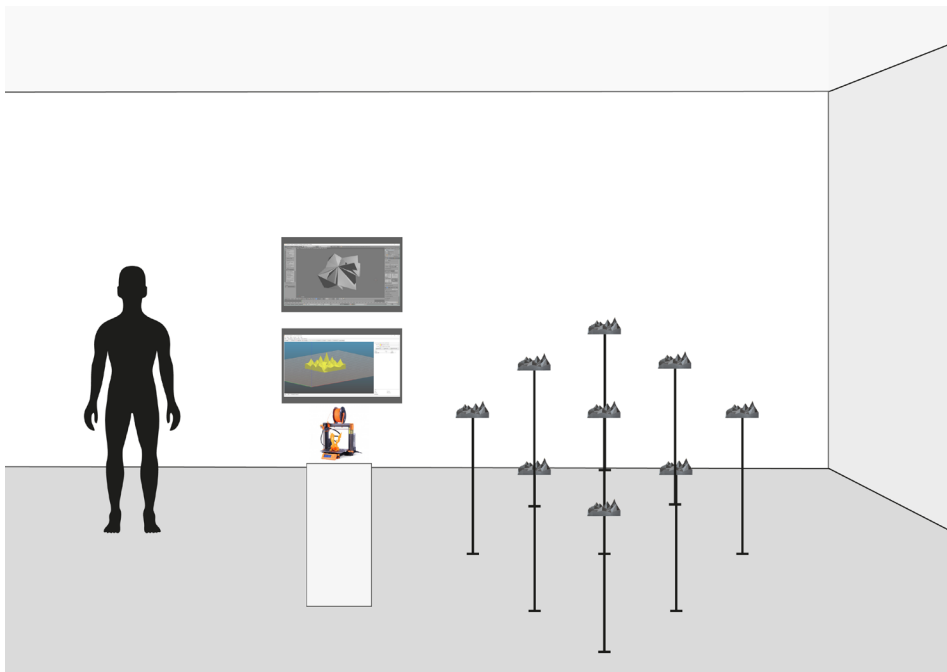
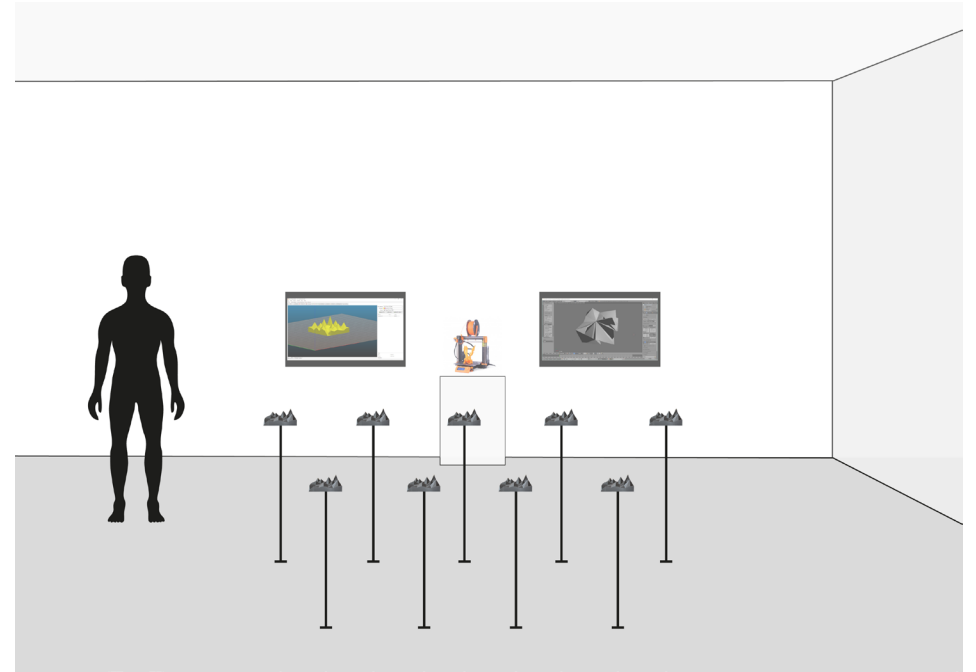
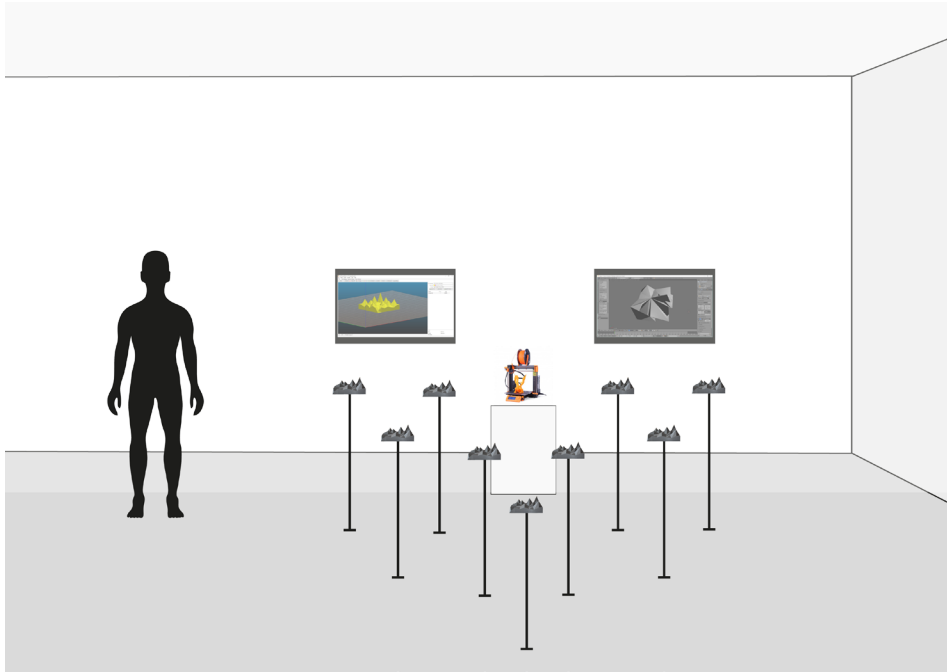












Během svého projektu využívám PC programy a následně 3D tiskárnu.



Blender je open-source software pro modelování a vykreslování 3D počítačové grafiky a animací s využitím různých technik (např. sledování paprsku, radiosita, scanline rendering, GI). Vlastní interface je vykreslován pomocí knihovny OpenGL. OpenGL umožňuje nejen hardwarovou akceleraci vykreslování 2D a 3D objektů, ale především snadnou přenositelnost na všechny podporované platformy.



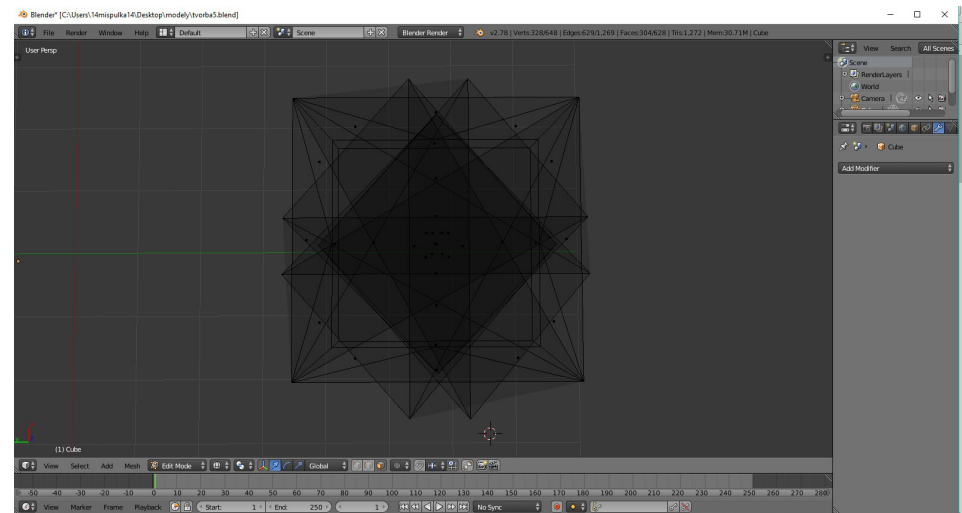
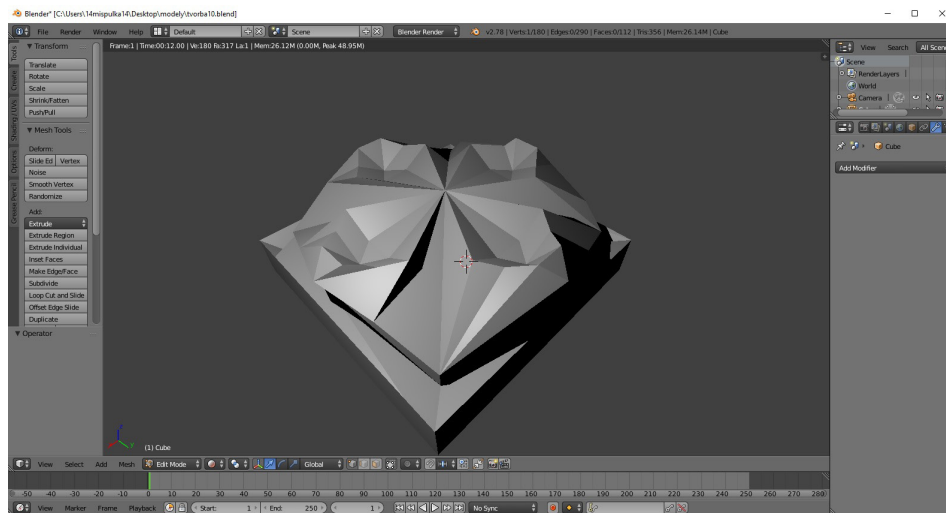
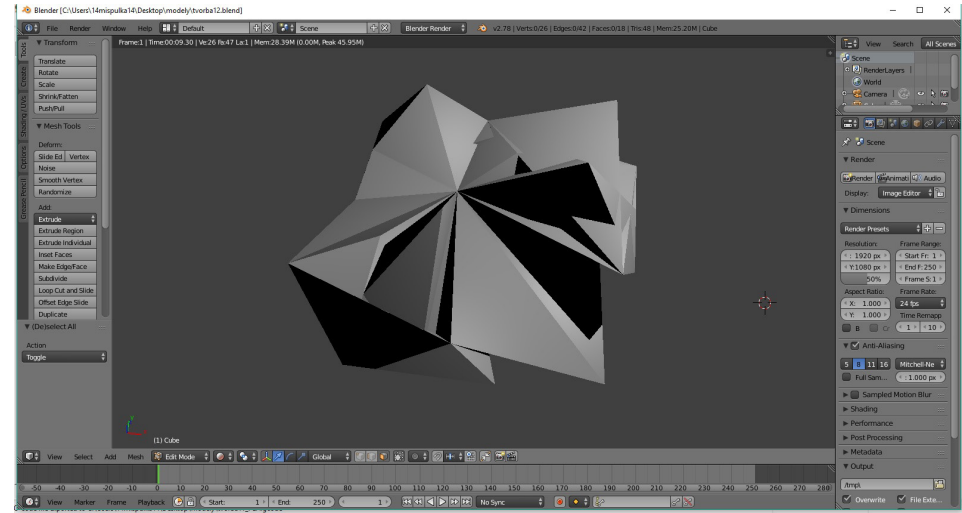
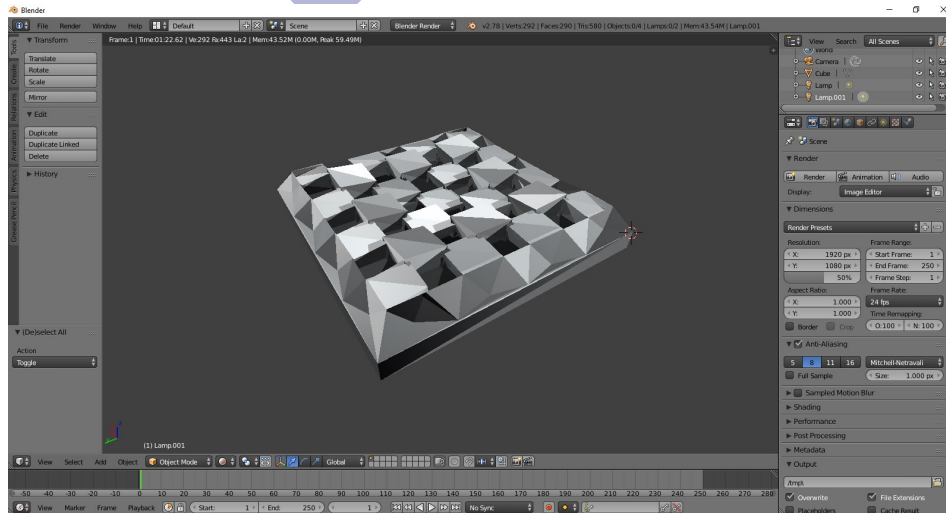
Slic3r Prusa Edition je program na přípravu tiskových dat pro tiskárny Prusa Research. Program podporuje formát (.stl). Zde si připravím model pro samotný tisk, kde mohu zkontolovat, zda se vše vytiskne dle představ.



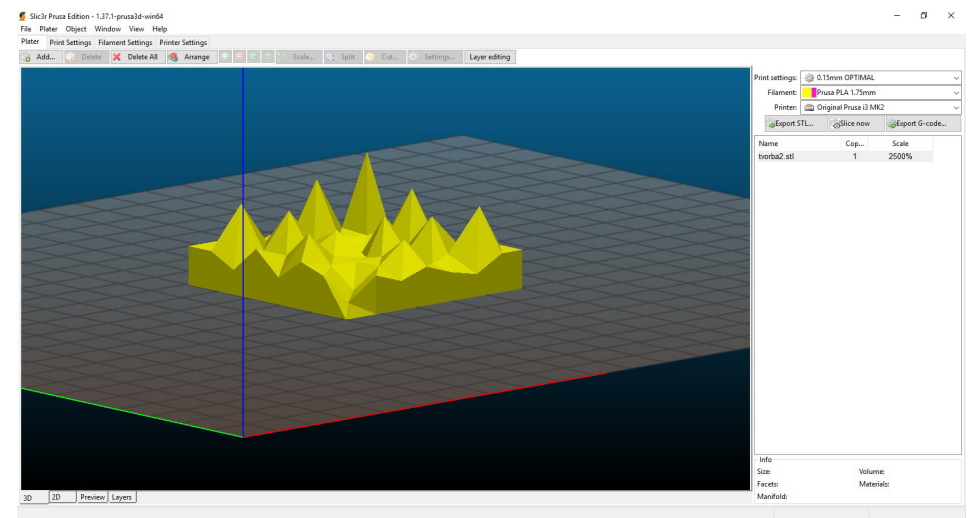
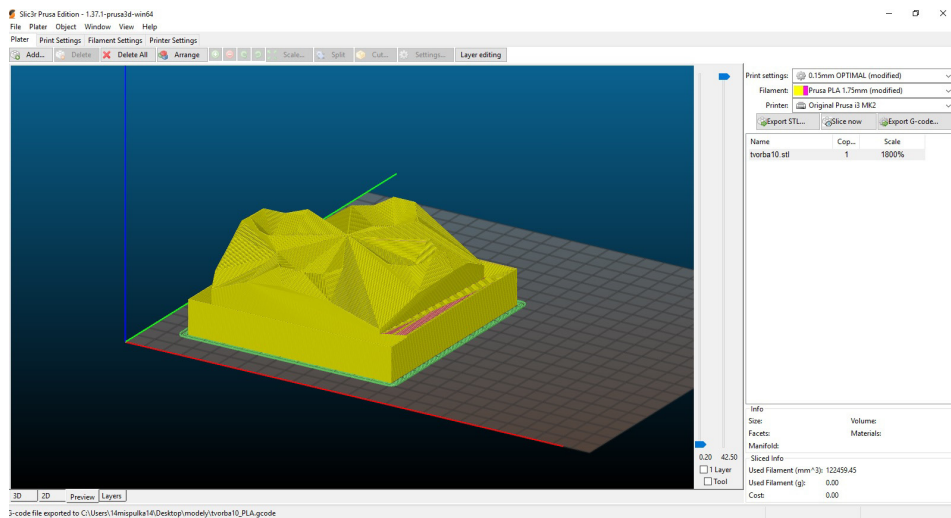
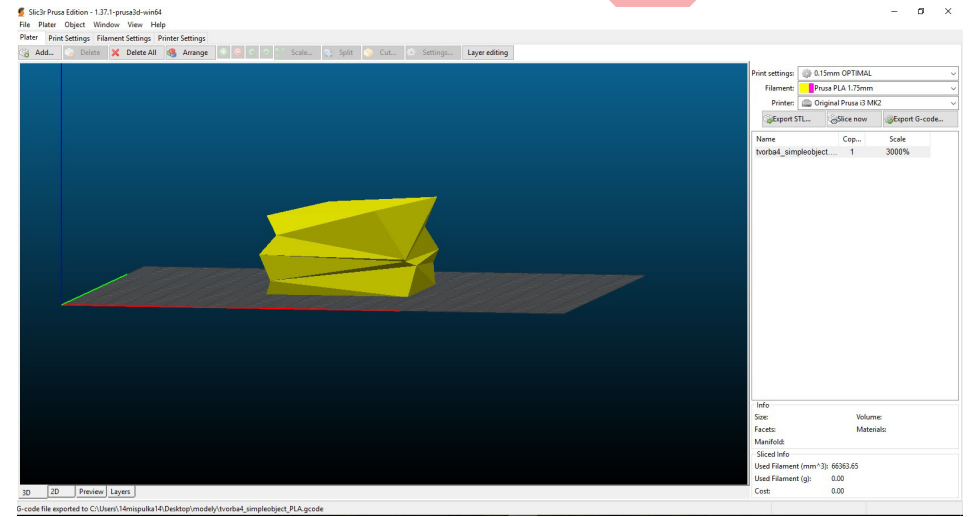
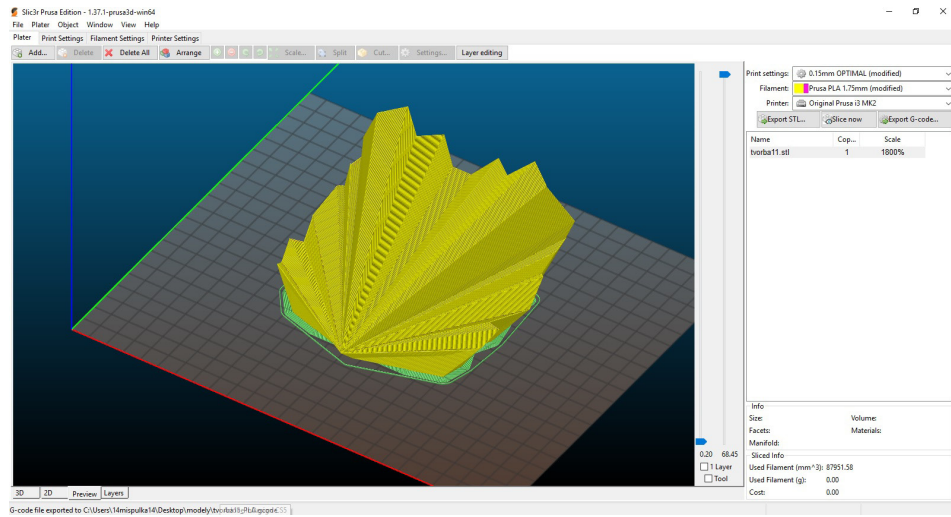
3D tiskárna PRUSA I3 MK2

Original Prusa MK2 je jednou z nejpopulárnějších 3D tiskáren na světě. Díky vlastnostem jako je vyhřívaná podložka s kompenzací studených rohů, bezúdržbová tisková plocha a podpora široké řady materiálů. Pro mou tvorbu používám PLA tiskovou strunu: stříbrná 1,75 mm 1 kg filament pm. Je to jeden z nejzákladnějších filamentů a pro mé účely absolutně dostačující.

Printscreen z programu Blender



Printscreen z programu Slic3r





150°
2017

Vytvořila jsem 12 kusů dortíku. Některé jsou myšleny jako série a jiné samostatné. Všechny však spojuje jednotný tvar čtverce. Co kus, to originál, a to je to, co se mi na tom asi líbí nejvíce. Ráda si v poslední době hraji s myšlenkou, vytvářet něco, co by mohlo být jen dočasné a vlastně by to byla taková limitovaná edice, jelikož se asi nikdy nepovede udělat úplně ten samý znovu.







foto: Zdeněk Porcal, STUDIO FLUSSER

RGB LEGO

2016

Při této práci mi jde hlavně o propojení barev skrze poloprůhledné barevné fólie, kterými jsou plexiskla potažená. Pro větší efekt jsem ještě některé desky polepila zrcadlovou fólií, aby obraz byl více expresivní a dovytvářel hloubku perspektivy. Původně byl mým záměrem, vytvořit světelnou kresbu na zdi pomocí barevného plexiskla, k čemuž mě přivedl současný umělec Stephen Knapp. Dále pak v průběhu práce se má idea měnila. Hlavní vliv na mě měli osobnosti jako jsou Daniel Buren a Pavel Korbicka.

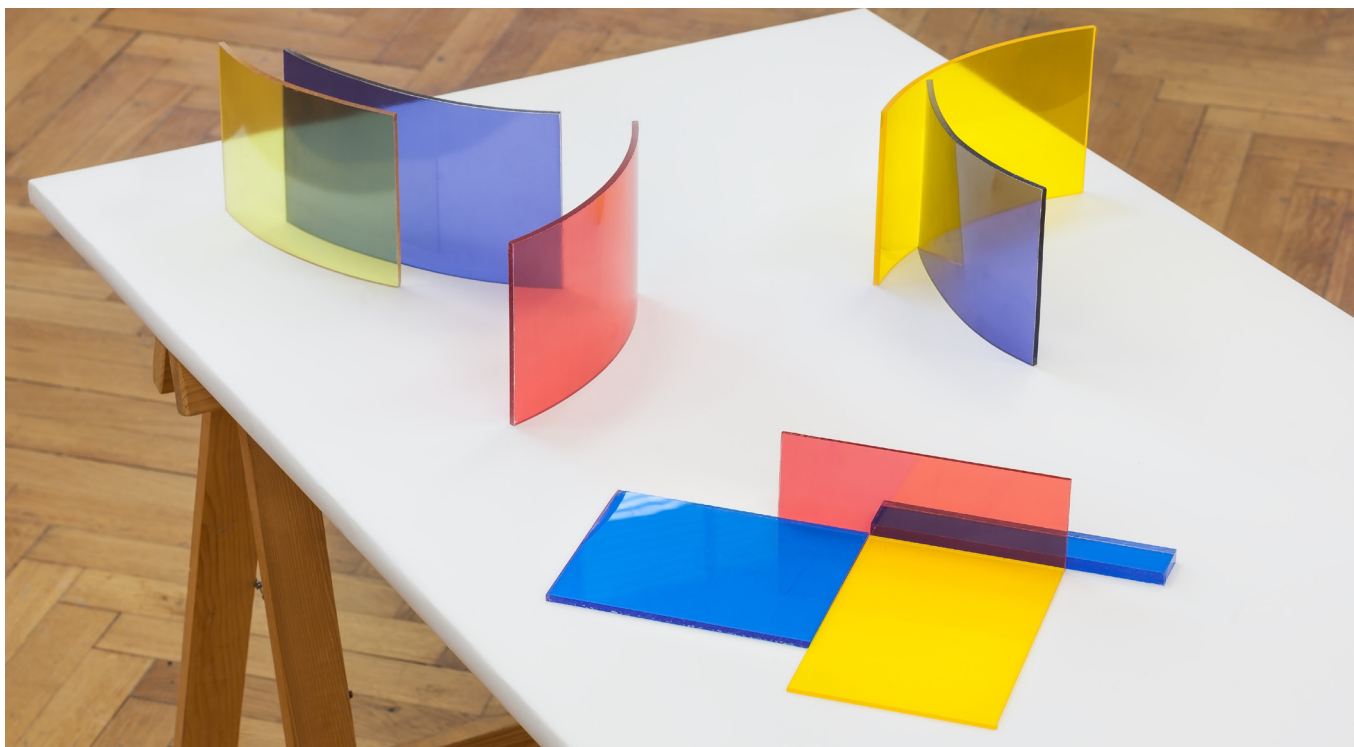
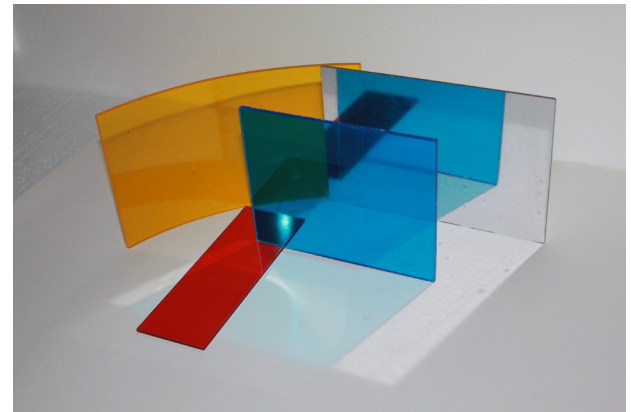
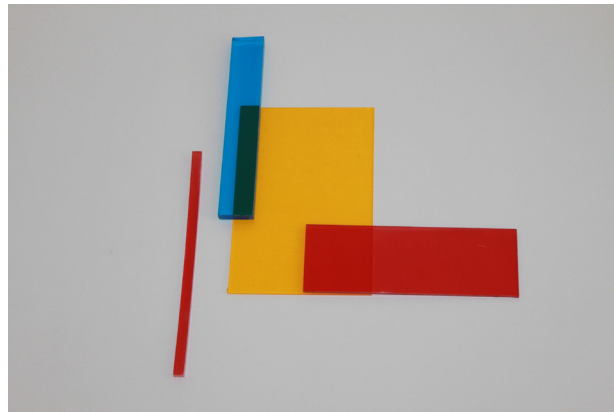
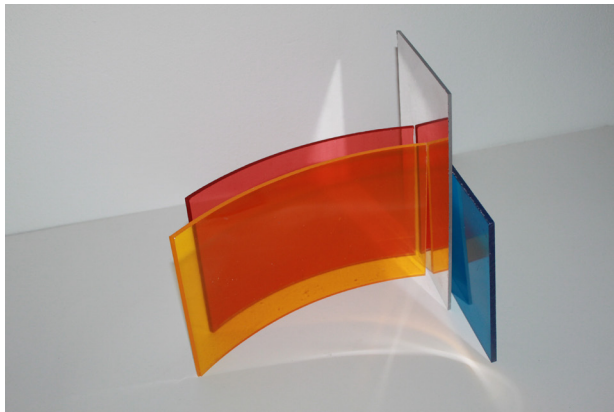
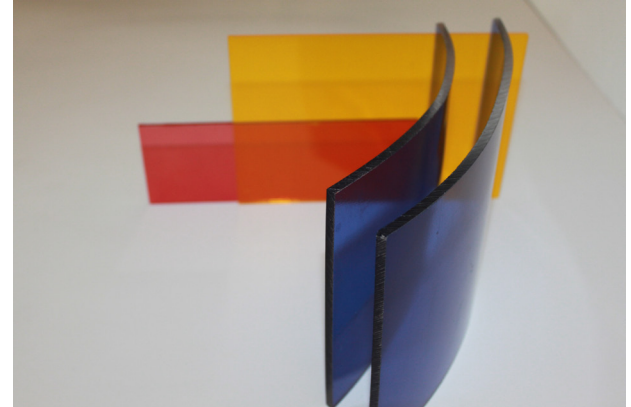
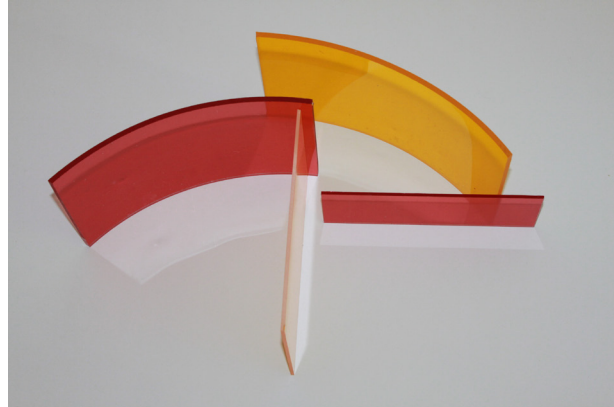
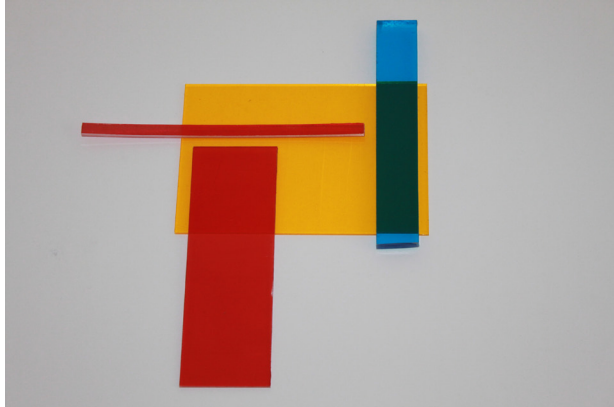
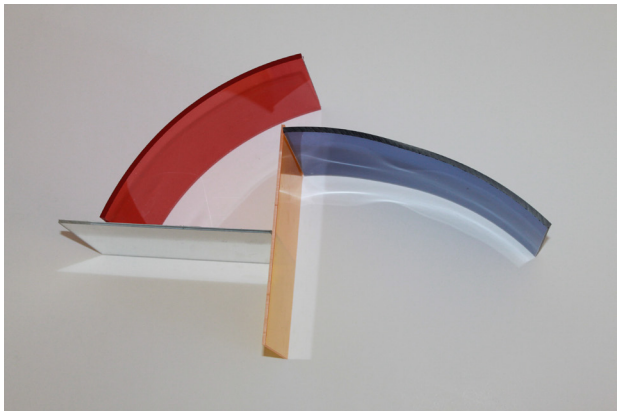
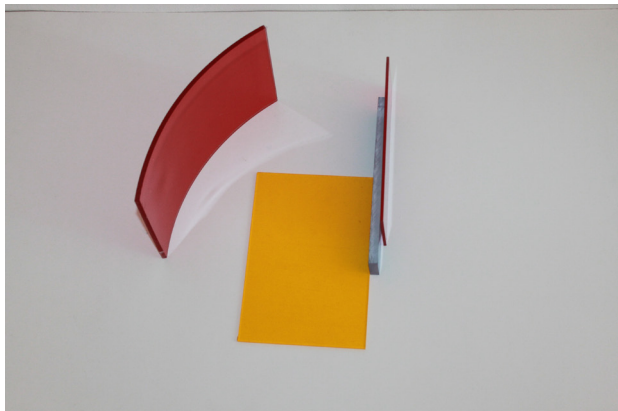
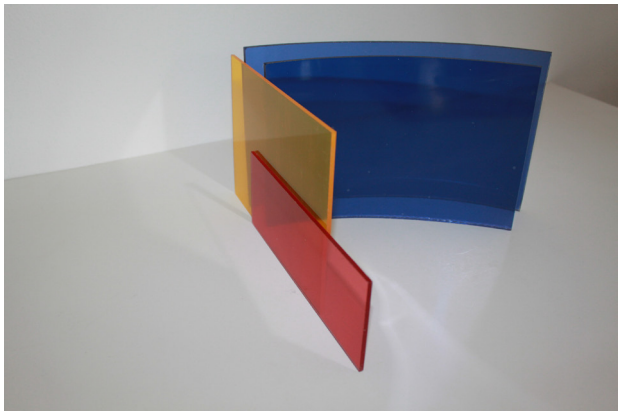
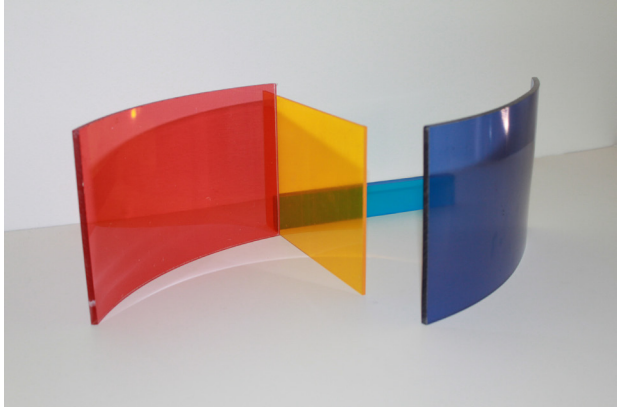
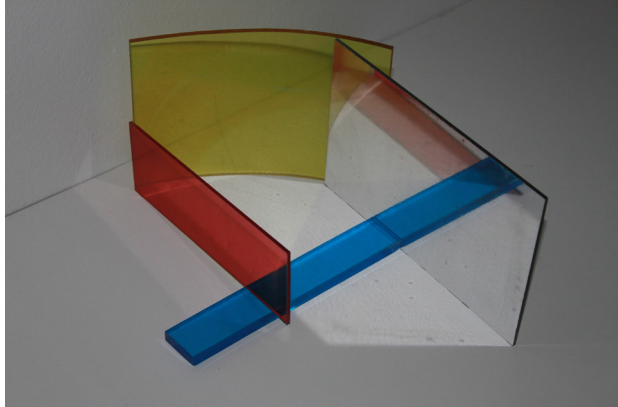
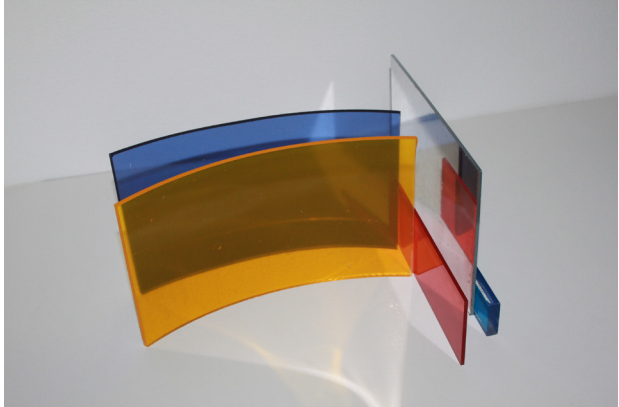


foto: Zdeněk Porcal, STUDIO FLUSSER





RYTMUS

2015

Tento semestr jsem převáděla do prostoru vybraná díla Františka Kupky, který mi je svou osobou velice blízký, díky jeho zachazením a převáděním rytmu do geometrických skulptur. Na základě jeho obrazů jsem vytvořila prostorové objekty z polystyrénu. Polystyrén je zvolen kvůli možnostem proměnitelnosti materiálu.

Modely jsou ve dvou rozměrech. U hlavního a to největšího objektu je nejpatrnější Kupkův vliv. Mimo hlavní objekt jsem dále vytvořila i menší kompozice, které volně vycházejí z dalších prací tohoto umělce.

Bílou barvou jsem chtěla docílit vyrovnanosti a sjednocení jednotlivých objektů. Pro mě je bílá symbolem čistoty a jednoduchosti, to samé bych také mohla říci o geometrii.



HRANICE

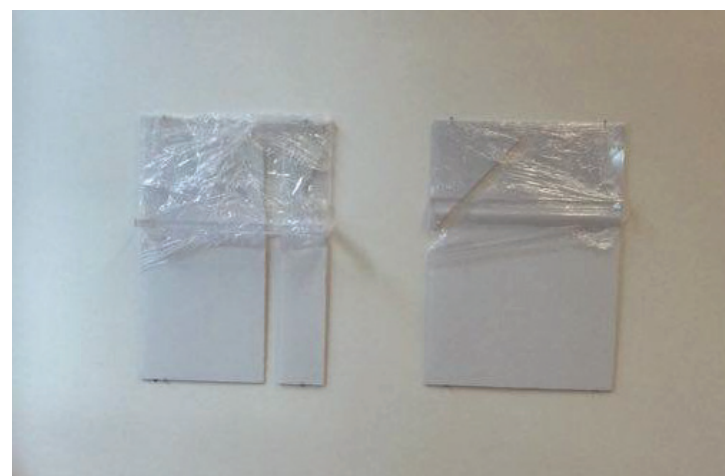
2014

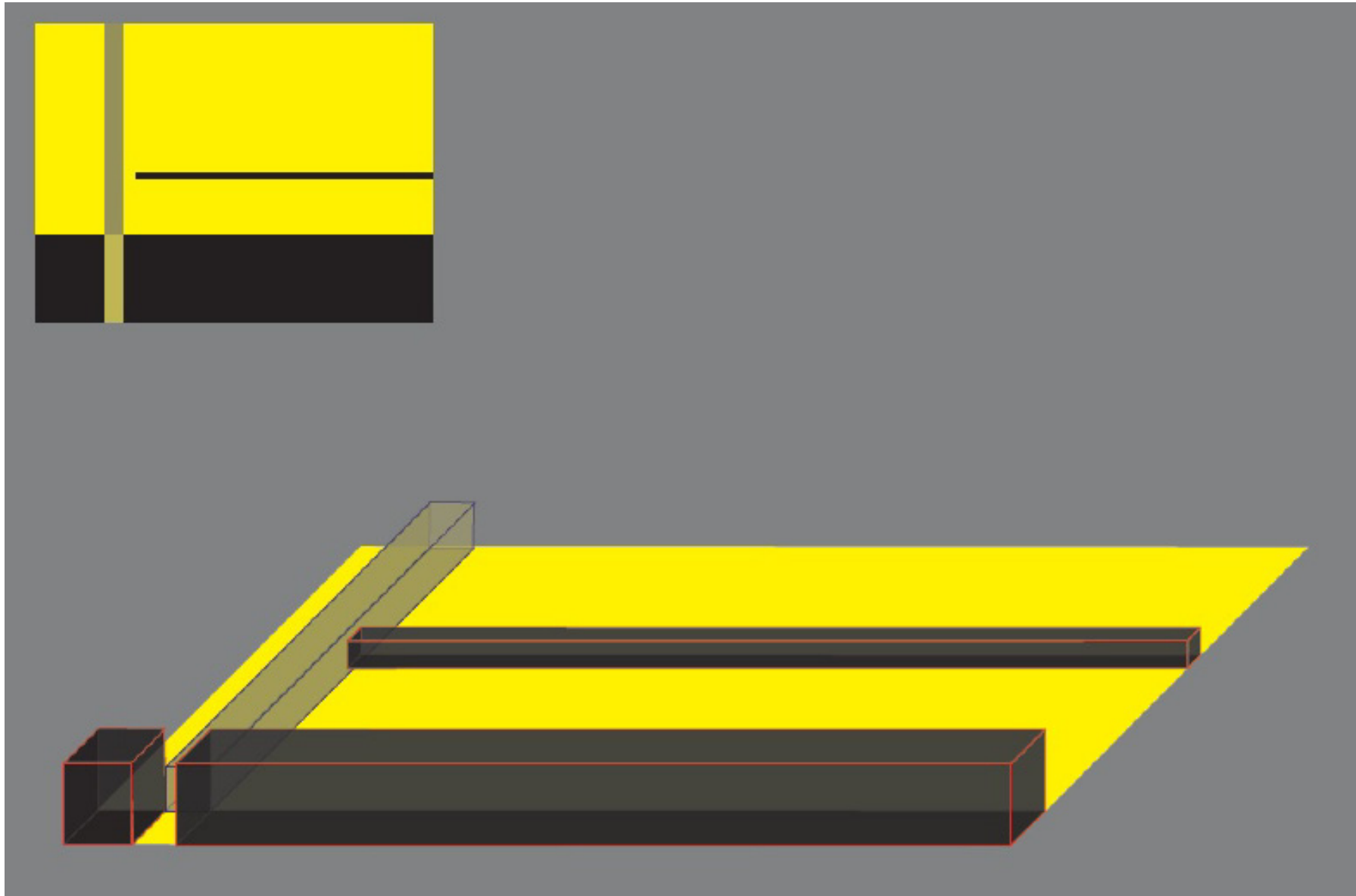
Na základě mé práce v prvním semestru, jsem se rozhodla pro pokračování v geometrických tvarech pro jejich jednoduchost. Zkoušením co je schopna plocha unést, aby byla stále zachovaná určitá pravidelnost a rovnováha. Chtěla jsem vytvořit novou formu prezentace. Pro tuto práci jsem se nechala inspirovat pracemi Stanislava Kolíbala, které jsem viděla v pražské Národní galerii. Byl to nápad, který jsem nosila v hlavě již dlouho. Jeho kresebné kompozice převedené pomocí vrstvení geometrických tvarů mne dovedly do fáze experimentů s posouváním hranic objektů.

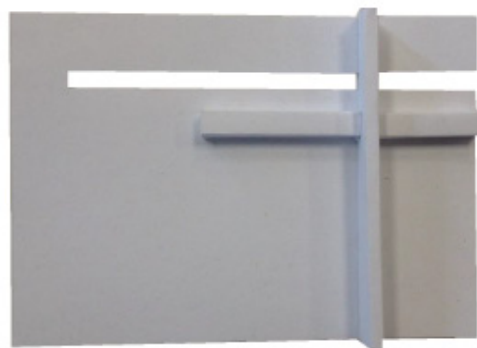
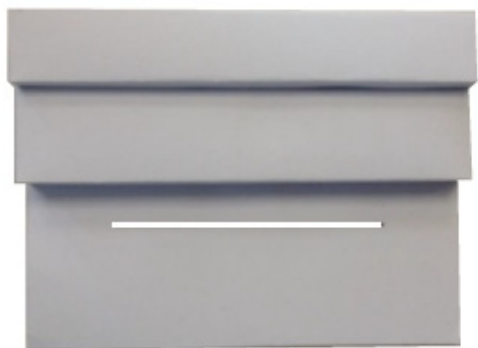
Po mnoha úvahách z jakého materiálu budou kompozice vytvořeny, jsme došli k plexisklu. Tento materiál mne již dlouho zajímal a chtěla jsem s ním pracovat. Poté, co jsem přinesla do ateliéru již připravené objekty zabalené ve stretch fólii (aby se během převozu nic nezničilo) se zrodil nápad, že bych mohla svou finální formu nechat právě z poloviny zabalenou/chráněnou vystavovat právě v tomto provedení.

Toto vše evokuje dojem nedbalé elegance, ostré rohy a hrany mají přesnou definici, za to stretch a ochranná fólie je neuspořádaná nedbalá a vytváří tak dokonalé napětí mezi chaosem a čistotou.

Tento nový pohled, mě donutil se zastavit a začít se na věci dívat (i) jinak ...





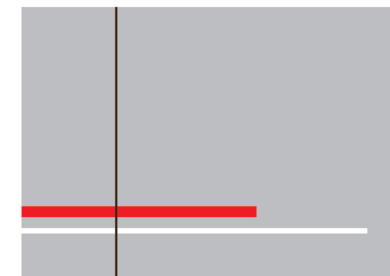


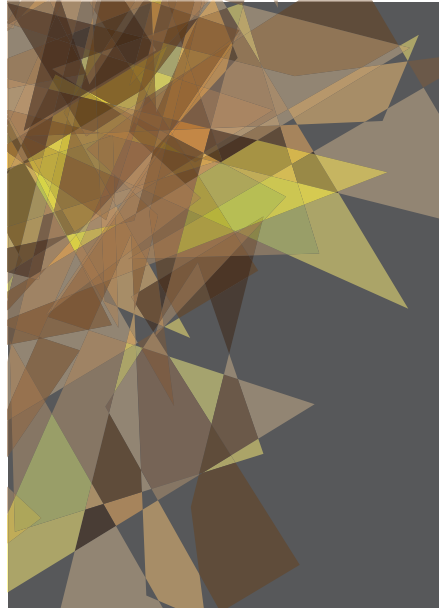
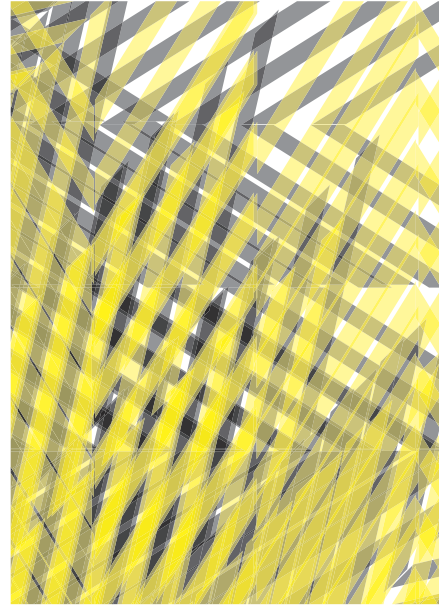
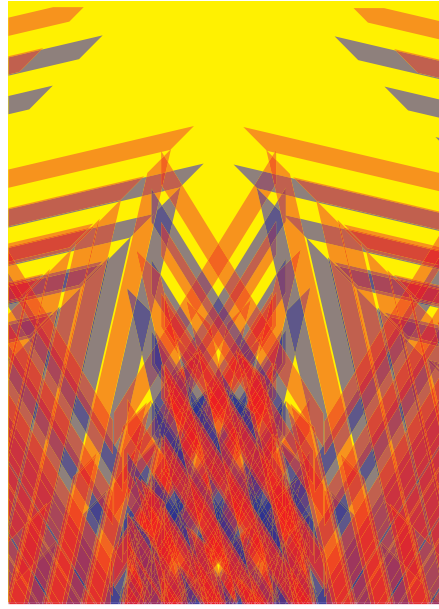
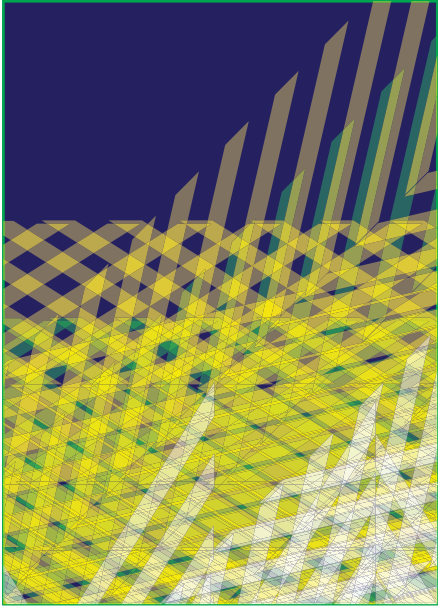
„V jednoduchosti je krása“

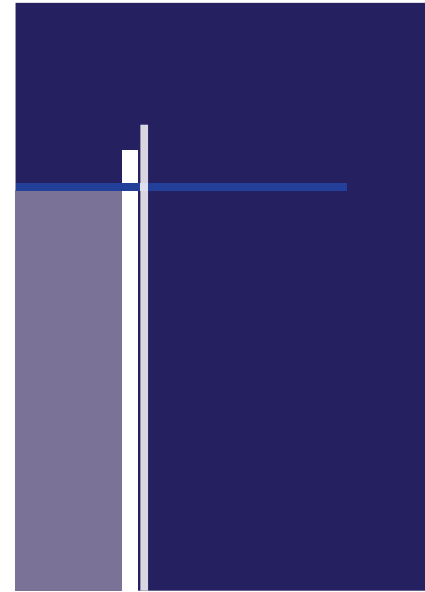
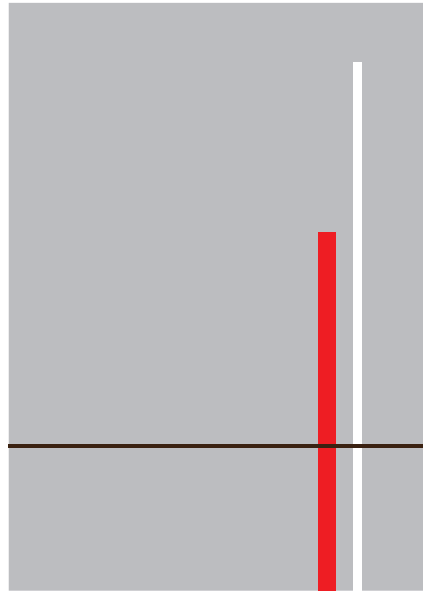
2014

Mou ideou v prvním semestru se stala již tvorba v prvních týdnech navštěvování ateliéru. Kde mne zaujal světoznámý umělec Piet Mondrian. Pokoušela jsem se zprvu reprodukovat jeho tvorbu v prostoru, a to mi ukázalo další cesty, kterými jsem experimentovala až do stávající fáze mé tvorby. Zajímalo mě vždy, co dokáže papír (samozřejmě nejenom papír) unést. Ne z hlediska obrovského množství tvarů, barev a třeba i vzorů, ale jak moc jsem schopná to dané dílo ořezat a zjednodušit. Jako jinde i zde se držím pravidla „V jednoduchosti je krása.“ a samotný formát mi to s benefity vrací.

Ve výsledné práci jsem se snažila pro vytvoření rovnováhy, pomocí příjímek a barevnou odlišností. Je pro mne velice důležité, aby díla byla z hlediska kompozice čistá, vyrovnaná, ale zároveň dostatečně plná. Díky Pietovi jsem se dostala také do konstruktivismu, suprematismu a jiných koutů umění. Avšak svojí tvorbu bych nepřirážovala k žádnému z období naší umělecké historie. Jako každý umělec čerpám z minulosti a reaguji způsobem, který se mi v danou chvíli zdá nejvhodnější.







MICHAELA MORAVCOVÁ

* 14. 1. 1994 Praha

2014 - součastnost Technická univerzita v Liberci

Fakulta umění a architektury, Vizuální komunikace a digitální média vedoucí ateliéru:

doc. Stanislav Zippe

2013 - 2016 - Vyšší odborná škola MICHAEL s. r. o. - Grafický design

2009 - 2013 - Střední škola MICHAEL s. r. o. - Grafický design

Skupinové výstavy:

2016 Lumen 1/11, Ateliér Virtuální komunikace

2016 NAOSTRO, Ateliér grafického designu Michael s. r. o.