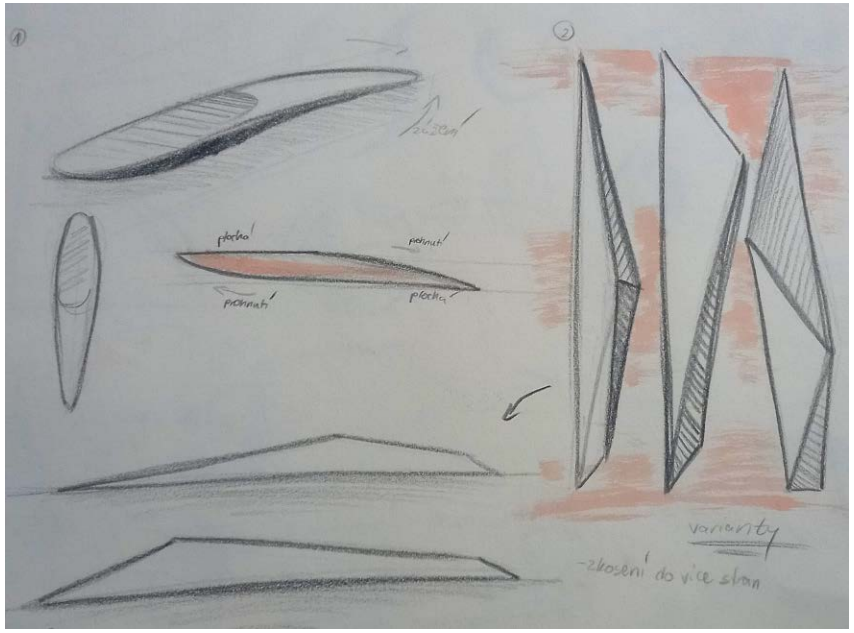
AMD PORTFOLIO - MICHAELA STEJSKALOVÁ

2023/24

ZIMNÍ SEMESTR

Úvodním tématem byla "Špachtle" - vytvoření vlastního nástroje z tvrdého dřeva pro modelování. Následovala "Realistická studie" - zvětšenina přírodniny modelovaná ze sochařské hlíny, odlitá za pomoci klínové nebo ztracené formy do sádry. Tématem konce zimního semestru byla "Stylizace" vycházející z modelované přírodniny v podobě redukce tvarů v několika variantách.

ŠPACHTLE





Zaměřila jsem se na 2 typy špachtlí: zakulacené s prohnutím (pro organické tvary a detaily) a geometrické s rovnými hranami. Těch jsem vyrobila celou řadu, pokaždé s lehce poupraveným tvarem.

Jsou ideální hlavně na hrubé nahození tvaru větších věcí. Pro výrobu jsem kombinovala ruční a strojní broušení.





KLADY

- variabilita použití
- rovné hrany
- řeže podobně jako nůž

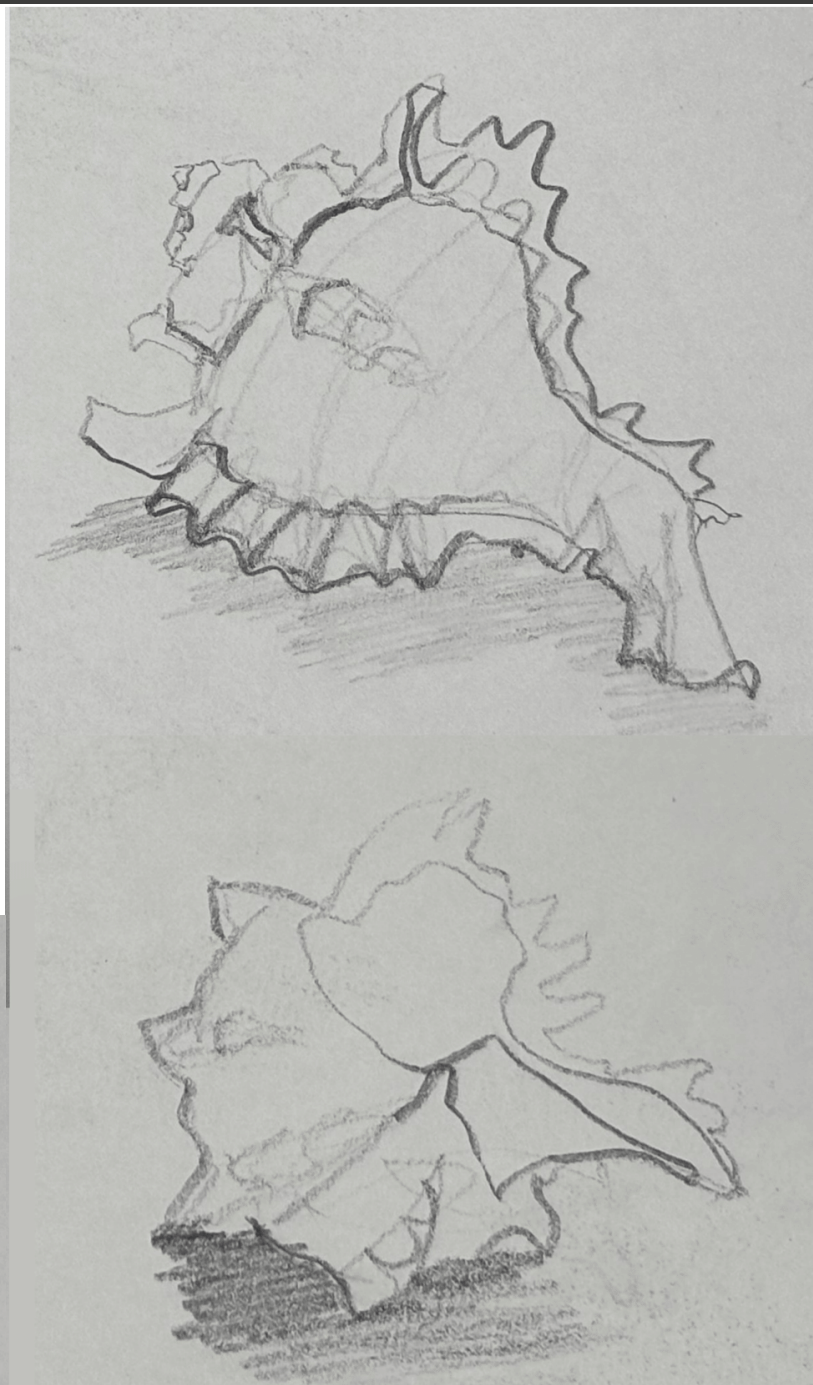
ZÁPORY

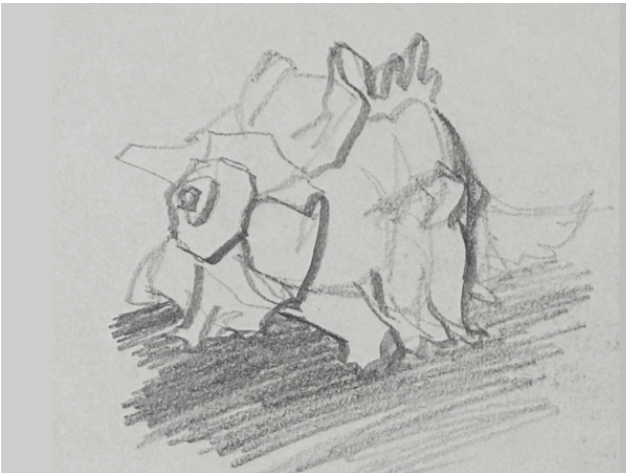
- většina jich je moc velká
- nejsou vhodné pro detaily

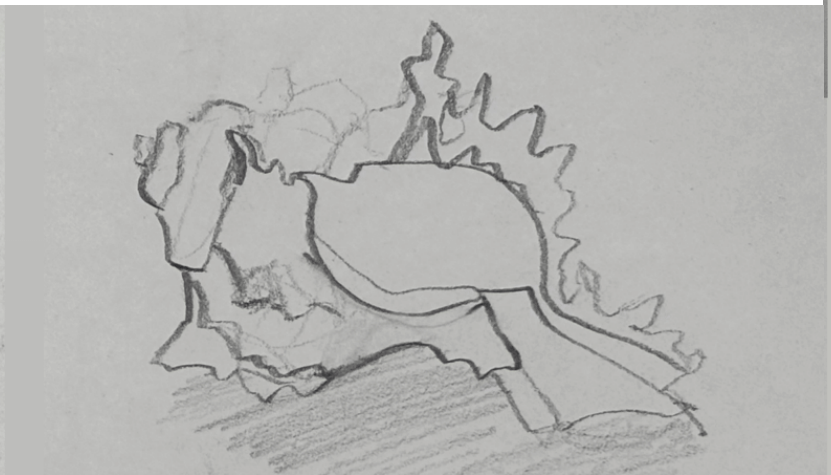
STUDIE PŘÍRODNINY

Pro studii přírodniny jsem si zvolila mušli. Zaujala mě jak celková stavba, tak i jednotlivé detaily. Kvůli tomu jsem model z hlíny nadživotně zvětšila tak, aby jednotlivé detaily byly dobře čitelné. Pokoušela jsem se i částečně naznačit vnitřní dutou část, aby hmota působila lehčeji.

Po vymodelování z hlíny jsem využila metodu ztracené formy a finální sádrový odlitek jsem z formy odtesala. Upadlé části a nedokonalosti jsem následně po vyschnutí přilepila a tmelem na sádrokarton zahladila.















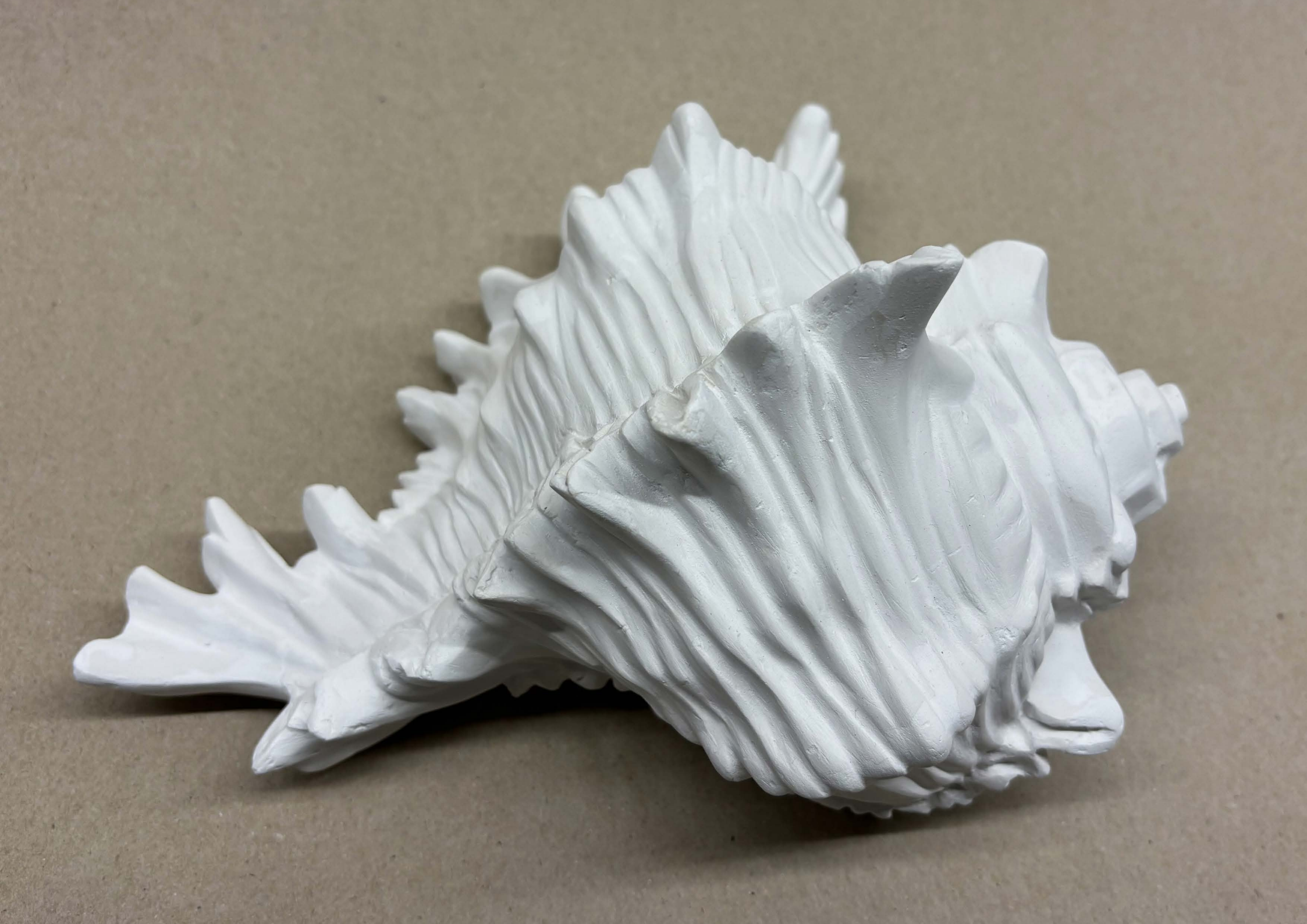




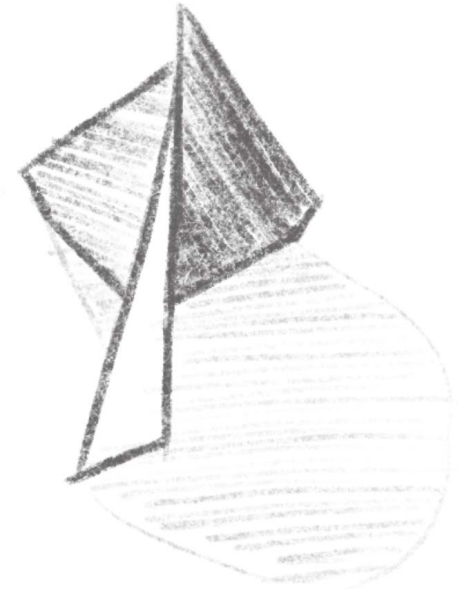


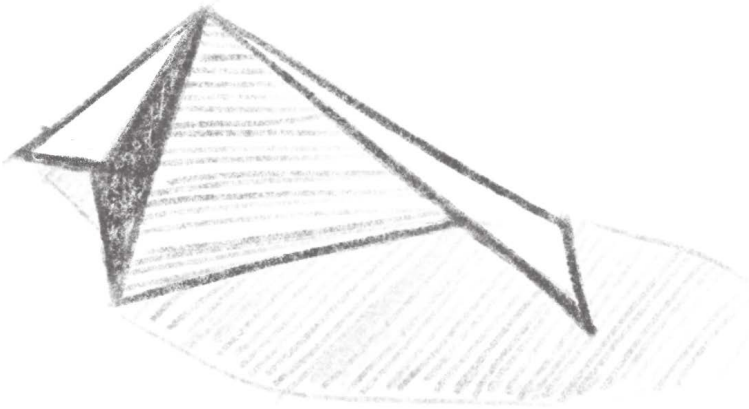


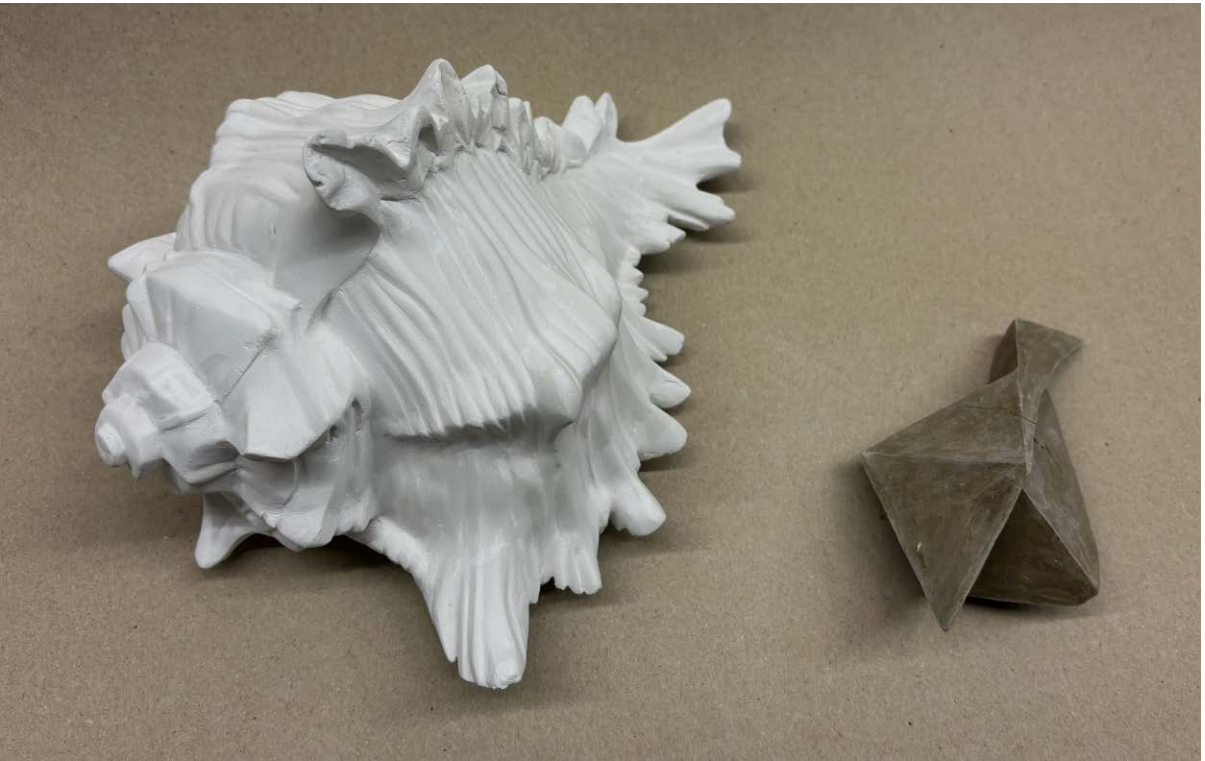




STYLIZACE





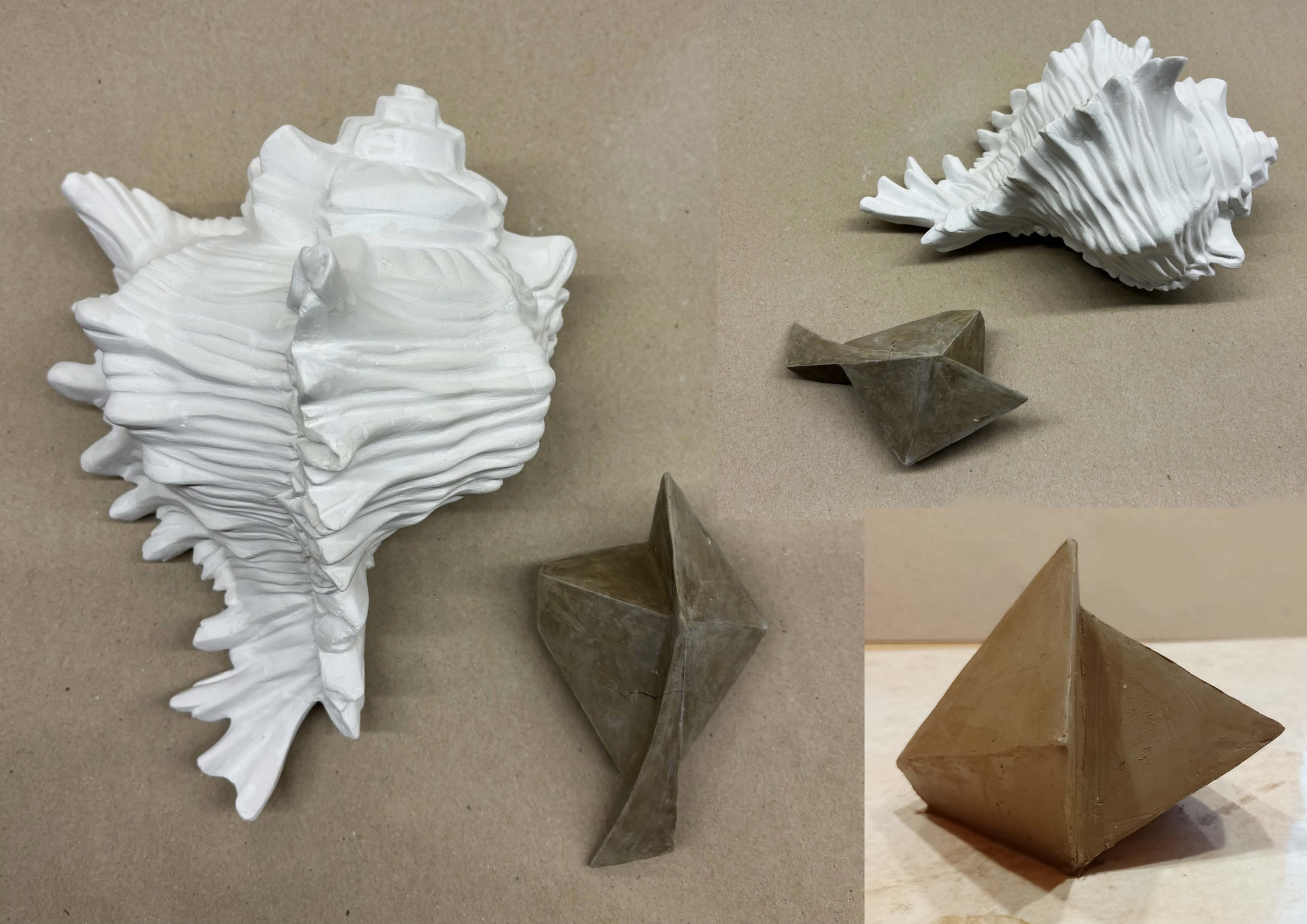


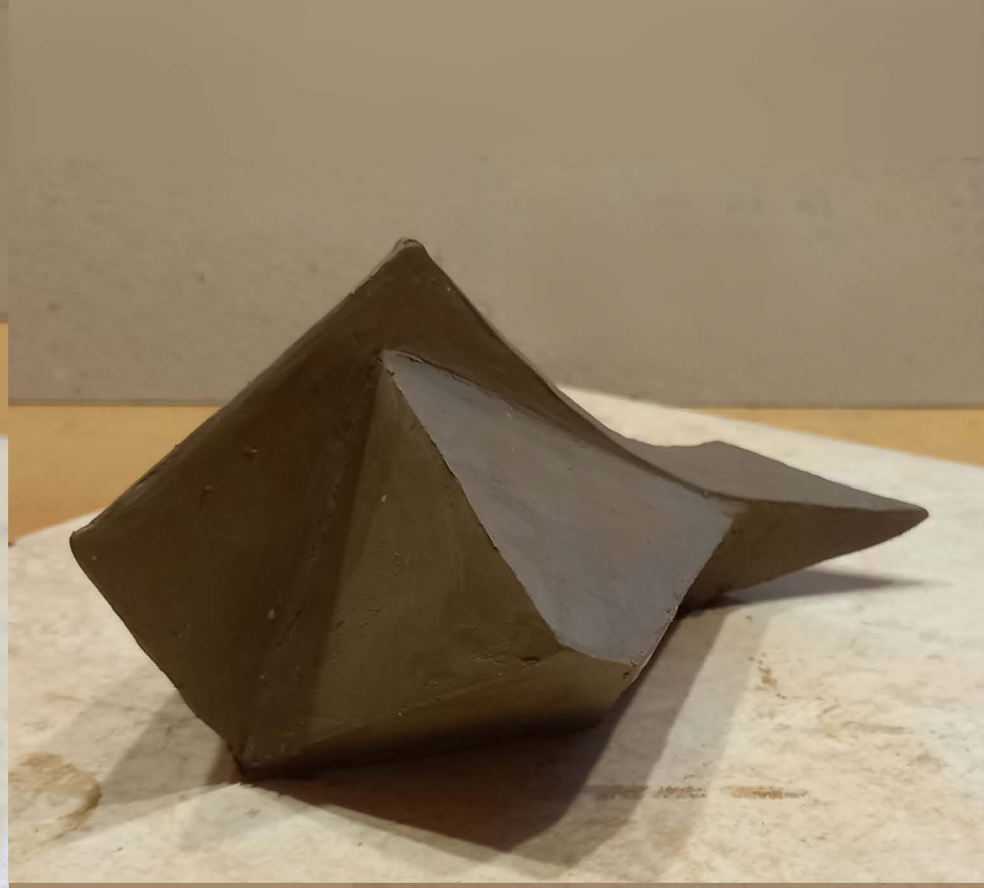
U stylizace jsem se snažila oprostit od všech detailů a hlavním cílem pro mě bylo zachovat tvarovou povahu asymetrické mušle.

Výzvou bylo zjednodušit části, které nepřiléhají k podložce.

Nakonec nejideálnější variantou bylo rozdělit tvar na nepravidelné jehlany.

Jednotlivými plochami a hrou stínů se zachovává objem celku, zároveň však výrazným vynecháním vzniká prostor pro představivost a imaginativní doplnění tvaru.



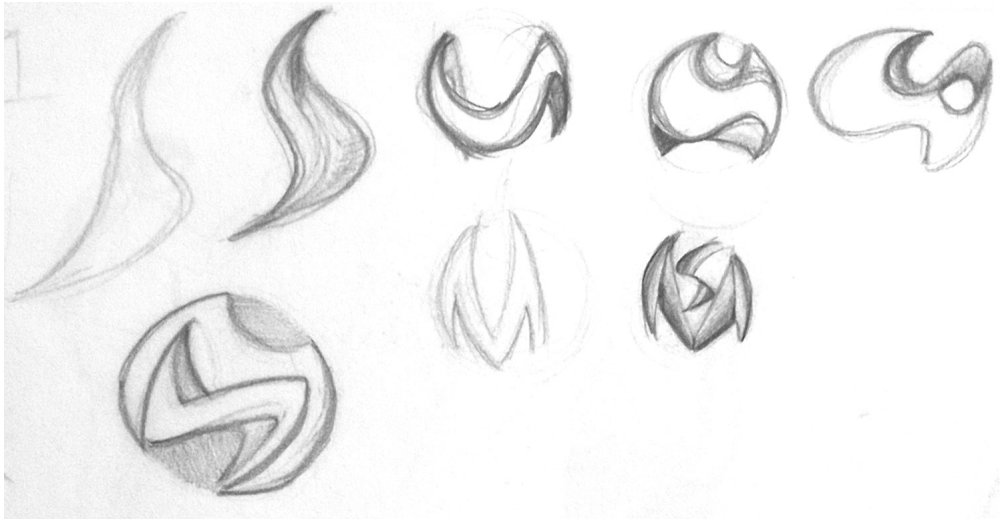



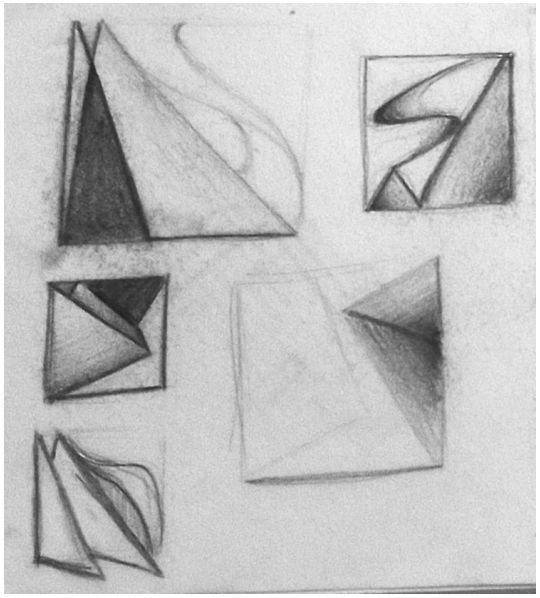


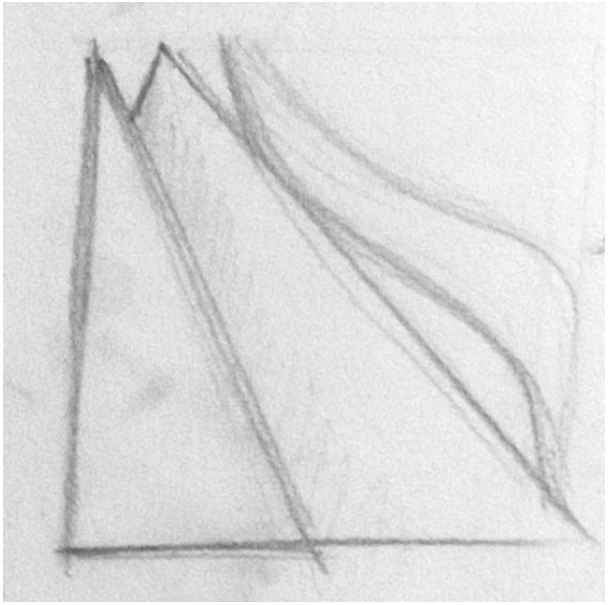

LETNÍ SEMESTR

V letním semestru jsme začínali zadáním "Monogram - reliéf" za použití vlastních iniciál a zpracování tématu v podobě domovního znamení.
Na základě stylizace inspiračního zdroje přírodní struktury vznikla 2D grafika pro použití jako tapeta (balicí papír, potisk textilie...). V úkolu "Papírové krychle" se spojovalo prostorové řešení s grafickým dekorem. Závěrečným tématem byla "Stavebnice" minimálně šesti dílků složená z jednoho typu segmentu opět za použití grafického akcentu. Výroba modelu byla podřízena zvolenému materiálu.

RELIÉF







Návrh reliéfu s monogramem jsem nejprve vedla cestou organiky a obě písmena jsem chtěla propojit do navazujícího celku. Když jsem se ale pokoušela o modýlek z hlíny, tak jsem brzo pochopila, že tento přístup by se hodil spíš pro prostorový objekt, ale pro reliéf byly iniciály příliš nečitelné.

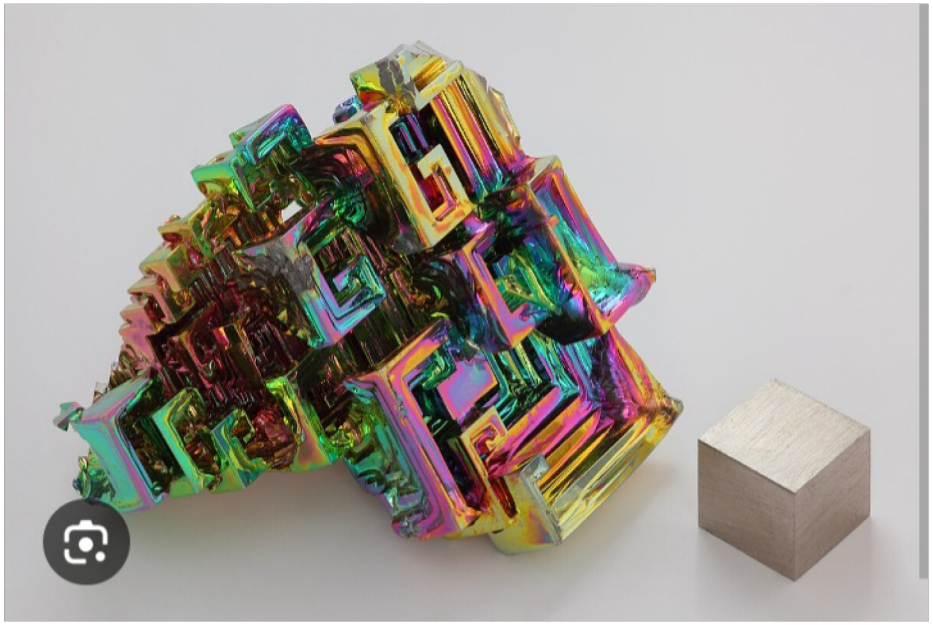
Proto jsem nakonec zvolila variantu kombinace geometrického a organického písmene. Snažila jsem se využít celého formátu, který jsem i výškově odlišila a každý pohled je tak trochu jiný.







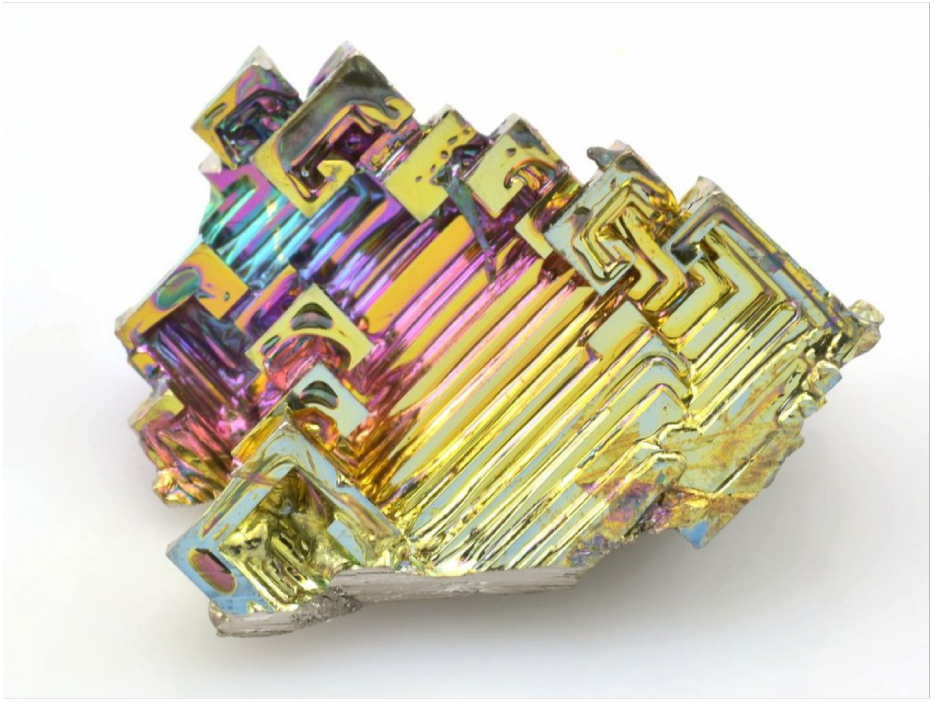
GRAFIKA

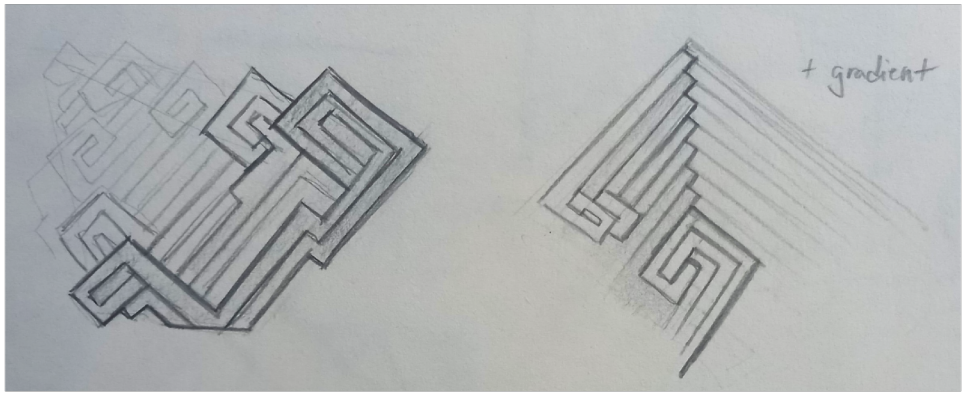


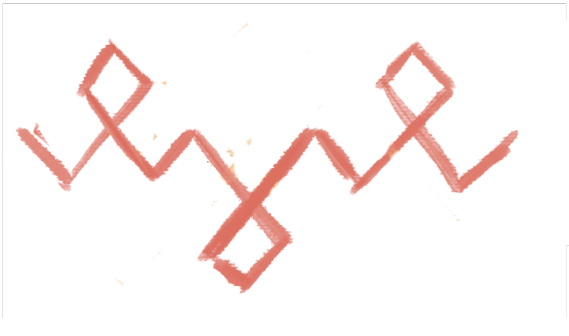
Jako inspirační zdroj přírodní sturktury jsem zvolila kov - bismut. Bavila mě celková barevnost a logika skládání jednotlivých vrstev se zakroucením na konci.

Nejprve jsem se strukturu snažila stylizovat do lineární podoby. Později jsem vrstvila další barvy a výsledný vzor jsem skládala do různých tvarových kombinací.

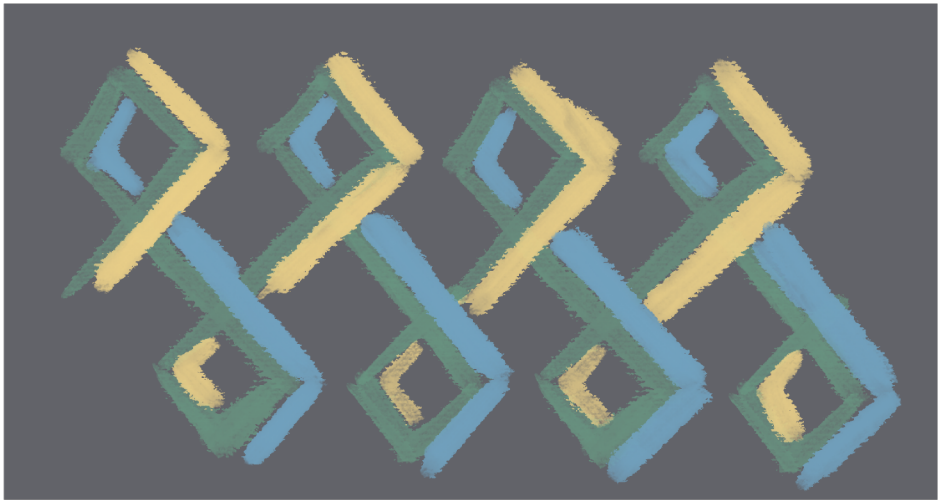
Jako finální variantu jsem zvolila vzor s prostorem uvnitř tak, aby plocha nebyla težce zaplněna a originální vzor byl čitelný. V neposlení řadě jsem vyzkoušela více byrevných variant.

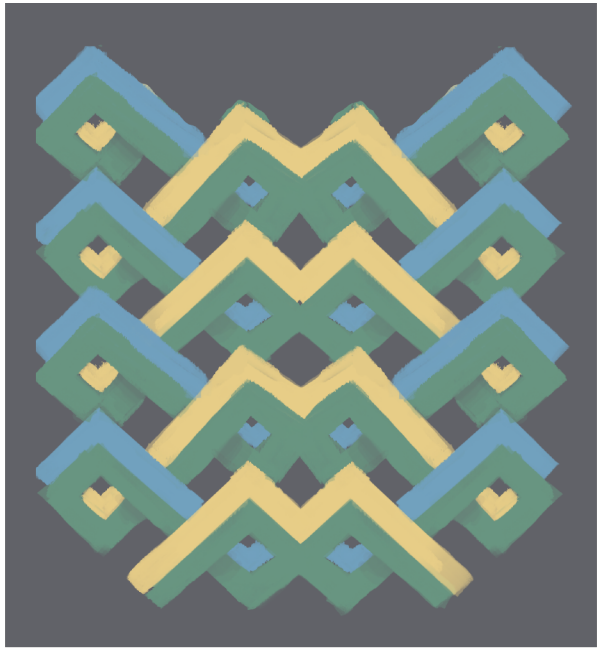


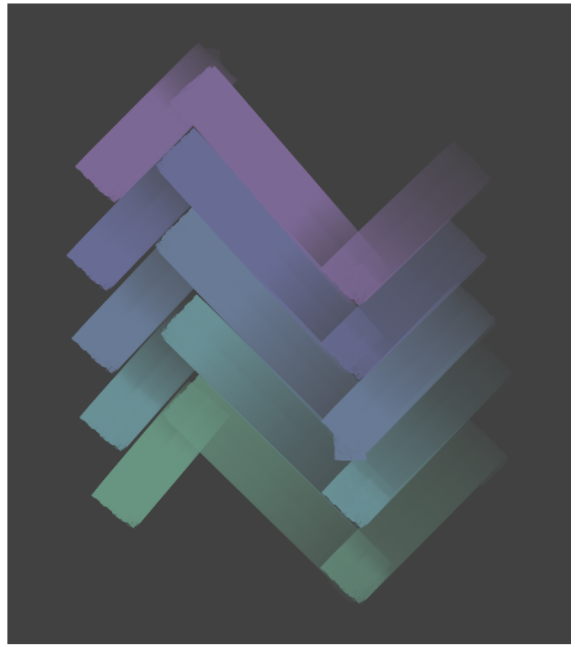


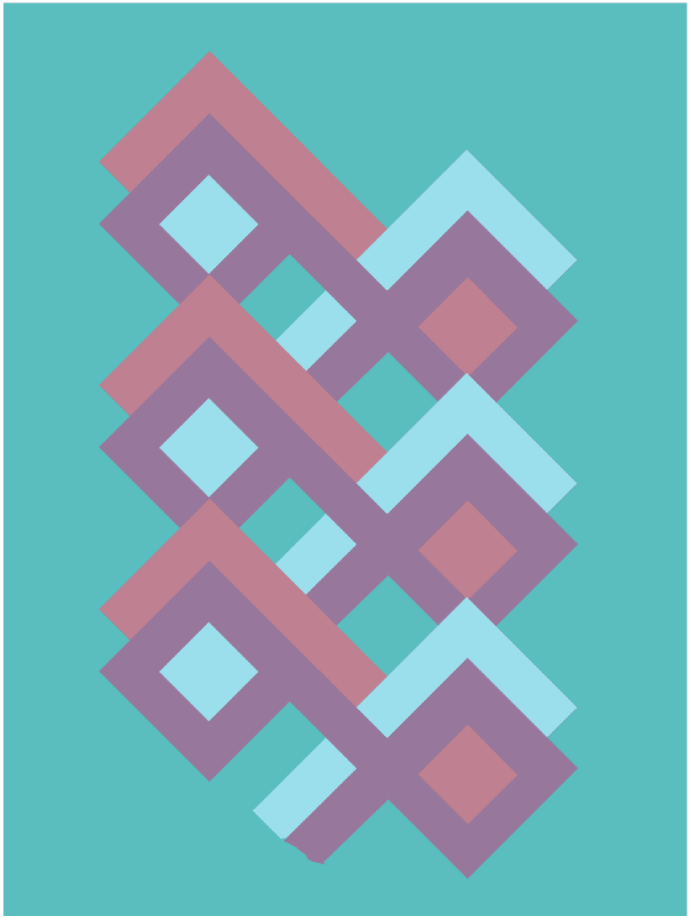


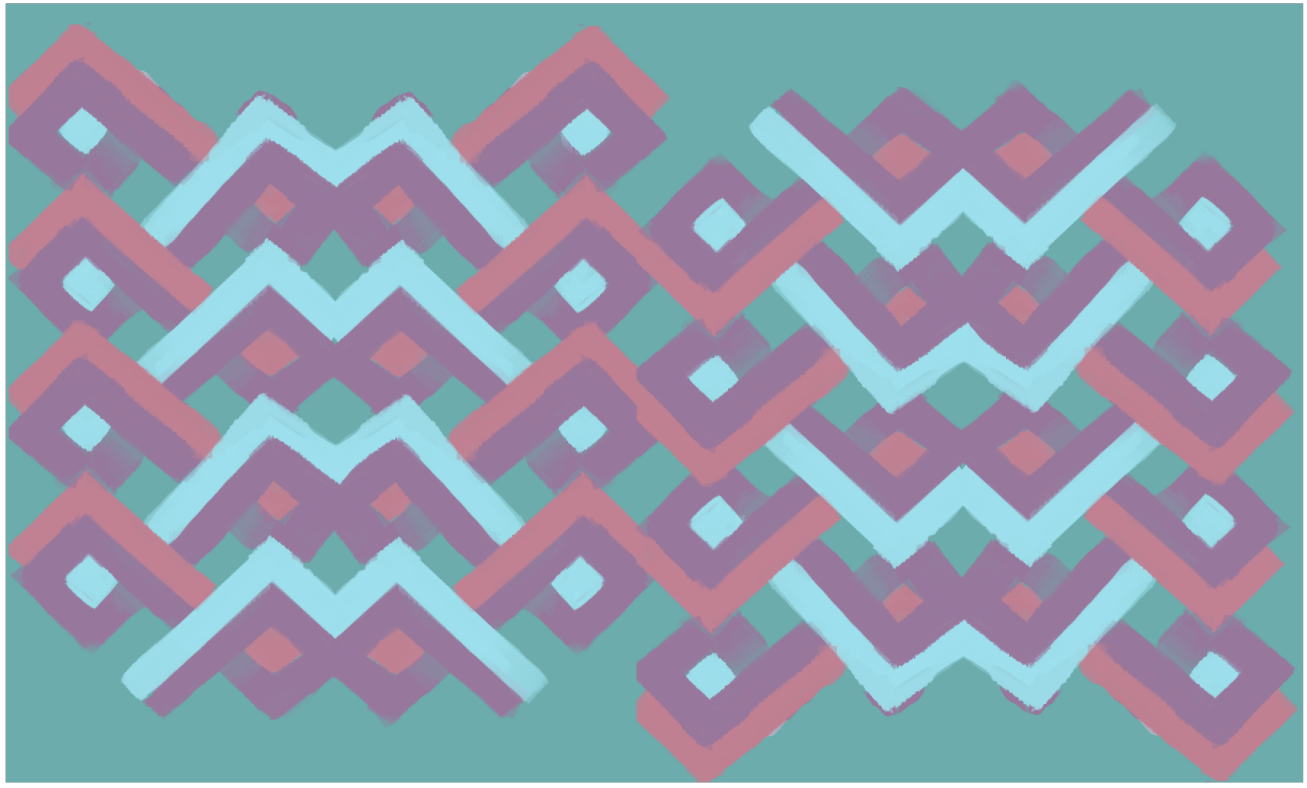


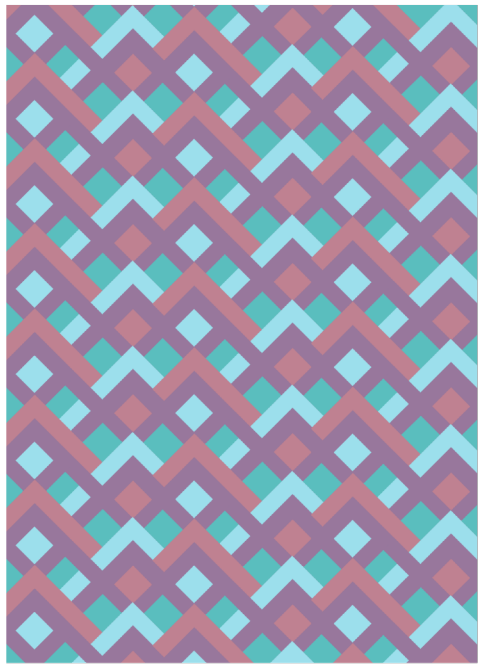
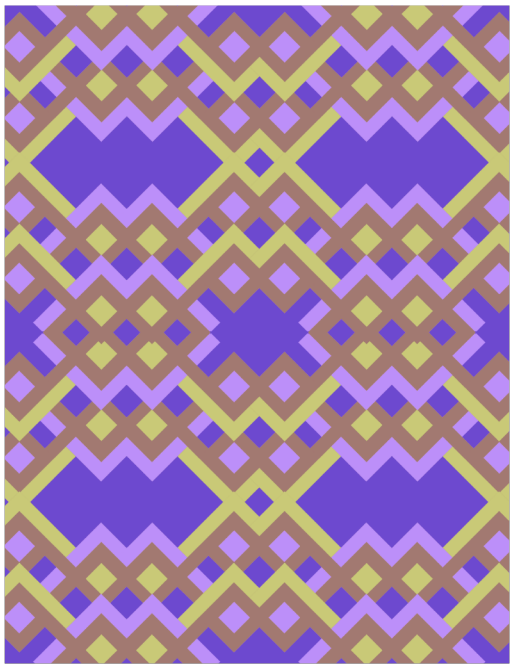
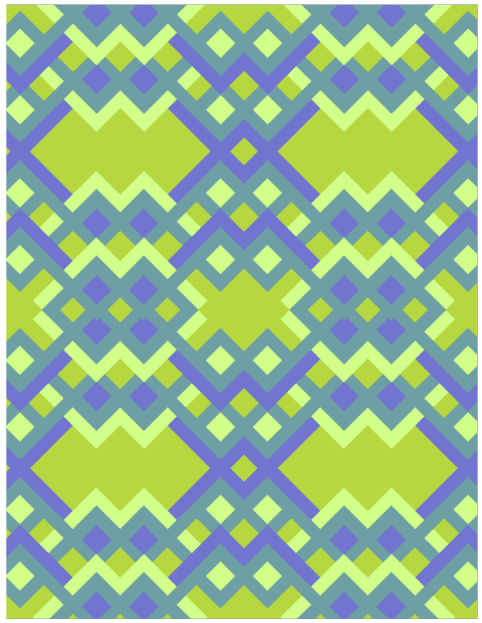












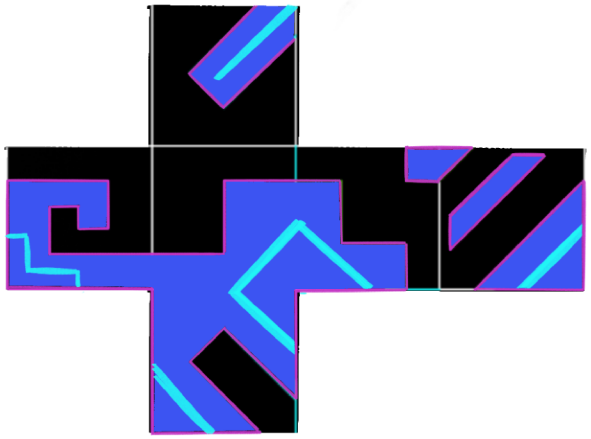
KOSTKY

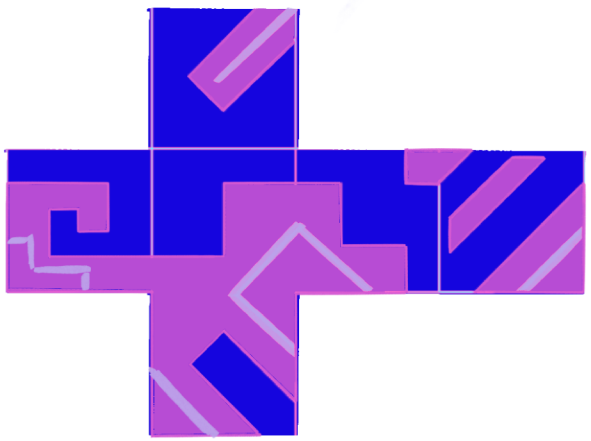
Vzorem na kostce jsem navázala na přechozí zadání a využila jsem struktury bismutu.

Barevně se mi líbil výrazný kontrast a zvýrazněné linky mají až neonový nádech.

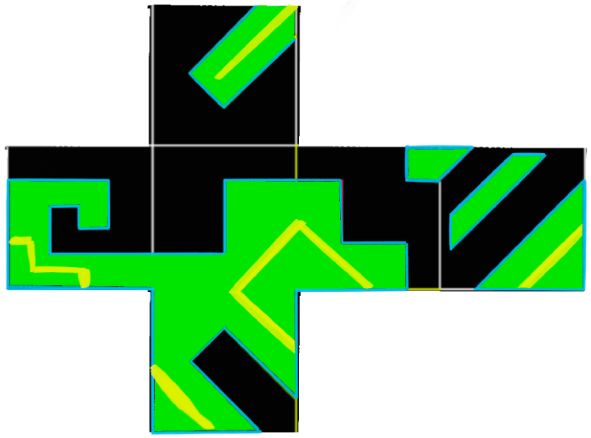
Tvary cest jsou poskládané tak, aby na sebe navazovaly, i když se kostky poskládají na sebe.

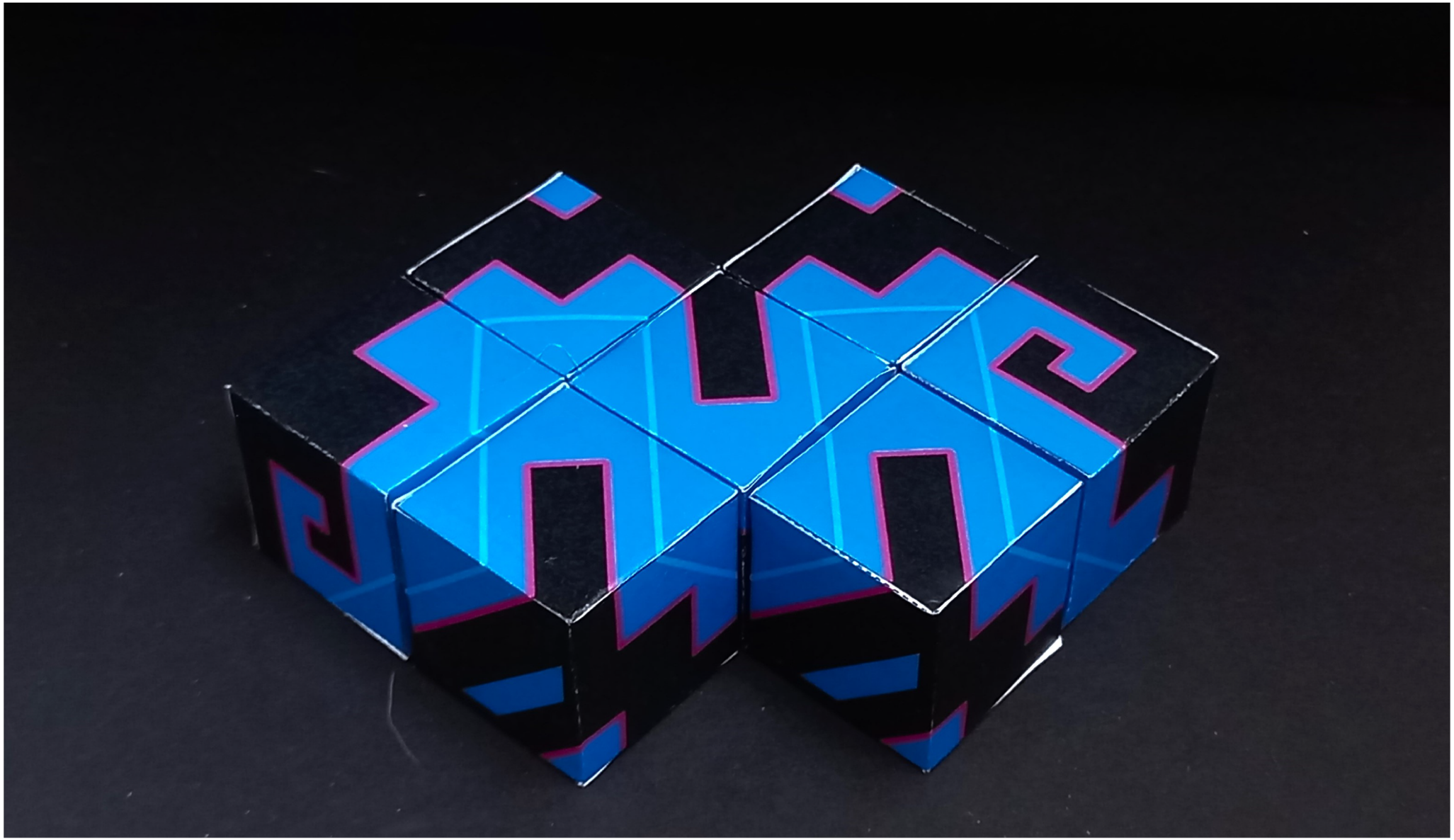


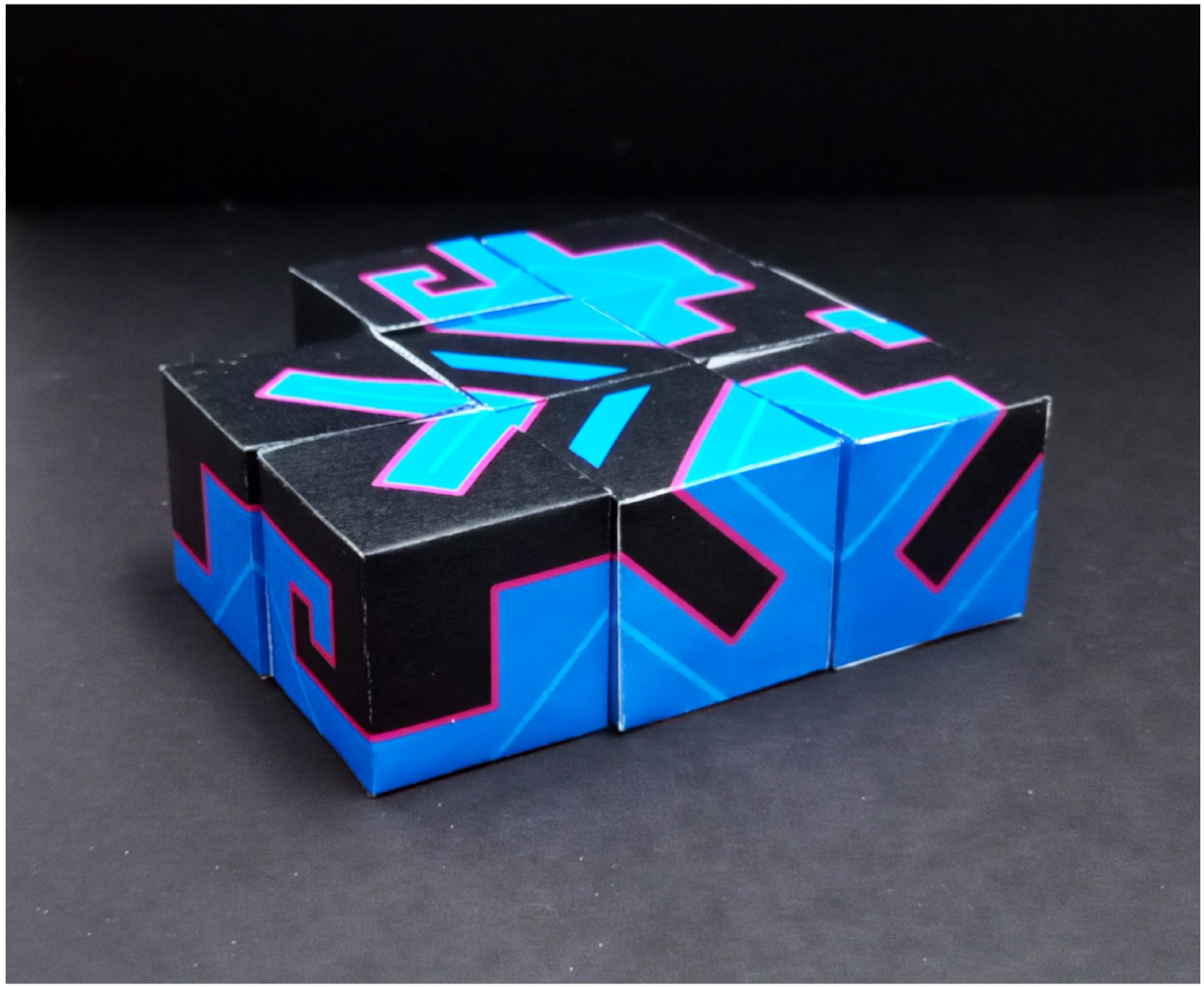




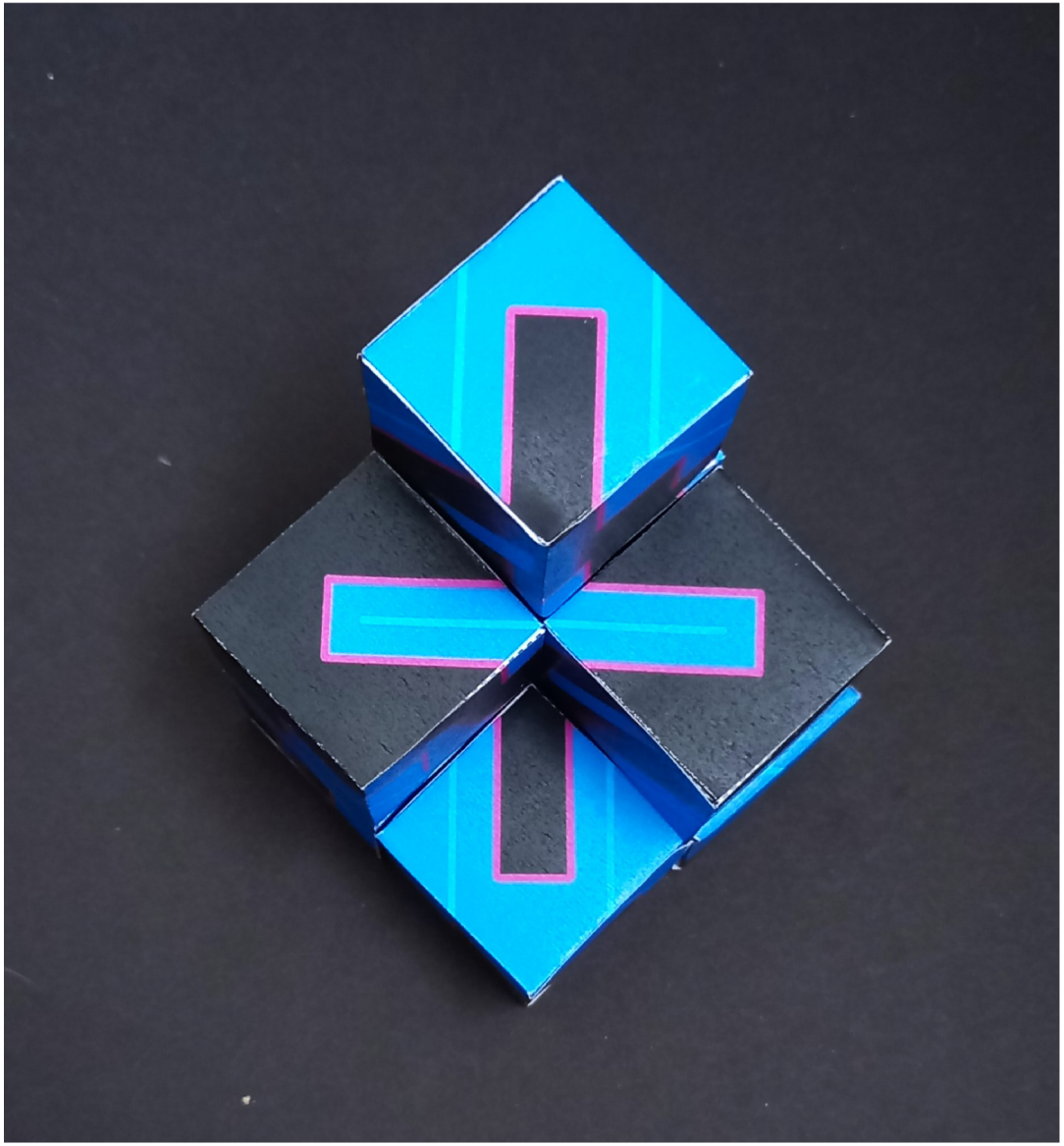


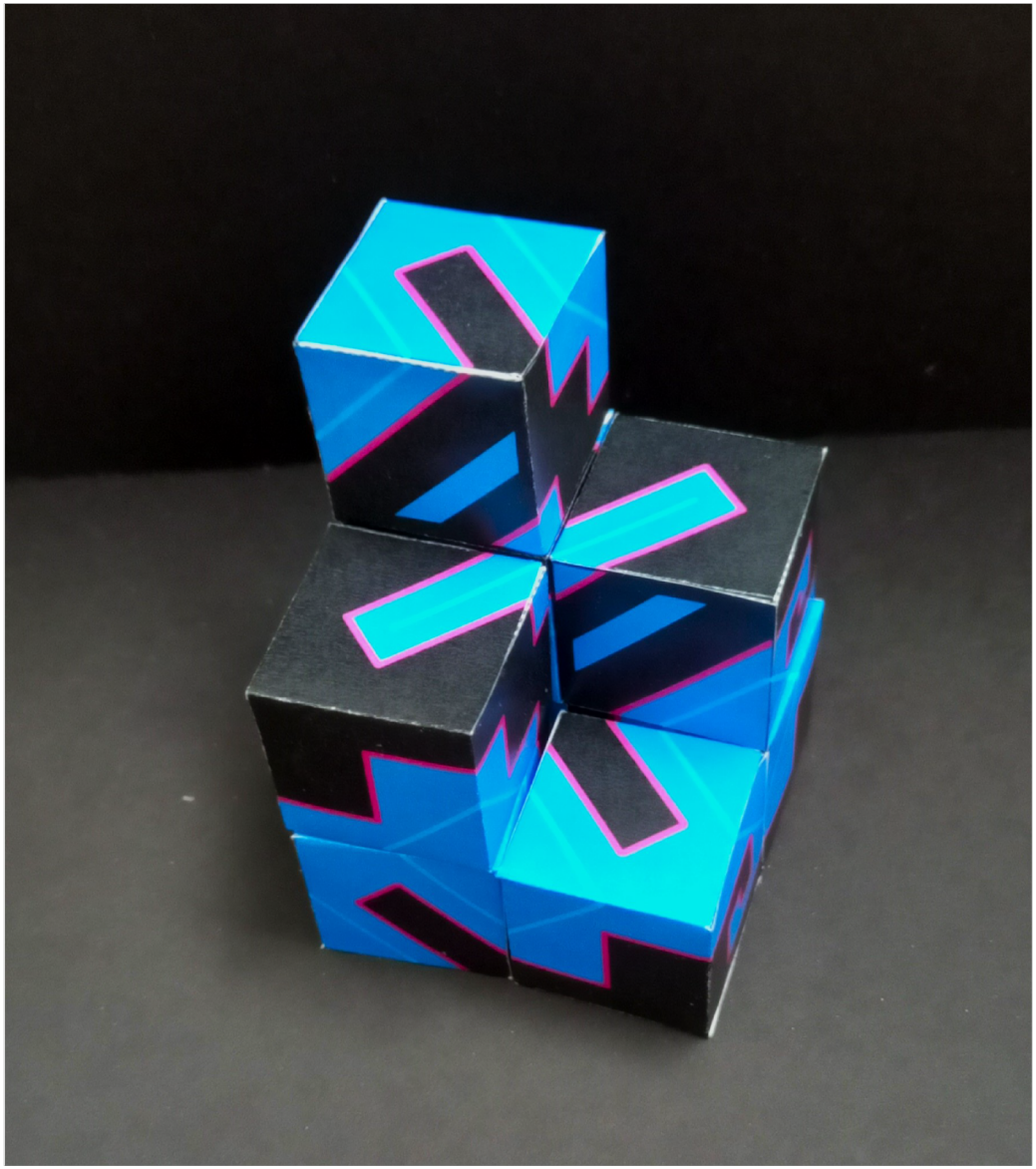




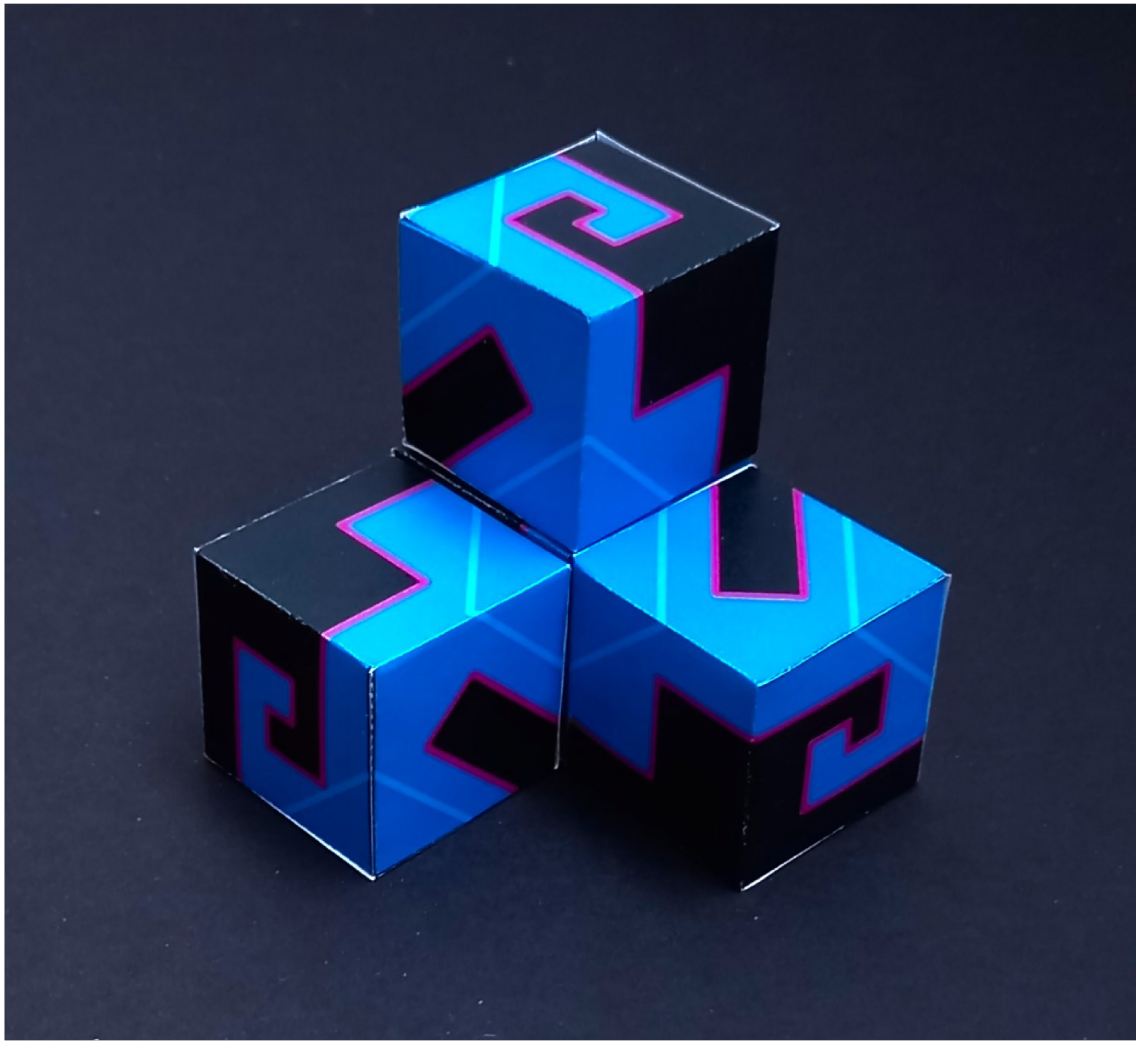




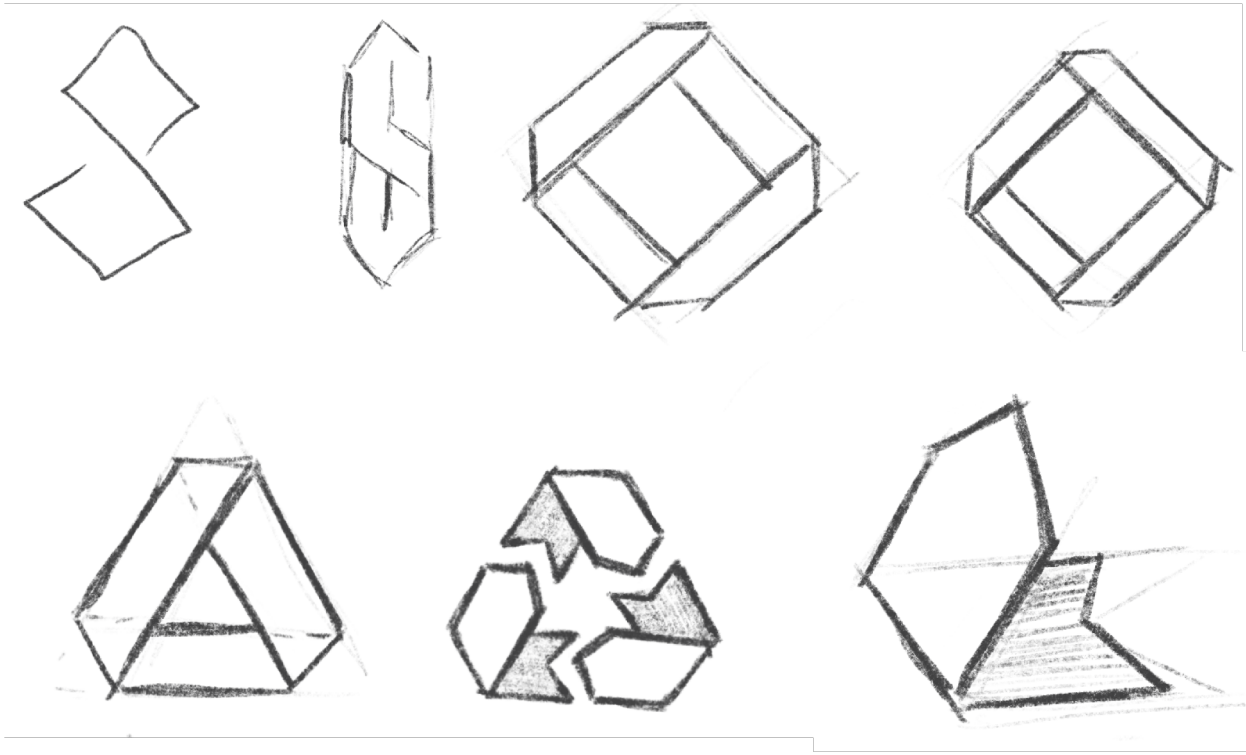








STAVEBNICE





Posledním zadáním byla stavebnice. Chtěla jsem vytvořit velmi jednoduchý prvek, který by opakováním vytvořil zajímavý tvar. Využila jsem tedy plošného tvaru, který jsem šikmě ohnula do prostoru.

Navazování jednotlivých dílků je možné díky koncům, které se do sebe dají zasunout i s pootočením. Výsledný dílek se tak skládá ze tří vrstev plastu, kdy vnitřní strana má grafický prvek v podobě barevné strany, která se proměňuje podle toho, jak se dílky poskládají.

