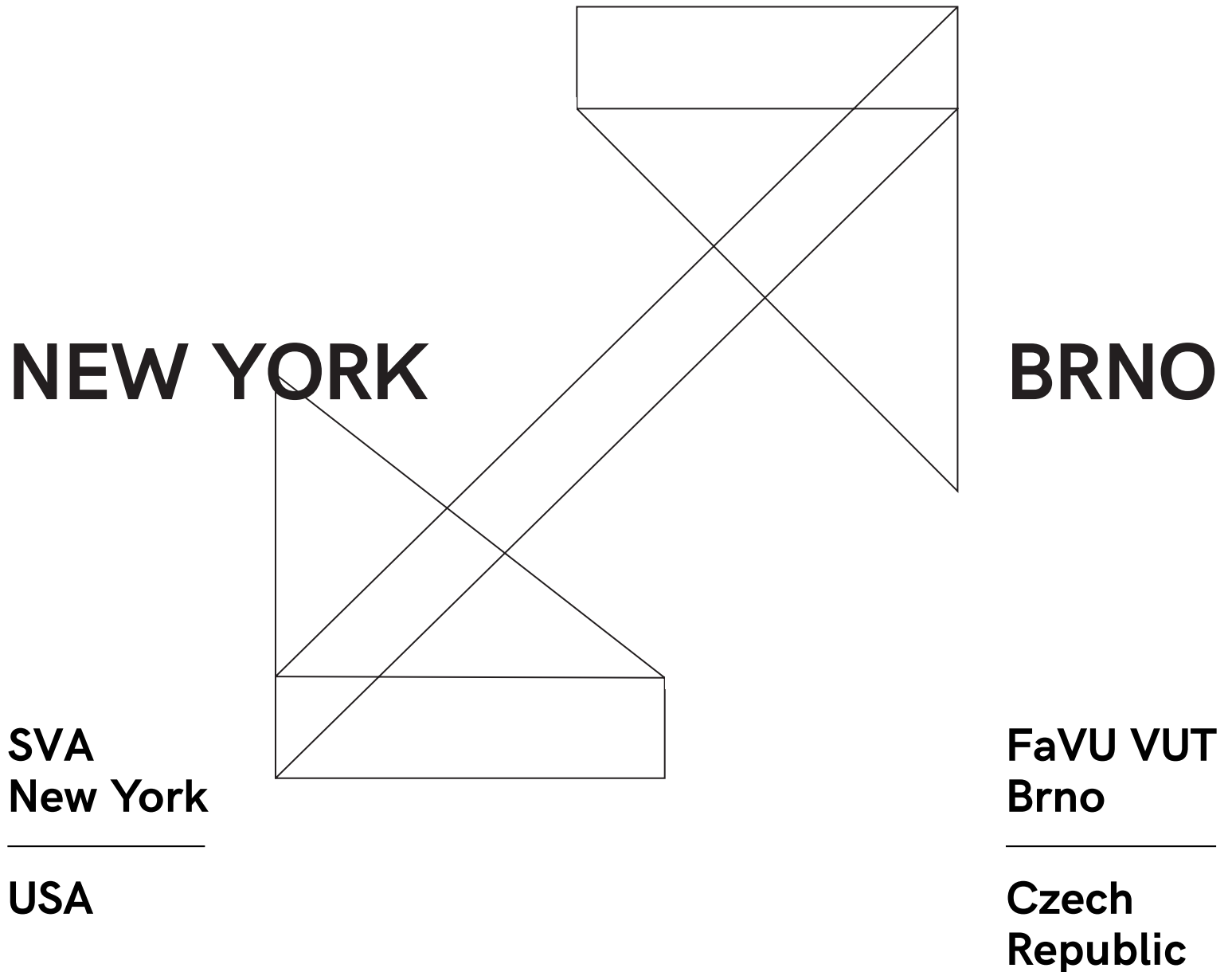


Digital Exchange 2



Digital Exchange 2

About the project

The exhibition project *Digital Exchange II*, which took place from 3 September until 9 October 2015 in the Topicuv salon gallery in Prague, Czech Republic, we could see the results of cooperation between two allied institutions: the Studio of Sculpture 1 of the Faculty of Fine Arts of Brno University of Technology (FFA BUT) and the School of Visual Arts in New York (SVA). Entitled *Hi Rez/Lo Rez*, another exhibition soon followed – it was conducted from 26 September to 17 October 2015, this time in the premises of the SVA Flatiron Gallery in New York under the curatorial leadership of Suzanne Anker. For the second time, both schools exchanged their works in a digital format, materialized them using 3D printers and finally exhibited them. This unique arrangement thus allowed two absolutely identical exhibitions being presented almost at the same time, which would currently not be possible to achieve in any other way. The works are of small dimensions; their size – to facilitate the process – always corresponds to the possibilities of the print area of the device. For the same reason,

the sculptures bear no secondary coating, so the viewer is confronted with a „rough” output of 3D printers, which has not undergone any further intervention.

The first contact between the workplaces of Brno and New York occurred in 2013 during the visit of teachers and artists from the SVA to the FFA BUT. The newly established cooperation resulted in the project *Digital Exchange*, which was introduced in the form of an exhibition at the Gallery of the Good Shepherd in Brno during March and April 2014. As its name suggests, the exhibition *Digital Exchange II* is a direct continuation.

Digital Exchange 2

O projektu

V projektu *Digital Exchange II*, který byl v termínu 3.–9. 10. 2015 představen v Topičově salonu v Praze, můžeme sledovat výsledky spolupráci mezi Ateliérem sochařství 1 Fakulty výtvarných umění VUT v Brně se School of Visual Arts v New Yorku. Druhá z výstav s názvem *Hi Rez/Lo Rez* proběhla ve dnech 26. 9.–17. 10. 2015 v prostorech SVA Flatiron Gallery v New Yorku pod kurátorským vedením Suzanne Anker. Obě školy si již podruhé v digitální podobě vyměnily studentské práce a následně je za použití 3D tiskárny materializovali a vystavili. Tímto jedinečným způsobem byly upořádány dvě výstavy prezentující naprosto identická díla, čehož by v současné době nebylo možné žádným jiným způsobem dosáhnout. Jedná se o práce drobných rozměrů, jejichž velikost – pro usnadnění výrobního procesu – odpovídá vždy možnostem daných tiskovou plochou zařízení. Ze stejného důvodu nejsou sochy opatřeny druhotnou povrchovou úpravou, takže je divák konfrontován s „hrubým” výstupem z 3D tiskárny, který již neprošel žádným dalším autorským zásahem.

K prvotnímu kontaktu mezi brněnským a newyorským pracovištěm došlo v roce 2013 během návštěvy pedagogů a umělců z SVA na FaVU VUT v Brně. Výsledkem nově navázané spolupráce se stal projekt *Digital Exchange*, který byl představen formou výstavy v brněnské Galerii U Dobrého Pastýře v průběhu měsíce března a dubna 2014. Jak vyplývá z názvu, výstava *Digital Exchange II* je jeho přímým pokračováním.



SVA

USA

Vedoucí projektu Project supervisors

Suzanne Anker
Michael Falk
Luis Navarro



Vystavující umělci Exhibiting artists

Vincent CY Chen
Wenye Fang
Monica Lai
Vilis Lipins
Cameron Ritchie
Erica Spinozzi
Devin Tamiazzo
Li Yao
Xinhai Zhao

Virtual technologies are allowing for many new ways to view and share exhibitions. Devices such as the Oculus Rift and Google Cardboard can create a virtual reality experience by way of lenses and video projections. Students (and other interested individuals) can experience museums, historical sites, and more from the comfort of their classroom or home. Museums that are halfway around the world, normally unreachable by any feasible means, can be viewed with a simple download. Historical sites that may not even exist anymore can be recreated in a three-dimensional space to create a unique experience that can be easily shared.

In this same sense, we have used 3D modeling and 3D printers at SVA and FFA BUT to share our artwork with each other. Over the past years, our students have already been creating sculptures by way of digital means. By creating 3D models on the computer, we can use the information to "print" the digital 3D model into a physical 3D sculpture, layer by layer. The 3D printers used to fabricate the sculptures only require materials to print and a 3D digital model in the form of a digital file. Since the digital file can be sent by digital transmission (via email or otherwise), we are able to send and receive files to anyone in the world. This process of sharing is what led us to our *Digital Exchange* with FFA BUT.

The output from the 3D printers is so precise that each printed piece at SVA is, in theory, identical to a printed piece at FFA BUT. This technology has allowed us the opportunity to create a collaborative exhibition that exists at the same time with the same content. *Digital Exchange II* is our second exhibition with this collaboration, existing in Prague and New York City simultaneously. While it is unfortunate that our time zones are drastically different (preventing live stream capability), the exhibitions overlapped to display the same work in both cities for two weeks.

As technology advances, our methods of sharing will advance and become even more sophisticated. Moving forward, we hope to continue our collaboration as it evolves with our foremost goal being a rewarding experience for the students at SVA and FFA BUT.

Michael Falk
SVA

Virtuální technologie nám nabízí nové možnosti, jak prezentovat a sdílet výtvarná díla formou výstav. Nástroje jako Oculus Rift a Google Cardboard jsou schopny vytvářet virtuální realitu pomocí čoček a video projekcí. Studenti (a další zájemci) si tak mohou prohlédnout muzea a historické památky z pohodlí školní učebny nebo svého domova. Muzea, která se nachází v různých částech světa a jsou za normálních okolností nedosažitelná, je dnes možné navštívit jednoduše tak, že si je stáhnete do počítače. Historické památky, které už ani nemusí existovat, mohou být rekonstruovány v 3D prostoru a nabídnout nám výjimečný zážitek, který lze velmi snadno sdílet.

Abychom spolu mohli svá výtvarná díla sdílet i my, rozhodli jsme se během spolupráce School of Visual Arts (SVA) a Fakulty výtvarných umění VUT v Brně (FaVU VUT v Brně) v podobném smyslu využít 3D modelování a 3D tisk. Naši studenti v posledních letech již digitální technologie k vytváření soch využívali. S pomocí 3D modelů navržených v počítači pracujeme s digitálními daty, abychom virtuální modely vrstvu po vrstvě „vytiskli“ a získali tak reálná trojrozměrná díla. 3D tiskárny, které sochy vytváří, vyžadují pouze tiskový materiál a 3D model ve formě digitálního souboru. Protože digitální soubor je možné odeslat digitálním přenosem (např. pomocí

e-mailu), můžeme tímto způsobem rozesílat a následně přijímat data po celém světě. Tento způsob sdílení nás také dovedl ke spolupráci s FaVU VUT v Brně na projektu *Digital Exchange*.

Výstup z 3D tiskáren je natolik přesný, že je teoreticky možné, aby byl každý model vytištěný na SVA identický s výtiskem pořízeným na FaVU. Tato technologie nám umožnila uspořádat ve vzájemné spolupráci výstavu, která je v identické podobě ve stejný čas realizována na dvou různých místech – v Praze a New Yorku. *Digital Exchange II* je již v pořadí druhá sochařská přehlídka, která je výsledkem tohoto úsilí. Navzdory problémům plynoucím z různých časových pásem (která bohužel zabránila možnosti živého přenosu), se doba trvání výstav překrývala po celé dva týdny.

S vývojem technologií se kupředu posunují i naše možnosti sdílení, které se stávají stále více sofistikovanými. Doufejme, že spolu s tímto pokrokem se bude dále vyvíjet i naše budoucí spolupráce, jejímž hlavním cílem je zprostředkovat vzájemný tvůrčí přínos studentům obou škol, SVA i FaVU VUT v Brně.

Michael Falk
SVA

Memento Mori

Vincent CY Chen

2015
3D print, ABS plastic
25 x 19 x 17 cm

2015
3D tisk, ABS plast
25 x 19 x 17 cm

New York



Our Sin

Wenye Fang

2015
3D print, plaster composite
20 x 19 x 19 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
20 x 19 x 19 cm

New York



Taj Mahal's Embrace

Monica Lai

2015
3D print, ABS plastic
15 x 60 x 10 cm

2015
3D tisk, ABS plast
15 x 60 x 10 cm

New York



Foot

Vilis Lipins

2015
3D print, plaster composite
23 x 15 x 9 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
23 x 15 x 9 cm

New York



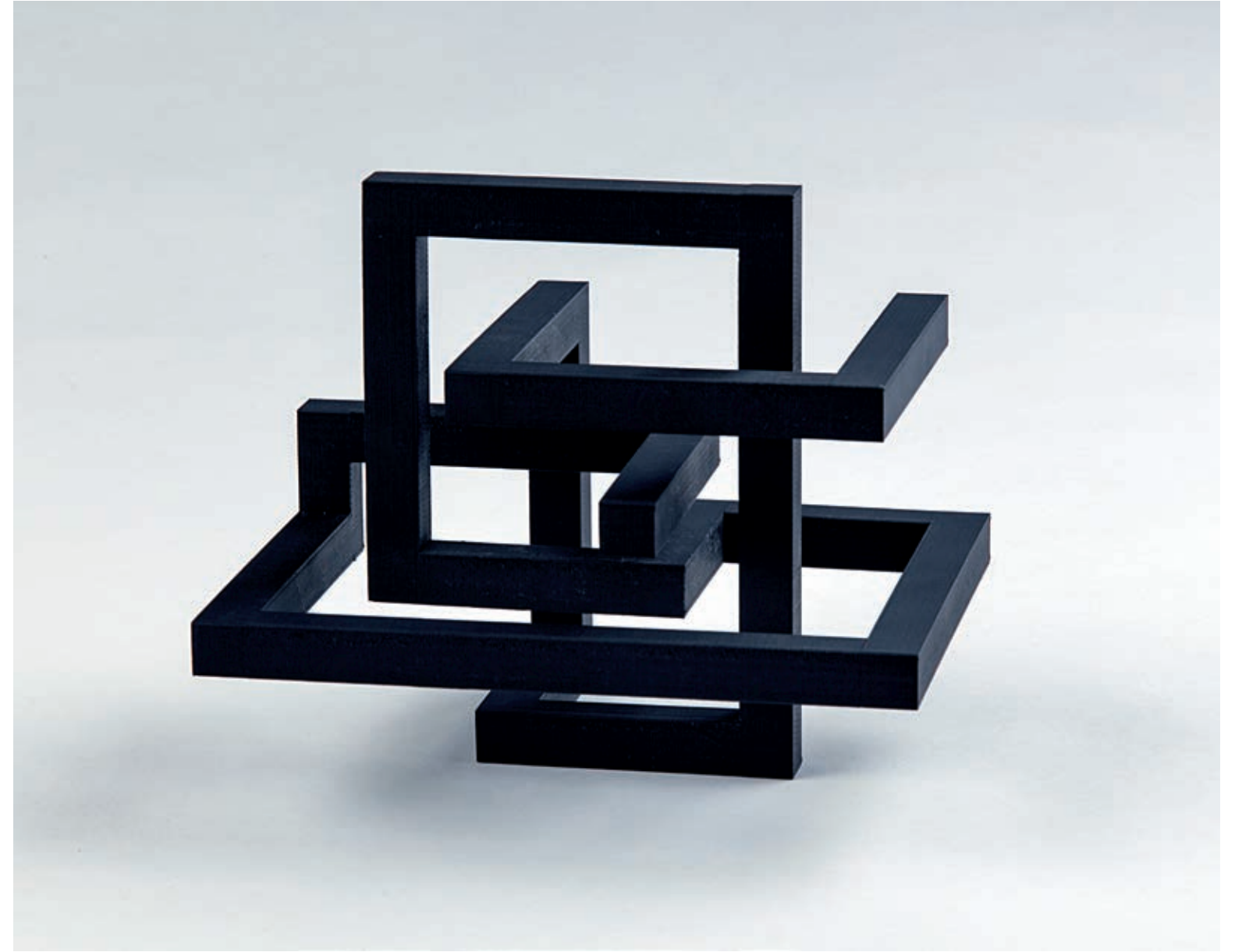
One Line

Cameron Ritchie

2015
3D print, ABS plastic
17 x 14 x 14 cm

2015
3D tisk, ABS plast
17 x 14 x 14 cm

New York



My Ugly Foot

Erica Spinozzi

2015
3D print, ABS plastic
25 x 14 x 13 cm

2015
3D tisk, ABS plast
25 x 14 x 13 cm

New York



Directors of Acquisition

Devin Tamiazzo

2015
3D print, ABS plastic
20 x 13 x 12 cm

2015
3D tisk, ABS plast
20 x 13 x 12 cm

New York

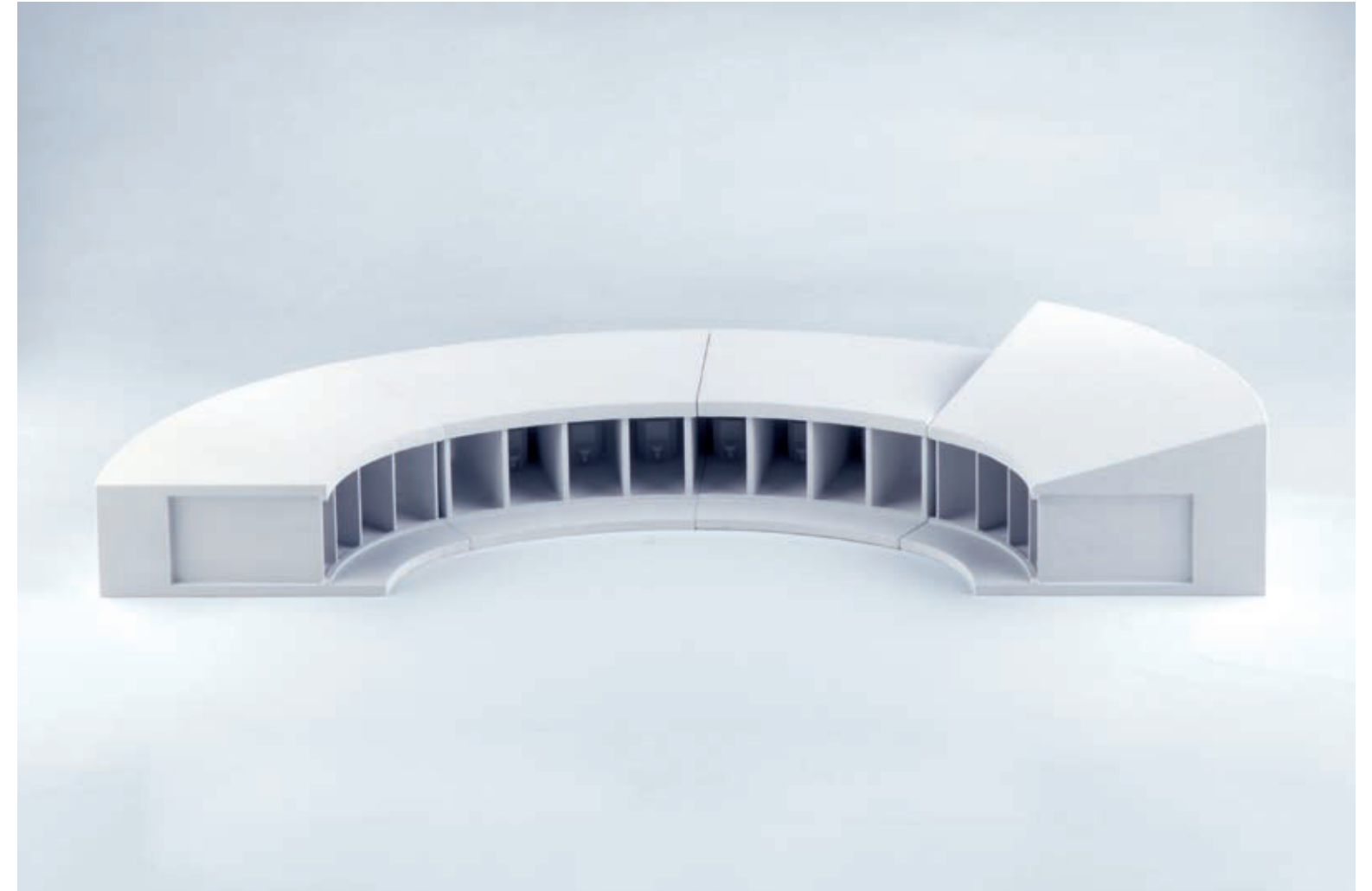


Ring

Li Yao

2015
3D print, plaster composite
54 x 13 x 38 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
54 x 13 x 38 cm



New York

A Coin Toad

Xinhai Zhao

2015
3D print, ABS plastic
22 x 14 x 13 cm

2015
3D tisk, ABS plast
22 x 14 x 13 cm

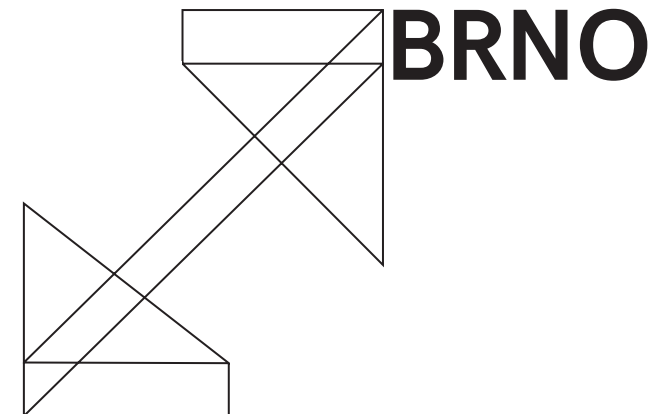
New York





FaVU VUT

Czech Republic



BRNO

Vedoucí projektu
Project supervisors

Michal Gabriel
Tomáš Medek
Dušan Váňa

Vystavující umělci
Exhibiting artists

Ladislav Ducháček
Jiří Kamenskich
Eva Lukešová
Nikola Mojsl
Tomáš Pavlacký
Markéta Schiffnederová
Jana Schlosserová
Helena Tůmová
Marie Videmanová
Ilona Župková

Digitální sochařství je cesta k novým tématům a formám. Zpřístupňuje svět tvarů v jejich přesnosti a rozmanitosti a dává prostor pro rychlé zhmotnění těch nejsložitějších tvarových kreací. Pomíjí krásu a sílu materiálů a nechává umělci k rozvíjení kreativity jen čistý tvar. Mění se i logika ustálených sochařských postupů. Plastiky mohou vznikat bez závislosti na fyzikálních zákonech a možnostech materiálů; volba materiálu přichází třeba až v poslední fázi práce, kdy je socha tvarově již zcela dokončená. Velká socha může vzniknout proto, aby definitivní realizace měla velikost skici. Definitivně tvarově i rozměrově dokončená socha může měnit své rozměry, být zrcadlově převrácena i všemožně jinak objemově i povrchově upravována. Díky 3D skenování je možné, aby vlastní sochařská práce začínala u realisticky přesného modelu. Nástrojem

k opracování digitální sochy se stává úprava jejího zápisu. Otevírá se obrovský prostor neprozkoumaného světa tvarů. Díky 3D technologiím do něj můžeme nejen vstupovat, ale také z něj vynášet a realizovat vize a představy, které v tomto světě oproštěném od hmoty a materiálů vznikly. Nedokáží odhadnout, kde a jak tento proces skončí, ale jsem rád, že začal.

Michal Gabriel
FaVU VUT v Brně

Digital sculpting represents the way to new topics and forms. It provides access to a world of shapes in their accuracy and diversity, and gives room for rapid materialization of the most complex shaped creations. It ignores the beauty and strength of materials and leaves artists with just pure form to develop with their creativity. The logics of traditional sculptural practices have started to change as well. Sculptures can now be formed without depending on physical laws and possibilities of materials; the choice of material may even come up during the last phase of work, when the shape of a sculpture has been completely finished. Large sculptures are created and completed from a mere sketch. The sculpture is may be completed as far as its size and shape is concerned, but it can still change its appearance to be mirror-reflected

or one of many other ways its volume and surface can be treated. Thanks to 3D scanning, a sculptor's work can start with a realistically accurate model. The tool for processing digital sculptures lies within the modification of its data files. This opens a huge area of an unexplored world of shapes. Thanks to 3D technologies, we can not only enter this world, but also realize our visions and ideas that emerged in it, freed from matter and materials. I cannot foresee where and how this process ends, but I am glad it has started.

Michal Gabriel
FFA BUT

Stavba
Construction

Ladislav Ducháček

2015
3D print, plaster composite
25 x 48 x 25 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
25 x 48 x 25 cm

Brno



Řez zátíším
Cut of Still Life

Jiří Kamenskich

2015
3D print, plaster composite
20 x 8 x 12 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
20 x 8 x 12 cm



Brno

Brokolice
Broccoli

Eva Lukešová

2015
3D print, ABS plastic
18 x 19 x 20 cm

2015
3D tisk, ABS plast
18 x 19 x 20 cm



Brno

Duch lesa
Spirit of Forest

Nikola Mojsl

2015
3D print, plaster composite
25 x 25 x 20 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
25 x 25 x 20 cm

Brno

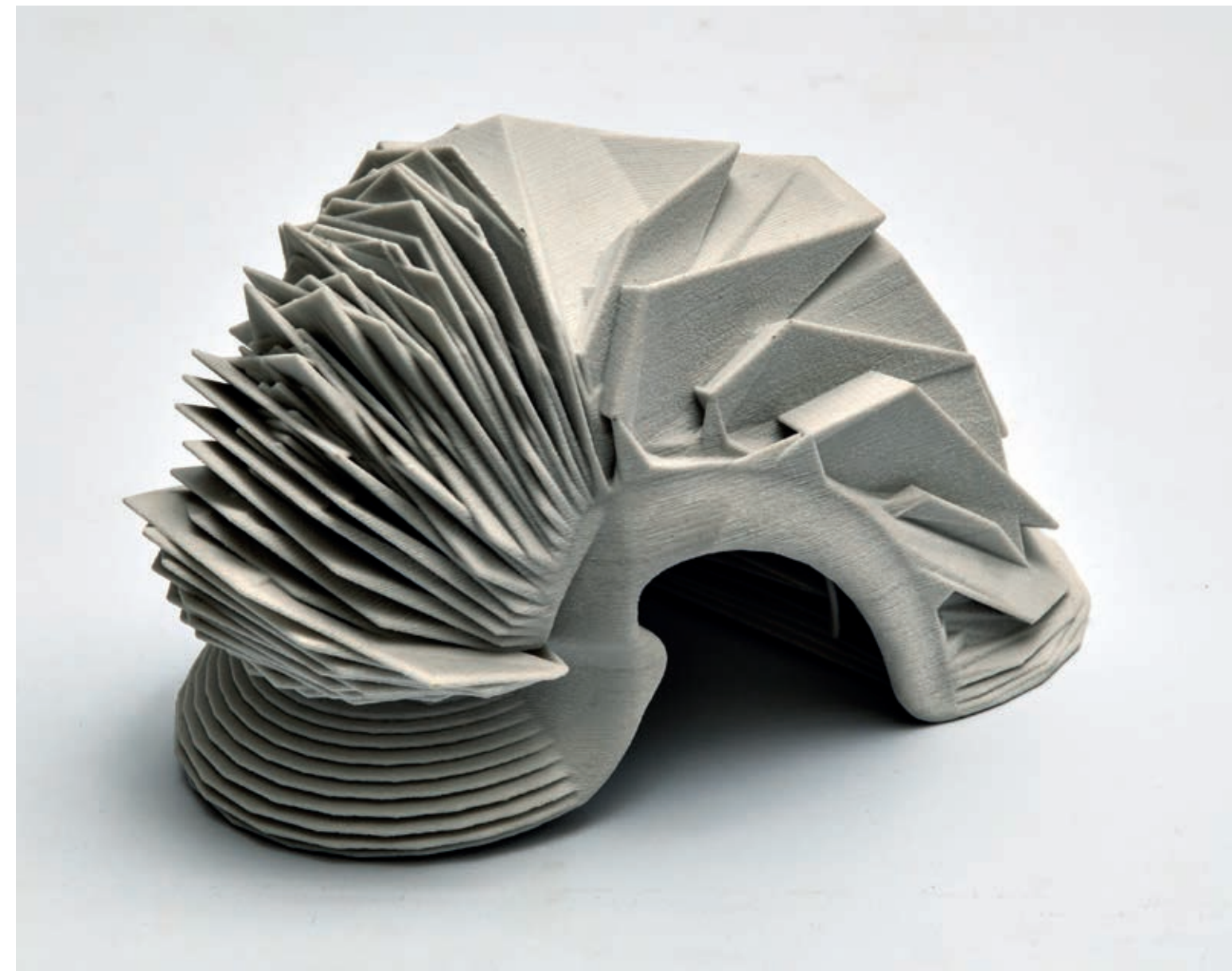


Intuice, pravidlo, řád
Intuition, Rule, Code

Tomáš Pavlacký

2015
3D print, plaster composite
25 x 15 x 13 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
25 x 15 x 13 cm



Brno

Muchláž – Králík
Crumpled Rabbit

Markéta Schiffnederová

2015
3D print, plaster composite
25 x 15 x 20 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
25 x 15 x 20 cm

Brno



Sádra
Plaster

Jana Schlosserová

2015
3D print, plaster composite
25 x 9 x 20 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
25 x 9 x 20 cm



Brno

Žvýkačka
Chewing Gum

Helena Tůmová

2015
3D print, ABS plastic
17 x 21 x 20 cm

2015
3D tisk, ABS plast
17 x 21 x 20 cm

Brno

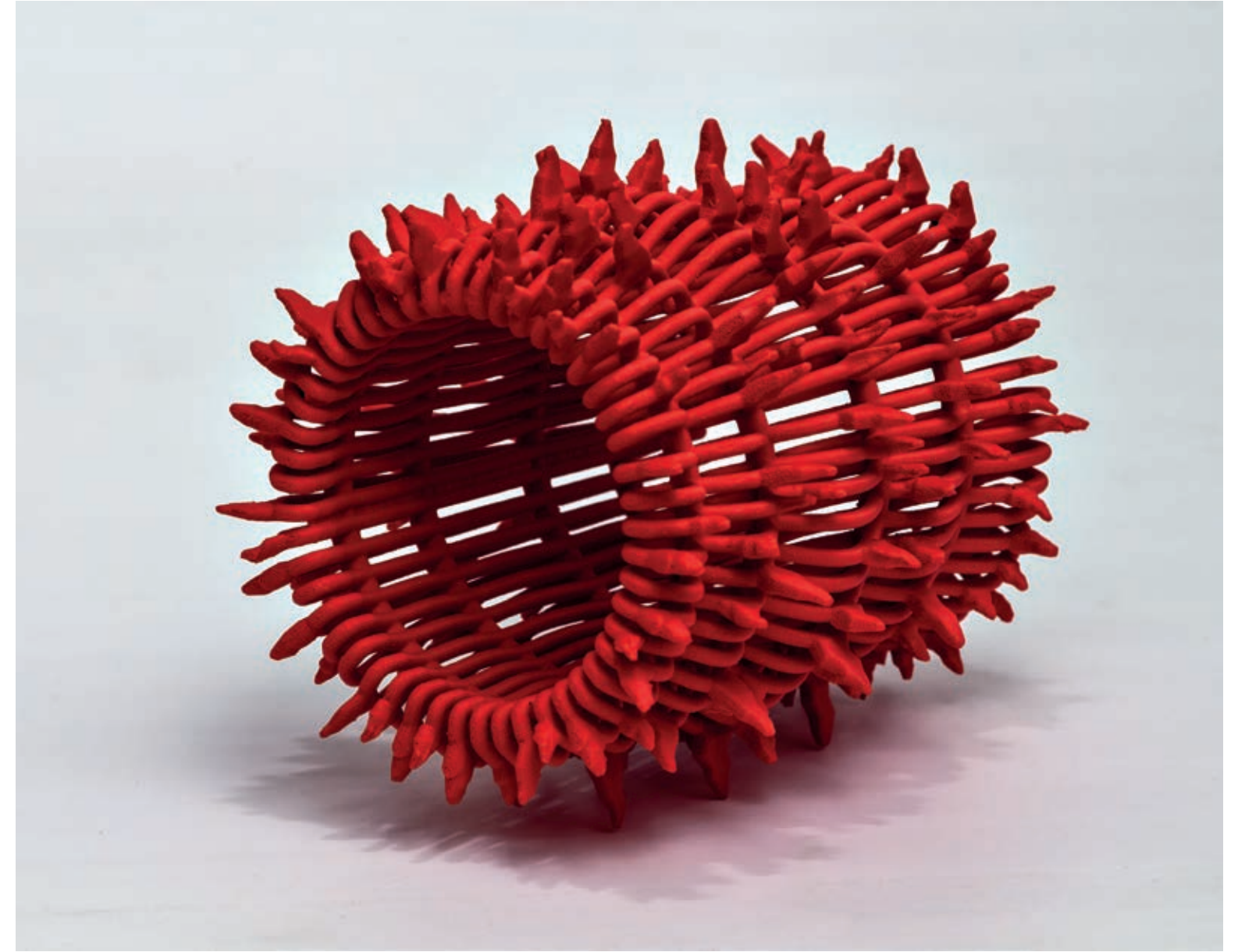


Náramek
Bracelet

Marie Videmanová

2015
3D print, ABS plastic
21 x 20 x 20 cm

2015
3D tisk, ABS plast
21 x 20 x 20 cm



Brno

Sbaleno
Packed

Ilona Župková

2015
3D print, plaster composite
11 x 11 x 12 cm

2015
3D tisk, sádrový kompozit
11 x 11 x 12 cm

Brno



3D Studio

AS1 FaVU VUT v Brně



CRASH TEST 5: TRANSMISE

Název *CRASHTEST* vyplývá z podstaty projektu: je metaforou zátěžové zkoušky studujících umělců a kurátorů, kteří se prvně setkávají při tvorbě výstavy.

CRASHTEST je multilaterálním projektem Katolické teologické fakulty UK v Praze, který zvyšuje odborné a praktické kompetence všech participujících stran. Svou podstatou spojuje jednotlivce a celé instituce, které spolupracují na realizaci společného díla. Proto má široký dopad na všechny, kdo se do něj zapojí. Především studenti rozvíjejí své odborné dovednosti (uměleckou kritiku, redakční práce, psaní odborného textu, instalace expozice aj.), dále manažerské a komunikační schopnosti. Jedná se o klíčové kompetence, které v budoucnu ovlivní jejich pracovní perspektivy. Rovněž kontakt a kooperace mezi univerzitními institucemi, pro které vytváří *CRASHTEST* prostor, je zásadní pro budoucí konkurenceschopnost jejich absolventů v lokálním i globálním měřítku. Projekt *Transmise* se v roce 2015 zaměřil na technologii 3D tisku. Na výstavě byla zastoupena sochařská díla studentů, absolventů a vyučujících Ateliéru sochařství 1 FaVU VUT v Brně. Zvláštními hosty byli studenti School of Visual Arts z New Yorku.

kurátor projektu: Milan Pech

VYSTAVUJÍCÍ UMĚLCI

FaVU VUT v Brně: Petra Bojanová, Ladislav Ducháček, Michal Gabriel, Monika Horčicová, Jiří Kamenských, Adam Krhánek, Petr Křivák, Eva Lukešová, Tomáš Medek, Nikola Mojsl, Tomáš Pavlacký, Helena Tůmová, Jana Schlosserová, Markéta Schiffnederová, Hana Svobodová, Jan Šebánek, Dušan Váňa, Marie Videmanová, Ilona Župková

SVA: Vincent CY Chen, Wenye Fang, Monica Lai, Vilis Lipins, Cameron Ritchie, Erica Spinozzi, Devin Tamiasso, Li Yao, Xinhai Zhao





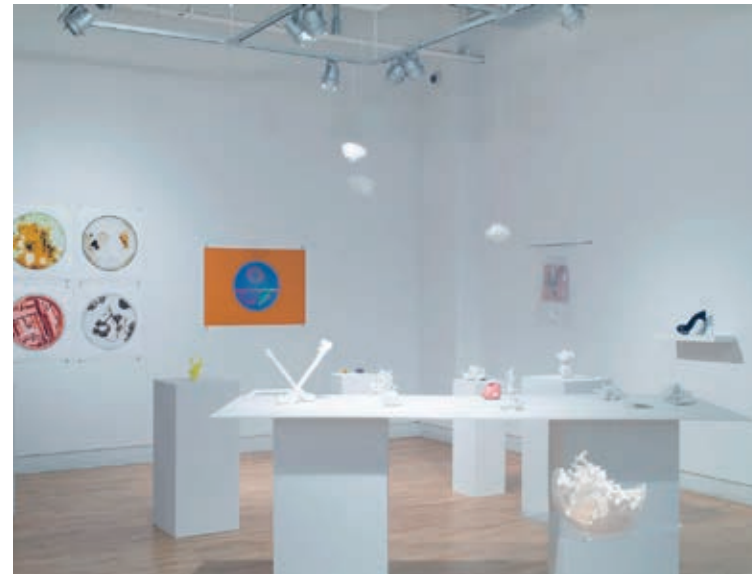
AUTOPOTRÉT, Národní divadlo Brno:
Reduta, Brno
2015

Studie autoportrétu je od roku 2004 tradičním úkolem studentů 1. ročníku Ateliéru sochařství 1 na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně. Každá busta je vždy modelována klasicky z hlíny za pomoci soustavy zrcadel a množství fotoreferencí. Hotové busty v životní velikosti jsou následně odlity ze sádry. Studenti je dále digitalizují v rámci výuky předmětu 3D skenování. Zmenšené busty prezentované na výstavě byly vytvořeny metodou 3D tisku ze sádrového kompozitu. Galerie ateliérových autoportrétů zde byla jako celek vystavena vůbec poprvé.



DIGITAL EXCHANGE, Galerie TIC:
Galerie U Dobrého pastýře, Brno
2014

Výstava *Digital Exchange* představila výsledky tvůrčí spolupráce studentů Ateliéru sochařství 1 Fakulty výtvarných umění VUT v Brně a newyorské School of Visual Arts, která byla založena na vzájemné výměně datových souborů a následném 3D tisku drobných sochařských realizací. Brněnská výstava byla reprízou projektu *Everything Digital*, jehož prezentace proběhla v roce 2014 ve Flatiron Gallery v New Yorku.



INNOVATION IN ART, sídlo firmy Deloitte
Česká republika, Praha
2013

Cílem ojedinělého projektu, který proběhl v roce 2013, byla podpora inovace a umění ve spojení s mladými talenty. Studenti Ateliéru sochařství 1 FaVU VUT v Brně dostali za úkol tvůrčím způsobem uchopit hodnoty společné pro svět byznysu a umění. Výsledkem se stala tematická série plastik vyhotovených za pomoci digitálních technologií: optické digitalizace a 3D tisku.



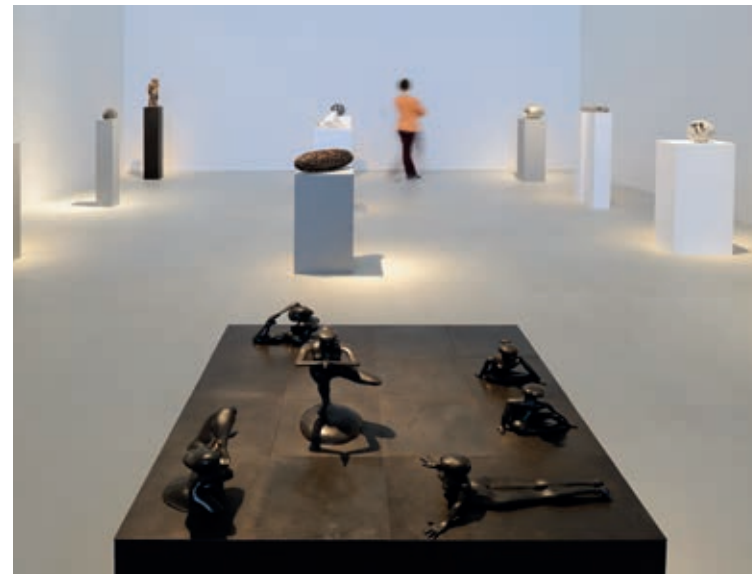
EVERYTHING DIGITAL, SVA Flatiron Gallery, New York
2014
kurátorka: Suzanne Anker

V New Yorku ve výstavních prostorech SVA Flatiron Gallery proběhla výstava zaměřená na 3D technologie, které se svými díly účastnili i studenti Ateliéru sochařství 1 Michala Gabriela. Jednalo se o vůbec první výstavu, která proběhla ve spolupráci FaVU VUT v Brně a School of Visual Arts.



**DIGITÁLNÍ SOCHY, brno-gallery.cz, Brno
2012**

Po pražské premiéře v Centru současného umění DOX byla v polovině února 2012 zahájena výstava *Digitální sochy*. Jednalo se o sochařskou přehlídku věnovanou výsledkům společného projektu studentů a pedagogů FaVU VUT v Brně, AVU v Praze a FUD UJEP v Ústí nad Labem. Výstava byla výsledkem projektu Digitální technologie v sochařské a prostorové tvorbě a reagovala na nejnovější rozvoj forem a metod umělecké tvorby. Všechny vystavené práce byly vytvořeny v 3D studiu na FaVU. Na výstavu byly zařazeny také práce pedagogů Ateliéru sochařství 1 Michala Gabriela a Tomáše Medka, které ilustrovaly materiálové možnosti 3D technologií při realizaci klasických soch.



**DIGITÁLNÍ SOCHY, Centrum současného umění DOX,
Praha
2011**

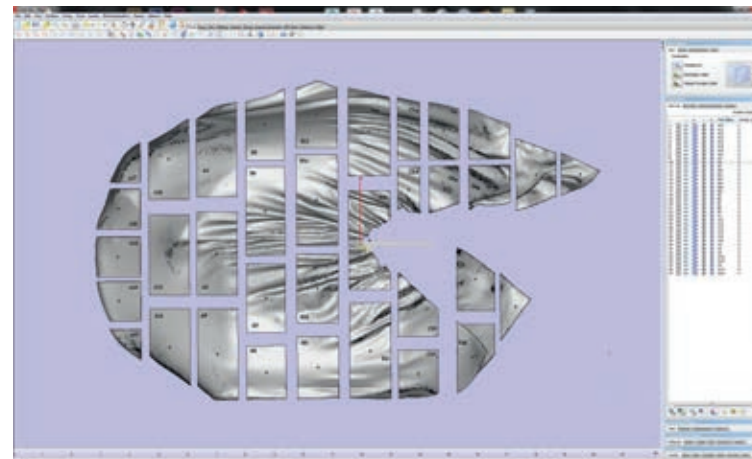
Výstava *Digitální sochy* představila aktuální trend progresivního digitálního sochařství, které využívá nejnovější prostředky prostorové tvorby a přesného projektování objektů. Na výstavě byl předveden výběr prací studentů ateliérů sochařství a prostorové tvorby FaVU VUT v Brně, AVU v Praze a FUD UJEP v Ústí nad Labem.



1



2



3



4



5



6



7

Nikola Mojsl: VIRTUÁLNÍ DRAPÉRIE – SLŮNĚ

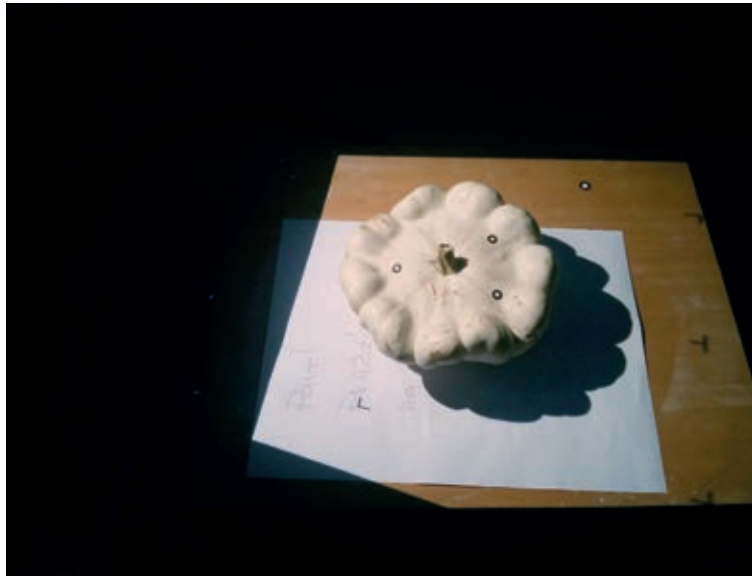
2015

PLA plast

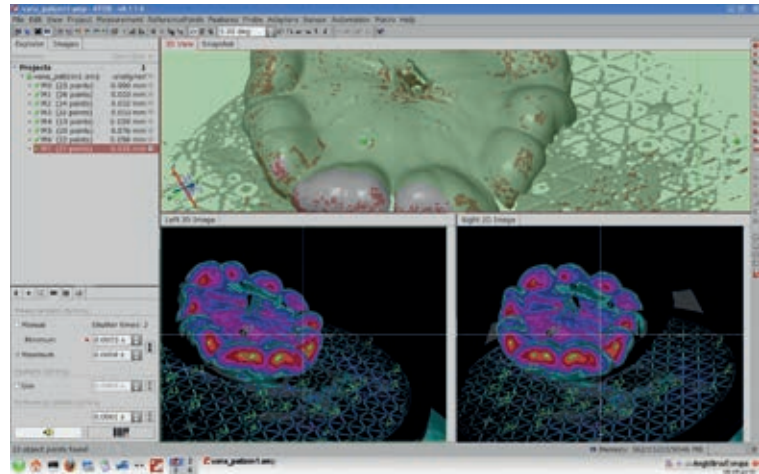
100 x 144 x 49 cm

- ¹ 3D socha – render I
- ² 3D socha – render II
- ³ Socha 1:1 připravena pro tisk, rozdělena na 58 dílů
- ⁴ Tisk jednotlivých dílů, síla stěny 3,5 mm
- ⁵ Retušování dílů
- ⁶ Skládání sochy metodou svaření plastů a tmelení z vnitřní a vnější strany současně
- ⁷ Dokončená socha samonosného skeletového typu o síle stěny 3,5 mm

3D tisk dílů: Martin Králík
sponzor: PV Plasty Mladec



1



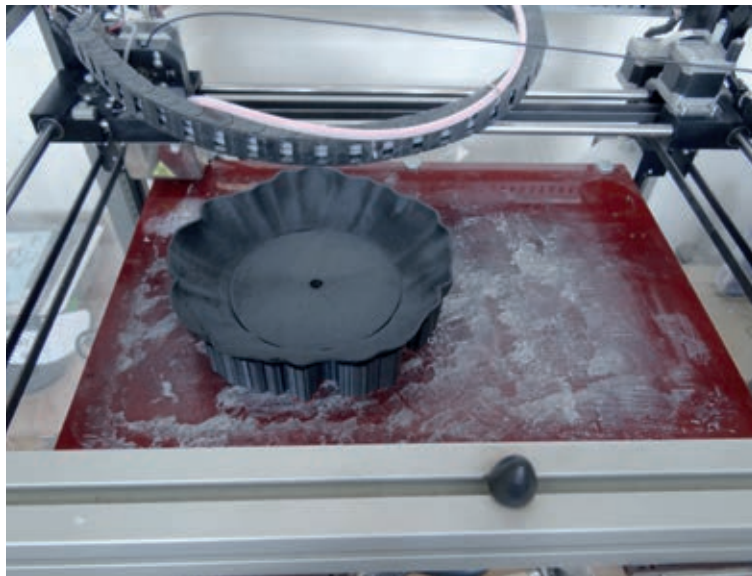
2



3



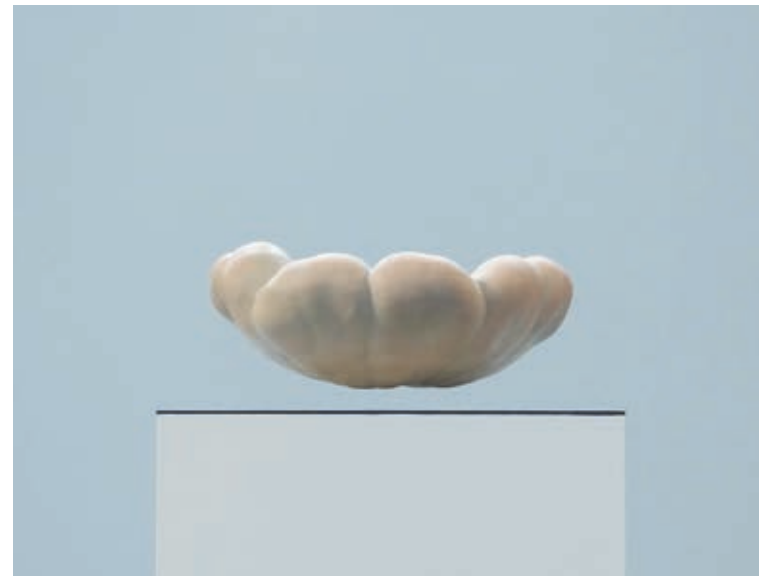
4



5



6



7

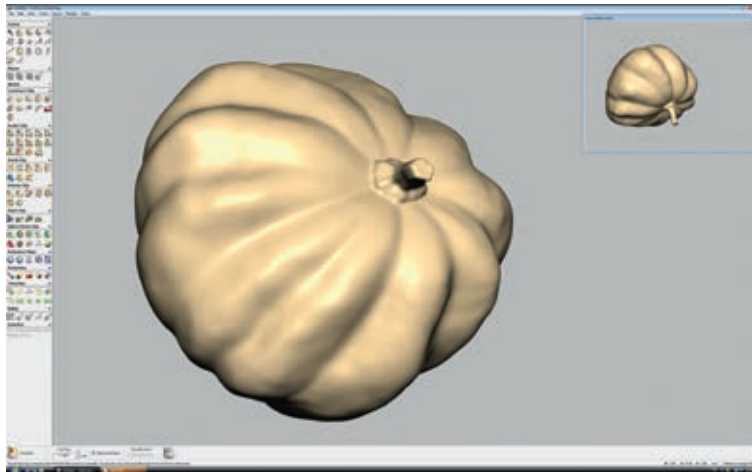
Dušan Váňa: PATIZON

2015

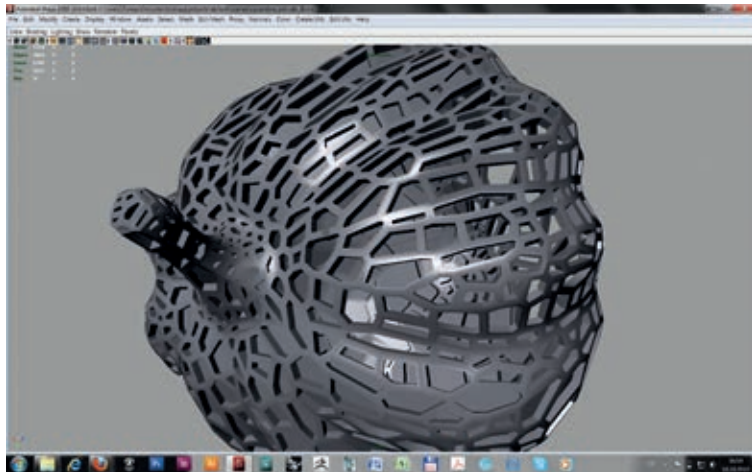
silikon, ABS plast, neodymové magnety, elektronika,
olověná závaží

8 x 21 x 21 cm

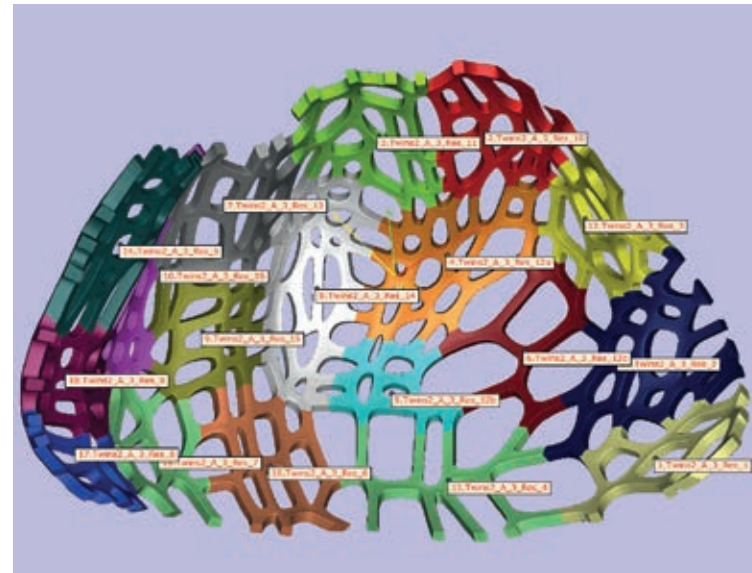
- ¹ 3D skenování skutečného patizonu
- ² 3D model vyhotovený v programu GOM Inspect
- ³ Tvarově upravený model vytištěný ze sádrového kompozitu
- ⁴ Výroba lukoprenové formy – dělicí rovina
- ⁵ Tisk části vnitřního skeletu z ABS plastu
- ⁶ Formy a vnitřní skelet přichystané k odlévání ze silikonu
- ⁷ Hotový „levitující“ Patizon



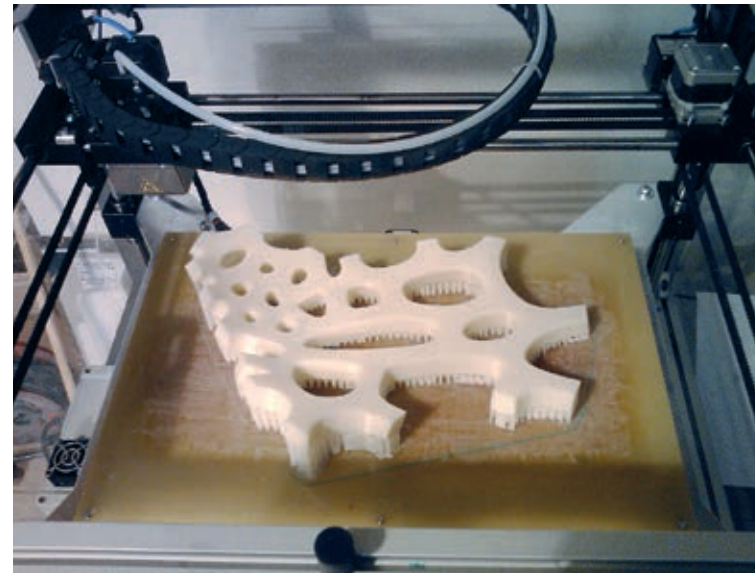
1



2



3



4



5



6



7

Tomáš Medek: TWINS

2014

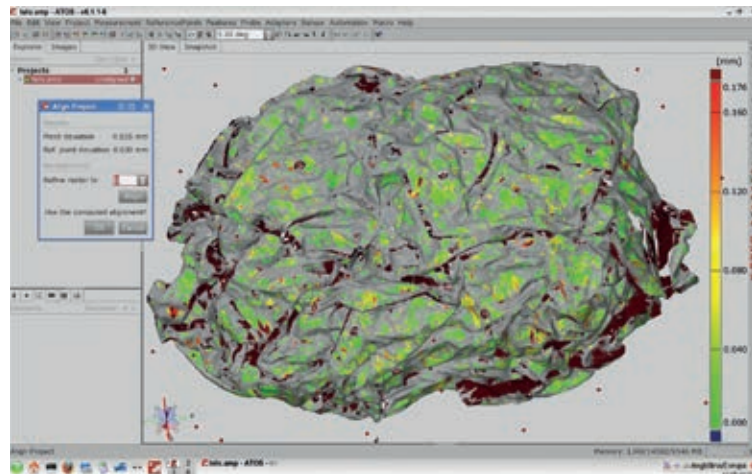
ABS plast

120 x 220 x 125 cm

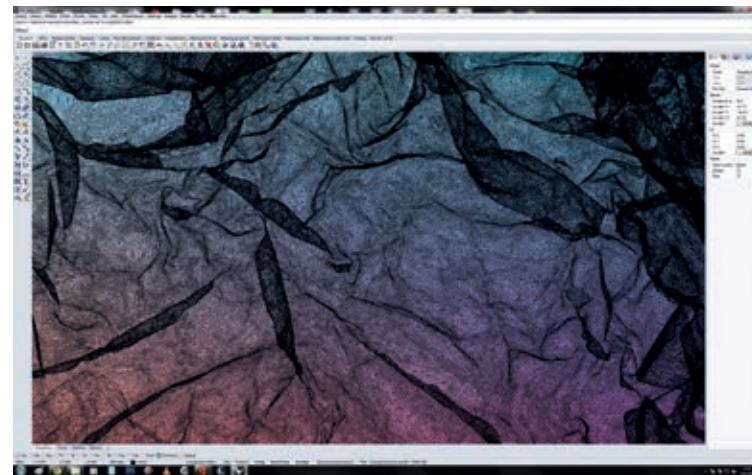
- ¹ Pomocí 3D skeneru byla naskenována tykev, která byla deformací v 3D programu upravena do potřebného tvaru.
- ² Následovalo modelování organické struktury na povrchu objektu.
- ³ V rámci technologické části došlo ve virtuálním prostředí ke zvětšení objektu do reálného měřítka a rozřezání na jednotlivé tisknutelné díly.
- ⁴ Tisk jednotlivých dílů trval jeden rok.
- ⁵ Na výslednou realizaci bylo použito 360 dílů.
- ⁶ Objekt se slepoval postupně po jednotlivých segmentech až do výsledného tvaru. Nakonec následovala poslední fáze tzv. postprocessing – broušení, tmelení a stříkání.
- ⁷ Výsledná socha



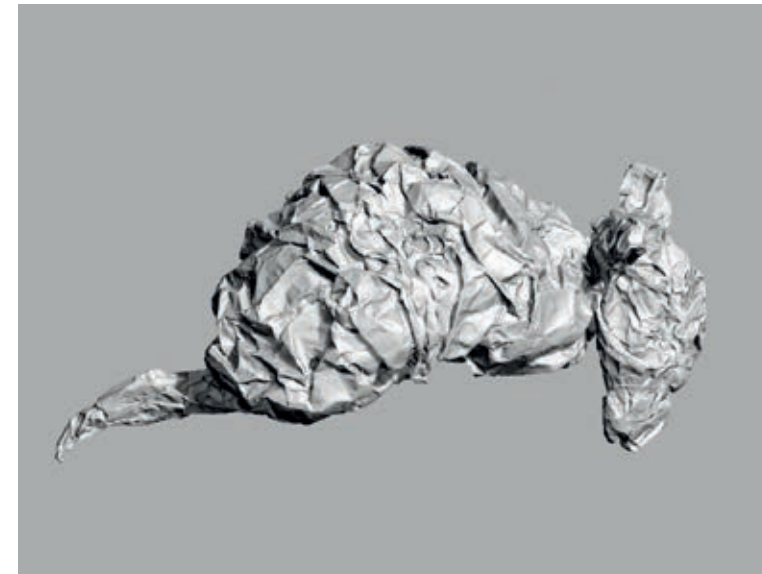
1



2



3



4



5



6



7

Markéta Schiffnederová: MUCHLÁŽ - PÁSOVEC

2015

3D tisk, sádrový kompozit

21 x 30 x 18 cm

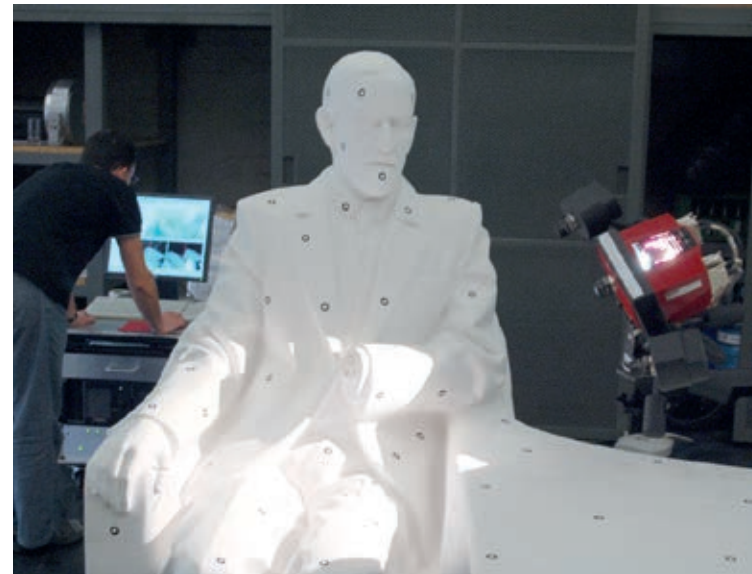
- ¹ Skenování zmuchlaného papíru pomocí 3D skeneru
- ² Úprava skenu ve virtuálním prostoru do výsledného tvaru zvířete
- ³ Polygonová síť - detail připravované figury pásovce
- ⁴ Render modelu v počítači
- ⁵ Proces tisku v práškové tiskárně ZPrinter 450
- ⁶ Zpevňování vytištěného modelu epoxidovou pryskyřicí (následuje vytmelení objektu a jeho barevná úprava)
- ⁷ Výsledný objekt



1



2



3



4



5



6



7

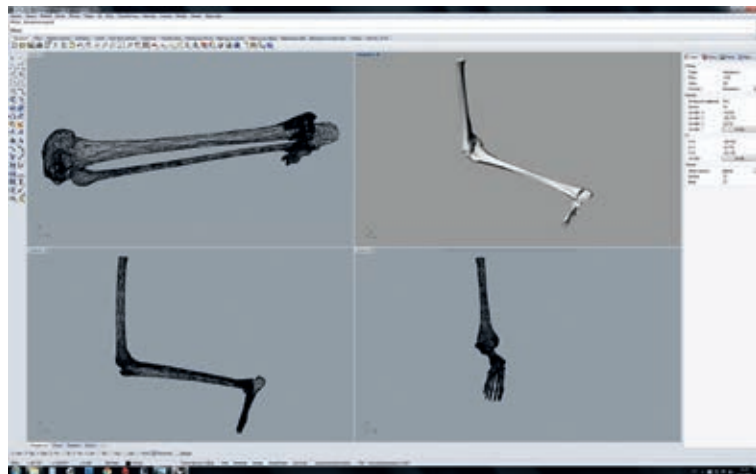
Michal Gabriel: SIGMUND FREUD

2006

polyesterový sklolaminát, bronz

155 x 299 x 187 cm

- ¹ Rozpracovaný model sochy v měřítku 1:10
- ² Hliněný model Sigmunda Freuda v měřítku 1:1
- ³ Skenování odlité laminátové sochy pomocí 3D skeneru
- ⁴ Stranové převrácení a volba měřítka jednotlivých částí sochy v počítačovém programu
- ⁵ Tisk jednotlivých částí sochy
- ⁶ Socha Sigmunda Freuda provedená v bílém laminátu
- ⁷ Bronzový odlitek umístěný v krajině



1



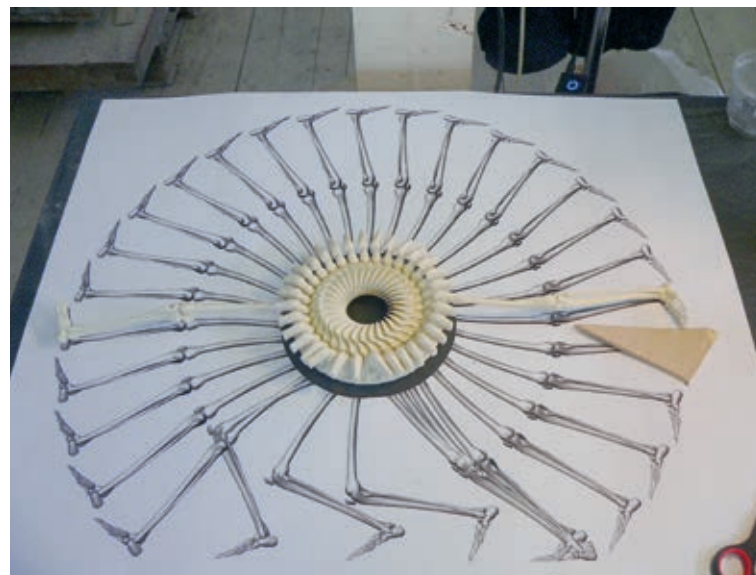
2



3



4



5



6



7

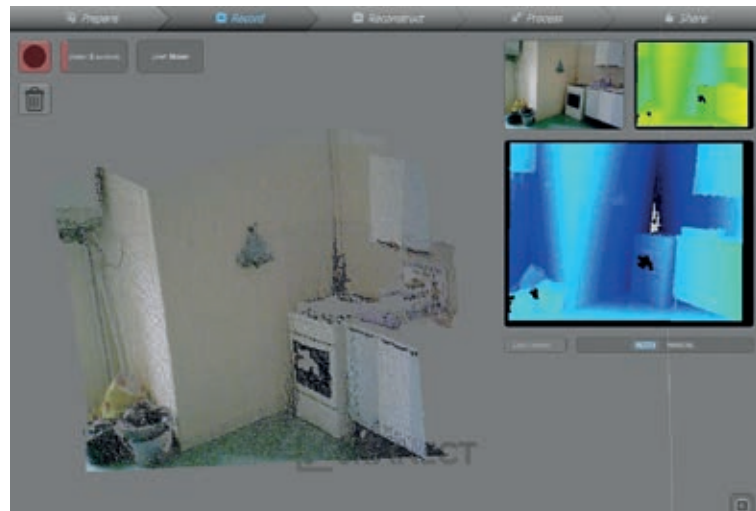
Monika Horčicová: KOLO ŽIVOTA

2012

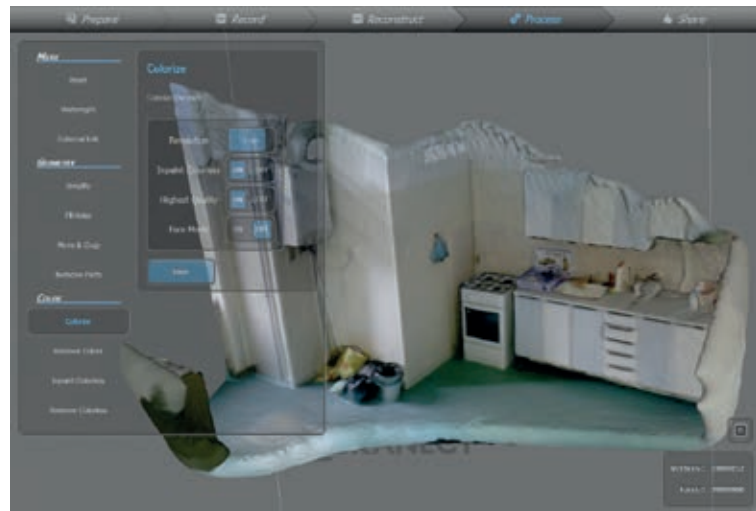
polyuretanová pryskyřice

55 x 59 x 15 cm

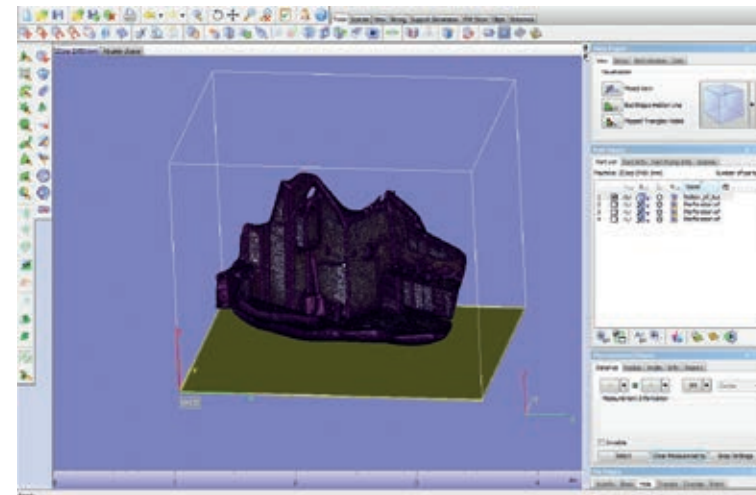
- ¹ Výroba modelu v 3D softwaru Rhinoceros 4.0
- ² Silikonové formy: vlevo ukázka první části, vpravo výsledek
- ³ Silikonová forma: dělicí rovina včetně připravených budoucích vzduchových průduchů
- ⁴ Odlitky z polyuretanové pryskyřice (bílé) a 3D tiskové modely (šedé)
- ⁵ Kompletování objektu
- ⁶ Závěrečná politura
- ⁷ Výsledný objekt



1



2



3



4



5



6



7

Petr Křivák: SÉRIE MÍSTNOSTÍ

2015

3D tisk, sádrový kompozit

- 1 Skenování místnosti pomocí 3D skeneru
- 2 Úprava modelu v 3D programu
- 3 Příprava tisku v 3D programu
- 4 Kuchyň, 23 x 17 x 16 cm
- 5 Autoportrét, 25 x 20 x 20 cm
- 6 Chodba, 25 x 20 x 23 cm
- 7 Tepich, 20 x 16 x 4 cm

Koncepce katalogu / Concept of the book

Markéta Schiffnederová, Nikola Mojsl,
Jana Kořínková, Michal Gabriel,
Tomáš Medek, Dušan Váňa

Překlad / Translation

Jana Kořínková

Autoři textů / Texts

Michael Falk, Jana Kořínková,
Michal Gabriel, Dušan Váňa

Grafický design / Graphic design

Anna Hrabalová, Nikola Mojsl,
Markéta Schiffnederová

Fotografie / Photography

Jan Vermouzek, Ondřej Polák

Vydavatel / Publisher

Vysoké učení technické v Brně

Náklad / Circulation

350 ks / 350 units

Vydání první / First issue

Brno 2015

Tiskárna / Printer

Tiskárna Didot, spol. s.r.o.

ISBN: 978-80-214-5300-5

Projekt byl realizován za podpory společností / With the support of:



Projekt *Crash Test 5: Transmise* podpořila Katolická teologická fakulta UK v Praze, Fakulta výtvarných umění VUT v Brně, Státní fond kultury ECS Praha s.r.o.

Základní partneři: 1. Art Consulting Brno - Praha, MUDr. Martin Jan Stránský a rodina Stránských.

Mediální partneři: A2, Art+Antiques, ArtMap, Ateliér, Český rozhlas 3 - Vltava, Přítomnost, Qool, Art for Good.

Celoroční výstavní program Topičova salonu a klubu podpořily: Ministerstvo kultury ČR a Magistrát hl. m. Prahy