

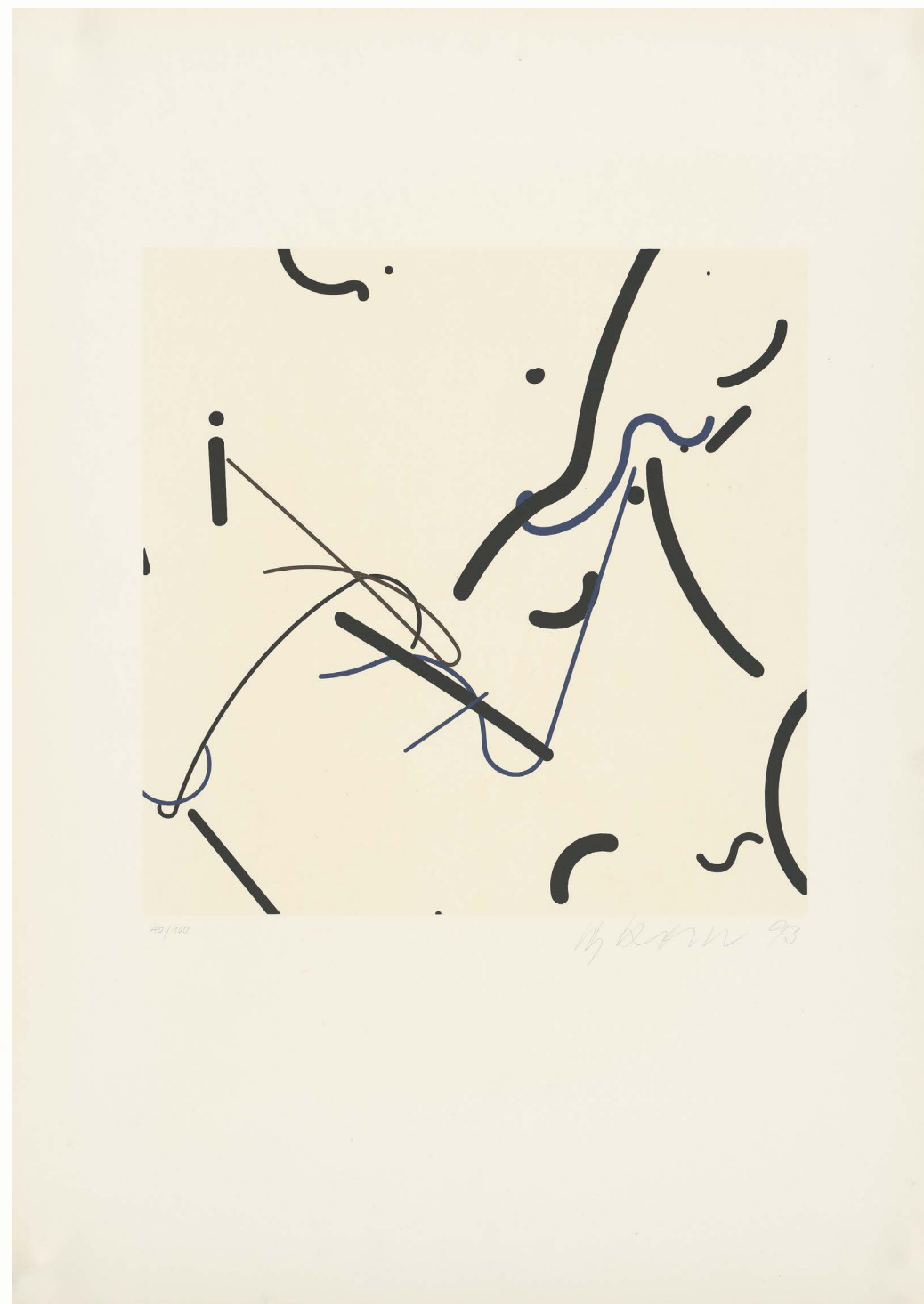
V ZAJETÍ NÁHODY

Zdeněk Sýkora (3. 2. 1920 – 12. 7. 2011)
český malíř a grafik



Zdeněk Sýkora studoval na Českém vysokém učení technickém a na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy v Praze. Malbě se věnoval od 40. let 20. století. Jeho raná tvorba byla ovlivněná impresionismem, fauvismem, kubismem a také surrealismem. Od uvolněných krajinomaleb přešel ke geometrické formě a v 60. letech začal malovat černobílé strukturální obrazy, které byly tvořeny prvky vloženými do rastru. Jako jeden z prvních autorů na světě využíval ke své tvorbě počítač. Počátkem 70. let vytvářel tzv. liniové obrazy, které byly založeny na principu náhody. Délka, tloušťka, barva a křížení linií byly určovány náhodnými čísly, které vygeneroval počítač. Po tomto tvůrčím období se částečně navrátil ke krajinomalbě. V polovině 80. let rozvíjel téma linií v cyklu abstraktních obrazů nazvaném Skvrny. Sýkora ve své tvorbě zkoumal systematickosti a náhodu. Nechal se inspirovat vědeckým zkoumáním, zejména teorií chaosu. Kromě malby se věnoval také grafice a je autorem několika realizací v architektuře.

INSPIRUJ SE TVORBOU ZDEŇKA SÝKORY A PROSTŘEDNICTVÍM NÁHODY VYTVOŘ ABSTRAKTNÍ OBRAZ Z LINIÍ.



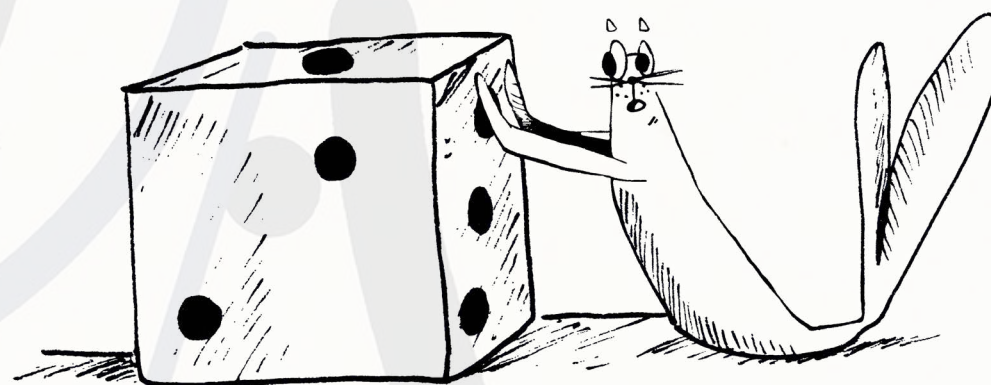
Zdeněk Sýkora / 27 linií (z cyklu Česká grafika I.), 1993, GVUO

BUDEŠ POTŘEBOVAT:

- bílý papír (A1, nebo větší)
- tlustý a tenký černý fix
- hrací kostku

JAK NA TO:

Rozprostři papír na zem, usad se k němu a hod na něj hrací kostku. V místě, kam dopadne, nakresli počet linek, který odpovídá číslu na kostce (mohou být krátké, dlouhé, tlusté, tenké, rovné, vlnité, zahnuté...). Tímto způsobem pokračuj, dokud se ti tvá kompozice z linek nebude zdát hotová.



TIP!

Tuto metodu můžeš využít i ke hře s různými tvary, či barvami, které si předem přiřadíš k jednotlivým číslům. Tím jak budou přibývat, mohou se mezi sebou i protínat.