

TISKOVÁ ZPRÁVA

28. června 2016

Už víme, jak Jošt Lucemburský skutečně vypadal

Laserové scanování odlitku lebky, počítačové modelování obličejových tkání a dokonce 3D tisk – nejmodernější digitální metody teď umožnily vytvoření věrohodné podoby Jošta Lucemburského. Právě on se tím stává první osobností z českých dějin, která má virtuální model své podoby. Nic z toho by nebylo možné bez práce odborníků z různých pracovišť na Masarykově univerzitě (MU), v Muzeu města Brna a v Moravském zemském muzeu. Podoba moravského markraběte Jošta, který se v závěru života stal také římským králem, byla známa pouze přibližně, na rozdíl od jiných příslušníků lucemburské dynastie. Konečně tak teď můžeme pohlédnout do tváře ctižádostivého Jošta Lucemburského.

Jak příprava virtuálního modelu probíhala? Nejprve bylo zapotřebí oprášit výzkumy Joštových kosterních zbytků z let 1998 až 2000, kdy se otevřela jeho hrobka v kostele sv. Tomáše. Výsledky archeologického výzkumu zrevidoval Petr Vachůt z Oddělení archeologie Muzea města Brna a výsledky antropologických průzkumů Zdeněk Tvrdý z Antropologického pracoviště Moravského zemského muzea. Pak nastoupil tým z Laboratoře morfologie a forenzní antropologie na Přírodovědecké fakultě MU. Petra Urbanová, Mikoláš Jurda a Ivana Šplíchalová pracovali na 3D scanování lebky a na kraniofaciální analýze, tedy na zkoumání hlavy a obličeje. Podle toho následně vytvořili virtuální 3D podobu Joštova obličeje.

Na zdárném dokončení rekonstrukce se podílela Helena Lukášová z Katedry počítačové grafiky a designu na Fakultě informatiky MU – v počítači vytvořila textury obličeje a oblečení. Vycházela přitom z poznatků Ctibora Ostrého z Oddělení historie Muzea města Brna o tom, jakou měl Jošt „image“ – tedy jak mohl mít upravené vlasy a vousy nebo jak mohlo vypadat jeho oblečení. A na závěr – 3D tisk takto vytvořeného digitálního modelu provedl Aleš Juránek z firmy MCAE Systems, s.r.o.

Představený virtuální model používá nejmodernější vědecké metody, díky kterým můžeme představit velmi přesnou podobu Joštovy tváře. Poprvé se odborníci pokusili Joštovu tvář rekonstruovat už v roce 2000. Model vznikl podle tzv. Gerasimovovy metody, kdy se na odlitek lebky nanáší měkké tkáně klasickou sochařskou technikou, nebyl proto zcela přesný. V roce 2016 jsme však mnohem dál – odborníci lebku měřili pomocí scanování laserem, čímž vytvořili její přesnou virtuální kopii. Na ni pak podle statistických antropologických dat i nových historických poznatků bod po bodu vytvořili nejen měkké tkáně a kůži, ale i vlasy, vousy a oblečení. Takto vzniklý virtuální model se navíc dá vytisknout ve 3D tiskárně. Projekt rekonstrukce Joštovy tváře spolufinancovalo Ministerstvo kultury.

Kontakt: Mgr. Martina Šmídtová, tel.: 602 584 119, smidtova@spilberk.cz