



Hodnocení vedoucího diplomové práce – teoretická/praktická část*
~~**Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická/praktická část***~~

Jméno a příjmení studenta	BcA. Ivana Zuskinová		
Studijní program	8206 T102		
Obor/ateliér	Multimedia a design – Design skla		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2015/2016
Název práce	Offline object		
Vedoucí práce	doc. MgA.Petr Stanický, M.F.A.		

Diplomovou práci *Offline object* studentky Ivany Zuskinové tvoří soubor grafických studií, monumentální instalace a video. Diplomantka ve výše uvedených pracích reflektuje svůj pobyt na ostrově Korfu prostřednictvím nových médií.

V úvodní části diplomové práce, nás Ivana seznamuje s prostředím ostrova Korfu, které zcela zásadně formovalo její koncepční vymezení v rámci tématu *Offline objekt*. Díky samotné digitální průpravě v průběhu studia, se jí podařilo osvojit techniky jako je glitch, processing a programování. To vše zapříčinilo vznik blogu *Morska panda*, který Ivaně sloužil jako virální deník z ostrova.

V další části své teoretické práce nás Ivana seznamuje s jednotlivými uměleckými výstupy, které se vzájemně prolínají s diplomovou prací a tvoří tak bohatě strukturovaný organismus. Popisuje aplikované technologie a digitální triky, které jsou v její práci zastoupeny. V textu nechybí rozbor materiálových zkoušek, které vyústily v projekt *Fabiolina túžba*, kde poprvé pracuje s latexem. Součástí celého textu teoretické části je i režerže, která velice obecně popisuje tvorbu umělců a studií, které sloužili jako inspirační zdroj k práci *Offline object*.

Praktická část diplomové práce popisuje její finální podobu. Jedná se o latexový stan, který nám může obrazně připomínat zavřený plážový deštník, nebo indiánsé tee-pee. Jak vysvětluje sama Ivana, je to v přeneseném slova smyslu její kůže, pod kterou se zaryly vzpomínky na Korfu. Díky samotné kreativní povaze Ivany nevznikl jako deníkový záznam text, ale kresby. Ty jsou téměř monochromní, strukturované a plastické. Umožnila jí t obyčejná propiska, která svou intenzitou a přítlakem tvaruje mořské vlny, písečné duny a všude přítomné palmy. Tyto studie pak Ivaně posloužili jako matrice. Ty jsou přenesené do latexu stejně tak, jako se tetovací inkoust vpíjí do naší kůže. Ano, je to právě tato křehká esence velice osobní zpovědi a prožitku a o místě, které nelze zcela přesně zprostředkovat. Prolínající se valéry mořské vody a bílé pěny, se valí přes jemné tetáže. Některé záznamy se vyvinuly do abstrahovaných kompozic, což vnímám jako velice obohacující přístup v rámci rozvoje celé práce. Stan je pak uzemněný, ztažený, přišpendlený skleněnou obručí. Jako vrchol objektu, je subtilní kovový kužel, který je v křehkém kontrastu s měkkou latexovou kůží. tato intimní zóna cele instalace, nás vybízí k interakci. K tomu, abychom do „jeskyně Lascaux“ vstoupili a nechali se unášet atmosférou ostrova.

Podprahová souvislost a propojení stanu s glitch performancí – videem, je prostřednictvím středové kompozice kruhového charakteru. Ta obsahuje glitchové pozadí moře, které se objevuje v tetážích stanu. To je následně rozpořbováno vlnami dalších barev a technologických aplikací, které moderuje Ivana. V textu nám poodhaluje pozadí cele práce, a tím je její osobní příběh. Milostný trojúhelník, který zcela nepokrytě ovlivnil některé její práce na Korfu. Hrot kurzoru se neustále přibližuje a vzdaluje od tondového formátu. Těká po černém poli tak, jak by se mohla odcizovat a vytrácet láska. Naopak pozornost neustále se rozřičujícího a zmenšujícího geometrického útvaru je orientovaná na střed. Na konkrétní místo, konkrétní osobu, která vstupuje do života Ivany. Tuto část práce chápu, jako určité osobní vyrovnání se s těžkou situací. Avšak bez intimní zpovědi Ivany, bychom toto pozadí práce těžko rozklíčovali. Glitch performance je svým způsobem tak anonymně zpracovaná, že ji lze zařadit kamkoliv.

Poslední součástí diplomové práce jsou obrazy. Jemné kůže napnuté na rámech. Ty jsou z tlustých deníků velice pečlivě vyříděny tak, aby vypověděli vše, co bylo na Korfu odžito a zaslouží si pozornost.

Na první pohled se může zdát, že se diplomová práce Ivany Zuskinové vyvíjela zcela jednoduše a rychle. Je zde, ale velice široké zastoupení různých technologických kódů a programů, které kolaborují s tradičním médiem kresby, grafiky a latexem. To považuji za velice obohacující. Práce Ivany je zcela v kontextu současného umění a přináší čerstvý vítr do ateliérové tvorby Designu skla. Polotransparentní latex stejně dobře asociuje tenké sklo, jako masivní skleněná neopracovaná obruč ponořená do sklářského písku. Vše je pouze symbolické ale srozumitelné. Tak jako je kruh základním geometrickým prvkem diplomové práce, tak se uzavírá se všemi částmi, které jsou součástí instalace.

Vše má svou logiku a smysl v obrovské vizuální bouři teoretické a praktické části diplomové práce. Ta je výsledkem dlouhodobého zkoumání něčeho, co se dá těžko popisovat a přenést na diváka. Oceňuji však snahu takovou osobní zkušenost multimediálně zpracovat.

Návrh klasifikaceA.....

V(e)31.5.1016..... dne


.....
podpis vedoucího práce