

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

Jméno a příjmení studenta	Zdeňka Fusková	
Studijní program	B8206 Výtvarná umění	
Obor/ateliér	8206R102 – Multimédia a design / ateliér Design skla	
Forma studia	Akad. rok	2017/18
	prezenční	
Název práce	Volný objekt na téma proměna	
Vedoucí práce	Doc. MgA. Petr Stanický, M.F.A.	

V tvorbě Zdeňky Fuskové se objevuje les - tedy jeden konkrétní les v okolí jejího domova - už od druhého ročníku a stejně dlouho jej ztvárňuje prostřednictvím instalací ze skla a světla, nebo lomem skla. V průběhu studia si vytvořila osobitý styl, který neustále rozvíjí. Od první instalace (Posed, 2014) uběhly už 4 roky a skoro celé vysokoškolské studium a tak není divu, že namísto další školní, byť diplomové, práce před nás Zdeňka předkládá tři sebevědomá umělecká díla.

V každém z nich je vidět zkušenost s technikou i tématem a současně i neustávající proces a prožitek. Každá nová zkušenost Zdeňku Fuskovou přivádí na další pozoruhodné cesty.

Se stejnou samozřejmostí přistoupila i k teoretické části práce, které nejde, bez toho aniž bychom byli malicherní, nic vytknout. Popisuje místa a krajinu jako vzpomínku, hledá v ní hodnoty, které nejsou na první pohled patrné, a přitom se neuchyluje k osobním pocitům. Stejný způsob používá i v praktické části. I když je pro Zdeňku její les zřejmě nejdůležitější místo na světě, nevnucuje nám ho.

Imaginace, kterou svými díly vytváří je obdivuhodná. Křehkost objektů lepených z malých dílků skla, pomíjivost stínu a odrazu, ... Myslím, že více slov u tak definitivní práce není třeba.

Doporučuji její diplomovou práci k obhajobě a navrhuji ji hodnotit známkou A.

Návrh klasifikaceA..- výborně.....

V(e) Zlíně..... dne20.5. 2018.....


.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte
