

FUTU NOW 2016

Katalóg študentských prác 2015/16

The catalogue of students works 2015/16



F U T U
R O W



A

Katedra
architektúry/
Department
of Architecture

D

Katedra
dizajnu/
Department
of Design

U

Katedra výtvarných
umení a intermedii/
Department of Visual
Arts and Intermedia

2015 / 16

Predkladaný katalóg je ďalším pokračovaním každoročného súborného prehľadu najvýraznejších prác študentov košickej Fakulty umení v konkrétnom školskom roku. Jedná sa prevažne o absolentské práce vo všetkých troch stupňoch vysokoškolského štúdia. V katalógu sa však objavujú aj semestrálne práce, ktoré napríklad zarezonovali na študentských výstavách či súťažach. Ide o prierez tvorbou dvadsiatich ateliérov troch katedier, ktoré uskutočňujú výuku v troch študijných programoch: architektúra a urbanizmus, dizajn a voľné výtvarné umenie. Z povahy tejto školskej tvorby vyplýva, že by mala byť vnímaná ako výraz spojenia empírie pedagóga a invencie študenta.

K samotnému výberu prác je potrebné poznamenať, že sa jedná o editorskú selekciu, ktorej meradlom neboli len školské hodnotenia. V plnej miere to platí o dielach študentov Katedry výtvarných umení a intermedíí, na ktoré autor týchto riadkov nazeral z pozície výtvarného teoretika a kurátora. V oveľa menšej miere to platí pre dizajnérske architektonické práce, kde o ich kvalite nerozhodujú len umelecké kritériá. Pre predstavu o akú vzorku študentskej produkcie sa jedná, možno uviesť, že v školskom roku 2015/16 na fakulte študovalo 270 študentov a v katalógu predkladáme práce 47 z nich. Študenti sú zoradení za sebou v abecednom poradí, so stručným popisom diel a katedry, resp. ateliéru v ktorom boli vytvorené. Tento rok sme katalóg obohatili aj o stručné anotácie diel. Ich autormi sú rovnako študenti a tieto krátke texty prešli len formálnou úpravou. Vznikol tak elementárny, ale zároveň ucelený a žánrovo pestrý obraz o stave súčasnej výtvarnej produkcie Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach.

This catalogue presents an overview of the most exceptional artworks produced by the students of the Košice School of the Arts in this academic year. The great majority of these works were submitted as graduate projects and theses by students at all three degree levels. The catalogue also includes term projects that resonated either at student exhibitions or in student contests and overall, provides a look at the artistic production of twenty ateliers at three departments that offer instruction in three study programs: Architecture and Urbanism, Design, and the Fine Arts. The works should thus be perceived as an articulation of the marriage of pedagogical empiricity and student inventiveness.

As regards the selection of the works, it deserves mention that it was made with editorial intent and therefore was not based primarily on academic criteria. That applies especially to the works of the students of the Department of Visual Arts and Intermedia, which the author of this editorial viewed from the perspective of an arts theorist and curator. To a lesser extent, it applies also to works of architectural design, where the quality is not decided solely on artistic merits. To get a better idea as to what sample of student work this catalogue represents, it should suffice to say that in the year 2015/16, the Faculty had 270 students. This catalogue features the works of 47 of them. The students are arranged alphabetically and each profile is accompanied by a brief description of the works and the department or atelier at which they were produced. This year we have chosen to add to the catalogue brief annotations of the works, which the students wrote themselves, and which were only formally edited. Thus emerged an elementary but rich and representative picture of the state of the current production of the Faculty of the Arts at the Technical University of Košice.

AXIS MUNDI – Mobil-stabil

konštrukcie z dreva, šrubi, špagát,
kamene, špilky, mikrotenový sáčok • timber
construction, screws, rope, stones,
microtene bag

Konštrukcie Axis Mundi sú akési prístroje pre hľadanie stredu zeme. Sú snahou o znovuvytvorenie si osobného monumentu ktorý by spojil zem s nebom pomySELNOU siločiarou a cez toto spojenie čerpá energiu. Skulptúra je zbavená formy a ponechaná iba „kostre“ – kánonu. Dielo podporuje autorskú myšlienku o troch veciach ktoré by malo umelecké dielo obsahovať – vieri, telo a myseľ.

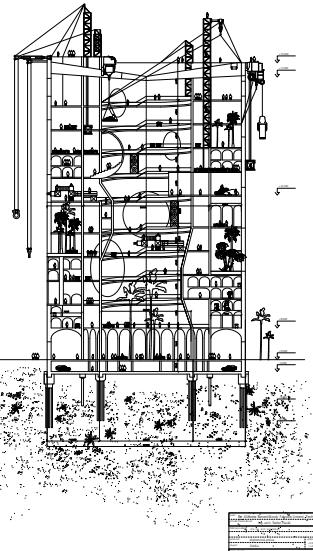
Generally, *Axis Mundi* installations are a sort of instrument for locating the centre of the earth. They symbolise the effort to create a personal monument that would connect the heavens and the earth by an imaginary line of force, and to draw energy from that connection. The sculpture is devoid of form and reduced only to the 'skeleton' – the canon. It reflects the author's adherence to the three principles that he believes constitute a work of art; namely, faith, body, and mind.



Predposledný súd – väzenie
Arizona - Penultimate court – prison
Arizona

V práci hľadám súvislosti medzi bežnými procesmi prebiehajúcimi vo väzení a všeobecným spoločenským poriadkom. Historické súvislosti voľne uvádzajú do samotného teoretického riešenia konkrétnej, ktorá bola zároveň praktickou časťou diplomovej práce. Ilustrácie sprevádzajúce celý text dopĺňajú jednotlivé témy a myšlienky – zhmoždňujú ich do antropomorfických motívov.

In my work I search for parallels between the general social order and the everyday processes guiding life in prison. Historical parallels are freely introduced into the theoretical design of the work, which was also the subject of the practical part of my dissertation. The illustrations accompanying the text complement the individual themes and thoughts and materialise them into anthropomorphic motifs.



Vnútorný priestor



Objekt Panoptika 1 je ukončený v čase 0, menia sa len jeho režidenti. Konstrukčná schéma objektu Panoptika 2 je tvorené dvoma vrstvami - pevný betónový skelet, v čase 0 (záč. prevádzky väznice) je daný a v čase ukončený, a druhá vrstva tvorí menlivú časť - je to vnútorné prostredie, živé v čase tvorené štrukturou vykladanou tvarnicami z nepálených tehál. Štruktúra sa mení podľa obyvateľmi podla vnútornej potreby väznice.

Axonometrický náhľad.

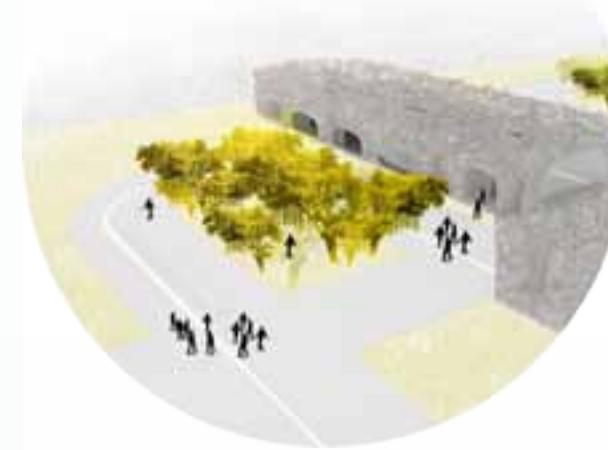
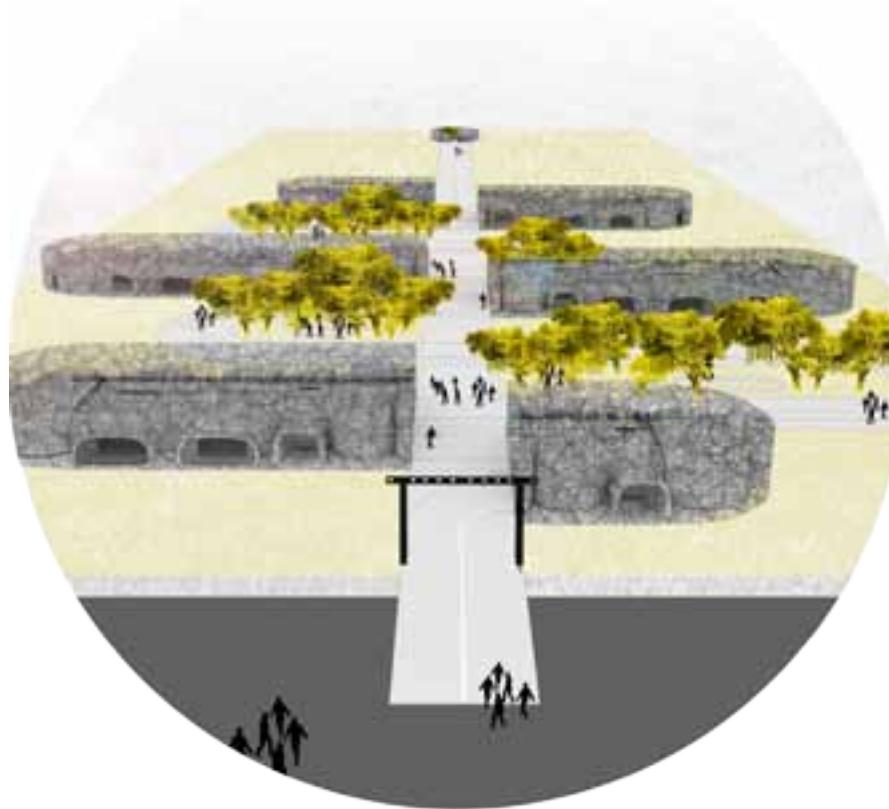


Pohľady do cely.

**Le Corbusierov komplex Capitol,
Chandigarh ▶ Le Corbusier's Capitol
Complex, Chandigarh**

Le Corbusierov komplex *Capitol* v Chandigarhe je priestor, ktorého klúčová myšlienka časti návrhu z 50. rokov – aplikovanie vedy a technológie – ostala až doteraz nevypočítaná. Projekt *inšpiratívneho hostela* ako výzva medzinárodnej súťaže OPENGAP o vytvorenie priestoru pre umělecko-duchovné cvičenia, vyplňa tento prázdnú plochu komplexu a predstavuje príklad architektúry inovatívnych postupov 3D tlačenej architektúry.

The central motif of Le Corbusier's *Capitol Complex* in Chandigarh, India – the application of science and technology – has remained largely unheeded to this day. This submission into OPENGAP's *Inspiration Hostel* competition sets out to augment the empty spaces within the complex, thereby highlighting the innovative possibilities of 3D-printed architecture.



Mýtus média • Myth media

ready-made objekty • ready-made objects

Vo svete, ktorý vytváram, sa vraciam naspäť do detských čias, preto je hra základným kameňom, na ktorom Mýtus stavia. Popudom bolo využití namiesto bežných techník plný potenciál hry a vytvoriť tak inštalácie na pomedzí ready-made a naivne poskladanéj hračky. V kreatívnom bádaní destilujem z druhotných surovín esenciu fantaskného epického predmetu skrz hrajv proces, ktorý odkazuje na cestu detsky naivnej predstavivosti a kreativity, ktorou každý z Nás raz disponoval.

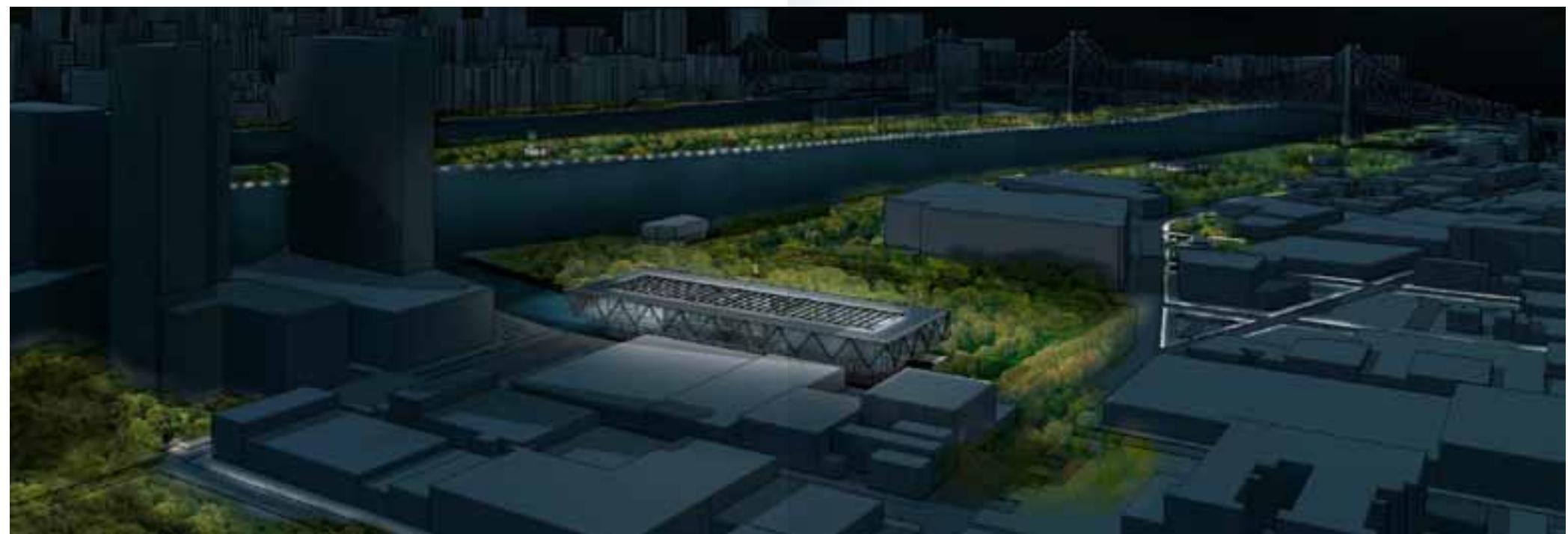
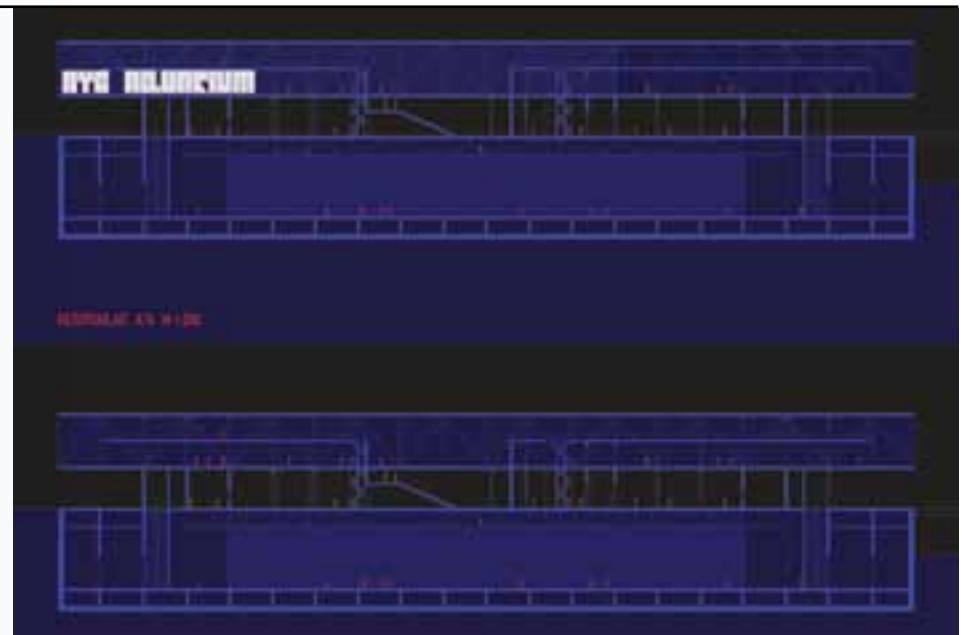
In the world I create I return to the days of infancy, where play is the founding stone on which myth is built. Rather than to use conventional techniques, I was inspired to explore the full potential of play and create installations that resemble ready-made and naïvely assembled toys. I distilled the essence of the epic-imaginative item through the process of play, which harkens to the childish and naïve imagination and creativity, which we all once had at our disposal.



Aquarium New York City

Hlavnou myšlienkou bol návrh nového aquária v NYC s morským výskumným centrom na mieste starého prístavného ramena East River a tak uvoľniť maximálnu plochu pre vznik parku na pobreží Queensu, ktorý tvorí súvislú líniu a plynule prepája jeho severnú časť od Queensboro Bridge s južnou. Návrh reaguje na urbanizmus New Yorku, začleňuje sa do mriežky a svojím horizontálnym charakterom uvoľňuje napätie a necháva priestor dýchaf.

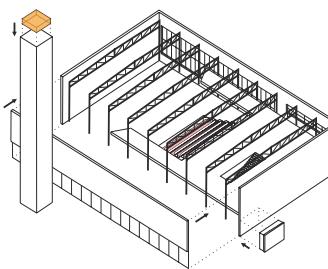
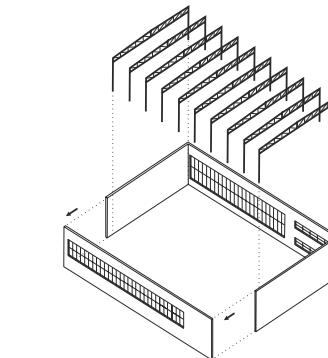
The work presents the design of a new aquarium and marine research centre in New York City in the place of the old East River estuary. The purpose was to free up maximum space for the construction of a park on the banks of Queens, which form a continuous line that connects the northern part from Queensboro Bridge with the southern part. The design respects the city's urban layout, fitting nearly into the grid system and, with its horizontal character, freeing up the tension and allowing the space to breathe.



Kotolňa, Bardejov ▶ Boiler room, Bardejov

Z urbanistického hľadiska je bardejovská kotolňa súčasťou komplexu bývalého židovského suburbia. Z môjho pohľadu je najlepším spôsobom, ako ochrániť historické budovy je znova ich používať. Problematika mojej práce teda nezahŕňa iba transformáciu samotnej budovy kotolne, ale zároveň jej funkčné integrovanie do areálu. Cieľom nie je vytvoriť solitérny objekt, ale citlivými zásahmi zatraktívniť celý areál suburbia a navrátiť doň stratený život.

From the urbanistic standpoint the boiler room in Bardejov is part of a complex of the former Jewish suburbia. From my point of view, the best way to conserve historical buildings is to start using them again. My work is thus focused not only on the transformation of the heating room, but also on its effective reintegration into the infrastructure of the area. The point is not to create a solitary object, but to use subtle urbanistic adjustments to make the entire area more attractive and to return to it some of its lost life.



Priestor • Space
akryl a digitálna tlač na plátnie • acrylic
and digital print on canvas

Kompozície sú výsledkom procesu, ktorý hľadá paralely v bežnom živote. Digitálny zásah v maľbe predstavuje moment, keď do reálneho priestoru zasahuje ten virtuálny. Príkladom uvádzam situáciu keď ste počas rozhovoru prerušený zvoněním, čo upozorňuje na novú správu a informácia zmení smerovanie pôvodného rozhovoru. Hranice reality a virtuálneho priestoru sa takto prekryvajú, ovplyvňujú až deformujú.

The compositions are the result of a creative process that finds parallels in everyday life. The interposition of digital elements into the painting represents a moment when the virtual intrudes into the real, the actual. Take the example of being interrupted mid-conversation by a message that alerts you to a new fact, which thoroughly changes the course of the dialogue. The borders of reality and the virtual space thus overlap, influence and deform each other.



Fauná
akryl na plátne • acrylic on canvas

Cyklus tzv. zmutovanej fauny – polo- ľudských a polo-zvieracích hybridov bol reakciu na zadanú tému *ekológia*. Tieto bytosti som umiestňoval do rozličných imaginárnych pralesov a vesmírov. Fascinuje ma príroda a zvieracia ríša, ktorá mi mnohokrát príde podobná tej našej – ľudskej. Pri tvorbe mojich obrazov som pracoval s nadsázkou, ľudskými stereotypmi a rôznymi symbolmi, ktoré som vkladal do týchto bytostí.

The so-called *mutated fauna cycle* – half-human and half-animal hybrids – was a reaction to the topic of the *Environment*. I situated these beings in different imaginary rainforests and universes. I am fascinated by nature and the animal realm, which so often seems so very similar to our own. In creating my paintings I worked with hyperbole, human stereotypes and different symbols with which I imbued the characters.



Ofečka

Využitie tradičnej kolísky je obmedzené vekom dieťaťa a už pomerne skoro jej praktická funkcia končí. Snažila som sa predĺžiť jej životnosť a jednoduchým zásahom zmeniť funkciu na odkladací priestor. „Lyziny“ sa ľahko demontujú a je možné ich aplikovať na hojdaciu hračku.

The use of the traditional cradle is limited by the age of the child, and very early on its practical function is lost. I attempted to prolong its serviceability and, by simple adjustments, change it into storage space. The rockers can be easily removed and applied to a rocking toy.



Vizuálna identita kampane na podporu
lokálnych potravinových produktov • Local
Food Products Promotion Campaign

Na základe danej témy bakalárskej práce
bolo cieľom vytvoriť jednotný vizuálny
štýl kampane na podporu lokálnych
potravinových produktov, konkrétnie
produktoVčelnice Kondáš. Zároveň bolo
úlohou pochopíť zásady potrebné
k vytvoreniu kvalitného grafického vizuálu
a ich následné aplikovanie do praxe.
Výsledkom je jednotný vizuálny štýl, ktorý
by zákazníkovi zrozumiteľne sprostredkoval
posolstvo a filozofiu Včelnice Kondáš.

In keeping with the topic of the bachelor
thesis, I attempted to create a unified
visual style for a campaign in support
of local produce, specifically the produce
of the Kondáš Apiary. I strove to understand
the basics of creating quality graphic
visuals and their subsequent application
in practice. The result is a unified visual
style that communicates to the customer
the unique message and philosophy
of the Kondáš Apiary.



Fúzia historického a moderného vizuálneho štýlu v okolí Krásnej Hôrky • Fusion of Historical and Modern Visual Style around Krasna Horka

Cieľom diplomovej práce bolo vytvoriť jednotný vizuálny štýl pre hrad Krásna Hôrka a obec Krásnohorské Podhradie s okolím. Medzi hlavné pokyny patrilo navrhnutie loga, merkantilných flačovín, návrh propagácie pre turizmus a návrh reklamných predmetov. Výsledkom je návrh logotypu a kampane pre hrad a obec spolu s návrh logomanuálu.

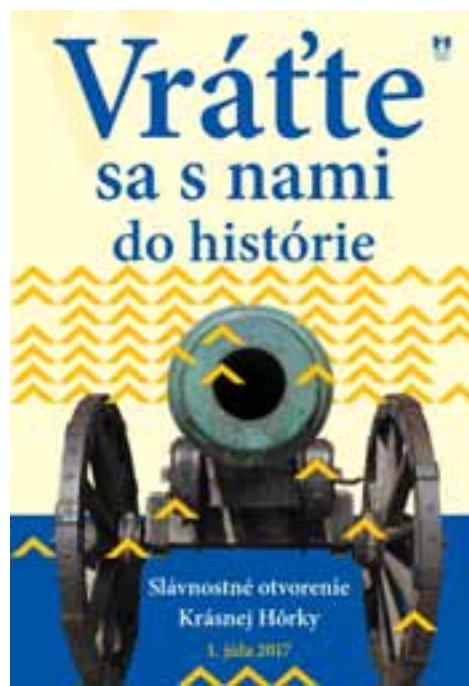
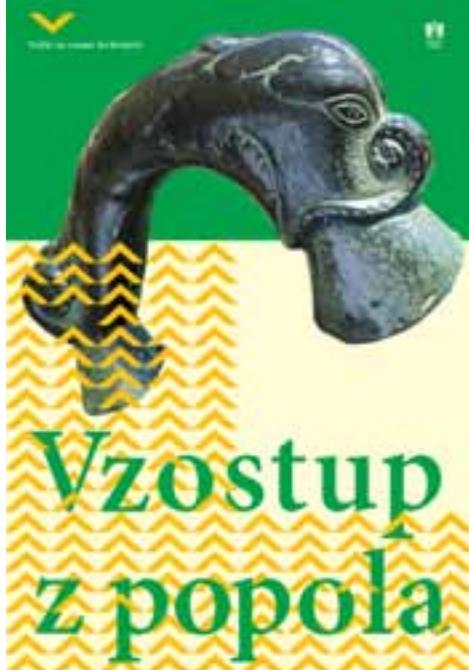
The purpose of my dissertation was to create a unified visual style for the Krásna Hôrka castle and for the small town of Krásnohorské Podhradie and its environs. I was instructed to design the logo, the mercantile periodicals, a tourist campaign and the promotional merchandise. The result is a logotype design and a tourist campaign for the castle and town along with a brand manual design.



Krásna
Hôrka



Krásnohorské
Podhradie



Revitalizácia centra mesta Liptovský Mikuláš ▪ Revitalization of downtown Liptovský Mikuláš

Koncepcia dostavby urbanistickej štruktúry v meste je navrhnutá s rešpektovaním záväzných dokumentov, s prispôsobením sa navrhovanej komunikačnej kostry a hmotovej štruktúre mestskej zástavby. Prínosom je vytvorenie mestskej triedy – mestského bulváru s parkovými úpravami a mestským mobiliárom, ako aj myšlienky zelenej spojnice medzi dvoma mestskými parkami. Podstatné v návrhu je aj pripojenie nového dopravného uzla mestskou triedou k centru mesta.

The concept of the finishing works for the urbanistic structure of the city was designed in accordance with the binding documents and adapted to the existing traffic grid and the structure of the surrounding build-up area. The design features a city boulevard with park adjustments and street furniture, as well as a green flowline connecting the two city parks. This solution can be viewed as the primary asset of the project. Also, the design features a new traffic connection between the boulevard and the city centre.



Bytový dom ▾ Apartment house

Objekt je situovaný v svalnatom teréne a v bezprostrednej blízkosti objektu sa nachádza príjazdová komunikácia a tiež hlavné pešie fahy. Bytový dom je kombináciou schodiskového a pavlačového typu. Čo sa týka architektonického stvárnenia, objekt tvoria dve hmoty, vyššia (schodisková časť bytového domu) a nižšia (pavlačová). Objekt je určený všetkým vekovým kategóriám, vďaka širokej ponuke veľkosti bytov je vhodný pre menej početné aj viacpočetné rodiny.

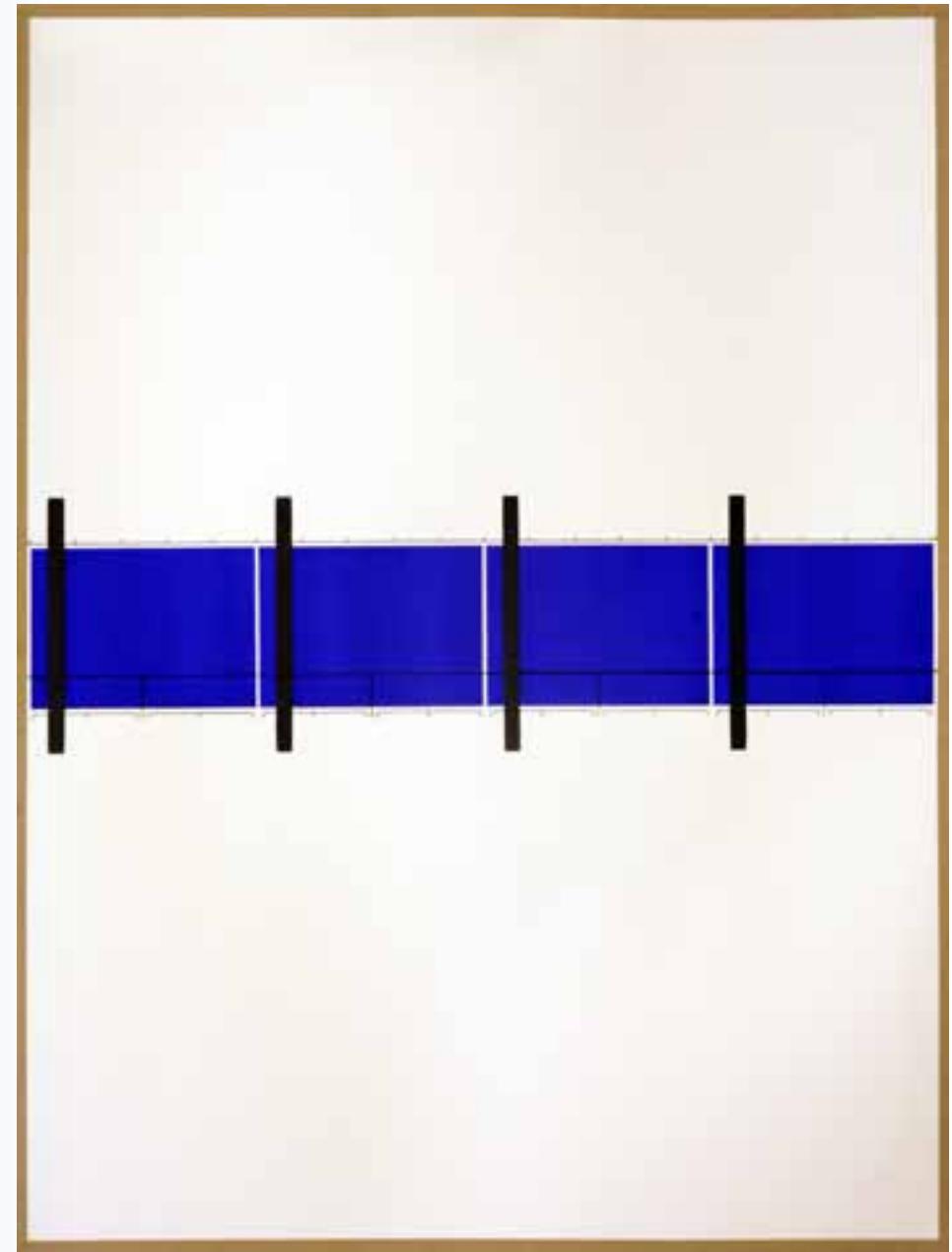
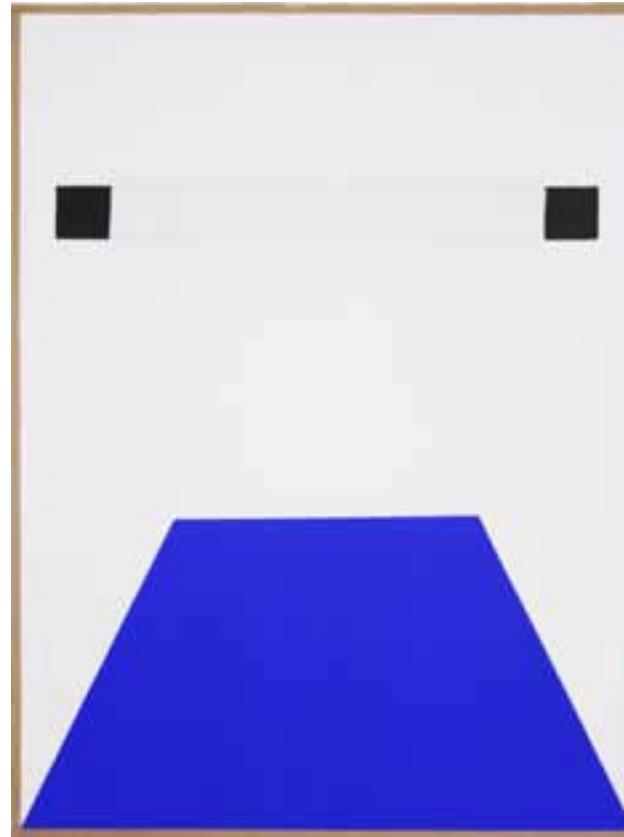
The building is situated in hilly terrain in close vicinity to the access road and the main pedestrian routes. The apartment home is designed as a staircase/courtyard-type combination. When it comes to architectural rendering, the building is composed of two parts, the upper part (staircase part of the house) and the lower part (the courtyard). The building is designed for residents of all age groups and, thanks to the wide selection of apartment sizes, is suitable for both small and large families.



**Zmazaný horizont I. a Zmazaný horizont II. (Vila Tugendhat) • Deleted horizon I.
and Deleted horizon II. (Vila Tugendhat)**
tempera a tuš na papieri • tempera and ink
on paper

Základným motívom obrazu je interiér vily Tugendhat, konkrétnie jej horizontálne okná, nosné piliere a ďalšie architektonické prvky. Transformujem ich do čistej geometrickej kompozície ktorá je na prvý pohľad abstrakciou bez odkazu k reálnemu motívu. Okná sú na obraze premenené iba na ultramarínové modré plochy a teda horizont Brna sa stáva neviditeľným.

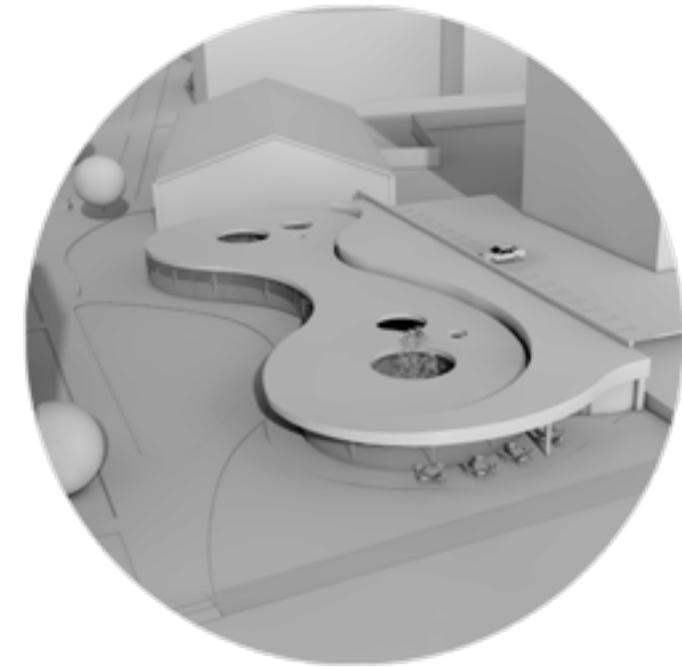
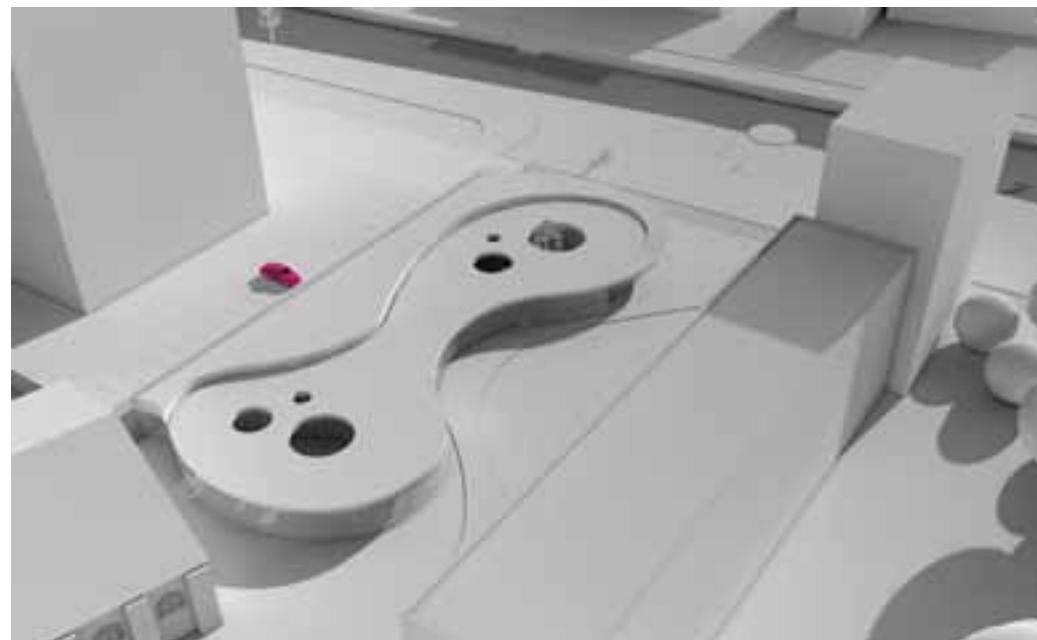
The main motif of the painting is the interior of the Tugendhat Villa, namely its horizontal windows, structural posts and other architectural elements. I transform these into a purely geometric composition which at first glance looks like an abstraction without reference to the original motif. In the painting, the windows are depicted as ultramarine blue spaces and thus the Brno skyline becomes invisible.



**Stredisko voľného času MLYNSKÝ
NÁHON ▪ Leisure Time Centre MLYNSKÝ
NÁHON**

Objekt sa nachádza v bezprostrednej blízkosti Mlynského náhonu v Košiciach na osi Garbiarskej ulice, ktorá má v navrhovanom riešení možnosť pokračovať pešou alejou až k Alvinczyho ulici. S viziou revitalizácie a zatraktívnenia okolia náhonu sa uvažuje s transformovaním súčasných garáží na miesto plnohodnotne slúžiace obyvateľom bytových domov ako aj širokému okoliu.

The building is located in close vicinity of the Mlynský Náhon in Košice at the axis of Garbiarska Street, which in the design has the opportunity to continue down the walkway all the way to Alvinczy Street. As part of revitalising and making more attractive the surroundings of 'Mlynský Náhon' there is the intention to transform the garages into a space designed to serve the residents of the surrounding apartment homes as well as to people from farther away.



Dizajn terénneho vozidla pre krízové
situácie • Design of a ground vehicle
for emergencies

Bakalárska práca predstavuje návrh hasičského a záchranného vozidla určeného do fažkého terénu a zalesneného prostredia strednej hmotnostnej kategórie. Riešenie predstavuje inovatívny dizajn exteriéru vozidla, ktorý pôsobí dravým a autoritatívnym dojmom. V oblasti ergonomie a dizajnu priestoru kabíny sa podarilo dosiahnuť kompromis na poli komfortu a zachovania rozmerovej kompaktnosti. Výsledkom je kabína s piatimi miestami na sedenie s dostatočným komfortom pre posádku. Pri riešení rozmerových parametrov vozidla sa podarilo dosiahnuť bezkonkurenčné hodnoty v strednej hmotnostnej kategórií a vytvoriť pomerne kompaktné vozidlo v danej kategórií s vysokou mierou príechodnosti.

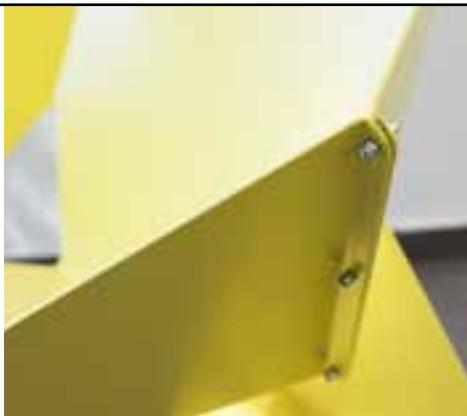
This bachelor thesis features the design of a Class-C ambulance and fire engine made for rough and forest terrain. The work introduces an innovative design of the exterior of the vehicle, which commands a fierce and authoritative look. In terms of ergonomics and interior design, I achieved a compromise between comfort and compactness. As a result, the cabin features five seats while still providing enough comfort for the crew. In considering the weight parameters of the vehicle, I managed to create what is, in its category, a peerlessly compact vehicle with a high degree of trafficability.



Polygon chair

Kreslo pozostáva z dielov vyrobených z hliníkového plechu, rezaných laserom, následne ohýbaných a spojených do pevného samonosného celku. Môže sa použiť do exteriéru aj interiéru.

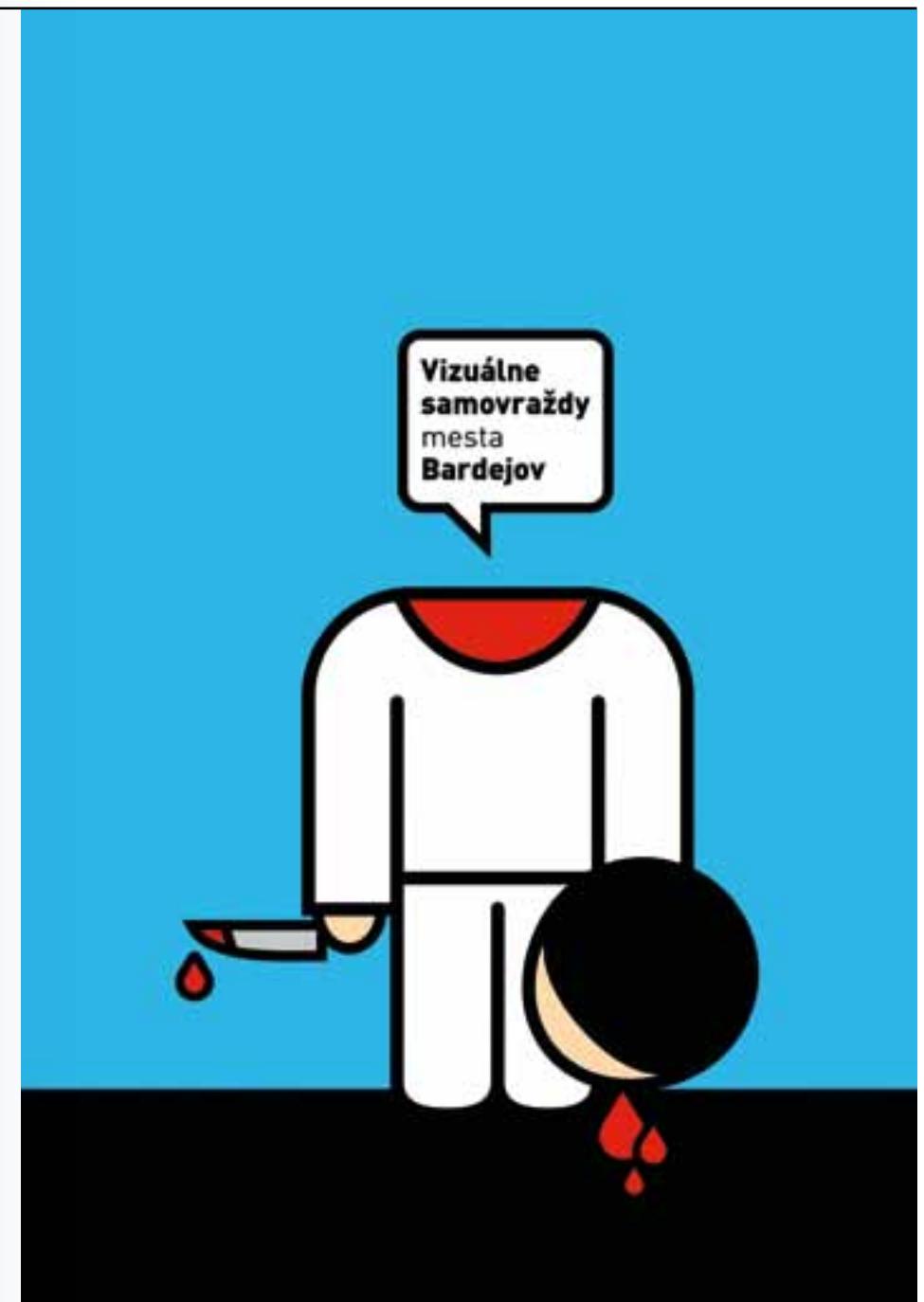
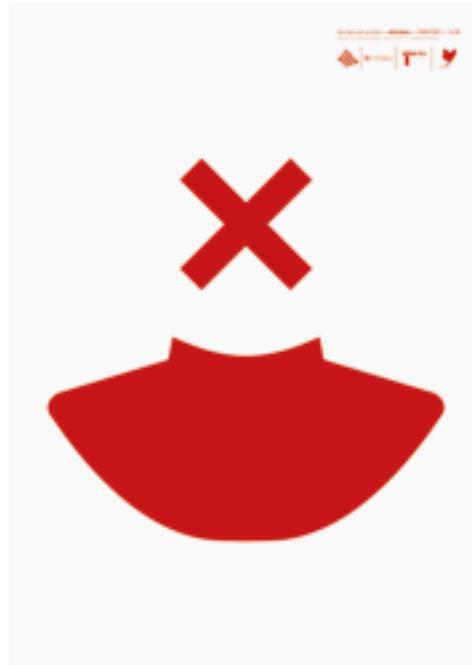
The chair is made up of pieces of aluminium sheets cut up by laser and then bent and woven into a firm individual form. It can be used in the exterior as well as in the interior.



Jenotný vizuálny štýl mesta
Bardejov • Corporate Identity the town
of Bardejov

Dizertačná práca pozostáva zo šiestich hlavných častí. Prvá časť sa venuje vizuálnej politike európskych miest. Druhá časť je o projekte *Bardejov Travel*. Ďalšie časti sú zamerané na vizualizáciu kultúrnych aktivít *Bardejovské potulky*, *Ružový bicykel*, *PechaKucha Night* a *BOD[KA:]*. Ďalšia kapitola je venovaná projektu *Bardejovské zásahy*. V záverečnej kapitole poukazujem na vizuálne samovraždy v meste. Hlavným zámerom práce je vytvoriť unikátny a jednotný vizuálny štýl pre mesto Bardejov.

The Dissertation consists of six main parts. The first part is devoted to visual policy of European cities. The second part about project *Bardejov Travel*. Next section focuses on the *Bardejov Wanderings*, *Pink Bicycle*, *PechaKucha Night* and *BOD[KA:]*. The next chapter is devoted to the project *Bardejov Interventions*. In the final chapter, I demonstrate a Visual Suicides in Bardejov. The main purpose of this work is to create a unique and unified visual style for a variety of projects and events in Bardejov.



**„Luník IX“ a „Doma“ • „Luník IX“
and „Home“**

farebná digitálna fotografia, 40×60 cm;
video • color digital photos, 40×60 cm;
video

V semestrálnej práci k zadaniu *Revolúcia, vzor, manifest* sa zaoberám tému znečisťovania životného prostredia, najmä v súvislosti s tým, aké pocitá to vo mne vyvoláva. Vybraľa som si dve miesta v dvoch mestách, ktoré sú zasypané odpadom už niekoľko rokov. Rozhodla som sa nachvíľu zmeniť tieto miesta a vyjadriť tak svoj vzor. Vytvoril zo špinavého prostredia čisté, príjemné. Vyčistil tieto miesta spolu s ich obyvateľmi a dať im nový život. Fotografia ukazuje to, čo by sa za normálnych okolností nestalo.

In my term project for *Revolution, Resistance, and Manifest*, I explore the theme of littering and polluting especially in terms of what feelings it inspires in me. I chose two spots in two cities which have been covered in litter for years, and I decided to briefly change these spots and thus manifest my resistance. To make the ugly and dirty clean and pleasant; to clean these places up along with the residents and give them new life. The photo shows what would not happen under different circumstances.



Kult domu • House cult

akryl na plátnie, objekty (drevo, akryl, plast, sádra) • acrylic on canvas, objects (wood, acrylic, plastic, gypsum)

Základnými významovými bodmi obrazov sú pohyb a hľadanie. Pohyb človeka, nie fyzický ale časový či priestorový, vyjadrujúci prenos svojich vlastností a materiálnych prvkov. Pohyb nemá poukazovať na hľadanie nového domova, jeho úlohou je vykresliť prenásané prvky za pomocí množstva symbolov. Semestrálna práca je zároveň hľaním ideálnej maliarskej predlohy. Diorámy, interpretácie, preberanie prvkov z vizuálnej kultúry, reálny exteriér.

The main points of the paintings are movement and searching. Human movement, not necessarily physical, but temporal and spatial, expressing the transference of one's inner and outer traits. The movement doesn't point to the search for a new home. Its role is to express the transferred elements by the means of symbols. The work is also a quest for an ideal theme in the visual arts. Dioramas, interpretations, adoption of elements of the visual culture, real exteriors.



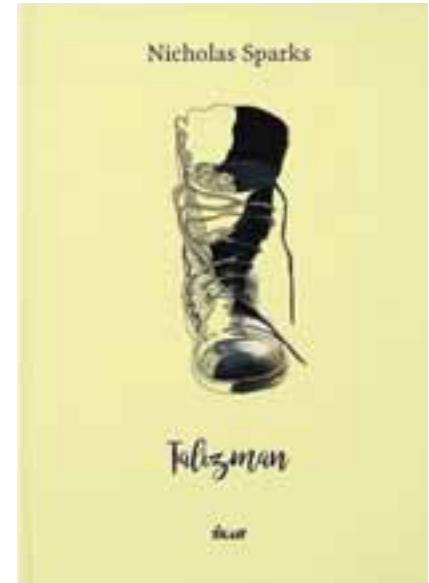
Jednotný vizuálny štýl a propagácia autora
beletrie • Fiction Author's Uniform Personal
Branding and Publicity

V bakalárskej práci sa študentka venovala návrhu vizuálnej identity spisovateľa Nicolasa Sparksa. Cieľom bolo navrhnuť jednotný vizuálny štýl a propagáciu autora beletrie a zároveň vytvoriť harmoniu medzi knižnou obálkou a vnútornou sadzbou kníh. Študentka navrhla logo pre autora, obálky knižnej edície a ilustrácie, ktoré zapracovala do propagačných materiálov a darčekových predmetov. Vytvorila jednotnú prezentáciu spisovateľa tak, aby boli jeho knihy ľahko rozpozнатelné medzi inými knižnými titulmi.

The purpose of this bachelor thesis was to design a visual identity for the writer Nicolas Sparks. It was the author's intention to design a unified visual style for the commercial promotion of the author's works and simultaneously to harmonise the visual style of the book cover and the book block. The student designed the book cover, a logo for the author, and illustrations, which she worked into the promotion merchandise and gift items. She thus created a unified presentation of the writer thanks to which his books are immediately recognisable among other titles.



Nicholas Sparks



Bez názvu • Untitled
videoprojekcia • video projection

Postupným vymazávaním a následným postupným množením hviezd na fotografii, vytváram video, v ktorom sa z pôvodnej vedeckej fotografie nasnímanej vďaka Hubblovmu teleskopu, stáva najskôr nekonečný temný priestor bez svetla, energie a života, následne sa však tento nekonečný priestor mení na takmer úplne bieleho obraz zahľtený svetlom hviezd.

Pôvodná fotografia, s ktorou pracujem zachytáva až 13 miliárd rokov staré svetlo. Vytváram tak imaginárny vznik a zánik vesmíru, pričom manipulujem s časom videa tak aby divák netušil kedy sa pred ním objaví takmer úplná tma, alebo naopak takmer úplne svetlo. Občas sa môže zdať, že nesledujeme video, ale statický obraz.

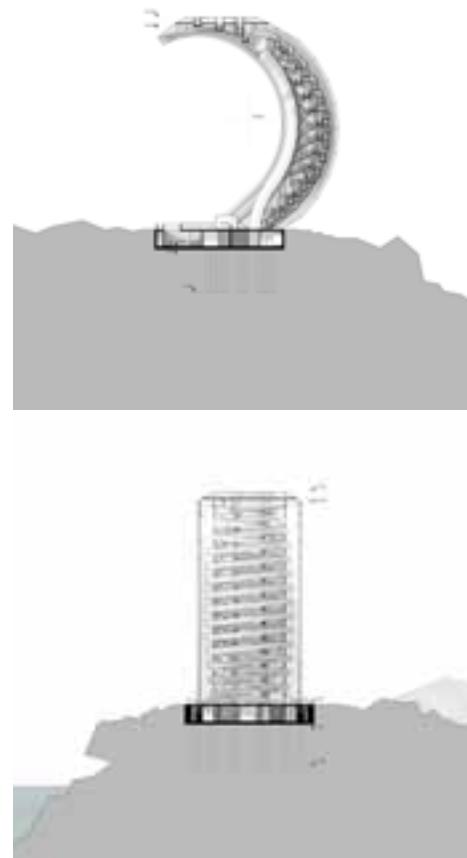
By the gradual erasure and subsequent addition of stars in a photograph I created a video in which the original scientific photograph, made with the Hubble Space Telescope, first appears like an infinite black space devoid of light, energy or life, and then changes into an almost completely white painting covered in the light of the stars. The original photograph captures light that is over 13 billion years old. In the video, I recreate the imaginary birth and death of the universe. The timing is designed so that the person watching never knows when complete darkness or complete light emerges before his eyes. Sometimes it may even seem that we are not watching a video but rather simply looking at a static picture.



Maják – Tathra, Austrália ▾
The lighthouse – Tathra, Australia

Maják je navrhovaný pre súťaž MNPG Arch. Má sa nachádzať na Zafírovom pobreží v Austrálii. Návrh pracuje so symbolikou lodnej plachty. Stavba je postavená z transparentného dreva, ocele a fólií ETFE. Betón je iba v základoch. V podzemí je kaviareň a na vrchole vyhliadka, kde sa dostanete výťahom alebo rampami. Na rampách sa nachádzajú doplnkové funkcie.

The lighthouse is designed for the MNPG Arch contest. It is intended to be located on the Sapphire Coast in Australia. The design uses the symbolism of a ship sail. The building is made of transparent wood, steel, and ETFE foils. Concrete is to be found only in the foundations. There is a café in the underground and an observation tower on top, which can be reached by lift or by ramps. The ramps feature additional functions.



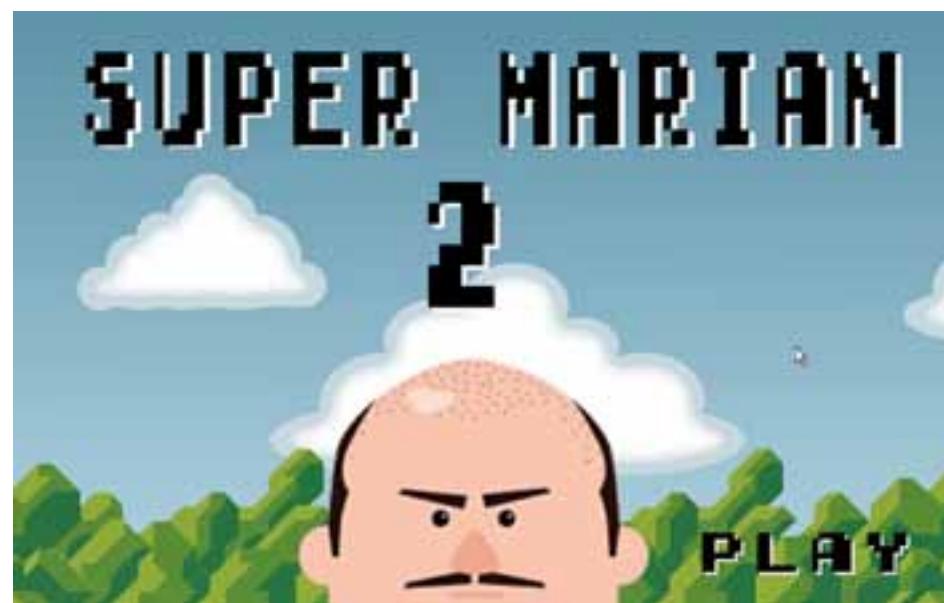
Supermarian

platforma: Windows, formát .EXE (executable file) • platform: Windows, format .EXE (executable file)

Hra je zameraná na rýchly vzostup Mariána Kotlebu v slovenskej politike. Hlavnou myšlienkovou je reflexia sociálno-politickej vzťahov na Slovensku. Je satirickou sondou do osobnosti M. Kotleba a jeho pôsobenia v politike. Celá hra sa odohráva na diaľnici z Bratislavy do Košíc, ktorá je jedným z nesplnených slubov predchádzajúcich vlád.

The game explores the swift ascent of Marian Kotleba in Slovak politics. The main purpose of the play is to reflect on the socio-political relationships in Slovakia. The game is a satirical probe into the character of M. Kotleba and his political career. The whole game is set on the non-existent motorway connecting Bratislava and Košice, which symbolises the unfulfilled promises of all previous governments.

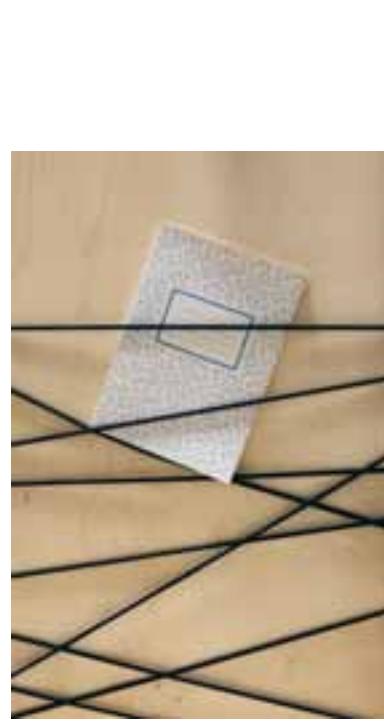
Linky na stiahnutie • Links for download:
 FULL HD: <https://uloz.to/!FenobLpZv/super-marian-2-full-hd-exe>
 HD ready: <https://uloz.to/x9vwzHi1/super-marian-2-hd-ready-exe>



Nízkonákladové bývanie • Low Cost Living

Táto nábytková zostava bola vytvorená s cieľom čo najviac znížiť náklady na výrobu, montáž aj prepravu. Pre *low-cost* koncept som zvolil jednoduché prefabrikované a masovo produkované prvky, pospájané jednoduchými spojmi, ktoré som sám vyvinul.

This furniture set was created with the goal of reducing the costs of production, assembly and transport. To that end, I worked with simple prefabricated and mass-produced parts and accessories connected together by simple joints that I myself invented.



Ja nič, ja umelec • I'm nothing, I'm an artist

objekty, maľby, kresby, záznam
z performance, 3D vizualizácia • objects,
paintings, drawings, record of performance,
3D visualisation

Pri práci na týchto dielach som sa zaoberal
vzťahom umenia a každodenného života,
a to takým spôsobom, že som sa snažil
transformovať bežné neumelecké predmety
na umetné dielo určitým jednoduchým
zásahom. Hlavnou téhou je hudba,
cez ktorú sa vyjadrujem k rôznym ďalším
tématom – náboženstvu, láske, verejnému
priestoru, architektúre a aj samotnému
umeniu.

This work constitutes an attempt to explore
the relationship between art and everyday
life. I try to transform mundane items
into works of art by means of simple, subtle
adjustments. The main theme is music,
which I use to communicate my views
on different topics: religion, love, the public
space, architecture, and art itself.



Slnko je modré • Sun is blue
akryl na plátne • acrylic on canvas

Spôsob malby je založený predovšetkým na expresívnej až intuitívnej forme, pričom často dochádza k premaľbám pôvodných obrazov v prospech finálnej verzie. Tematicky sa venujem možnostiam zobrazovania človeka – ľudského tela. Figúry sú zobrazené v gestách, často v spojitosti s rôznou symbolikou alebo predmetmi. Tieto spojenia pôsobia niekedy paradoxne až absurdne, aby sa tak zvýraznili rôzne psychologické, či existencionálne obsahy.

The style of the composition is based first and foremost on the expressive, even intuitive form. Very often the original paintings are retouched for the sake of the final version. Thematically, I focus on the ways of representing man and the human body. The figures are often depicted in gestures, often in connection with different symbols or items. These connections sometimes appear paradoxical or absurd so as to give accent to the different psychological or existential contents.



Konvergencie • Convergence

Zbyňo Košice sa narodil v Bogote v imigráčnej rodine; po matke, ktorá predtým v Hlohovci tancovala v ľadovej revue zdedil cit pre disciplínu a lásku k prírode. V Paríži, kde študoval v škole des beaux-arts sa zoznámil s tvorbou svetoznámeho umelca profesora Ro'Naia, preto sa prihlásil neskôr na KVUal. Vo svojej tvorbe inklinuje k trans-moderne, používa prírodné materiály, ako napr. drevo a papier, zaujímavé sú jeho neviditeľné plastiky, v rámci re- a de -materializovaných tendencií umenia, postduchampskej interpretáciou neskorého kapitalizmu.

Zbyňo Kosice was born in Bogotá in an expat family. From his mother, who used to be an ice revue dancer in the Slovak town of Hlohovec, he inherited a sense of discipline and a love of nature. In Paris, where he studied fine arts, he discovered the work of the internationally renowned professor Rónai. This encounter prompted him to pursue further studies at the Košice Faculty of the Arts. In his work he inclines towards transmodernism and uses natural materials such as paper and wood. His invisible plastics are very interesting in the context of the re- and dematerialised tendencies of art and the postdouchampian interpretation of late capitalism.



Dizajn produktu – osobný priestor • Product
design – personal space

Riešenie pracovného priestoru je zamerané na variabilitu v rámci denného režimu detí predškolského veku, prispôsobené rozličným potrebám jednotlivca, ako aj menších skupín pomocou funkčne využiteľných prvkov.

The design of the workplace is focused on variability in terms of the daily regimen of preschool children, adapted to different needs of the individual as well as of smaller groups using functionally usable elements.



INSIDER

objekt / priestorová inštalácia, rozmer
2,5×2,5 m • object / spatial installation,
measurements 2,5×2,5 m

Insider je čierna kocka, predelená polopriepustným zrkadlovým sklom s dvoma oddeľenými vchodom. Pri vstupe do prednej časti je divák konfrontovaný s vlastným odrazom a zašifrovaným, ľažko čitateľným textom. Pri vstupe do druhej, zadnej časti kocky sa divák ocine v tme, dívajúc sa skrz zrkadlo na druhú stranu. Text *Som tam, kde budete, čakám, až prídete*, sa stáva čitateľným, a divák porozumie. Viedol ho. Samotné dielo nemá byť hmotné, má byť gestom, ktoré sprostredkúva. Rieši prerod diváka – to, že divák uvidí dielo z druhej strany, iného pohľadu, zo strany umelca – práve to sa pre mňa stáva dielom samotným.

Insider is a black cube divided in two parts by a half-translucent mirror glass and two separate entrances. Entering the front part, one is confronted by his own reflection and a ciphered, difficult-to-read text. Entering the other, back part of the cube, one finds himself in the dark, looking through the mirror to the other side. The text, *I am where you'll be, Come and you shall see*, becomes legible and the visitor understands that he has been led. The installation should be a gesture that conveys an experience. It is designed to facilitate the transformation of the visitor, who, having the opportunity to see things from another perspective – the perspective of the artist – himself becomes part of the artwork.



Rodinný dom ▲ Family house

Rodinný dom *Naši Vaši* nesie názov podľa jeho hlavného konceptu. Stavba je navrhovaná pre dvojgeneračnú rodinu. Päťčlenná mladá rodina a starí rodičia zdieľajú hlavný vstup zo spoločnej komunikácie a spoločné priestory zimnej záhrady, ktorá má odsúvateľnú sklenenú stenu. Dom zahrňa dva plnohodnotné samostatné byty s individuálnymi vchodom.

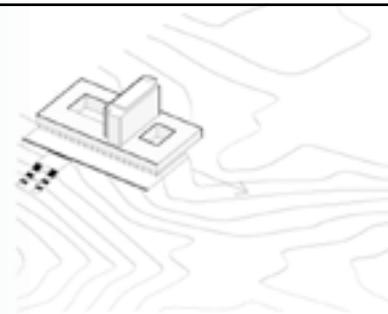
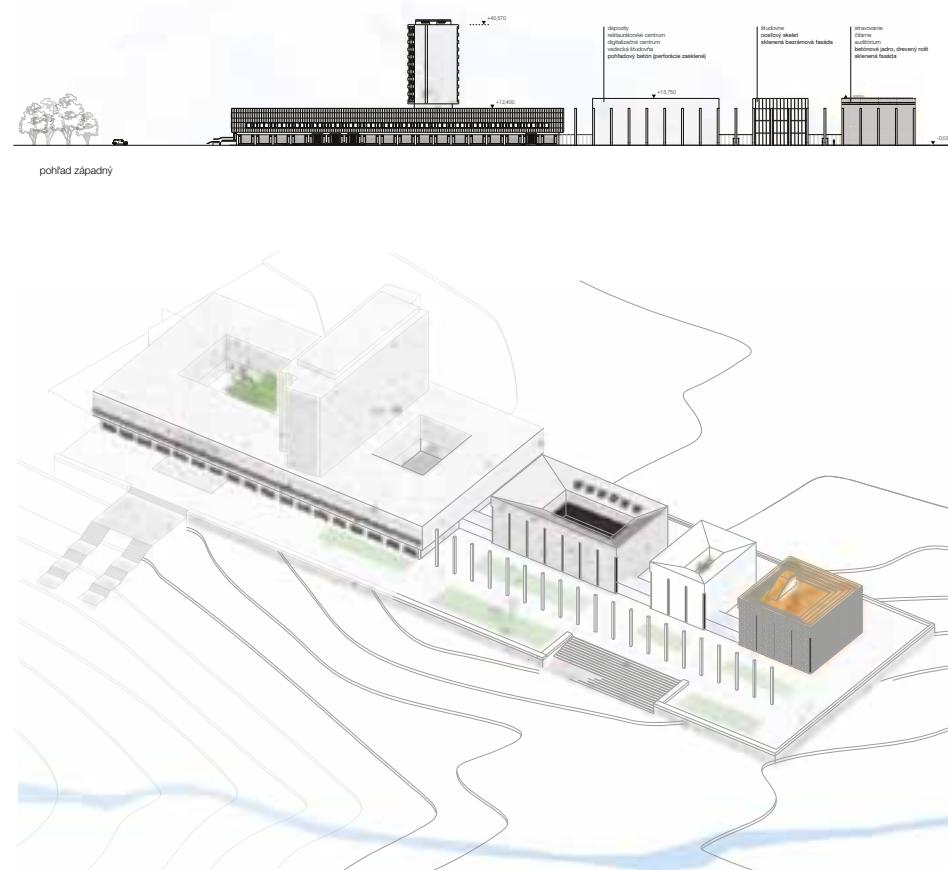
The *My folks/Your folks* family house is named after the main concept. The house is designed for a two-generation family. A young family of five and their parents share the main entrance from a common access road and the common space of the winter garden, which is separated by a movable glass wall. The house features two fully-functional apartments with separate points of entry.



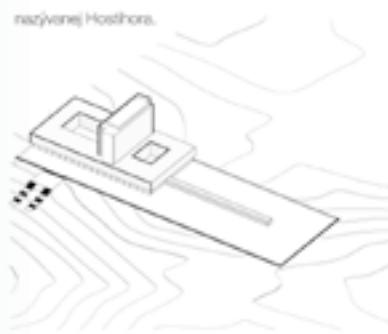
**Pristavba Slovenskej národnej knižnice
v Martine ▶ Extension of Slovak National
Library in Martin**

Cieľom bakalárskej práce bolo vytvoriť projekt prístavby k súčasnej budove Slovenskej národnej knižnice v Martine. Klíčovým je zväčšenie kapacity depozitných priestorov inštitúcie, no zároveň tvorba nových typov priestorov pre verejnosť. Koncept je založený na umiestnení troch materiálovo i funkčne odlišných objektov, ktoré proporčne vychádzajú z architektúry pôvodnej budovy, do jej tesnej blízkosti.

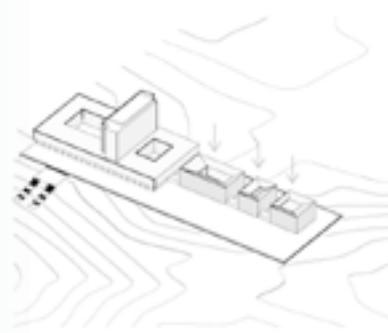
The purpose of my bachelor thesis was to design an annex project for the Slovak National Library in Martin. The main goal was to strengthen the capacity of the depositary space of the institution, but also to create new types of spaces for the public. The concept is based on the placement of three materially and functionally separate objects, which proportionally protrude from the architecture of the original building into its close vicinity.



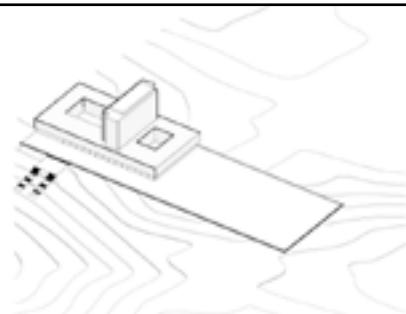
Súčasná budova SNK realizovaná v rokoch 1964 - 1975 podľa návrhu Dušana Kuzmu a Antona Cimmermannu na východnej periferii centra mesta, na prírodnnej terase nazývanej Hosthora.



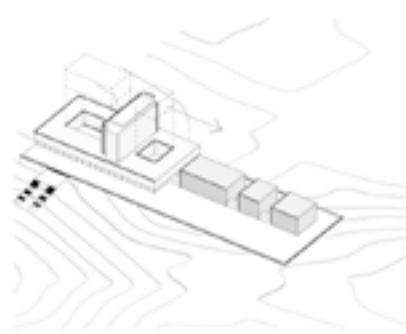
Presklenný tunel - chodba, ktorá je napojením na prevádzku pôvodnej budovy. Vyúsťuje do vstupného vestibulu s výpočtočnými službami na 1. NP.



Vnorenie nových prostredí do hmôt. Objekt depozitov občatených o vedeckú študiu, objekt študovní o exteriérový priestor a multifunkčný objekt o auditorium / letné číreneri.



Platforma, na ktorej stojí súčasná budova SNK je rozšírená - predĺžená na južnej strane. Platforma sa stáva podstavcom aj pre prístavbu.



Umiestnenie troch hmôt na komunikačný liniový objekt. Hmoty dimensionami vychádzajú z ľahko existujúcej budovy. Sú akýmsi dopovedaním objektu - princíp pozitív negatív.



Vytvorenie silopadu v predpriestore prístavby "vytrhnutím" hmôt v dimenzích silu existujúcej budovy z obvodových konštrukcií západnej fasády. Silopad udržíva nastolenú horizontálnu líniu horného okraja pôvodnej budovy a nadáva ju na rytmus silov, ktoré sa objavujú na fasáde 1. NP.

Moorniture

Pre tému *Dizajn pre bývanie* som si zvolila malý súbor nábytku, ktorý by mal dotvárať chvíľu strávenú s priateľmi pri „popíjaní a pojedaní“. Jej návrh jemne odkazuje na kravu s teliatkom príčom poznávacie znaky nie sú vopred plánované, ale premyslene štylizované. Vtipne vyriešila aj miesto a prístup k vedierku (vemienku) s ľadom.

For the theme *Design for Living*, I chose a small furniture set which should complement the moments spent with friends 'drinking and feasting'. Its design gently refers to the cow and the calf, with the references being carefully stylised. The author adapted and designed a humorous ice bucket in the shape of an udder.



**Dizajn reflekujúci reálne spôsoby
bývania • Design reflecting the real way
of living**

Návrhu tejto jednoduchej nábytkovej zostavy predchádzal výskum reálnych situácií v rámci bývania. Sústredila som sa na fotografické zozbieranie určitých kurióznych – *kutilských*, alebo celkom náhodných riešení v rôznych častiach bydliska vzorky ľudí z môjho okolia. Tieto dokumenty potom využila a štylizovala do podoby niekolkých originálnych detailov nábytku.

Prior to designing this simple furniture set, the author researched real situations to do with living. She compiled a photographic collection of certain curious, *do-it-yourself*, home solutions and designs made by a sample of her friends and acquaintances. She then drew on these documents in designing some of the original details of the furniture.



Lavra povedala: „Help Me“ • Laura said:

„Help Me“

olej, pastel, uhol na plátnе • oil, pastel,
charcoal on canvas

Venujem sa problematike jestvovania a otázkam prečo je potrebné tento problém rozoberať a venovať sa mu. Každý z nás sa dostane do bodu na vlastnej osi života v ktorom si uvedomí absurditu vlastného bytia: „ja zomriem“. Skúmanie svojej identity a hľadanie nejestvujúcej odpovede. Existencia a potreba riešenia tohto problému. Prečo som? Neustále vnárnne a vynáranie, prapohyb. Počiatok a koniec. Usínanie a prebúdzanie.

Padajúce lietadlo – smrť. Biele dievča – život. Loptička – slnko, boh. Ležiaca osma – nekonečný kolobeh.

I explored the issue of being and why it is important to study and examine this issue in great detail. Every one of us finds themselves at a point in their lives when they realise the absurdity of their being: 'I will die.' The study of one's identity and the search for non-existing answers. Existence and the need to solve this problem. Why am I? We constantly appear and disappear. Prehistoric movement. Beginnings and ends. Falling asleep and waking up.

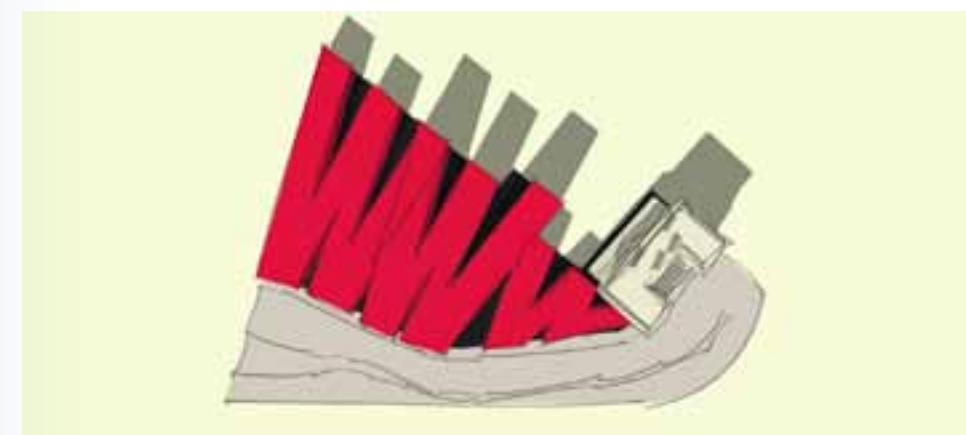
A falling airplane – death. A white girl – life. A ball – sun, god. A lying 8 – a never-ending cycle.



London Internet Museum

Architektonická súťaž London Internet Museum usporiadaná Bee Breeders architektmi bola ideovou súťažou. Cieľom bolo navrhnúť múzeum internetu, ktoré ukáže jeho história, priláka regionálnu a medzinárodnú pozornosť, bude hrdou pamiatkou a zároveň bude v budúcnosti slúžiť ako základňa pre diskusie, stretnutia a workshopy odborníkov, ale aj návštevníkov.

The London Internet Museum architectural contest held by Bee Breeders was an ideation contest. Its purpose was to design a museum of the internet which would document its history and attract regional and international attention. It would be a proud monument that would simultaneously serve as a reference point for discussions, meetings, workshops of experts and visitors.



**Matka/Premeny, Otec/Premeny • Mother/
Transformation, Father/Transformation**

Bakalárska práca reflektouje domov a rodinné vzťahy, subjektívny pohľad na konkrétné situácie, s ktorými dalej pracujem. Sériu fotografií zachytáva scénu, v ktorej som sa ocifla ako divák, ale prostredníctvom osobnej performance sa sama stávam jej aktívnym účastníkom s možnosťou tento dej zmeniť, zvrátiť.

The bachelor thesis studies family relations. It is a personal look at specific situations that I continue to work with. The series of photographs captures a scene in which I found myself as an onlooker, but in which I soon took part by means of a personal performance. I was suddenly able to interfere with the story and change it.



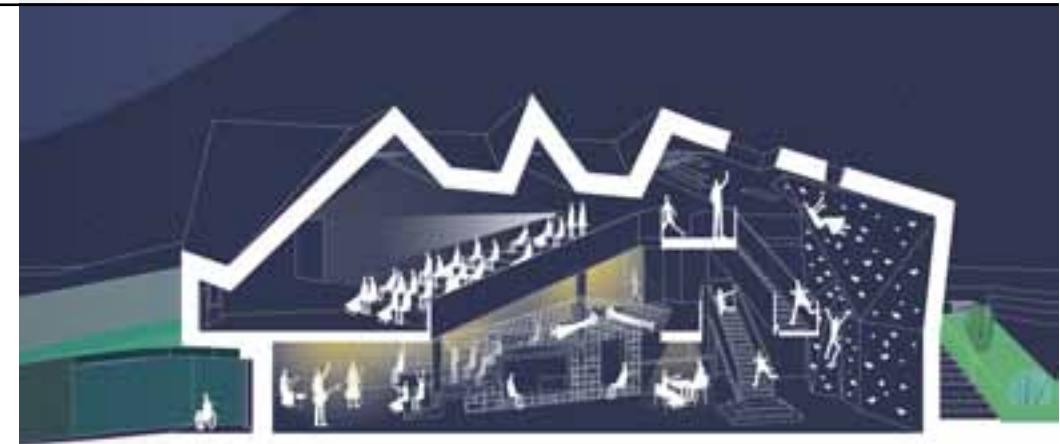
CHYŤ SA A POĎ SPÄŤ

Práca 9. AUGUST pokračuje v druhom samostatnom diele, v ktorom tieto textílie následne zväzujem do záchranného lana, ktoré priväzujem k posteli a vyhadzujem ho von, ako pomocnú ruku.

**TRIHAUS/Centrum nielen pre
mládež ▪ TRIHAUS/Center not only
for youth**

TRIHAUS je budova navrhnutá v centre malého mesta Sobrance, v ktorom chýbajú aktivity pre mladých ľudí. TRIHAUS bol navrhnutý aby pritiahol mladých ľudí z ich domovov do jedného spoločného domu kde môžu spolu trávíť svoj čas. Pozemok je situovaný v centre mesta, na brehu kanála, ktorý bol v minulosti využívaný miestnými ľuďmi na prechádzky, no v súčasnosti táto vodná plocha nie je využívaná.

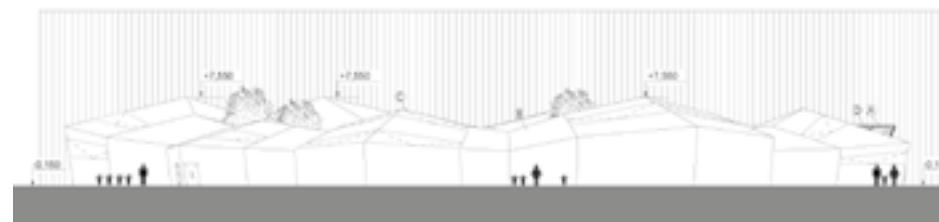
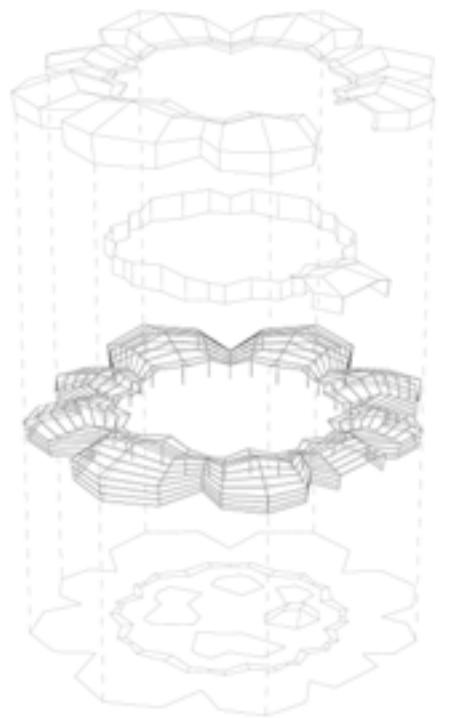
TRIHAUS is a building designed in the centre of the small town of Sobrance, where there is a sore lack of things to do for young people. TRIHAUS was designed to attract young people from their homes into one common space where they could spend time together. The house is situated in the city centre on the bank of a canal where the locals once used to take walks, but where few people go anymore.



**Materská škola, Londýn/Greenwich ▪
The kindergarten, London/Greenwich**

Škôlka pozostáva zo štyroch hlavných vrstiev, ktoré sú obrazom myslenia mnohých psychológov a sociológov. Zámerom bolo vytvorenie priestoru, ktorý by ponúkol deťom pocit voľna a ich vlastnej slobody rozhodnúť sa, v ktorej z časti strávia svoj čas akonáhle vstúpia do objektu. Takýmto spôsobom sa snaží zastrešiť každé odvetvie, ktoré by človek mal spoznávať od útleho detstva a rozvíjať tým svoju jedinečnosť.

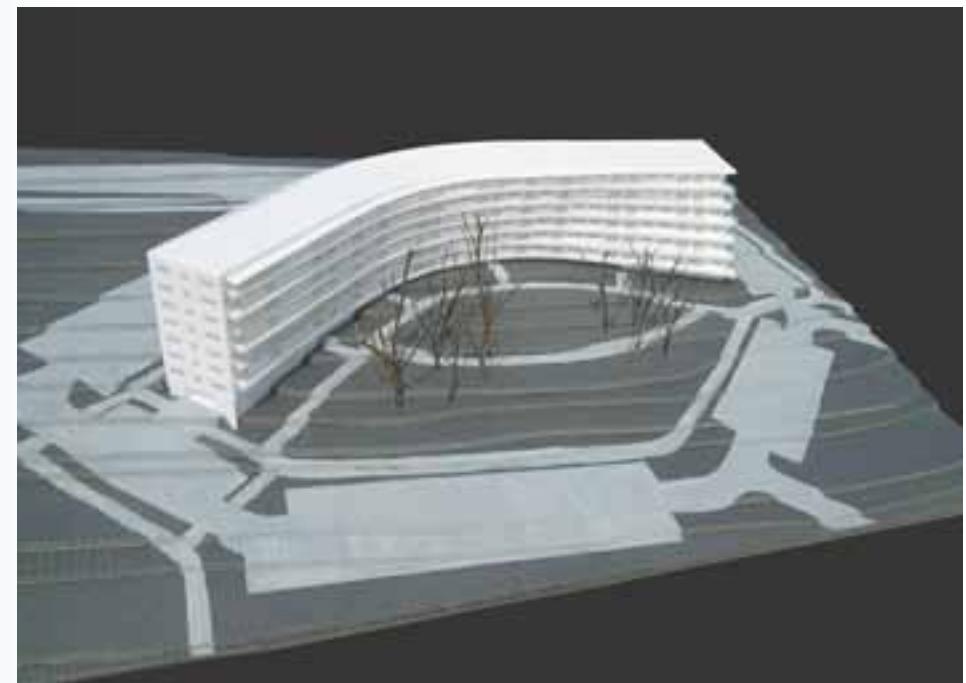
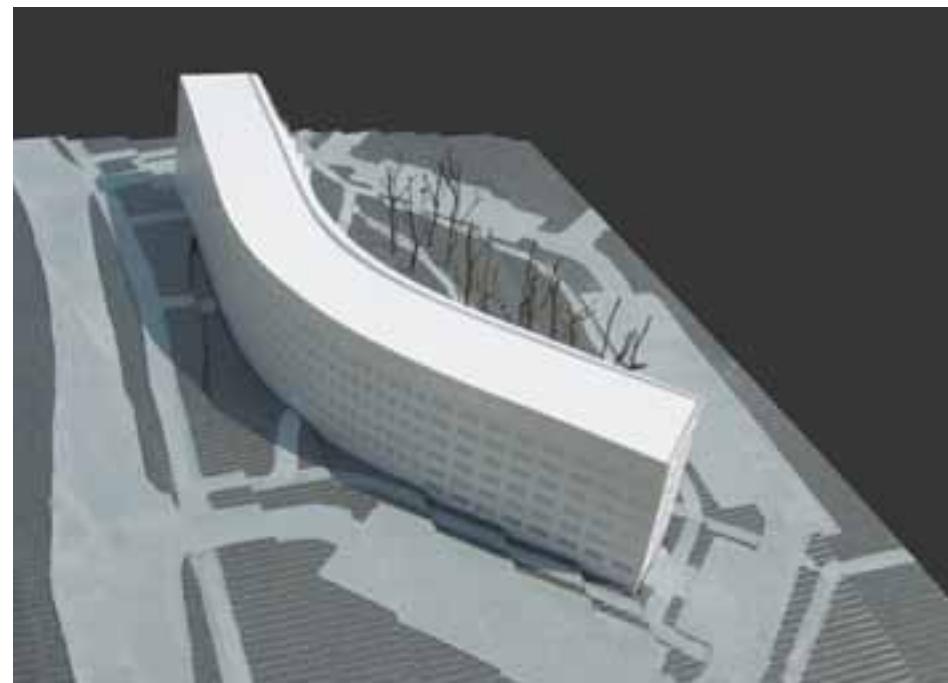
The kindergarten comprises four main layers, which represent the notions of many psychologists and sociologists. The aim was to create a space that would give the children a sense of freedom and autonomy and the chance to decide where they would spend their time as soon as they entered the building. This way the building attempts to encompass every dimension which a person should explore from childhood onward in order to develop their individuality.



**Bytový dom BUMERANG/lokalita Kopa-Girbeš, Košice ▪ Apartment house
BUMERANG/locality Kopa-Girbeš, Košice**

Bývanie v 1–5 izbových bytoch, s lodžiou, orientovaných na sever/juh, východ/západ je rozložené do štyroch sekcií so samostatným vstupom a doplnené priestormi občianskej vybavenosti na prízemí a parkovacími plochami v podzemí.

The apartment house comprises 1–5 room flats with galleries, oriented to the north/south, east/west, is divided into four sections with separate entrances, and complemented by amenities on the ground floor and underground parking spaces.



Dizajn krátkodobého núdzového prenosného bývania • Design of short-term portable emergency housing

Diplomový projekt predstavuje prenosnú, dočasné obytnú jednotku určenú pre 4 osoby s možnosťou modulárnosti a spájania boxov bočnými stenami do väčších celkov. Je ideálnym riešením na prežitie v nehostinnom prostredí sužovanom klimatickými podmienkami mierneho podnebného pásma. Riešenie vytvára podmienky pre podporu rodinného života v ťažkej životnej situácii následkom prírodných katastrof, súčasne ponúka súkromie s ohľadom na život na minimálnej možnej obytnej ploche. Tvarové riešenie bunky, návrh konštrukcie a použité materiály umožňujú zloženie do plochého tvaru a prepravu viacerých obytných jednotiek na určené miesto.

This project presents a portable temporary housing unit designed for 4 persons with the possibility of modularity and connection of modules by side walls into larger spaces. It is an ideal solution to surviving in the hostile conditions typical for the temperate climate. The design creates the conditions for the support of family life in difficult situations in the wake of natural disasters; at the same time it offers privacy, taking into consideration life in a limited living space. The spatial design of the unit, the construction design and the materials used allow for folding the unit into a flat shape and for transporting many housing units to their designated location.



Dizajn produktu – osobný pracovný
priestor • Product design – personal
workspace

Riešenie pracovného stola dizajnéra
eliminuje pôsobenie negatívnych faktorov
pracovného prostredia zmenou polohy
mechanickou energiou v sede, alebo v stojí
a akceptuje subjektívne potreby užívateľa
variabilným modulárnym systémom
úložných prvkov.

This design of a designer's work desk
eliminates the presence of negative
factors of the workspace by changing
the location of mechanical energy while
sitting or standing and acknowledging
the personalised needs of the user
through the variable modular system
of storage elements.



AWA – Air Water Aroma

Interiérová prenosná klimatoterapia určená na liečebné a terapeutické účely pre jednu osobu. Prístroj ovládaný dotykovým displejom, mobilným telefónom a inteligentnými hodinkami ponúka nasledovné režimy: zvlhčovač, čističku vzduchu a aromaterapiu, zároveň je ho možné používať v troch možných zoskupeniach, všetky časti spolu, čističku s zvlhčovačom, alebo čističku s aromaterapiou. Prístroj používa modernú technológiu bezkálového napájania.

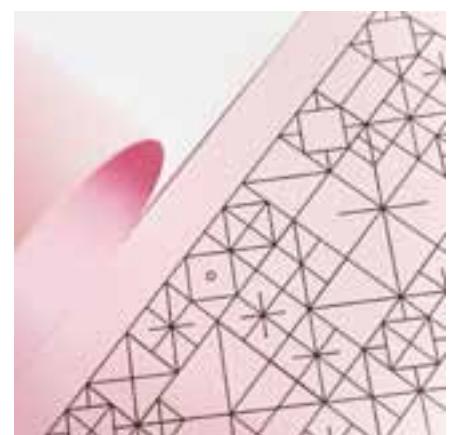
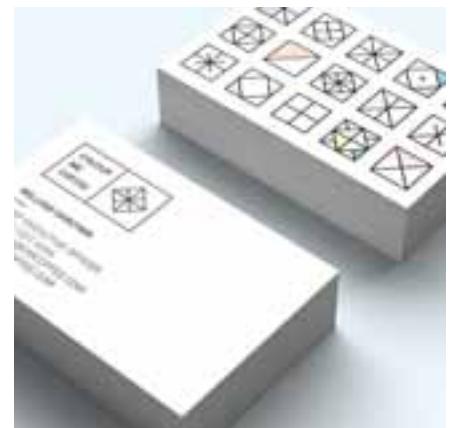
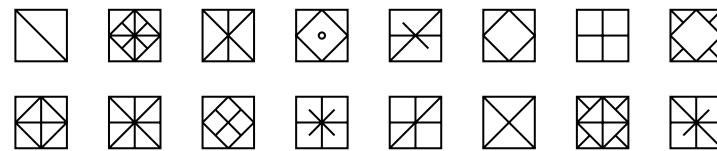
A portable interior climatology for one person, designed for medicinal and therapeutic purposes. The machine is controlled by a touch display, a mobile telephone, and an intelligent watch, and offers the following features: humidifier, air purifier and aromatherapy. It is possible to use the features in three different configurations: all three features at once, the purifier with the humidifier or the purifier with aromatherapy. The machine uses wireless connection.



Jednotný vizuálny štýl stravovacieho
zariadenia • Uniform Visual Style
of Catering Establishment

Témou diplomovej práce je riešenie vizuálneho štýlu fiktívnej kaviarne. Cieľom bolo vytvoriť firemnú identitu, ktorá nebude len druhoradou nutnosťou, ale bude pridanou hodnotou a rovnocennou súčasťou podniku. Pomôže vytvoriť atmosféru miesta, na ktoré sa budú ľudia radi vracať. Miesta, kde budú chcieť príjemne trávíť svoj čas sami, alebo v spoločnosti priateľov a rodiny.

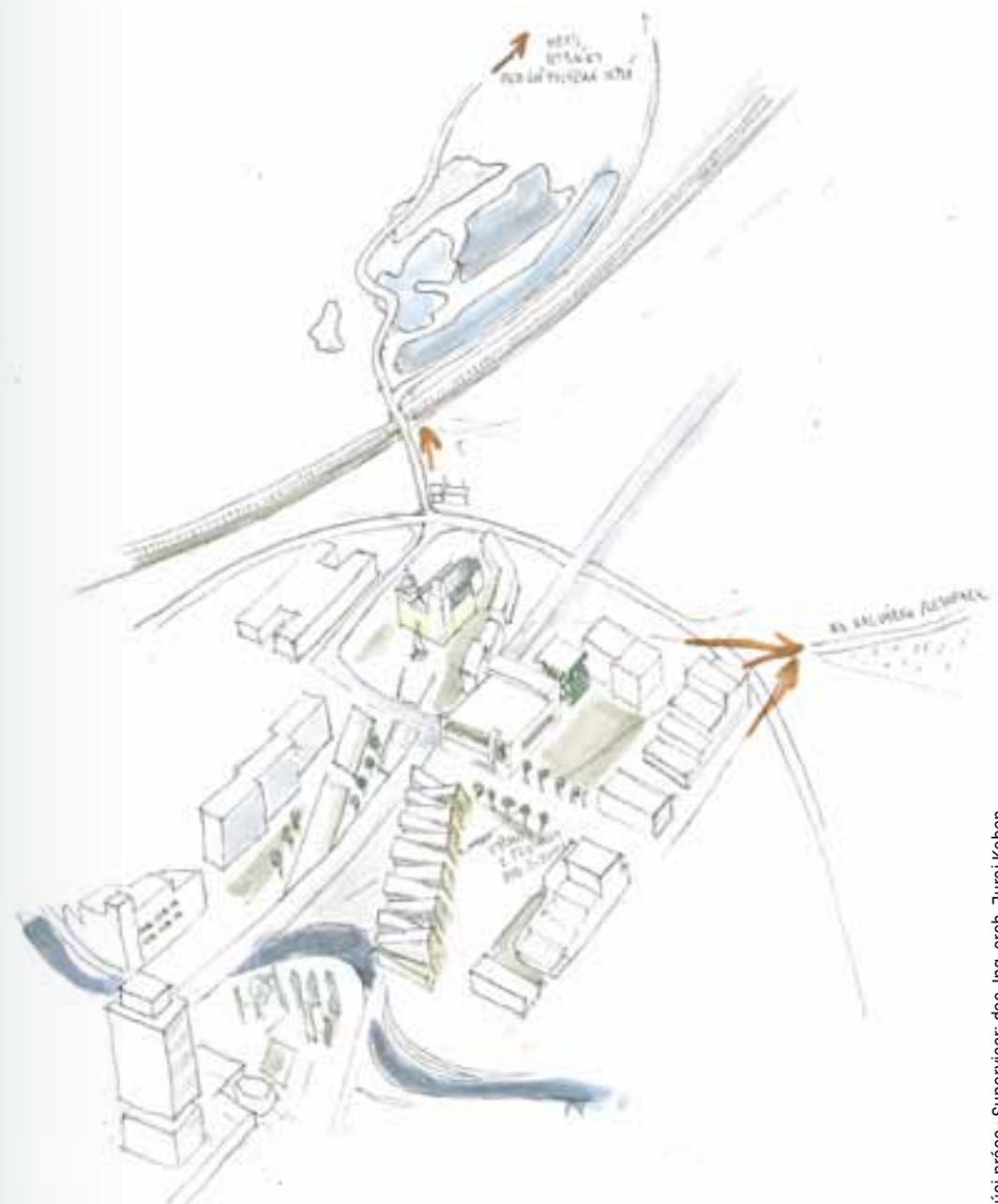
The theme of my dissertation is the design of the visual style of a fictional café. It was my aim to create a company identity that would not be just a secondary necessity, but would represent added value and would be a self-contained part of the café. It would help create the atmosphere of a place that people would enjoy coming back to. A space where they would enjoy spending time either alone or in the company of their friends and family.



Voda, skaly, pamäť – plán rozvoja
oddychu obyvateľov a turizmu okolia
Považskej Bystrice • Water, rocks,
memory – development plan rest adjacent
residents Považská Bystrica

Cieľom projektu bolo zatraktívniť územie z hľadiska oddychu. Z vytípovalých miest boli vyčlenené dve miesta, ktoré mali potenciál byť klúčovými – prestavané centrum Považskej Bystrice a rybníky pod hradom a Manínskou tiesňavou za mestom. Body som pospájal do trás s viacerými tématami, ktoré mesto zapájajú do hry so svojím okolím a ukazujú jeho veľký potenciál ako mesta medzi skalami a vodou.

The purpose of the project was to make the area more suitable for leisure. Two plots were set apart that had the potential to be crucial – the reconstructed city centre of Považská Bystrica and the lakes below the castle and below Manínska Tiesňava just outside the city. I connected the points into thematic paths which engage the city in a dialogue with its environment and highlight its potential as the city between rock and water.

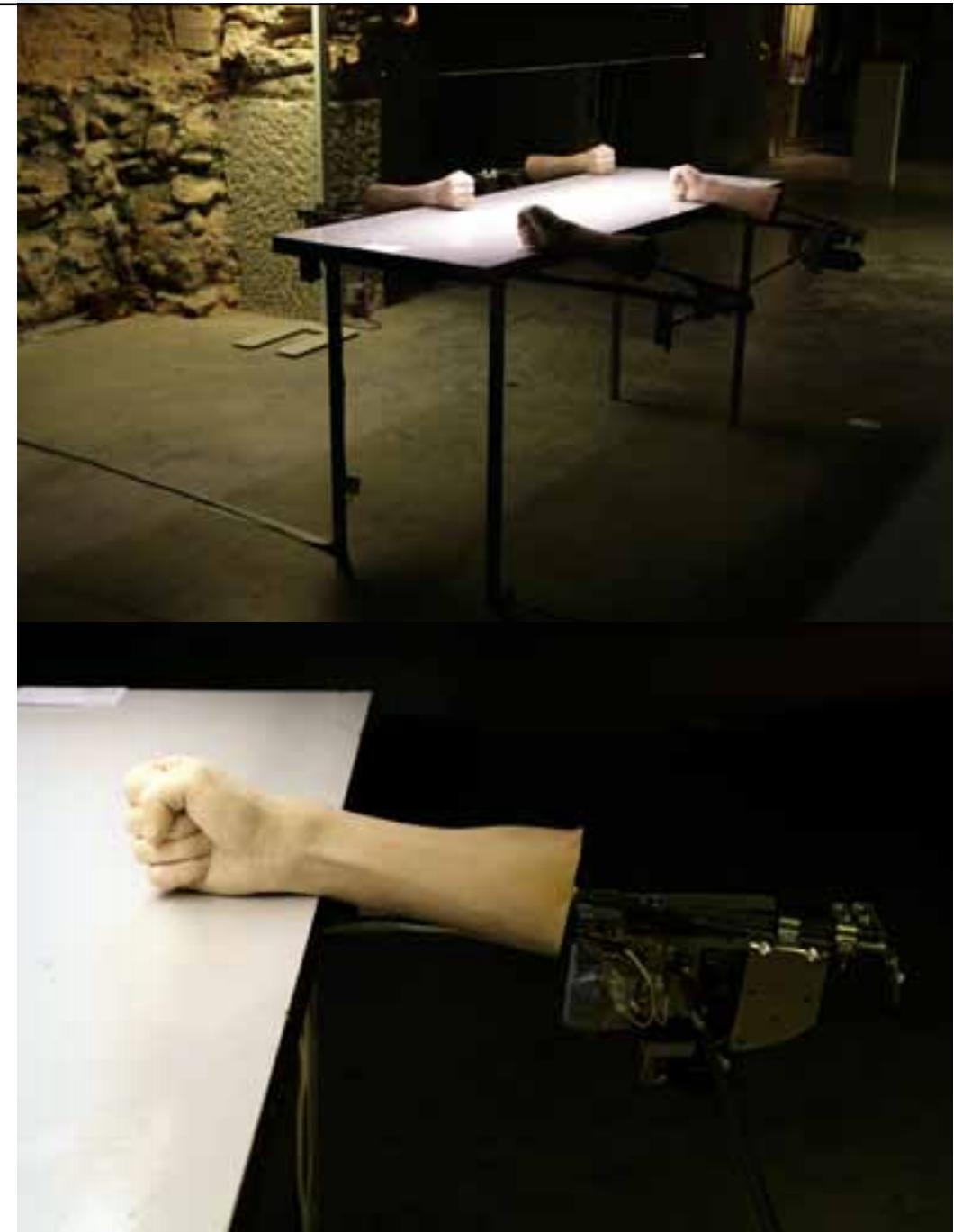


Stereotypia • Stereotype

pracovny stôl, lukoprenove odliatky ruk,
elektromotory upevnené na železnej
konštrukcii, neonove svetlo, dc motor,
arduino, zosilovač a reproduktor.
workbench, hands lukopren castings,
electric motors, neon light, amplifier,
speaker

Dielom sa zameriavam na stereotypiu,
čo interpretujem ako chorobné opakovanie
rôznych pohybov, slov, viet... Predstavujem
chladnú kinetickú inštaláciu, kde sa
prepája ľudská časť – v podobe silikónových
odliatkov ľudských rúk zovretých v päť,
a mechanická časť v podobe kovovej
konštrukcie, ktorá tieto ruky poháňa.
Pomocou spojenia týchto dvoch aspektov
vznikla inštalácia, kde ruky búchajú
o pracovný stôl. Inštalácia v divákovi
vzbudzuje pocit napäťia, že sa kvôli
takému silnému búchaniu rúk, celý stôl
rozpadne a tento pocit zvýrazňuje blikajúce
neónové svetlo.

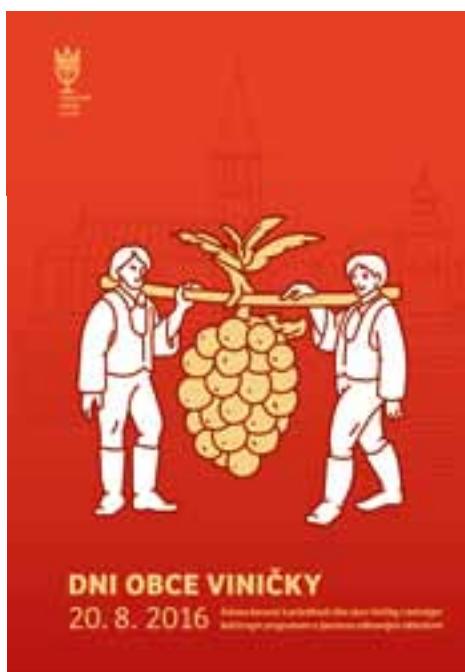
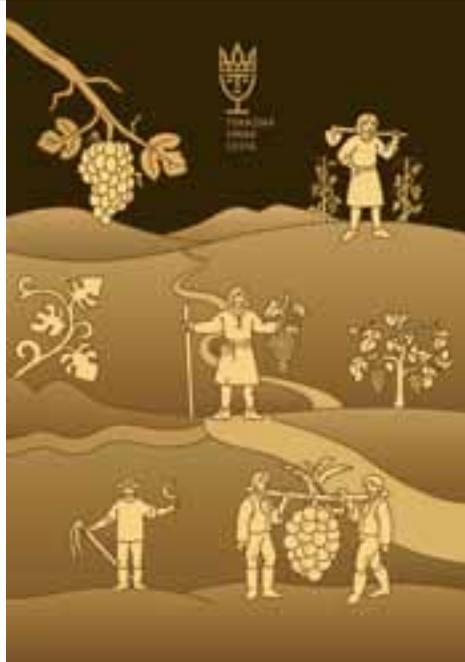
The work is focused on stereotypy,
which I interpret as the pathological
repetition of different movements, words
and sentences. I present a cold kinetic
installation where the human part – in
the form of silicon cast ups of human
fists – is combined with the mechanic
part – in the form of a metal construction
which moves these hands. The combination
of these two aspects produces an
installation where the hands bang on
a work desk. The installation inspires
a sense of tension in the visitor because
the heavy banging threatens to break
the desk apart. This sense is punctuated
by the flashing neon light.



Vizuál kultúrno-spoločenskej akcie Vínna cesta • The Wine Route: Uniform Visual Style of an Event

Cieľom diplomovej práce bolo navrhnuť originálnu vizuálnu identitu pre kultúrno-spoločenskú akciu a rovnomennej organizáciu Tokajská vínna cesta. Pokúsiť sa zlepšiť jej povedomie nielen v domácom prostredí a predstaviť tak širšej verejnosti oblasť s bohatou a špecifickou kultúrou, zvykmi a tradíciami. Práca zároveň analyzuje súčasný stav vizuálnej komunikácie v segmente vínych cest na Slovensku a v zahraničí. Snahou navrhnutej identity je podporiť potenciál regionálneho rozvoja, turistického ruchu a kultúrneho života na východnom Slovensku.

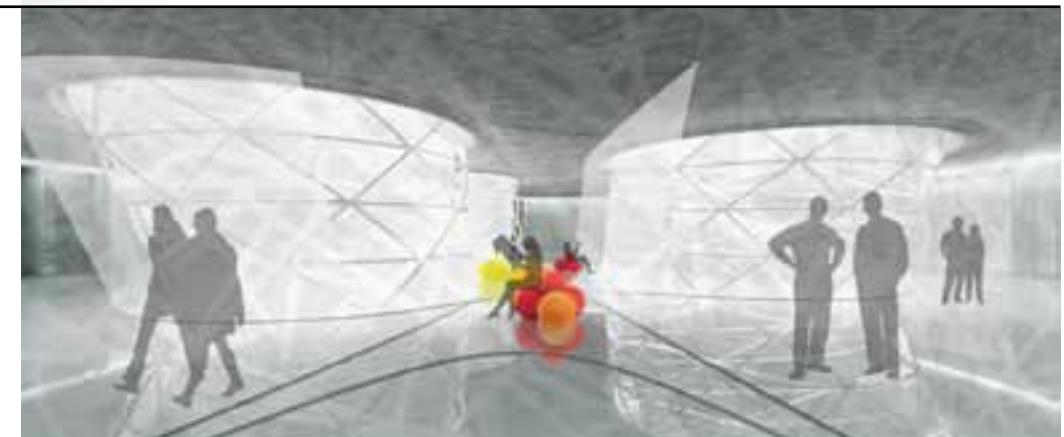
The purpose of the project was to design an original visual identity for the cultural-social event and organisation Tokajská vínna cesta. It was an attempt to improve its image not only at home but also abroad and thus present to the wider public a region with a rich and specific cultural heritage, with venerable customs and traditions. The work also analyses the current state of the visual communication in the segment of wine tasting trips in Slovakia and abroad. The design attempts to highlight the potential of regional development, tourism and cultural life in Eastern Slovakia.



**Nanotechnologické a nanovedecké
centrum Tel-Aviv, Izrael · Nanotech center
Tel-Aviv, Israel**

Zrazu nastal čas, kedy sa príroda stretáva zoči voči s technológiami, kde minulosť stretáva budúcnosť. Navrhla som budovu pokroku, bránu do kampusu univerzity ako symbol 21. storočia. Hlavným konceptom bolo použiť jeden z najdôležitejších nanomateriálov a vytvoriť z neho konceptuálny základ stavby. Táto nanotextília tvorí reprezentatívnu skulpturálnu časť návrhu.

Suddenly the time has come when nature confronts technology, when past confronts present. I have designed a progressive building, a gate into the university campus, as a symbol of the 21st century. The main idea was to utilise one of the most important nanomaterials and use it as the conceptual foundation of the building. This Nano textile forms the representative sculptural part of the design.





Katedra
architektúry/
Department
of Architecture



Katedra
dizajnu/
Department
of Design



Katedra výtvarných
umení a intermédií/
Department of Visual
Arts and Intermedia

Bakalárske štúdium / Bachelor study

Cehula Marek
Drobňák Maroš
Hamara Radoslav
Hospodár Marek
Jurčo Ondrej
Lazorová Lenka
Longauerová Anna
Mulík Vladimír
Nestor Peter
Vitková Michaela
Wawrek Igor

Bollová Lenka
Fialková Mária
Frniak Róbert
Janífor Alex
Javorek Viktor
Jurčišinová Katarína
Kakošová Zuzana
Kupcová Veronika
Lukčová Jana
Nagyová Rita
Počatková Aneta
Rabatin Dominik
Suráková Veronika

Kepková Ingrid
Koniar Martin
Ráczová Martina
Cengelová Annamária
Jergová Nika
Madudová Veronika
Maščák Peter
Spodniaková Denisa
Stropkaiarová Tatiana
Balážová Zuzana
Bernáth Nikolas
Karčáková Ineza
Pavlov Martin
Schnürerová Alžbeta
Valenta Roman
Zemanová Soňa
Lajošová Martina
Macejáková Zuzana
Mikleová Jana



Katedra
architektúry/
Department
of Architecture



Katedra
dizajnu/
Department
of Design



Katedra výtvarných
umení a intermédií/
Department of Visual
Arts and Intermedia

Magisterské štúdium / Magister study

Barančíková Alžbeta
Borodáčová Michaela
Červený Juraj
Földesová Kinga
Haláhija Michal
Kis Juraj
Matija Tomáš
Sakal – Šega Michal
Vozárová Tatiana
Žaťko Pavol

Blašková Simona
Gregorovič Marek
Hudecová Marie
Kadlusová Michaela
Kašela Jakub
Knoblich Patrik
Kobanová Daniela
Mačáková Dominika
Podolská Jarmila
Rusinková Monika
Straková Kamila
Tomaschová Lucia
Vačko Juraj

Červeniac Pavol
Macko Adam
Šteranka Jakub
Dančáková Mária
Fabian Peter
Kontroš Maroš
Kováčová Barbora
Bosák Adam
Kurimská Lenka
Uramová Veronika
Bačinský Štefan
Hreha Martin
Šramková Paulína

Doktorandské štúdium / Doctoral study

Javorík Peter

Vydavateľ/Publisher:

Fakulta umenia Technickej univerzity
v Košiciach, Letná 9, 042 00 Košice

Editor:

Peter Tajkov

Preklad/Translation:

Jakub Tlalka

Fotografie a reprodukcie/

Photographs and reproductions:

Lena Jakubčáková, Katarína Hudačinová
archív autorov/archive of authors

Grafická úprava/Graphic design:

Samuel Černoký/carnoky.com

Písmá/Typefaces:

Corner A/B/D, Normatica

Tlač/Print:

Vienala s.r.o., Košice

Náklad/Copies:

500 kusov/500 copies

**FAKULTA
JAVENÍ
FACULTY
OF THE ARTS
2015/16**



9 788055 325958