

# FUTU NOW 2017

Katedra  
architektúry/  
Department  
of Architecture

Katedra  
dizajnu/  
Department  
of Design

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

# FUTU NOW 2017

Predkladaný katalóg je ďalším pokračovaním každoročného súborného prehľadu najvýraznejších prác študentov košickej Fakulty umení v konkrétnom školskom roku. Jedná sa prevažne o absolventské práce vo všetkých stupňoch vysokoškolského štúdia. V katalógu sa však objavujú aj semestrálne práce, ktoré napríklad zarezonovali na študentských výstavách či súťažiach. Ide o prierez tvorbou dvadsiatich ateliérov troch katedrií, 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 empirie 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 intermédií, 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 2016/17 na fakulte študovalo 191 študentov v troch stupňoch štúdia a v katalógu predkladáme práce 44 z nich. Študenti sú zoradení za sebou v abecednom poradí, so stručným popisom diel a katedry, resp. ateliéru v ktorom boli vytvorené. Katalóg obsahuje aj stručné anotácie diel a ich autormi sú rovnako študenti. 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 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.

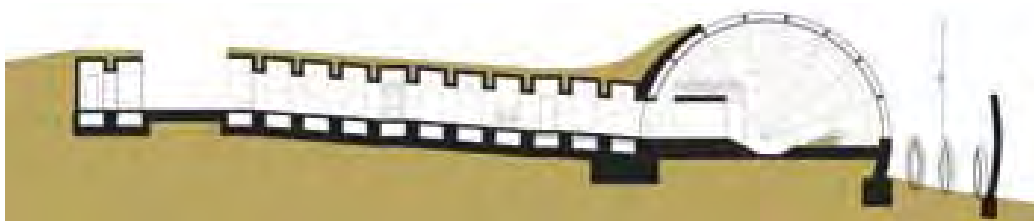
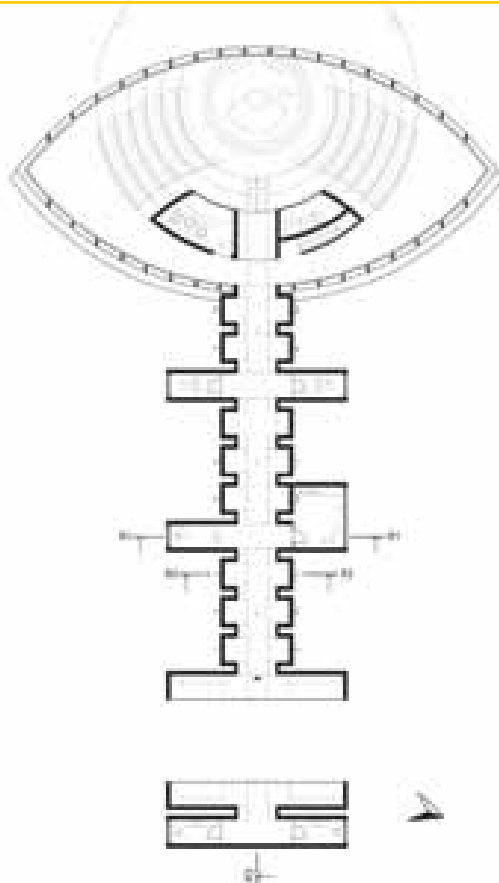
As regards the selection of the works, it deserves mention that it was made with editorial intent and therefore was not based primarily on academic criteria. That applies especially to the works of the students of the Department of Visual Arts and Intermedia, which the author of this editorial viewed 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 2016/17, the School had 191 students. This catalogue features the works of 44 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. The catalog also contains brief annotations of works and their authors are also students. 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.

**Kostol Znovuzrodenia**

Kostol nachádza v tesnej blízkosti Liptovského Mikuláša, na výšine Háj Nicovô. V súčasnosti je dominantou tohto miesta vojenský pamätník a cintorín. Koncept vychádza z myšlienky sprostredkovať veriacim či príbuzným padlých vojakov pocit nazývaný tiež ako zážitok na prahu smrti. Vychádzala som pri tom zo štúdie amerického doktora psychiatrie a filozofie R. Moodyho. Vchod do kostola tvorí slaboo oslnený dlhý tunel, slúžiaci pre pobožnosť krížovej cesty. Hlavná hmota kostola je formovaná ako bohato presvetlená kupola, ktorej oblé konštrukčné trámy sú inšpirované ľudovými vzormi Liptova.

**The Church of Rebirth**

Church is located in close to Liptovský Mikuláš, on the heights of Háj Nicovô. Currently the most dominant objects at this place are a military monument and a cemetery. The concept of the church is based on the idea of conveying to the believers or relatives of the fallen soldiers a feeling also called the experience at the threshold of death. I got inspired by the study of the American doctor R. Moody. The entrance to the church is formed by a weakly lighted long tunnel designed also for praying the The Stations of the Cross. The main building of the church is shaped like a richly lit dome with round beams inspired by the folk designs of Liptov.

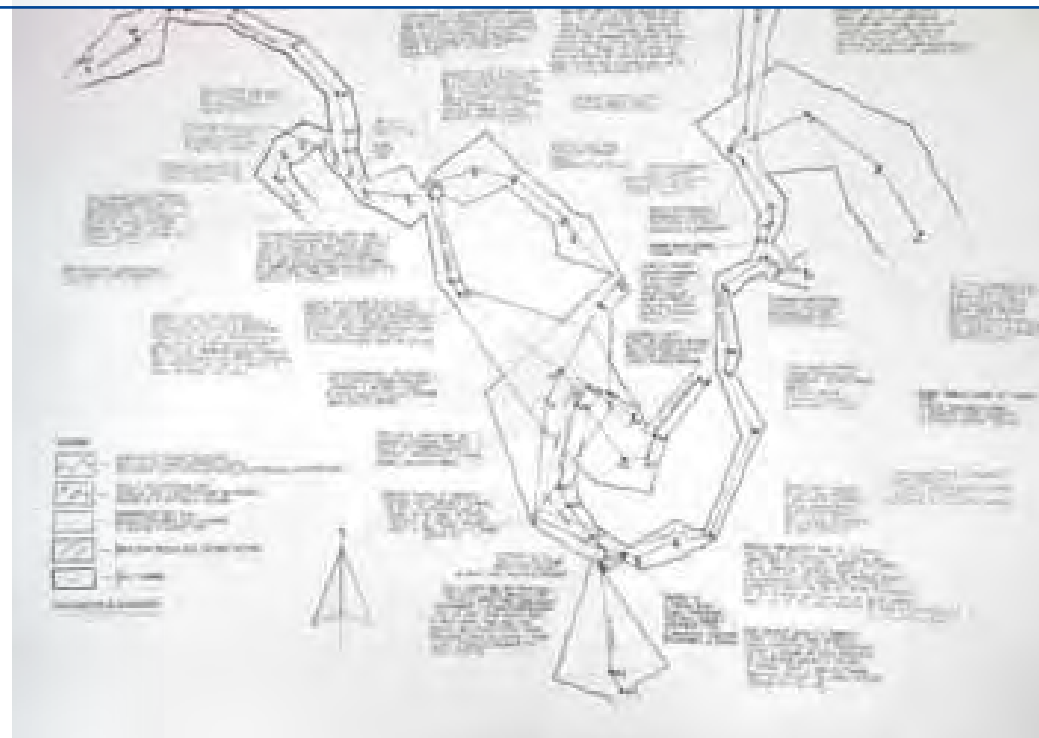


### Jaskyňa x01A

Jaskyňa x01A predstavuje inverzný model jaskyne, ktorý vznikol prostredníctvom zozbierania číselných údajov. Tieto údaje pochádzajú z osobných skúseností získaných počas pobytov v jaskyni, alebo z vyselektovaných teoretických a umeleckých tendencií v kontexte jaskýň. Ide najmä o časové určenia priradené k danému bodu – udalosti, ktoré boli neskôr vložené ako dáta do softvéru na mapovanie jaskýň, čo umožnilo ťaž 3d modelu. Kresba pôdorysu a bočného rysu zobrazuje popisné hľadanie paralel a väzieb medzi jednotlivými bodmi, teda rôznymi disciplínami a osobnou skúsenosťou.

### Cave x01A

The cave x01A represents an inverse model of a cave, which originated by collecting of numerical data. This data was gathered through personal experience gained during stays in the cave, or via selected theoretical and artistic tendencies within the context of caves. They are mainly determinants of time allocated to a given point – an event, that were later entered as data to the cave mapping software, which has enabled the 3D print-out of the model. The footprint and side drawing represents descriptive search for parallels and links between individual points, and thus various disciplines and personal experience.

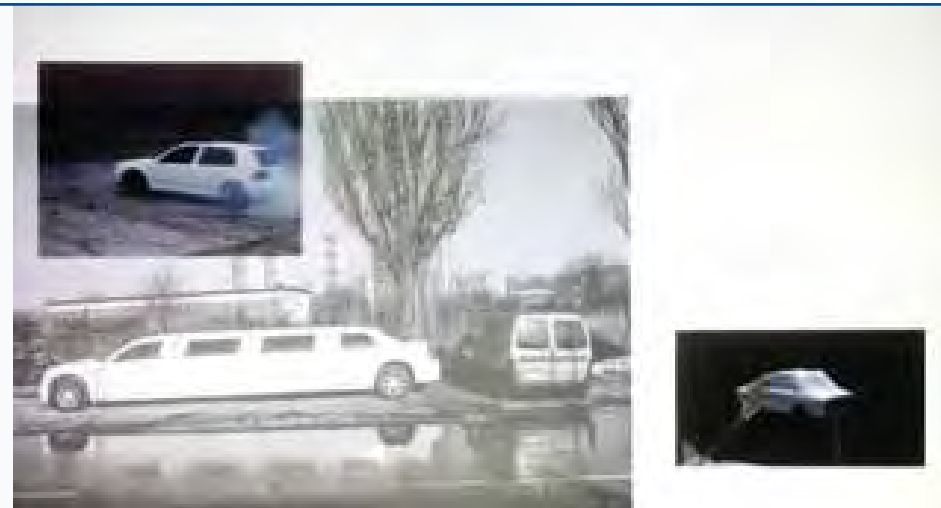


**YAW**

*YOU ARE WHITE – informácia, výkrik, zdedenie, zdesenie, statement, veta*  
Práca s názvom "YAW" sa zaoberá danou vetou i niekoľkými ďalšími textami alebo úryvkami textov. Zaoberá sa bielou. V náväznosti na farbu ľudskej pokožky. Práca sa ďalej venuje mainstreamu, resp. pojmom, ktoré v ňom prúdia a rámujú spomenutú problematiku minulého i súčasného rasizmu a extrémizmu v súvislosti s vyčleňovaním minorít a predispozíciou majority. Zároveň sa však okrajovo, ale s presným zámerom opiera i o bielu ontológiu, ktorú vo svojich dielach riešil Stano Filko. Dané témy nijako nekomentujem, ani sa nesnažím o objektívne zobrazenie, či informovanie. Práve naopak. Práca „YAW“ je skôr subjektívnym uvážením i uvažovaním, intelektuálnym cvičiskom i autorským cvičením.

**YAW**

*YOU ARE WHITE – information, scream, scare, statement, sentence*  
The work titled "YAW" deals with a given sentence, several other texts or with their excerpts. It deals with white. In connection with the colour of human skin. The work also deals with the mainstream, or the terms, that are flowing within that and which are framing the mentioned issue of past or current racism and extremism regarding the exclusion of minorities and the predispositions of majority. At the same time, it marginally but with a precise intention refers to a white ontology, that is mentioned also in the works of Stano Filko. The themes are not being commented on, neither objectively presented. The work "YAW" is more the subjective consideration, intellectual training and authorial exercise.



Dinosaurus je symbol ktorý odkazuje na niečo čo tu bolo kedysi veľmi dávno, no dnes sa to objavuje v úplne iných formách a súvislostiach. Má ironizovať skutočnosť. Gýč je nosným vyjadrovacím prostriedkom v mojej tvorbe. Provokatívne ním odzrkadľujem dnešnú spoločnosť. Inšpirujem sa svetom internetu, ktorý nás doslova presyfuje nadbytkom informácií, o to sa rovnako snaží vizuálna stránka mojich obrazov.

Dinosaur is a symbol that used to be present, long time ago, but today it represents a completely different forms and contexts. It is supposed to ironize the reality. I base my art work on cheesy-junk style. I like to provoke with it and reflect on today's society that way. My inspiration mostly comes from the internet world that overloads us with information and my paintings are supposed to reflect that. Above all I try my best to wangle/release myself from dogmas. I don't need people to like my art, I think it's up to your own taste anyway.



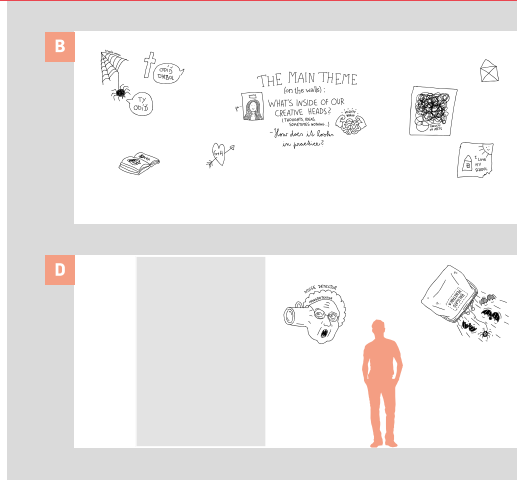


**Vizuál Inside Insight**

Ilustrácie pre výstavu Inside Insight zobrazujú vtip, voľnosť, radosť, študentstvo a dizajn. Hlavnou inšpiráciou pri tvorbe bol pohľad do kreatívnych hláv našich študentov, radosti a strasti života na FUTU, ale aj priamy odkaz na študentské práce, ktoré vtipným spôsobom dotváram a parafrázujem. Kresby sú voľne aplikované na stenách a tým dopĺňajú celkovú atmosféru výstavy.

**Visual Inside Insight**

The Illustrations for the exhibition Inside insight represent fun, freedom, joy, student life and design. The main inspiration was the inside look in the creative heads of our students, the joy and the misery of life at the FUTU, and direct reaction to the students works, which are funny paraphrased. Drawings are freely applied on the walls and they complement the atmosphere of the exhibition.





**Gamu no Mirakuru**

*materiály: drevo, textil, kartón*

Inšpiráciou pre moju prácu bola hra na hrdinov Dungeons & Dragons. Vymyslel som si vlastnú postavu na báze japonských komixov, a vlastnú hru iba pre ňu. Túto moju hru realizujem ako moja nereálna postava v reálnom svete. Existencia mojej vlastnej postavy poukazuje na problematiku autoidentity. Týmto dielom konfrontujem môj vnútorný svet s reálnym svetom. Po nejakom čase hrania cítim ako je tento svet obrovský a snaží sa ma pohltiť. Cítim potrebu uchýliť sa do môjho brlohu.

**Gamu no Mirakuru**

*materials: wood, textile, cardboard*

The inspiration for my work was the role playing game Dungeons & Dragons. I created my own character based on Japanese comics, and created my own play just for it. I play this game as my unrealistic character in the real world. The existence of my own character points to the issue of self-identity. By this work I confront my inner world with the real world. After some time playing, I feel like this world is huge and is trying to absorb me. I feel the need to return to my den.



ゲームのミラクル津ネミ

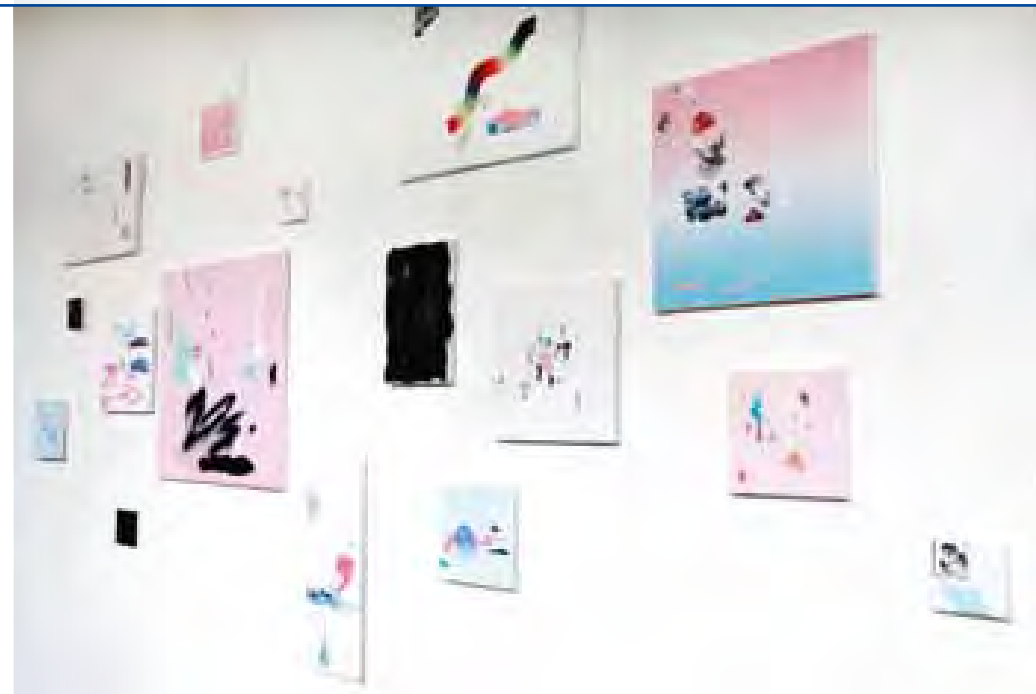
1	odvencenie zničenej úrody	základná bezpečie	šifra svetlo	rozhovor predomí	duť hĺbku	možnosť ENERGIA
2	dražda príznaky	prakt. a pánom chrastu	zvráť vafaty	antifa zraz	bezna- maha	chytat šlovika
3	obeta bohóm	filtrácia duše	angela srdia	iskra vody	ektva- na- tegie zaburmo- vane	zveril sa
4	komplex s túžbou	apoteja stanoži- henc	ženský nárvat	hradaš sm	hrat sa do života	níža snov
5	odvolanie dehomer	dýchať smrť	opent politik	horieť za pravdu	hlesko- strela	tajom- stvo
6	dozobor na ďalej	zasek- nutie	inte- niovat	zahrove turov	s vanku- šikom	merat slova
7	dragoví kudbu	sväto- žiara	chlebičky starej mamy	vdas vost dop CSNS	uzam- knut oklady	lesová extán
8	zrecyk- lovat nebo	duzia bloku	kritika kolebu na fb	manu- chizovat	rozštni dane	pusťte to
9	momento mári	fabrika zákazka	voda na kz us	vyjst z pokovet	malý vesmit	skladat svet
10	pohľad papier	premostit pitrosa	prembit omáčka	leka v termono	šortka patruha	lastolný žúr
11	tabula razovat	edináta lovat	legen- dovat	magický kamet	lepšia cesta	tanoc
12	smeter- lingvat	nycký paprsek ozisty	odhalit kolobeka	súčast na nástenke	knizky dohrubit	jeť súdnik ivo
13	z po smrti	zviazana slaboda	emsný zemlak	lektva proti kuzným kocem	otvrat liaty	hojnost inkviz- tore
14	korupcia času	kuriersky transport	hrob milovanej	spojit nemysl- telne	trans- plantat	už len 20

V semestrálnej práci som sa venovala zobrazeniu životných situácií, ktoré sa okolo mňa odohrávajú a ktoré ma intenzívne ovplyvňujú. Pocity či príhody som chcela nejakým spôsobom riešiť, a tak som ich intuitívne zaznamenávala vo forme maľovaného denníka.

Situácie som porovnávala k rôznym abstraktným prostriedkom či elementom, napríklad kvapkám predstavujúcim plynúci čas alebo deformované hlavy, ktoré vystihujú riešenie problémovej situácie.

I have been devoted to portray the life situations that take place around, and which have a strong influence on me in my semestral piece. I wanted to deal with feelings or events, and so I intuitively recorded them in the form of a painted diary.

I compared the situation to different abstract mediums or elements, such as droplets that represent passing of time, or distorted heads, that represents the solution of the problematic situation.



**Rodinný dom 2**

Hmota domu je tvorená „prilepením“ dvoch funkčných blokov k „osi“ stavby, ktorú tvorí dominantný kamenný múr, pozdĺžne prebiehajúci stavbu. Pojivom týchto blokov (obytná časť a garáž) k „osi“, tvorí presklenie, čím ich jasne vymedzuje. V tomto presklení, pozdĺž osového múru, voľne prebieha komunikačný priestor so schodiskom, spájajúca všetky funkcie domu.

Vertikálne je stavba členená na dennú časť (1.NP) a nočnú časť (2.NP). Optický sú obe časti prepojené preskleným koridorom vedeným naprieč stavbou a galériou. Juhovýchodné nárožie je presklené, ktoré spolu s preskleným komunikačným priestorom voľne „ustí“ do záhrady s príslušnou terasou.

**Family house 2**

The mass of the house is formed by the “gluing” of two functional blocks to the “axis” of the building, which forms a dominant stone wall, a longitudinally running structure. By bonding these blocks (the living area and the garage) to the “axis”, it forms a glazing, which clearly defines them. In this glazing, along the axis of the room, the communication space with the stairway, connecting all the functions of the house, is freely running.

Vertically, the structure is divided into the day part (1st floor) and the night part (2nd floor). Optical are both parts interconnected by a glazed corridor across the building and a gallery. The southeastern corner is glazed, which, along with the glass-fronted communal space, freely “sits” into the garden with the adjoining terrace.



### **Horské centrum, Kráľova hoľa**

Kráľova hoľa je exponovaným krajinným bodom, symbolickým miestom spájajúcim sa s ľudovými tradíciami, na ktorom od roku 1960 stojí jedna z „modiel“ začiatkov informačného veku, ktorá vzhľadom na pokročilú technológiu stráca svoju opodstatnenosť v takej dimenzii a podobe, aká bola potrebná skôr. Preto som hľadal novú formu zástavby ktorá by znamenala opätovné priblíženie sa tradíciám a znovu by priviedla ľudí k sebe. Koncept kruhu hovorí o pokore, keďže tak ako tu boli pred nami, budú aj po nás. A tak ako bola Kráľova hoľa symbolom slobody kedysi, je ním aj dnes.

### **Mountain Center, Kráľova hoľa**

Kralova hola is an exposed point where people and traditions meet. Symbolic "altar of the new information age" has been built there in 1960, although due to newer technologies available, it loses its momentum these days. Therefore I was searching for new symbol that would bring people together once more. Although these mysterious places change with human evolution, you can still feel its energy. The circle tells the story of humbleness. Our ancestors were here and so will our children when we die. And as Kralova hola was once a symbol for freedom, it still serves this function these days.

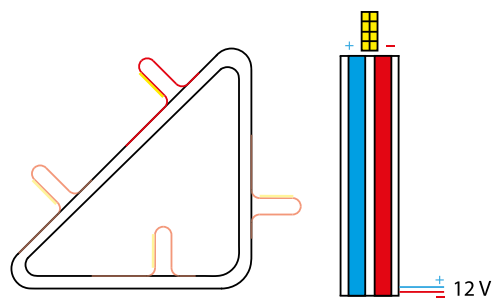
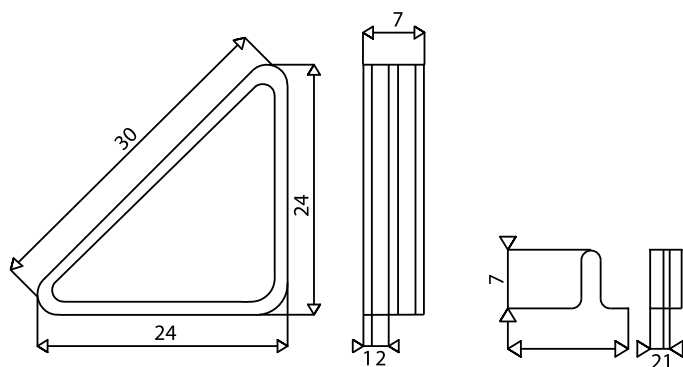


**Snowden**

Hlavným emocionálnym prvkom svetidla je motív lyžiara spúšťajúceho sa z kopca. Jeho polohu môže užívateľ meniť, a tým nastavovať smerovanie svetla. V tomto produkte je vtipne napodobená činnosť človeka, síce vo vysokej miere štylizovaná, no napriek tomu čitateľná.

**Snowden**

The main emotional element of this light is the motif of a skier skiing down a hill. Its position can be changed by the user, thus altering the direction of the light. In this product human activity is humorously imitated and though highly stylized, it remains readable.



Bakalárska práca obsahuje návrh domova na polceste – stacionár pre mladé ženy po skončení ochrannnej výchovy. Stavba je umiestnená na rozhranie zástavby bytových a rodinných domov v úzkom napojení na miestne centrum. Cieľom bolo vytvoriť objekt, ktorý je, podobne ako okolitá panelová zástavba, modulový. Stavba tak využíva pre prostredie rovnaký spôsob výstavby, avšak líši sa v materiálovom prevedení. Snahou bolo vytvoriť hniezdo – miesto, kde sa človek vie schovať, kde sa cíti bezpečný a kde je o neho postarané. Na druhej strane je hniezdo aj miestom, ktoré po čase ostane prázdne, pretože splnilo svoju úlohu – ochránilo, vychovalo a vystrojilo do života.

Bachelor thesis contains architectural design of the asylum for young women outgoing from foster home, respecting the surrounding environment and build-up area. Of purpose to achieve an object which is alike to neighbouring buildings – it is made out of modulus. The building itself uses the same way of construction, but varies in material concept. The aim was to create a building that would act like a nest. The nest is a place where you can hide and feel safe, but on the other hand after some time you gone leave it. The asylum was built in this way – to protect, to educate and to let go.

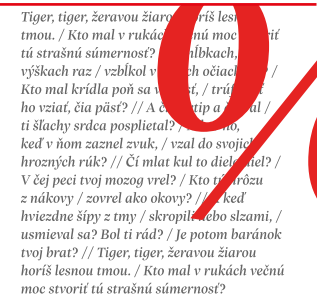
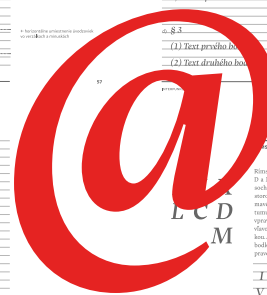
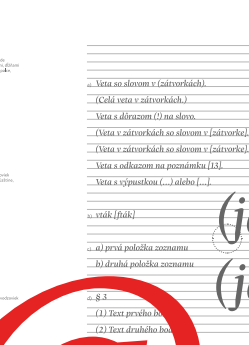
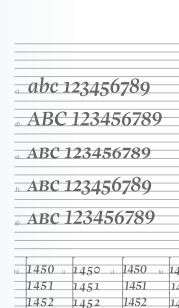
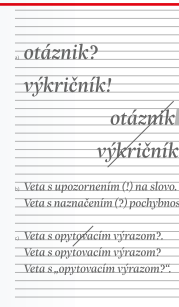


**Typografická príručka**

Existujú pravidlá? A je vôbec termín „pravidlá“ namieste? Predsa je to len pre kreatívca dosť skľučujúci a obmedzujúci pojem. Sú teda vôbec potrebné? Úlohou diplomovej práce bolo vytvorenie študijného materiálu, ktorý je súhrnom odporúčaní pre typografickú úpravu sadzby týkajúcej sa predovšetkým mikrotypografie.

**Typography Manual**

Rules. Do they exist? And... is the term "rules" appropriate? After all, it is quite restrictive concept for creative person. So, are they necessary at all? The aim of this diploma thesis was to create study material, which is summary of recommendation for typesetting related mainly to microtypography.



Tým, že je sadzba textu mnohotvará a odvíja sa od jej účelu, či už ide o typogram alebo o náročnú sadzbu Biblie, dokazuje fakt, že je príliš utopické pomýšľať na jednotné pravidlá. Odporúčania, ktoré plynú z výsledkov analýzy, preto nemožno brať ako dogmu a direktívne nariadenia. Zo skúseností a informácií, ktoré som nazbieral, prezentujem vlastné názory, ako riešiť diskutabilné otázky, s ktorými

sa stretávam najčastejšie. Princípom k úspechu je podľa môjho názoru uvedenie si podstaty a účelu typografického znaku či skupiny takýchto znakov. Ak uvažujeme napríklad o pomlčke, dvojbodke či lomke, uvažujeme o nich v prvom rade ako o separátoroch jednotlivých výrazov. Následný zápis plynie podľa toho, či daný separátor výrazy oddeľuje významovo alebo opticky.



**Bezpečný ženský dom MyMamy**

Obsahom tejto bakalárskej práce je architektonické riešenie krízového centra pre týrané ženy. Návrh riešenia je prispôbený konkrétnemu pozemku v Prešove, na ktorom sa nachádza budova Bezpečného ženského domu MyMamy. Centrum má ženám a ich deťom poskytnúť ubytovanie, voľno-časové aktivity, miesta stretávania aj priestory na psychologické poradenstvo. Pozemok som rozdelila na dve časti, spoločenskú a súkromnú pomocou chodníka, ktorý tieto dve vzniknuté plochy spája a zároveň rozdeľuje. V severnej časti sa nachádza existujúca budova krízového centra. Južná strana pozemku je súkromná, určená na bývanie. Tu som navrhla ubytovacie bunky, ktoré sú na jednej strane zarovnané, vďaka čomu vytvárajú dojem ulice. Z druhej strany majú jednotlivé bunky rozdielnu dĺžku, preto je možné poskytnúť ubytovanie rôzne počtom rodinám.

**Secure woman house – MyMamy**

Subject of this bachelor project is architectonic solution of the building of Emergency center for abused women. The design of solution is adapted to the existing estate in Prešov, where is situated the building of Secure woman house – MyMamy. The purpose of the center is to provide the accommodation, free-time activities, meeting areas and psychological consulting services for women and their children. I have divided the estate to the two parts – public and private. It is done using a sidewalk that at the same time separates and connecting both parts of the estate. The north part includes the existing building of the Emergency center, where I design the reorganization of rooms and their functions. The south part of the estate is private, designed for accommodation. I have designed accommodation units in the south part that are align on one side what creates the impression of a street. On the other hand, the individual units have a different length, so it is possible to provide accommodation to various large families.



**Dizajn produktu – mestský mobiliár**

Prvky mestského mobiliáru sú navrhnuté ako viacúčelové formy štylizovaného prírodného motívu rôznych výškových úrovní, s dôrazom na ich funkciu a možnosť vytvárania rôznych priestorových alternatív verejného univerzitného priestoru, predurčeného na oddych, alebo komunikáciu a socializovanie sa jednotlivca, ale aj väčších skupín.

**Product design – street furniture**

Elements of street furniture are designed as multipurpose forms of nature motive of different height levels, with emphasis on their function and possibilities of creating space alternatives of public campus area, that is predetermined for relax or communication and socialize as individual or even bigger groups.

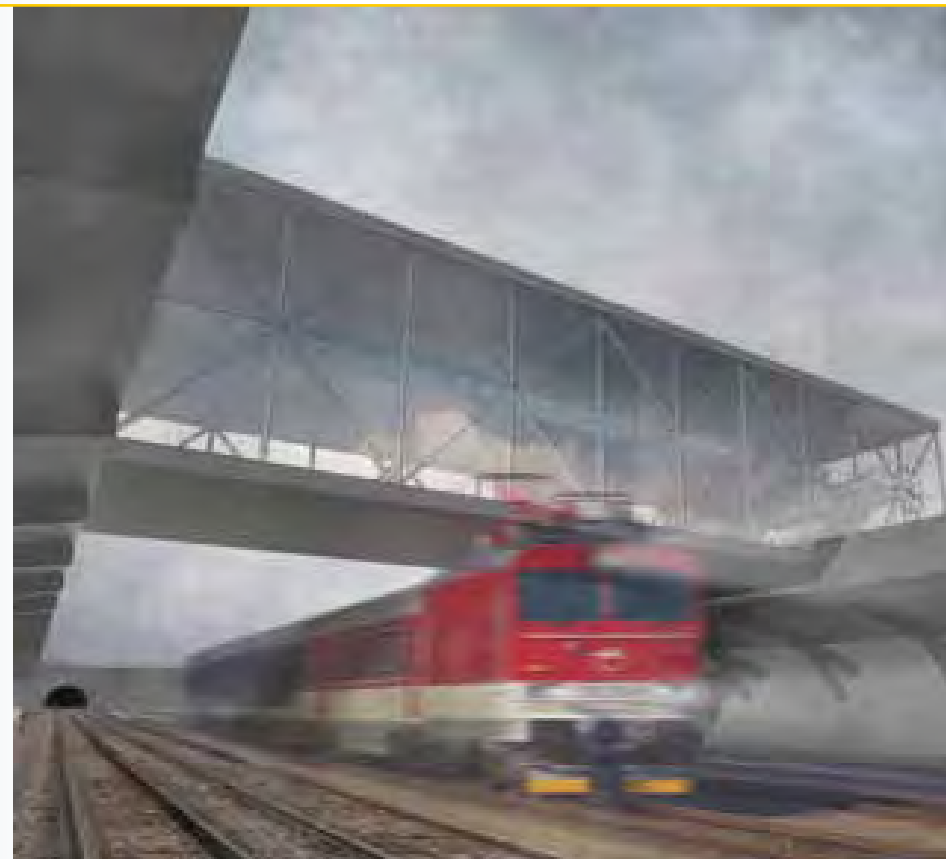


**Stanica v Štrbe**

Východiskom konceptu bol názov obce Štrba, ktorý dostala vďaka svojej polohe v „štrbine“ medzi dvoma pohoriami Nízkymi a Vysokými Tatrami. Už v roku 1871 spôsobila táto skutočnosť problémy pre staviteľov bývalej Košicko-Bohumínskej dráhy (KBD). Koncept ďalej reaguje na ocelovú lávku, ktorá spájala drevené staničné budovy v Štrbe, jedna bola stanicou parnej zubačky a druhá rýchlíkov na trati KBD. Moja budova stanice je teda most, ktorý slúži na všetko, čo k železničnej stanici patrí.

**Station in Štrba**

The origin of my concept was the name of Štrba village, which was given thanks to its position in the “notch” between the two mountain ranges of the Low and High Tatras. Already in 1871, this fact caused problems for the builders of the former Košice-Bohumínska railway (KBR). The concept further responds to the steel bridge, which was connected to the wooden station buildings in Štrba, one was a steam train station and the other one on the KBR line. So my station building is a bridge that serves everything that belongs to the railway station.



**Marshmallow Apocalypse**

2017, acrylic on canvas, 150 x 200 cm  
2017, acrylic on canvas, 150 x 200 cm

V tejto dvojici obrazov som kombinovala množstvo mikropříbehov sústredených okolo ženskej skúsenosti dospievania. Snažila som sa pristupovať k maľbe feministicky a narúšať genderové stereotypy zobrazovania – mladé dievčatá sú v mojich obrazoch často smutné alebo násilnícke, zatiaľ čo starší muži, tradične vnímaní ako authority, sa stávajú vtipnými, grotesknými postavami.

In these two paintings I combined a number of micronarratives centred around the topic of female coming of age experience. I was trying to approach it from a feminist point of view and to disrupt gender stereotypes of visual depictions – young girls in my paintings are often gloomy or violent, while older men, traditionally perceived as authorities, are funny, awkward or they are behaving inappropriately.



**Marzipan Melancholy**

2017, akryl na plátno, 150 x 200 cm  
2017, acrylic on canvas, 150 x 200 cm



**Bez názvu**

*Materiál: sadra, chrómový sprej, drevo*

Vo svojej práci som sa inšpiroval čínskou filozofiou, konkrétne konfucianstvom.

Rozoberal som problematiku ľudskej podstaty. Mencius tvrdil, že ľudská podstata

je vo svojom základe dobrá, no naopak Sun'c zastával názor, že ľudská podstata

je zlá a to dobré v nej je vychované. Drevené dosky slúžia ako kvázi nejaké mučidlá,

ktoré vychovávajú hmotu, ktorá symbolizuje nedokonalú ľudskú podstatu a núti ju

formovať a naberať tvar.

**Untitled**

*Materials: plaster/gypsum, chrome spray, wood*

In my work I was inspired by Chinese philosophy, namely Confucianism. I have dealt with the issue of human nature.

Mencius maintained that the human nature in its own right is good, but on the other side Sun'c thought that the human nature is like an evil and the good one in it is only well mannered. Wooden boards are used

like Instruments of torture (for martyrs) that raise the mass that symbolizes

the imperfect human nature and forces it to form and pick up the shape.



**Polygonálna stolička**

Kreslá a stoličky sú poskladané z dielov vyrobených z hliníkového plechu, rezaných laserom, následne ohýbaných a spojených do pevného samonosného celku. Môžu sa použiť do exteriéru aj interiéru.

**Polygonal chair**

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.

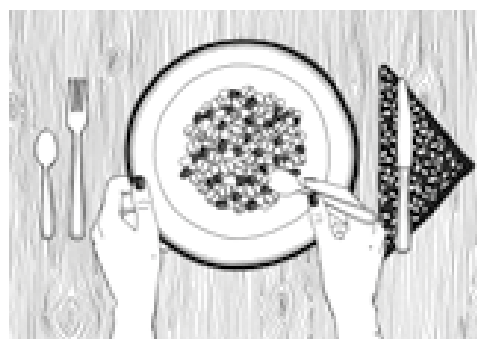
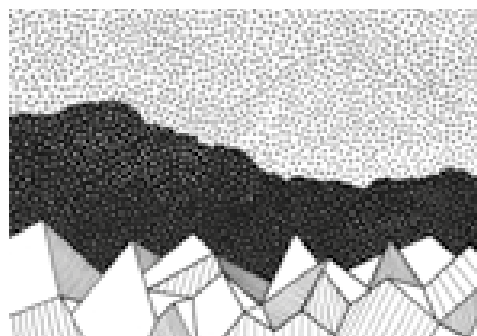


**Rukopis autora v autorskej knihe básní**

Autorská kniha VERŠE NEDOSPELÉ obsahuje štyri cykly básní – červenú, modrú, čiernu a anglickú poéziu a poviedku 120 dní farebného ticha. Všetky texty boli vytvorené prostredníctvom rukopisu autorky a sú doplnené jej ilustráciami. Súčasťou knihy je autorské čítanie vo forme audionahrávok na priloženom CD a prebal, ktorý je zároveň plagátom.

**Handwriting of the Author in the Artists' Book of Poetry**

Artists' book VERŠE NEDOSPELÉ contains four poetry cycles – Red, Blue, Black and English poetry as well as a short story 120 Days of Colourful Silence. All of the texts are handwritten by the author and completed by a series of her own illustrations. The texts were also read by the author and recorded as an audiobook, which is enclosed in the book on a CD. The book cover can be unfolded and used as a poster.



VERŠE  
NEDOSPELÉ  
— EVA RAK —

### **Monastier v Osadnom**

Návrh pracuje s kresfanskou symbolikou večnosti a trojjednosti Boha. Skruťkovica sem predstavuje nekonečno a tri akcentované kruhy spojené prstencom v pôdoryse vyjadrujú trojjednosť. Stavba bude postavená z dreva. Hlavné nosné prvky budú pozostávať z CLT panelov. Fasády budú zhotovené z odolnejšej bukovej škárovky. Zo strany dvora bude fasáda arkády riešená tak, že do škárovky sa pomocou CNC stroja vyvrtávajú kruhové otvory, ktoré budú mať rôzne priemery a budú usporiadané tak aby vytvárali zobrazenia križovej cesty. Strecha bude vegetačná.

### **Monastier in Osadné**

Design is based on a Christian symbolism of eternity and trinity of God. Helix means infinity while three accentuated circles connected by a ring in a plan express trinity. The building will be built from wood. The main structural elements will be made of CLT panels. Facades are to be made from a more resistant beech piedroit. On the side of a court, the facade will be made with a help of a CNC machine. They will drill circular holes into piedoit. Those holes will be of a various diameters and will be positioned in such way that they will render the Stations of the Cross. Roof is to be covered by vegetation.





### **Minecity**

Diplomový projekt Minecity je zameraný na utopickú víziu budúcnosti mesta Sobrance, pričom využíva jednak estetiku hry Minecraft a súčasne aj technológiu virtuálnej reality. Projekt možno rozdeliť do dvoch fáz. V prvej fáze bolo mesto vybudované nanovo v prostredí hry Minecraft, v druhej fáze vznikla výzva pre umelcov, aby ponúkli svoje diela na skultúrnenie virtuálnych Sobraniec. Na projekte participovali umelci ako Tomáš Džadoň, Juraj Gábor, Dušan Záhoranský a iný.

### **Minecity**

Diploma project is focused at an utopian vision of the Sobrance town especially at its future. It is using Minecraft game esthetics and the technology of virtual reality as well. This project can be divide into two phases. The first one where the town was built in a Minecraft game space and the second one that was focused at open call for artists to put their artworks into this virtual space. The artists as Tomáš Džadoň, Juraj Gábor, Dušan Zahoranský and others participated at this project.

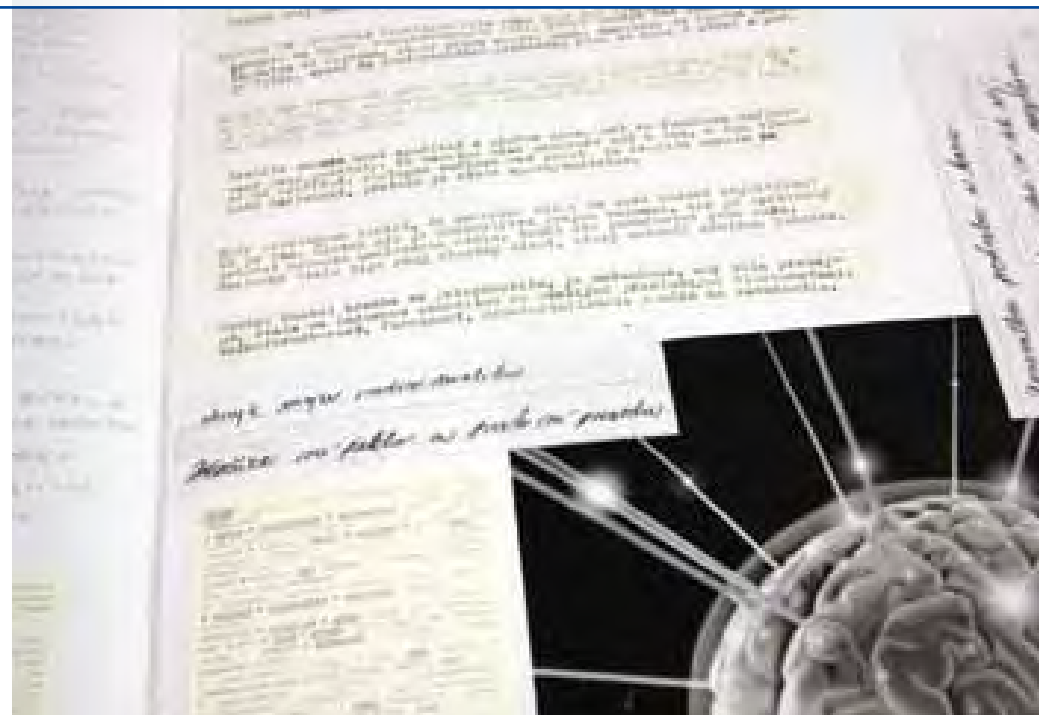


**PSYCH.**

Analyzujem ľudskú psychiku a jej poruchy na základe poznatkov z psychológie, psychiatrie a filozofie. Prácu konzultujem s bratom psychológom. Snímky z magnetickej rezonancie jeho mozgu v práci figurujú ako príklad zdravého jedinca. Námety sú stvárnené v technike čiarového leptu a akvatíny. Chyby tlače predstavujú jednotlivé psychiatrické poruchy. Zámerným preleptávaním som inscenovala zastieranie zdravej mysle človeka pri zhoršovaní psychickej poruchy. Zaznamenávam tiež pozorovanie vlastných myšlienkových pochodov pri psych. výkyvoch.

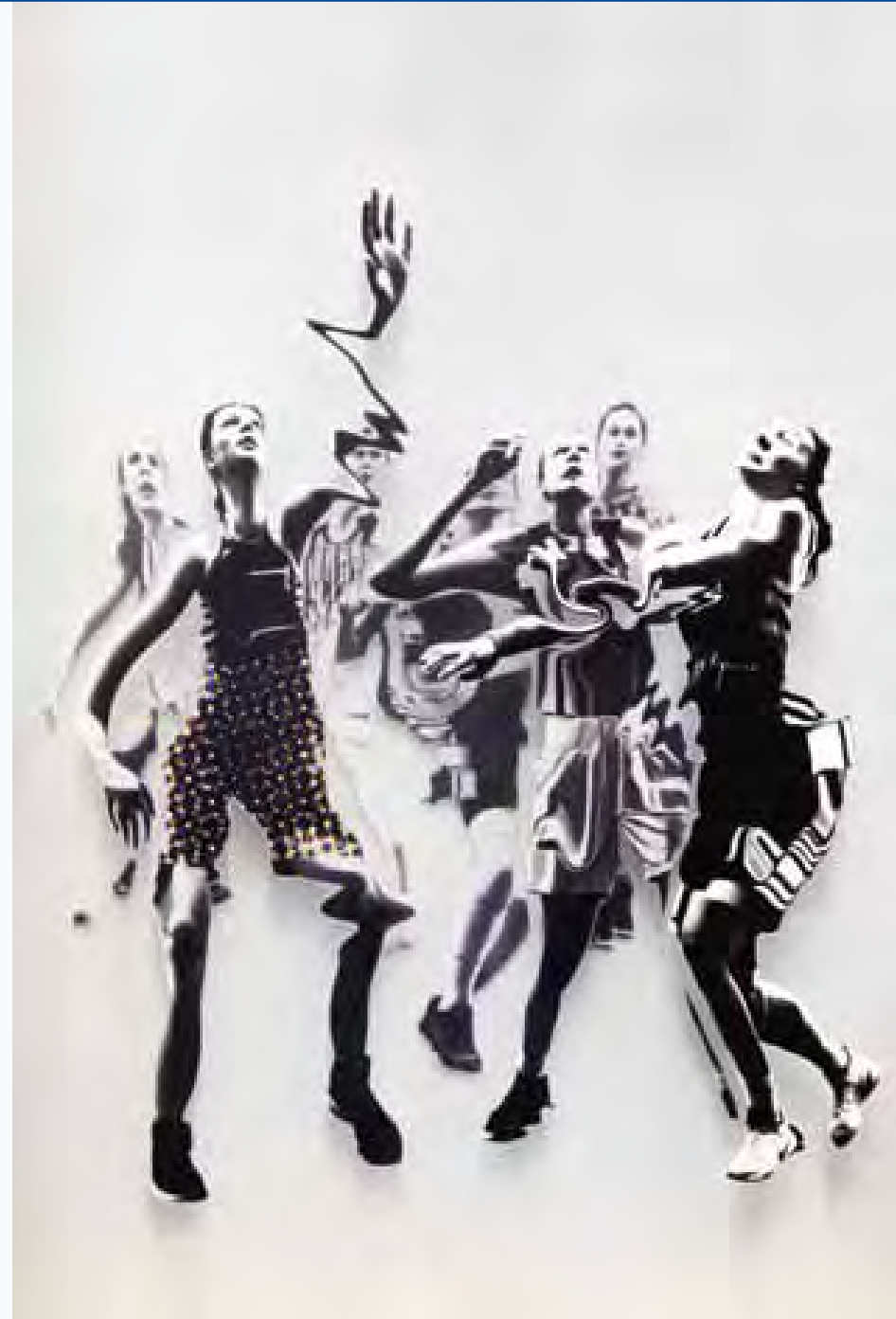
**PSYCH.**

An analysis of human psychic and its disorders based on knowledge of psychology, psychiatry and philosophy, done after consultation with authors brother, who works as psychologist. Magnetic resonance images of brothers brain are an example of a healthy individual. Objections are presented in techniques of experimental etching. Print errors represents concrete disorders. Attached book also records an observation of authors own psychical modifications.



Súbor fotokoláží rozvíja línie deja, v ktorom hlavné vlákno predstavuje basketbalový zápas, a teda zachytenie vibrujúcej atmosféry v športovej hale kde sa odohráva. Rozkladá prchavý moment športovej fotografie do ďalšej hladiny vnímania hry.

Set of photcollages develops a storyline of the basketball match, captures vibrant atmosphere in sport stadium. Decompose evanescent moment of sport photography to other perception of the game.



**ZIN SPORT**

A3, 22 strán, digitálna a analógová fotografia

V zine – netypických športových novinách podávam osobnú výpoveď k téme šport ktorá má pre mňa v cieľi štart, pre námetovú pestrosť ktorú ponúka. V SPORTE vizuálnym spôsobom spracúvavam narážky a poukazujem na vnemy, ktoré mi v širšom či užšom kruhu pri téme napadli.

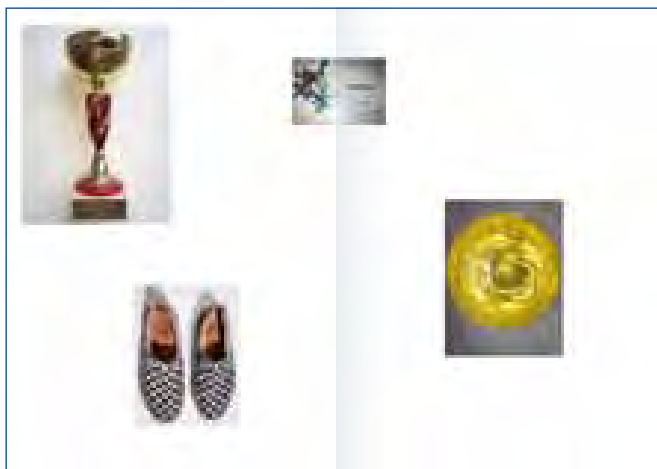
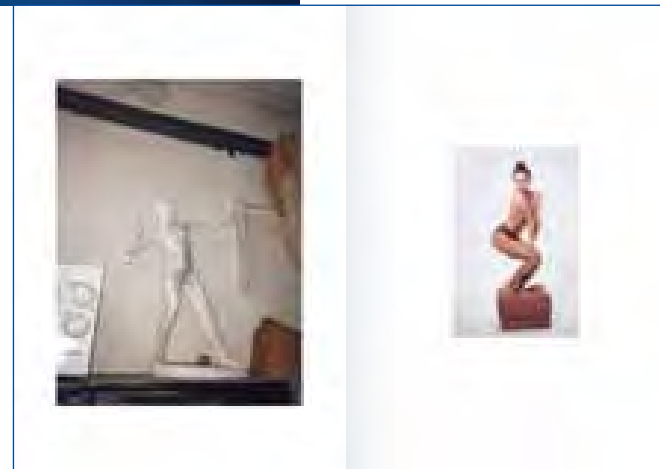
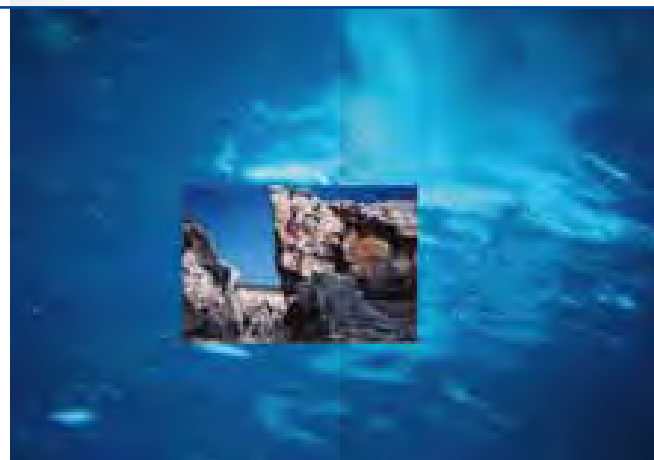
Rozpracúvavam ich na dvojstránkach do mikropříbehov, a to tak že po ich výbere pokračujem vo fotografovaní scén, zátiší a portrétov, ktorými dopĺňam a dokončujem alebo zámerne nechávam nedovypovedané príbehy.

**ZINE SPORT**

A3, 22 pages, digital and analog photography

I give my personal utterance in a specific ZINE magazine on the topic "Sport", in which the word "finish" is simultaneously associated with a new "start" thanks to its thematic variability. I make use of the visual method in order to work out the allusions and perceptions which crossed my mind either in a narrow or a wider sense.

I make up double page microstories which contain photos of scenes, still lifes and portraits that either complete the narration or the story stays intentionally unfinished.



**Multifunkčná kolíska Buvaj**

Časovo limitované využitie detskej kolisky inšpirovalo k posunutiu jej účelu a predĺženiu doby používania. Multifunkčná kolíska Buvaj je ľahko transformovateľná k využívaniu jej sekundárnej funkcie – detského pracovného stolíka. Jednoduchým odobraním steny a matracu sa dieťa otvorí plocha stola s niekoľkými možnosťami. Steny kolisky sú odnímateľné a poskytujú kreatívny priestor pre dieťa, s možnosťami kreslenia, či pripievňovania vecí. Súčasťou je aj tradičné počítadlo. Hojdač koník Klusaj v podobnom dizajne slúži nielen ako hračka, ale aj ako taburet k pracovnému stolu.

**Multifunctional cradle Buvaj**

The time-limited use of a child's cradle has inspired to upgrade its purpose and to prolong time of using. The multifunctional cradle Buvaj is easily transformable to take advantage of its secondary function – a children's work table. By simply removing the wall and the mattress, the child opens the space of desk with several options. Cradle walls are removable and provide creative space for the child, with the ability to draw or pin things. It also includes a traditional counter. Rocking horse Klusaj in a similar design serves not only as a toy but also as a stool for the work table.



**Bez názvu**

2017, *sádra/kolorovaná sádra*  
Pri mojich plastikách sa zaoberám archetypom. Sú to zdedené prapodstaty predkov, výjavy praobrazov, ktoré vo mne vzbudzujú emóciu, dojem, bázeň, túžbu alebo hlbší zmysel.

**Untitled**

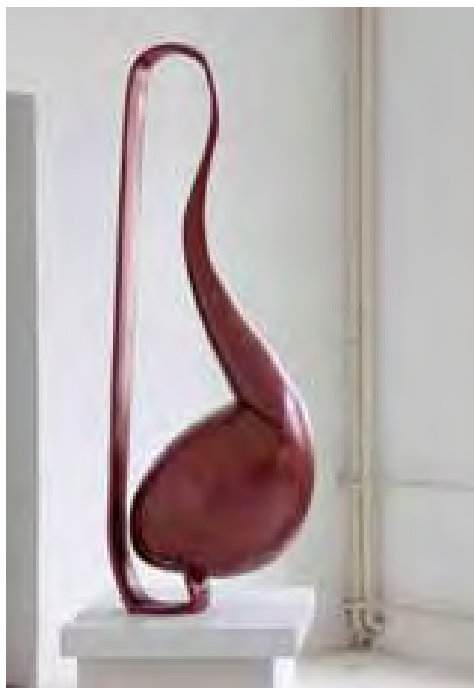
2017, *plaster/colored plaster*  
In my sculptures, I am concerned with antetype. It is an inherited heritage of ancestors, revelation of ancient icons, which invoke in me an emotion, impression, awe or deeper sensitivity.

**Modelovanie vzduchom**

2017, *readymade objekt*  
Pri práci Modelovanie vzduchom bol zaujímavý skôr proces, pri ktorom vznikala. Išlo o istý druh experimentu s materiálom. Išlo o zobrazenie istého druhu pasovania materiálu s konštrukciou, ktorú som si stanovil.

**Modeling by air**

2017, *readymade object*  
In work Modeling by air, the most interesting thing for me was the process of creating an object. It was kind of an experiment with the material. It is about a display of some sort of material fitting in the construction I have set.



**Kreatívne riešenie a vizuálne spracovanie festivalu**

Návrh vizuálnej identity filmového eko festivalu – Ekotopfilm. Cieľom je priblížiť festival aj jeho tému širšej verejnosti. Vrátiť človeka do príbehu s prírodou a spôsobíť pozitívnu zmenu. Prostredníctvom loga, plagátov, webu, facebooku a reklamných predmetov šíriť dobré meno festivalu.

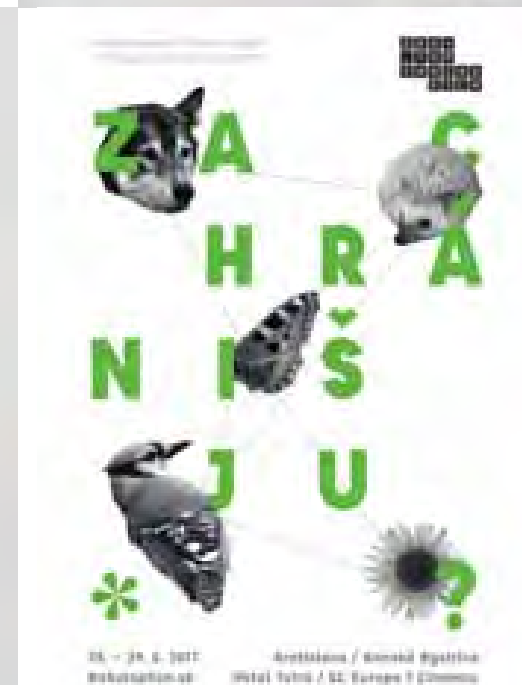
**Creative solution and visual processing of a festival**

Design of an eco film festival visual identity – Ekotopfilm. Goal is bring a festival and its topic to the wider public. Give human back to a nature tale and cause a positive change. Through the logo, posters, web, facebook and promotional items propagate reputation of a festival.

EKO\*  
-TOP  
FILM

EKO\*  
-TOP  
FILM

EKO\*  
-TOP  
ENVIRO  
FILM



**Súfazit nie je nutné, no nezúčastníť sa!**

Vízia klamného pretransformovania  
výtvarnej činnosti jedinca v materialistické  
uspokojenie, hľadanie útočiska  
v nesprávnych sférach na nesprávnych  
miestach spôsobuje kolaps výpovednej  
hodnoty daného aktu.

**Not to compete, but to not take part!**

Vision of delusional transformation  
of an individual's artistic activity into  
material satisfaction, pursuit of safe  
haven in wrong spheres and wrong places  
causes collapse of explanatory value  
of the particular act.





**Interiérový produkt – väzba na tradičné fragmenty**

KNIT- interiérový solitér s dôrazom na úložný priestor, je vytvorený spojením jednotlivých prvkov do pevného celku prostredníctvom prepletenia upínacieho popruhu. Začlenením tradičnej textilnej techniky do návrhu, vytvára autorka vlastnú predstavu vzťahu súčasného s tradičným.

**Inner product – bond to traditional fragments**

KNIT – interior solitaire with an emphasis on the storage space, is created by joining individual elements into a solid piece by using clamping strap. Incorporating traditional textile technique into a design the author is creating her own idea about the relationship between contemporary and traditional.



Objet trové, ktorý sa pomocou jednoduchých ideí a podvedomia transformuje do výsledného frejmu. „Našiel som kosť, vyzerá ako iónska hlavica.“

„Vzťah medzi tebou a mnou sa časom mení. Nedokážem sa ňou dotknúť bez toho, aby som ňu deformoval.“

Objet trové, which transform itself to final frame through simple ideas and subconscious. "I found a bone, it looks like an Ionic column."

"The relationship between you and me change over time. I can not touch you without distorting you."



**EXO**

Exo je multifunkčné off-grid zariadenie, s primárnou funkciou ako externý zdroj energie na cesty a do prírody s využitím inovatívnych metód získavania energie obnoviteľnou cestou. Skladá sa zo základných častí – power banka, termoelektrický generátor, integrovaný solárny panel, LED svetidlá a príslušenstvo. Všetky komponenty sú navrhnuté do prostredia prírody s jej špecifickými požiadavkami. Výsledkom použitia nových technológií a nekonvenčných riešení, je jednotný kompaktný produkt Exo.

**EXO**

Exo is a multifunctional off-grid device with primary function as an external power source for travelling in nature using innovative renewable energy methods. It consists of basic parts – power bank, thermoelectric generator, integrated solar panel, LED lights and accessories. All components are designed with its specific requirements to be used in the nature environment. The compact Exo product is therefore result of the use of new technologies and unconventional solutions.



### **AKOŽEHRA**

Jedným z najväčších problémov obce Žehra sú roztrúsené osady s rómskymi chatrčami na úseku Dobrá Vôľa – Spišské Podhradie. Cieľom návrhu je urbanizácia územia, zrušenie osád a vytvorenie obce, ako aj doplnenie základných služieb a vybavenosti častí Dobrá Vôľa a sídlisko Dreveník, ktoré v nich výrazne absentujú. Návrh sa snaží o vytvorenie kvalitného a zdravého prostredia pre obyvateľov.

### **AKOŽEHRA**

One of the biggest challenges facing the village Žehra is scattered settlements with Roma shanties on a stretch of Dobrá Vôľa – Spišské Podhradie. The present proposal aiming at urbanising an area, repealing settlements and creating village as well as supplementing amenity services of the local area Dobrá Vôľa and Dreveník settlement, which are often lacking. The proposal seeks to establish high-quality and healthy environment for residents.



**Kúpele Sobrance**

Za čias Rakúsko-Uhorska boli Sobranecké kúpele obľúbenou destináciou v celej krajine, no ich osud spečatila druhá svetová vojna. Tento projekt prinavracia kúpeľníctvo do tohto malého mesta.

Návrh vychádza z tvaroslovia a atmosféry pôvodných kúpeľov pričom zachováva ich charakteristické črty. Ťažisková budova – vodný svet – je introvertnejšia a sprostredkúva atmosféru lesa. Variáciou konštrukcií, materiálov, výšok a úrovní sa dosiahne rôzna atmosféra, vône čo oživuje relaxáciu a zintenzivňuje kontempláciu.

**Spa Sobrance**

In Austro-Hungarian empire Sobrance was a favourite destination in a whole country, but their destiny was sealed during the second world war. This project brings bathing back to this small town.

The proposal is based of an accident and atmosphere of the original spa while keeping their characteristic signs. The main building – water world – is more introverted and it reflects an atmosphere of woods. Variation of constructions, materials, heights and levels creates different atmosphere and smells, what animates relaxation and intensifies contemplation.



**Bytový dom – Usadlík**

Usadlík je navrhovaný pre mladé štvorčlenné rodiny s malými nárokmi na priestor. Bytový dom s tromi nadzemnými podlažiami sa nachádza na Floriánskej ulici v blízkosti centra mesta. Objekt má takmer 130 m<sup>2</sup> obytnej plochy s vlastnou garážou na spodnom podlaží.

Bytový dom je projektovaný na úzkom svahovitom pozemku. Tento faktor predurčil základný tvar a dispozíciu domu.

Koncept projektu spočíval v osadení objektu na územie s minimálnymi úpravami terénu. Prepojenie budovy s okolím sme dosiahli pomocou odsadenej pavlače, ktorá umožňuje priamy výstup na terén z jednotlivých podlaží.

**Apartment building – Usadlík**

"Usadlík" (settler) is designed for small four-member families with low requirements on space. Apartment block with three floors above ground is located on Florianska street in near distance from town center. The building has almost 130 square meters of living quarters with private garage on sublevel.

The apartment block is planned on narrow down-slope parcel. This factor predetermined base shape and disposition of the building.

Concept of this project reposes on building embedding in area with minimal terrain adjustments. Interconnection of the building with surroundings was accomplished by indented balcony that allows direct outlet on terrain from each floor.

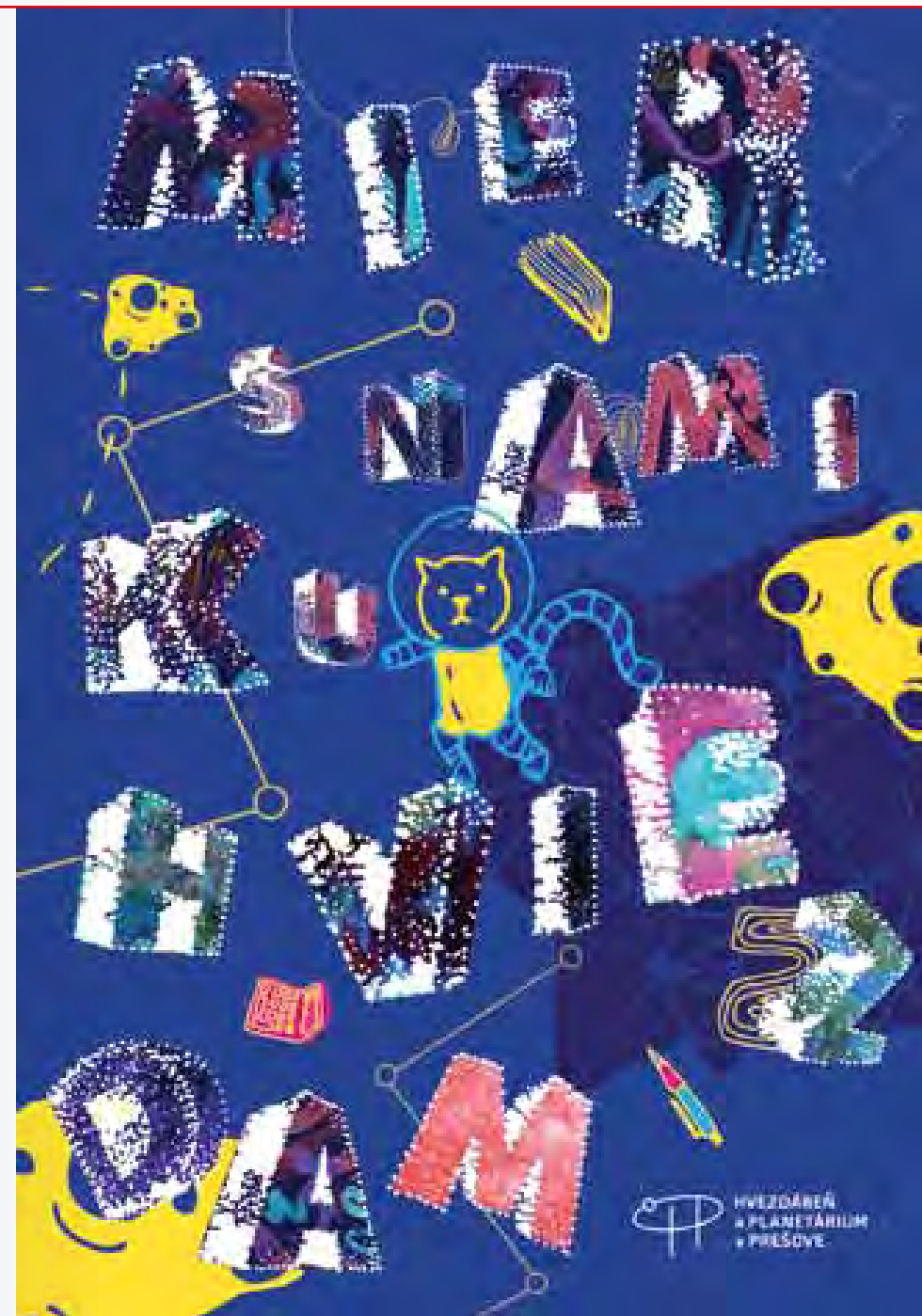


**Jednotný vizuálny štýl hviezdárne a planetária**

Predmetom práce bola tvorba jednotného vizuálneho štýlu reálnej inštitúcie Hviezdárne a planetária v Prešove. Obsahuje návrh nového loga a vizuálnej identity inštitúcie, idey smerovania propagačnej kampane a online propagáciu. Cieľom bolo oboznámiť širokú verejnosť s existenciou tejto inštitúcie a jej programov, ale aj propagácia vzdelávania.

**Uniform Visual Style of Observatory and Planetarium**

The subject of the work was the creation of a uniform visual style of the real institution of the Observatory and Planetarium in Prešov. It includes a new logo design and visual identity of the institution, promotional campaign ideas and online promotion. The main goal was to make the general public aware of the existence of this institution and its programs, as well as the promotion of education.



### Autorská kniha: S Láskou k...

Projekt S Láskou k... s podtitulom Navrhni (si) lepší život hovorí o ľuďoch a ich aktivite. Projekt hovorí o angažovanom dizajne, energických, motivovaných ľuďoch, ktorí (si) navrhli lepší život. Po formálnej stránke je kladený veľký dôraz na obsah, ktorý je sprostredkovaný rôznymi médiami ako napríklad video, fotografia, internetová prezentácia, baedeker, ale v neposlednom rade aj doplnenie (a načrtnutie nových foriem prezentácie) autorskou ilustrovanou knihou Láska nebeská.

### Author's Book: With Love To...

The project With Love to... with subtitle Design (for you) a Better Life is about people and their activity. The project is about a committed design, vigorous and motivated people who have designed (for them) a better life. In the formal part, the work is focused to the content, which is mediated through different media such like – video, photography, presentation on the Internet, baedeker, but also an attachment (the sketch of the new form of presentation) – the author's illustration book called Láska nebeská (The Heavenly Love).





### Hranica/Rozhranie

I. zadanie popisuje splynutie prírodného sveta s obytným priestorom. Umiestnením pod zemský povrch, sa vytvorili priestory, ktoré sú fyzickou hranicou: vstupné schodisko a vyhliadková terasa. Paradox: hranica vytvorená na základe splynutia.

II. zadanie znázorňuje hranicu ľudského vnímania priestoru. Dôležitý je inverzný priestor a nie vonkajšia forma. Forma bola vytvorená zo stien s rôznym vnútorným otvorom.

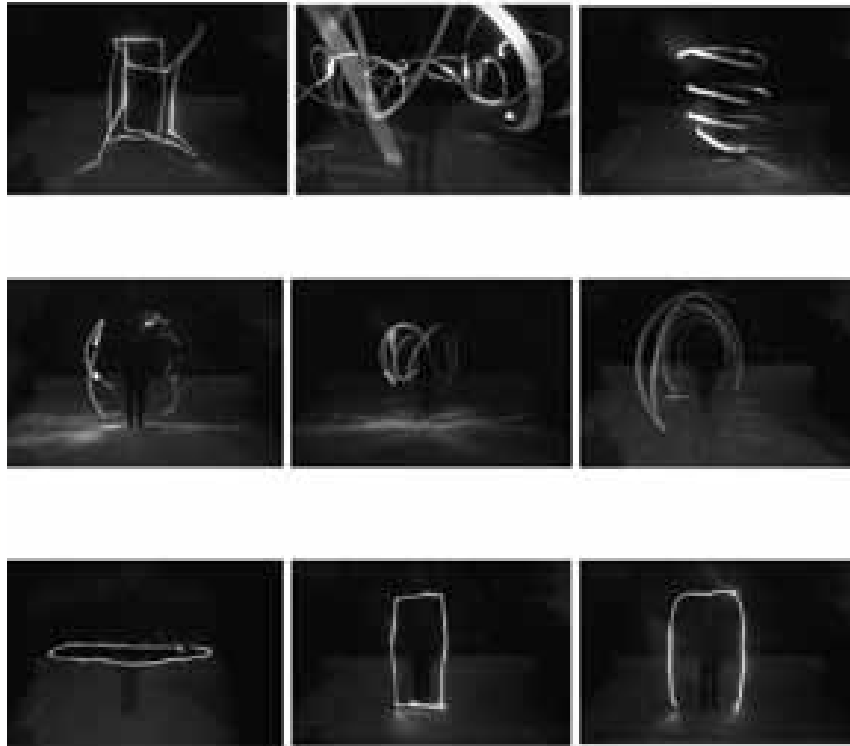
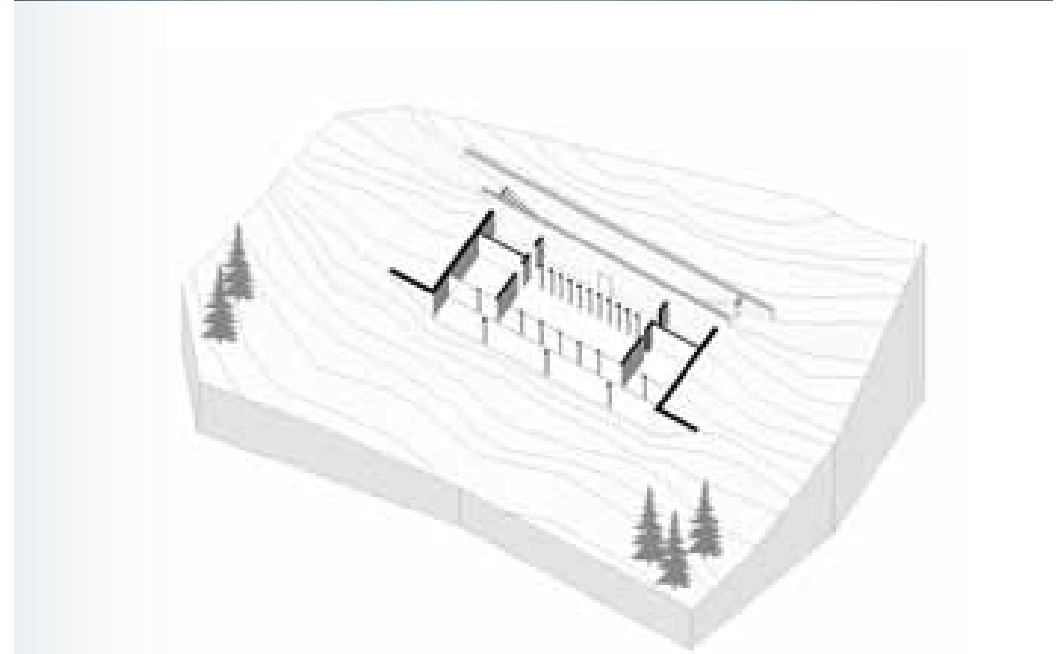
V III. Zadaní, bola pri fotení využitá dlhá expozícia a svetlo, ako forma interpretácie, moje predstavy o priestore a hranici. Odvíjalo sa to aj od poznania Kantovej teórie o priestore.

### Border/Interface

I. Assignment describes merging of natural world with living space. In placement under ground, spaces were created, which are physical border: entrance stairway and terrace with a view. Paradox: border created on the base of fusion.

II. assignment shows the limit of human perception of space. Inverse space is important, not the outer form. The form was created from walls with different inner openings.

In III. Assignment, long exposition and light were used as a form of interpretation of my idea about space and border, it was based on knowledge of Kant's theory about space, as well.

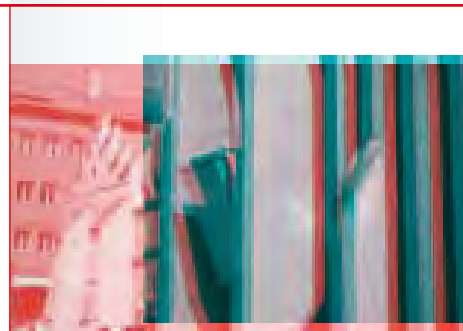


### Urbánne prostredie a kolektívna pamäť mesta: mapovanie písomnej a vizuálnej tvorby obyvateľov mesta

Ta Take Mesto alebo sprievodca paralelnou históriou mesta Prešov je knižná publikácia, ktorá zobrazuje netradičné miesta a budovy v tomto meste. Je rozčlenená na štyri časti – minulosť, súčasnosť, budúcnosť mesta a poslednou časťou sú rozhovory s kultúrnymi aktivistami, ktorí ovplyvňujú podobu mesta.

### Urban Space and City's Collective Memory: Mapping of Written and Visual Creation of Residents

Ta Take Mesto – the guide of parallel history of city Prešov is a publication, which depicts unusual locations and buildings of this city. It is divided into four parts – the past, the present, the future of the city. The last part is dedicated to interviews with people, who are active in cultural scene of Prešov and thus influence the shape of the city.



### Obradná sieň

Autorom projektu obradnej siene je Ľubomír Brezina. Projekt a samotná budova vznikali v dvoch etapách, v rozmedzí rokov 1972 – 1976 a 1976 – 1979. Budova vykazuje znaky neskorého modernu, s niektorými typickými prvkami architektonického smeru brutalizmu. Zároveň možno hovoriť o typickom príklade kontextuálnej architektúry.

V tomto prípade ide o „prerozprávanie“ typických prvkov susednej stredovekej stavby (bývalý špitálsky kostol, v súčasnosti známy pod názvom „Caraffova väznica“), do jazyka súčasnej architektúry. Je to predovšetkým geometrizujúci vertikálny raster pilierov obradnej siene pokrývajúci obidva poschodia čelnej fasády, ktorý je modernou odpoveďou na masívne stredoveké prípravy susediacej „Caraffovej väznice“. Z tohto rasteru kontrastne „vystreľujú“ do priestoru dva geometrické prvky, narádajúce jeho zdánlivou harmonickosť, akcentovanú rytmom vertikálnych pilierov.

Miesto:  
Jarková 26

Architekt:  
Ľubomír Brezina

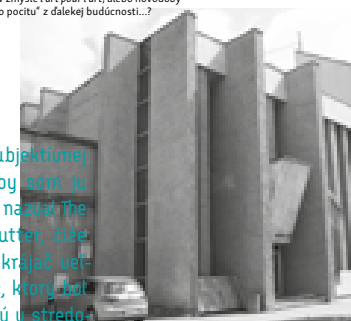
Rok výstavby:  
prvá etapa 1972 – 1976  
druhá etapa 1976 – 1979

mesto dnes

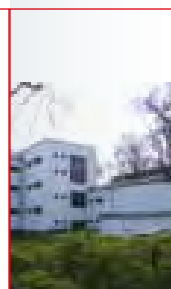
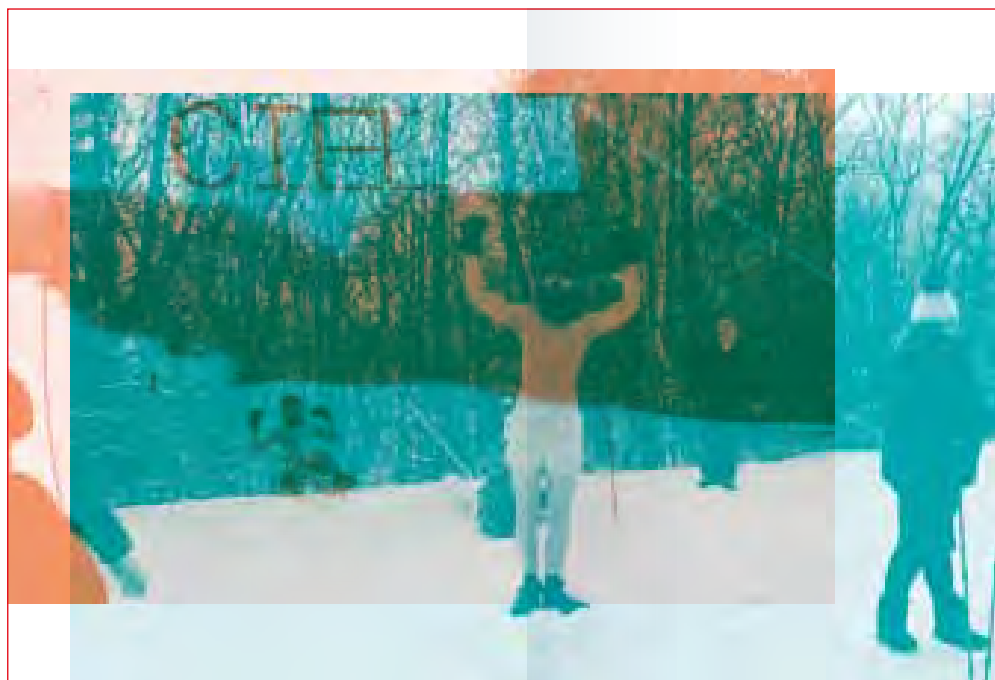
Tento raster, ktorý architekti často aplikovali ako súčasť architektonických objektov na východnom Slovensku v 70. rokoch sme pracovne asociatívne pomenovali „The egg cutter“. Fasáda je obzvlášť zaujímavá, keď sa k nej okoloídúci približujú z bočnej strany a vidia ju z trisťtvrtového profilu pri ostrom bočnom slnku (pozri fotografiu). Vyznája znepekujúce tajomstvo, pretože v tomto kompozičnom výreze je pre človeka, ktorý nepozná miestny kontext, takmer nemožné určiť funkciu stavby... Je to atypická lezecká stena, scénografická kulisca, vchod do labyrintu, rozmarný architektonický objekt v zmysle *l'art pour l'art*, alebo novodobý chrám „posledného počtu“ z ďalekej budúcnosti...?



U mojej subjektívnej asociácii by som ju neoficiálne nazvala *The Big Egg Cutter*, čiže niečo ako krajina veľkých vajec, ktorá bol zásobovaný v stredoveku veľkým drakom zo Slánskych Urchou...



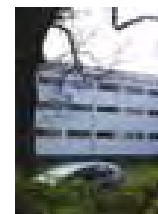
28 / 29



nezvykle progresívnej stavbe auru tajomstva... Projekt pochádza z roku 1938, realizácia prebehla v roku 1939. Stavba bola odovzdaná do užívania v roku 1940. Hlavnú budovu gymnázia možno pokladať za jedinú dochovanú funkcionalistickú stavbu, na prešovské pomery v nezvykle monumentálnom meradle, ktorá sa zachovala v takmer nezmenenej podobe až do dnešných čias.

Spomínaná malá „vilka“ sa nachádza v rohu parcely, kde skromne žije svoj nenápadný život. Mnohé domy sú tichými strážcami našich krokov, nenápadnými súputníkmi našich životov. Prechádzame okolo nich denne a mnohí si vôbec nevšimneme ani ich najtypickejšie detaily, ktoré ich charakterizujú a odlišujú od iných stavieb. Vnímame ich ako ľudí okolo seba... Povrchne.

Takže má pôdorysnú dispozíciu v tvare písmena „L“, ako spomínaná hlavná budova gymnázia, na ktorého pozemku stojí. Najtypickejším prvkom je práve rozsiahly balkón, ktorý na prvom poschodí výraznou polkruhovou časťou prečnieva do priestoru, mimo pôdorysnú dispozíciu domu. „Lodné“ zábradlie kopíruje jeho tvar a z balkóna vedie rebrík na plochú strechu. Tieto dva prvky – horizontálne, do poloblika zakrivené zábradlie a vertikála tenkého kovového rebríka – spolu vytvárajú rezonujúci a úderný funkcionalistický detail, kontrastujúci s veľkými bielymi plochami stien domu. Zaujímavé je napätie medzi estetizujúco tvarovanou hlavou jediného stĺpu z prízemia, ktorý podopiera zaoblený balkón a minimalistickým jazykom celej stavby... Ide o komornú vilku s mnohými typickými funkcionalistickými prvkami (s výnimkou klasických masívnych rámov drevených okien – možno sú vymenené), ktorá akoby sa skrývala na okraji historického centra, pretože napriek svojim komorným rozmerom vo svojej dobe výrazne vyznievala...



38 / 39

Spoločným menovateľom je príbeh. V obsahovej rovine obrazov je to príbeh, tvorený štylizáciou vlastného života, s pridaním fiktívneho, metaforického a kritického, v nadväznosti na tvorbu osobných mytológií. Formálne riešenie je v úzkej spojitosti s hľadáním možnosti vizuálneho zobrazenia naratívneho obsahu, či už ide o jeho pretlmočenie, nepriame odkazovanie, symbolické vyjadrenie či zámerné zatajovanie. Obsah aj forma zároveň pracujú s iróniou, naivitou a túžbou o autentickú osobnú výpoveď.

The common feature is a story. In the content level of paintings it is the story that is constructed from one's own life, with the addition of fictional, metaphorical and critical, following the postmodern concept of personal mythologies. The formal aspect of work is in close connection with the search for the possibility of visualising narrative content, whether it is its translating, indirect referencing, symbolic expression or deliberate concealment. Content alongside with the form work also with irony, naivety and desire for an authentic personal record of reality.



Objekt má zaplniť chýbajúce miesto v historickej mestskej skladačke Košíc. Prepája dve ulice, rušnejšiu Tajovského a nevýraznú Vrátnu. Dominantou sú vstupné portály. Hlavný portál je malou škárkou, lákajúcou navštíviť vnútorný atypický svet. Je to multifunkčný objekt, kombinácia biestier a administratívy, hravo doplnená bývaním. Stretáva sa tu živý svet mesta s intímnejším domčekomovým bývaním s predzáhradkou, ale aj klasickými bytmi. Materiály dbajú na okolitú farebnosť a atribúty miesta. Cieľom bolo zapojiť do mozaiky času, slohov a štýlov minulých niečo súčasné.

This building should fill in missing place in city puzzle of Košice. It connects two streets, the busier Tajovský street and, not so interesting Vrátna. Dominants are entrance portals. The main portal is a tiny gap, a slightly open door, which tempts to visit the inner atypical world. It is a multifunctional object, combination of bistros and administrative workplaces, playfully complemented by houses for housing. The vibrant part of city is meeting more intimate house living with front garden, but also with classic flats. Materials consider the surrounding color and location attributes. Goal was to incorporate something contemporary in the mosaic of previous times and styles.

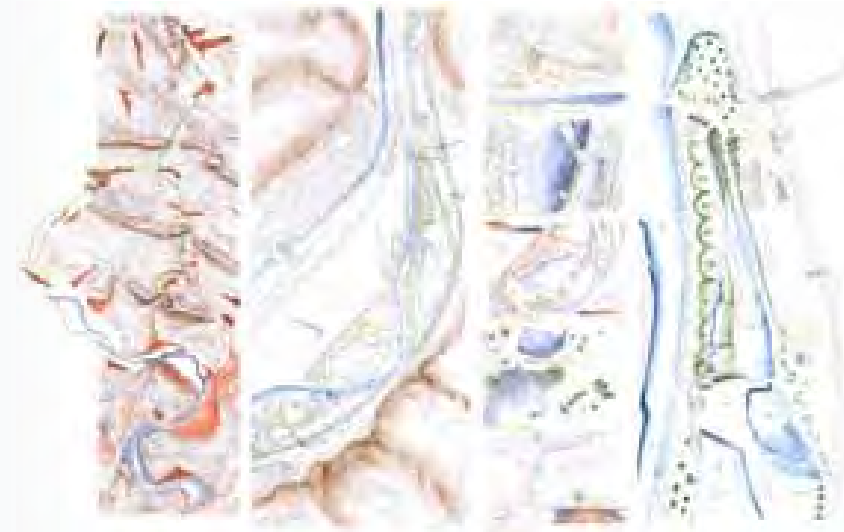
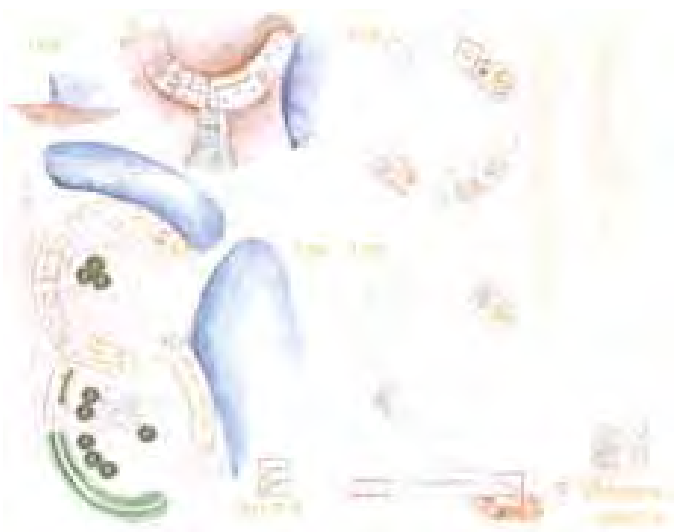


**Podvážske Podhradie**

20. storočie krajinu pod Manínmi spriemyselnilo, zrýchliilo a rozdelilo. 21. storočie ju v diplomovej práci vracia človeku putujúcemu. Krajina je vnímaná ako mozaika rôznych starých krajín, preto cieľom práce je pospájanie preťatých niťí a vyskladanie nového obrazu miesta. V preddiplomovej práci boli v krajine vytvorené 3 okruhy s rôznou atmosférou. Pre praktickú časť bola vybraná časť okruhu medzi autorom prestavaným centrom Považskej Bystrice a hradom. Do vyššej podrobnosti bol dopracovaný areál zoo a botanickej záhrady.

**Podvážske Podhradie**

20th century speeded up and divided landscape under Manins. 21th, in the diploma work, is bringing the it back to low speed enjoyment via walking or cycling. Country is a mosaic of variety of old ones. That is why the aim of the work is reconnection of cutted threads and recomposing of image. In previous work author created 3 circuits in landscape with different atmosphere. For the practical part of the thesis the part of one of them, one between author redesigned centre of Považská Bystrica and castle, was chosen. Into bigger detail was brought the areal of the zoo and botanical gardens.



### **Stolička SeTKAJ**

Bakalárska práca sa zaoberá dizajnom stoličky vhodnej do interiéru aj exteriéru. Výsledný dizajn v sebe spája myšlienku inšpirovanú slovenskou ľudovou kultúrou a moderné prevedenie. Cieľom práce bolo vytvoriť pohodlnú stoličku, ktorá vizuálne, konštrukčne aj funkčne zapadne do modernej domácnosti, bude vhodná na umiestnenie do exteriéru – na balkón, alebo terasu a zároveň bude odkazovať na slovenskú ľudovú kultúru.

### **Chair SeTKAJ**

The Bachelor work deals with chair Design suited for both – interior and exterior space. Final Design merges the Idea of Slovak folk tradition and modern realization. The goal was to create comfortable chair – visually, structurally and functionally suited for modern household or exterior – balcony or terrace, and refer to Slovak folk at the same time.



**VIA**

Skriňa a akýkoľvek nábytok, ktorý človek využíva, je odraz jeho osobnosti. Jeho šatník je jeho vlastnou charakterovou črtou. Ukladá do nej nie len oblečenie ale aj rôzne veci, v mnohých prípadoch využíva nábytok aj ako skrýšu. Via je priestor pre ukladanie rôznych vecí, ktorý navyše v človeku navodí dojem imaginatívneho bezpečia. Zároveň je akousi personifikáciou v dizajne, ktorý niečo skrýva a vytvára tak dojem hlavolamu s využitím pocitu tajomna, to všetko za pomoci znakov vo forme jednoduchých čiarových piktogramov. Dotvárajú celkový vzhľad a na prvý pohľad pôsobia len ako grafické ozvláštnenie. Na podnet barokového nábytkového remesla, ktoré využívalo skryté mechanizmy na ukladanie dôležitých predmetov je vytvorený systém otvárania úložných priestorov. Tvarovo je skriňa inšpirovaná českým kubizmom.

**VIA**

The closet or any furniture that a person uses, is a reflection of his own personality. His wardrobe reflects his own character. He doesn't put there only clothes but also different things, in many cases he also uses furniture as a hiding place. VIA is space for storing different types of things and in addition, space that will induce the impression of imaginary safety. At the same time, is a sort of personification in design that hides something and creates the impression of a brain teaser using the sense of mystery, all this with the help of symbols in the form of the simple line glyphs. They complete the whole look and at first glance act only as a graphical spice up. At the initiative of the baroque furniture craft, which used hidden mechanisms for storing important objects, a system of storage opening was created. Shape/Surface of a cupboard is inspired by Czech cubism.

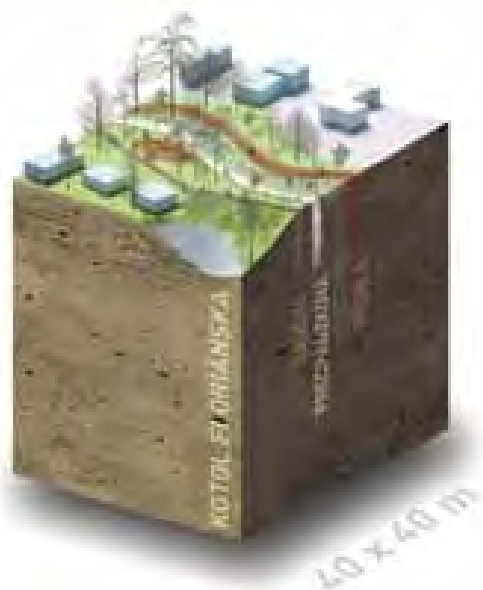


### Park na hrane

Park na hrane – lineárny park medzi starým a novým mestom Košice, sprístupňuje nevyužitú zeleň prahu riečnej terasy Hornádu. Prepája Staré mesto a terasu, zväčšuje mestské centrum. Poskytuje výhľady na stredoveké centrum Košíc, pomáha Košičanom identifikovať sa so svojim mestom.

### Park On The Edge

Park On The Edge – linear park between old and new Košice, makes accessible unused green spaces of Hornád river terrace. The park connects Old Town and Terrace, enlarges city centre. It presents views on medieval city centre of Košice to identify with their town.





**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**

Al Aliová Nadia  
Balogh Ladislav  
Drab Matej  
Fedorko Viliam  
Garajová Ema  
Harniš Fedor  
Hroncová Zuzana  
Mitro Maroš  
Motýľová Alexandra  
Neupauer Jaroslav  
Telepovská Veronika

Grman Matúš  
Grman Matúš  
Janešík Richard  
Kiss Richard  
Kordiak Alex  
Krišáková Johana  
Križalkovič Urban  
Macáková Ľudmila  
Michálek Jozef  
Petrová Natália  
Szabo Dominik  
Šandala Ján  
Vangor František  
Vavřík Peter Pavel

Alezár Adam  
Bajkayová Katarína  
Felber Oskar  
Girmanová Barbora  
Hatalová Jana  
Hrušovský Adam  
Mitrová Zuzana  
Paksiová Nikoleta  
Prokopičová Adriána  
Selmeciová Alexandra  
Slavkovská Denisa  
Zubalová Viera

**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**

Amanová Ivana  
Beličák Miroslav  
Danko Peter  
Depta Daniel  
Dulovič Gabriel  
Fulajtárová Eva  
Gallová Katarína  
Horváth Ján  
Karla Viktor  
Lopuchovský Peter  
Mihaláková Patrícia  
Richnavská Henrieta  
Tomková Želmíra  
Turošík Marek  
Vecan Ondrej

Fek Martin  
Gergely Gabriel  
Jenčuráková Eva  
Martíňuková Anna  
Matinová Lenka  
Mešková Olívia  
Rybnická Katarína  
Šebejová Kristína  
Urban Dan  
Zachar Sebastián

Kačmár Michal  
Kardošová Veronika  
Kazimírová Darina  
Straková Nikola

**Doktorandské štúdium / Doctoral study**

Irakli Kakadze  
Peter Bóna

Vydavateľ/Publisher:	Technická univerzita v Košiciach Letná 9, 042 00 Košice Pefer Tajkov
Editor: Fotografie a reprodukcie/ Photographs and reproductions:	Lena Jakubčáková archív autorov / archive of authors Samuel Čarnoký / carnoky.com Normatica (CarnokyType)
Grafická úprava / Graphic design: Písma / Typefaces:	Vienala s. r. o., Košice
Tlač / Print:	prvé / first
Vydanie / Issue:	300 kusov / 300 copies
Náklad / Copies:	96 strán / 96 pages
Rozsah / Amount:	

