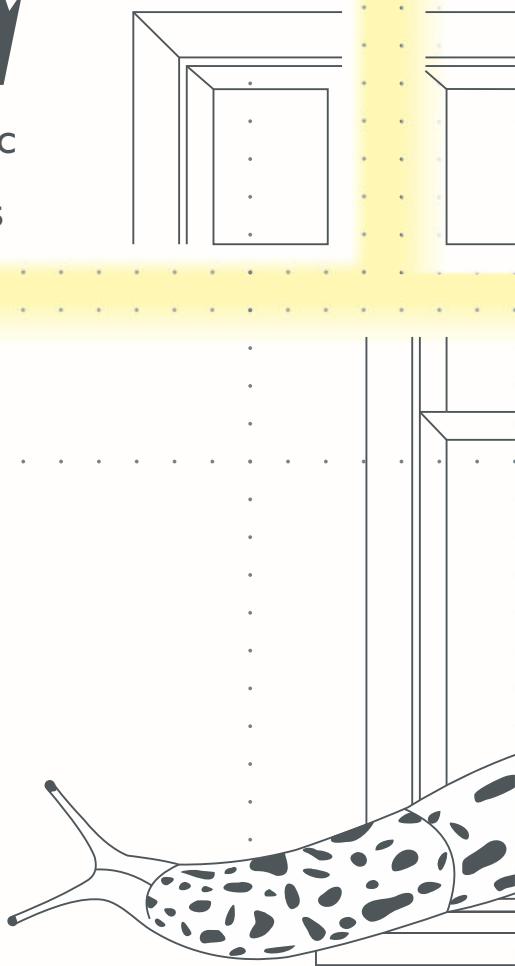


# FUTU NOW

21

KATALÓG ŠTUDENTSKÝCH PRÁC  
2020/2021  
THE CATALOGUE OF STUDENTS  
WORKS 2020/2021



FAKULTA UMENÍ | FACULTY OF ARTS  
TECHNICKÁ UNIVERZITA V KOŠICIACH |  
TECHNICAL UNIVERSITY OF KOŠICE



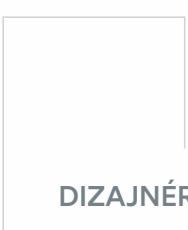
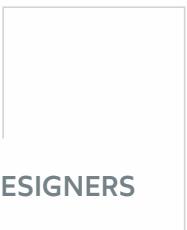
FUTU NOW 2021

# FUTU NOW

21

KATALÓG ŠTUDENTSKÝCH PRÁC  
2020/2021  
THE CATALOGUE OF STUDENTS  
WORKS 2020/2021

FAKULTA UMENÍ | FACULTY OF ARTS  
TECHNICKÁ UNIVERZITA V KOŠICIACH |  
TECHNICAL UNIVERSITY OF KOŠICE



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 súťažach. Ide o prierez tvorbou dvadsiatich ateliérov troch katedier, ktoré uskutočňujú výuku v troch študijných programoch: architektúra a urbanizmus, dizajn a volné výtvarné umenie. Z povahy tejto školskej tvorby vyplýva, že by mala byť vnímaná ako výraz spojenia empírie pedagóga a invenčie študenta.

Aj tento školský rok bol výrazne poznamenaný epidémiou Covid-19. Boli sme nútene prikročiť k dôslednejšej výučbe a samotní študenti boli odkázaní tvoriť v odlúčení od svojich spolužiakov. Naproti tejto zložitej situácii sa ukázalo, že niektorým študentom karanténa priniesla nemalé vzopätie tvorivých sil. Dovolím si tvrdiť, že naša pripravenosť na akýkoľvek „núdzový stav“, bude nevyhnutnou devíziou nielen umeleckej prevádzky budúcnosti.

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 som nazeral z pozície výtvarného teoretika a kurátora. V oveľa menšej miere to platí pre dizajnérské a architektonické práce, kde o ich kvalite nerohodujú len umelecké kritériá.

Pre predstavu o akú vzorku študentskej produkcie sa jedná, možno uviesť, že v školskom roku 2020/21 na fakulte študovalo 289 študentov v troch stupňoch štúdia a v katalógu predkladáme práce 43 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.

PETER TAJKOV

08-35

KATEDRA ARCHITEKTÚRY

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

36-63

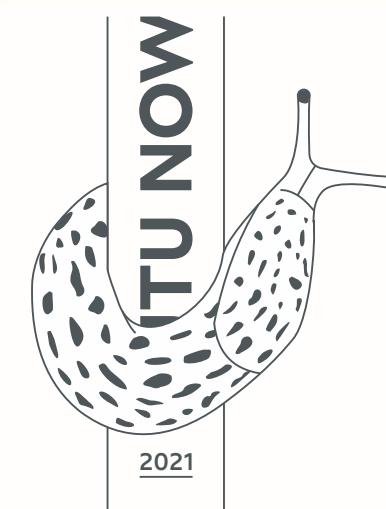
KATEDRA DIAZJNU

DEPARTMENT OF DESIGN

66-95

KATEDRA VÝTVARNÝCH UMENÍ A INTERMÉDIÍ

DEPARTMENT OF VISUAL ARTS AND INTERMEDIA

OBSAH  
CONTENT

KATEDRA

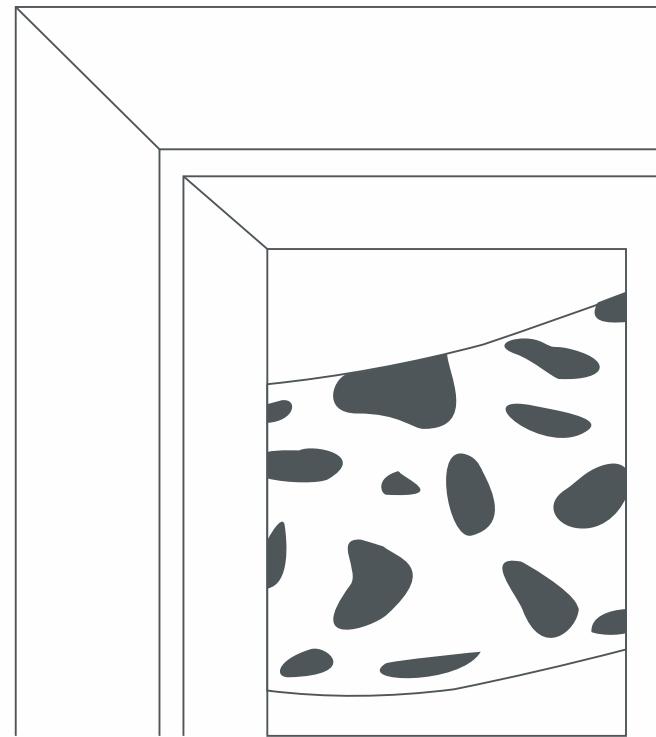
ARCHITEKTÚRY

DEPARTMENT

OF

ARCHITECTURE

@futu.architekti

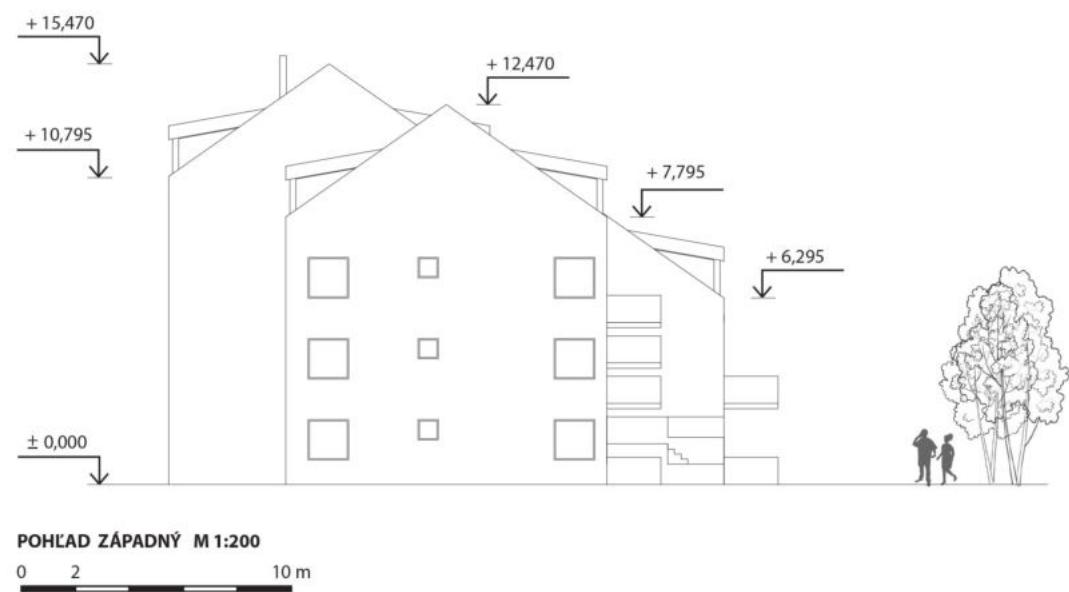


**BYTOVÉ DOMY BAČKOV**

Dva bytové domy s kapacitou 24 bytov a 90 obyvateľov sú navrhnuté v západnej koncovej lokalite obce Bačkov. Bytové domy sa prispôsobujú vidieckemu typu bývania a štýlu života. Tvar je inšpirovaný typickou zástavbou v dedine Bačkov a hmota objektov je pôdorysne aj výškovo členená, aby v tomto prostredí bytové domy nepôsobili monumentálne a monotónne. V okolí sa nachádzajú súkromné záhrady na pestovanie pre každý byt a spoločný park s detským ihriskom.

**APARTMENT BLOCKS BAČKOV**

Two apartment blocks of 24 apartments for 90 inhabitants are designed in the western ending area of the village Bačkov. The apartment blocks are adjusted to fit the rural type of housing and rural way of life. Their shape is derived from the buildings typical for Bačkov and to avoid the monumentality and monotonicity of an apartment block compared to the family houses, the mass of the buildings is divided into segments with varying height and position in the floor plan. In the surroundings there are private gardens belonging to each apartment and communal park with children's playground.



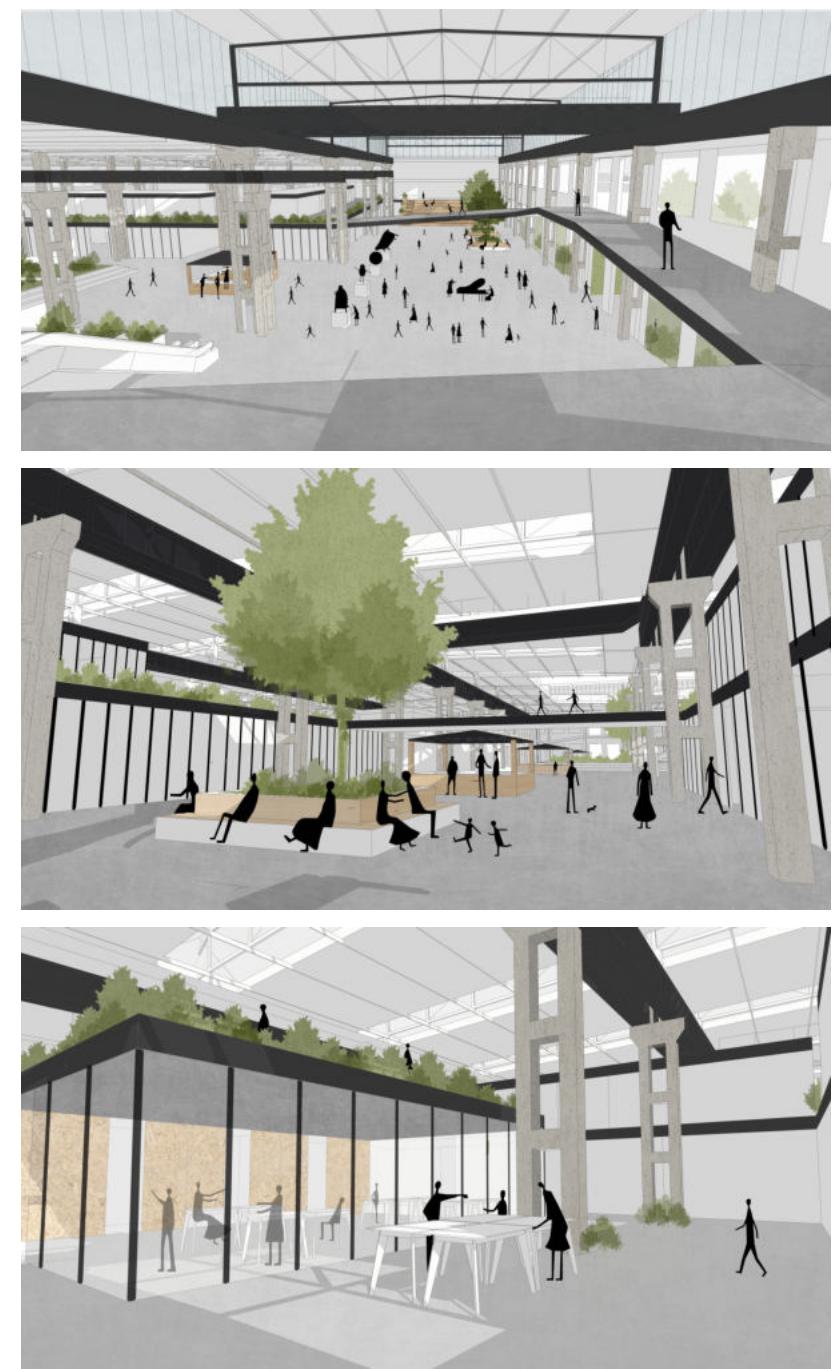


### REVITALIZÁCIA URBANISTICKEJ ŠTRUKTÚRY MESTA KOŠICE

Diplomová práca v teoretickej časti analyzuje ideu kompaktného mesta, ktorá je v návrhovej časti stvárnená urbanisticko-architektonickou štúdiou areálu Východoslovenských strojární a jeho okolia. Hlavnými princípmi návrhu sú prepájanie, nové lokálne centrum a konverzia priemyslu na udržateľnú mestskú štruktúru plnú zelene. Nový polyfunkčný areál VSS prináša množstvo vnútorných aj vonkajších aktivít. Tažiskom je bývalá výrobná hala transformovaná na polyfunkčné lokálne centrum.

### REVITALIZATION OF THE URBAN STRUCTURE OF THE CITY OF KOŠICE

In the theoretical part, the diploma thesis analyzes the idea of a compact city, which is portrayed in the design part by the urban-architectural study of the East Slovak engineering company complex (VSS complex) and its surroundings. The main principles of the design are interconnection, a new local centre and the conversion of industry into a sustainable urban structure full of greenery. The new multifunctional VSS complex brings many indoor and outdoor activities. The work focuses on the former production hall, now transformed into a multifunctional local centre.



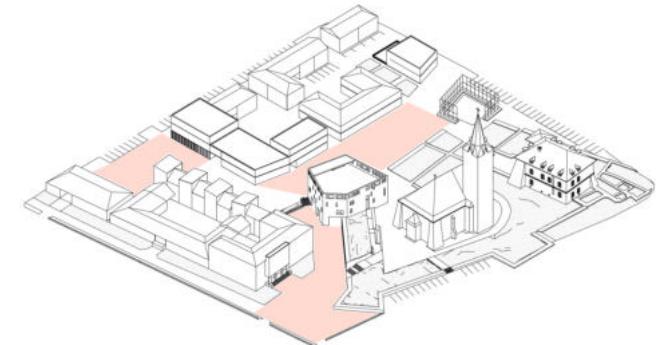


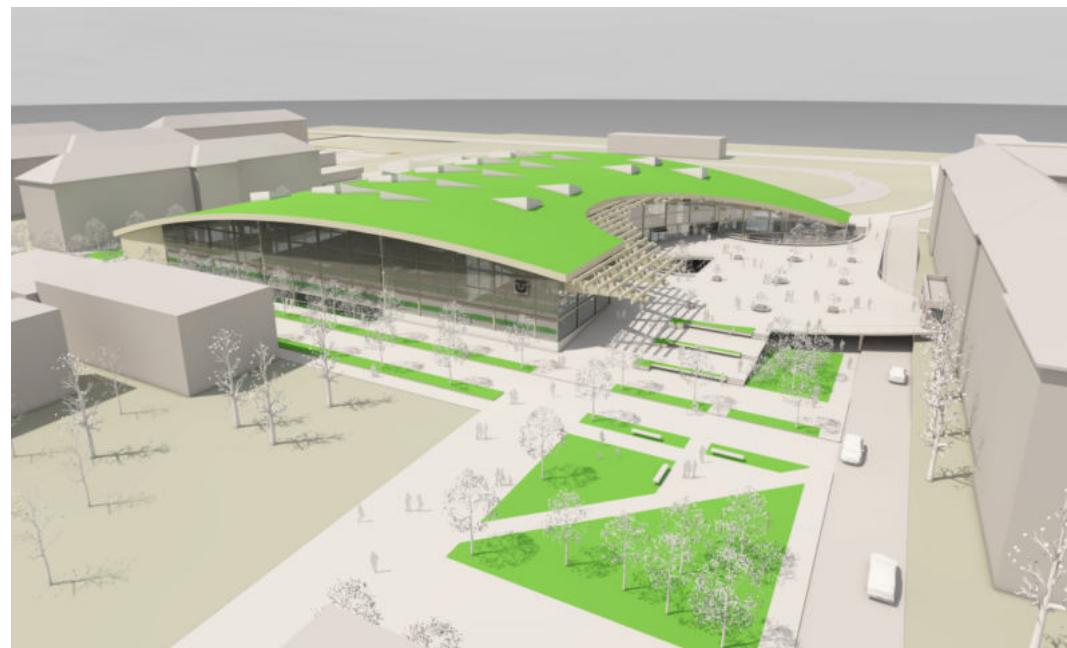
### REHABILITÁCIA MESTA S HISTORICKOU ŠTRUKTÚROU

Riešenie historického centra v Stropkove nadváže na prirodzený spôsob vytvárania historických námestí. Snaží sa pripomenúť vývoj daného priestoru. Je hrou proporcí, tvarov a línii. Návrh novej bašty vychádza z miesta a mesta. Bašta stojí ako solitér. Konflikt otvorenosti a uzavretosti odohrávajúci sa v nej sa prejavuje na dispozícii a hmotovom stvárnení. Je pripomienkou pôvodnej materiality hradu a lokálnych zdrojov.

### CITY REHABILITATION WITH HISTORICAL STRUCTURE

The solution of the historical center in Stropkov follows the natural way of creating historical squares. It tries to recall the development of the space. It is a game of proportions, shapes and lines. The design of the new bastion is based on the place and the city. The bastion stands like a solitaire. The conflict of openness and closedness that takes place in it is manifested in disposition and material representation. It is a reminder of the original materiality of the castle and local resources.





#### ATLETICKÁ HALA TUKE

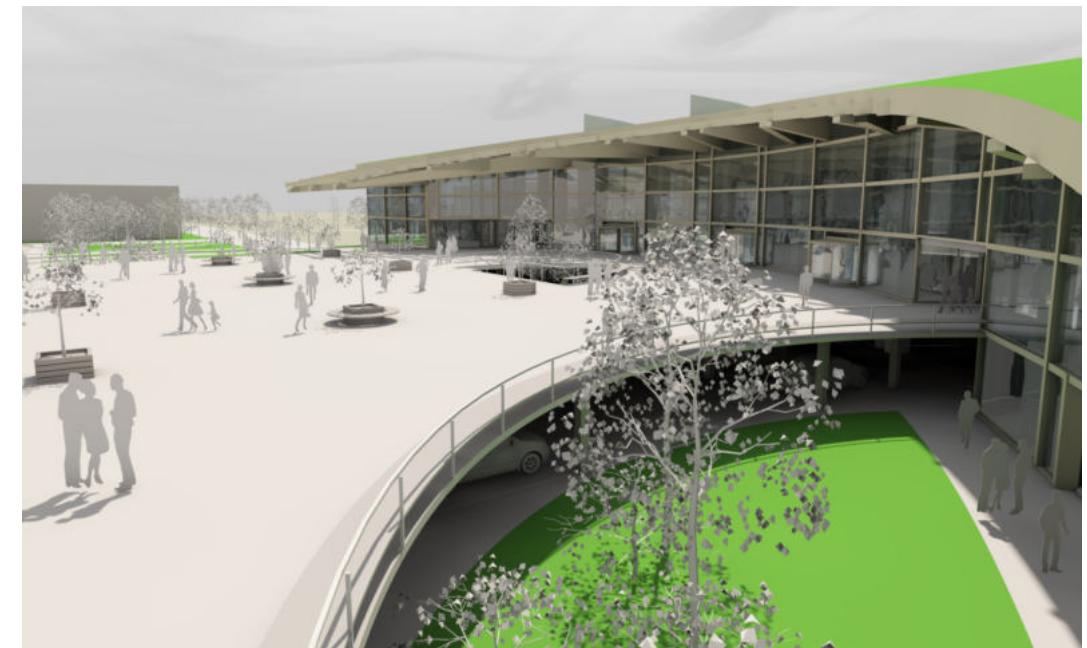
Atletická hala sa nachádza v areáli Technickej univerzity v Košiciach, na susednom pozemku južne od existujúceho atletického štadióna Slávia. Cieľom zadania bolo ukázať efektívne využitie potenciálu tohto pozemku, a to predovšetkým na športové účely.

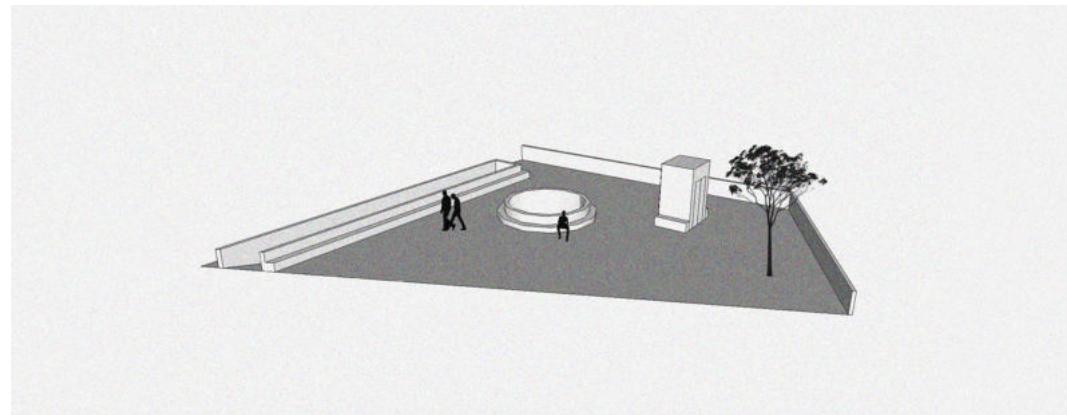
Samotná stavba je riešená ako kombinácia monolitických konštrukcií (prevažne suterén) a drevených nosných konštrukcií. Dominantným konštrukčným prvkom haly je drevená konštrukcia strechy pozostávajúca z oblúkových väzníkov z lepeného dreva, uloženými na drevených lichobežníkových stípoch. Fasáda je navrhnutá ako ľahký obvodový plášť z fasádneho systému. Strecha je vegetačná, extenzívna, nepochôdzna s rozmiestnenými trojuholníkovými svetlíkmi.

#### THE ATHLETIC HALL TUKE

The Athletic Hall is located on the premises of the Technical University of Košice, on a neighboring plot south of the existing Slavia Athletic Stadium. The aim of the assignment was to show the effective use of the potential of this land, especially for sports purposes.

The chosen type of construction was an athletic hall, which is currently lacking in the city. The building itself is designed as a combination of monolithic structures (mostly basement) and wooden load-bearing structures. The dominant structural element of the hall is a wooden roof structure consisting of arched trusses made of glued wood, placed on wooden trapezoidal columns. The facade is designed as a light perimeter cladding of the facade system. The roof is vegetative, extensive, impassable with triangular skylights.





### VÝSTAVNÁ HALA PHENOMENON

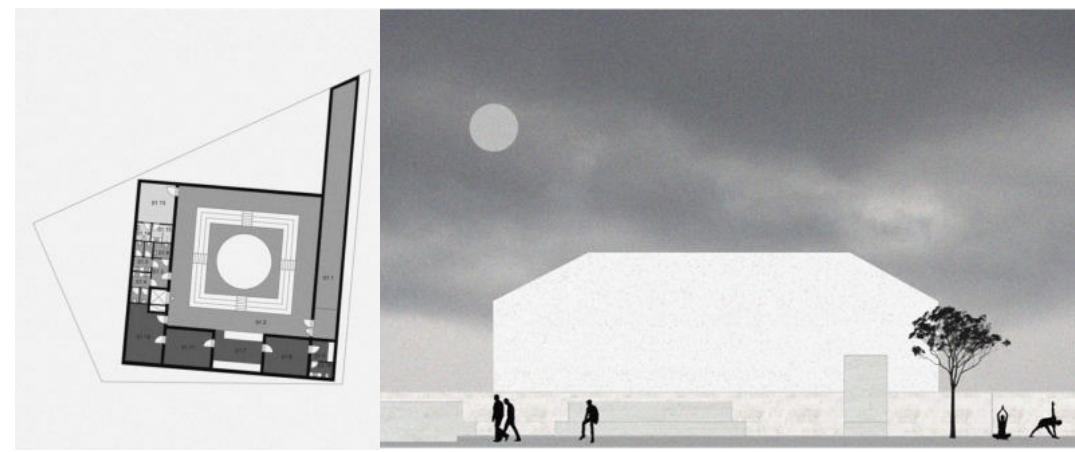
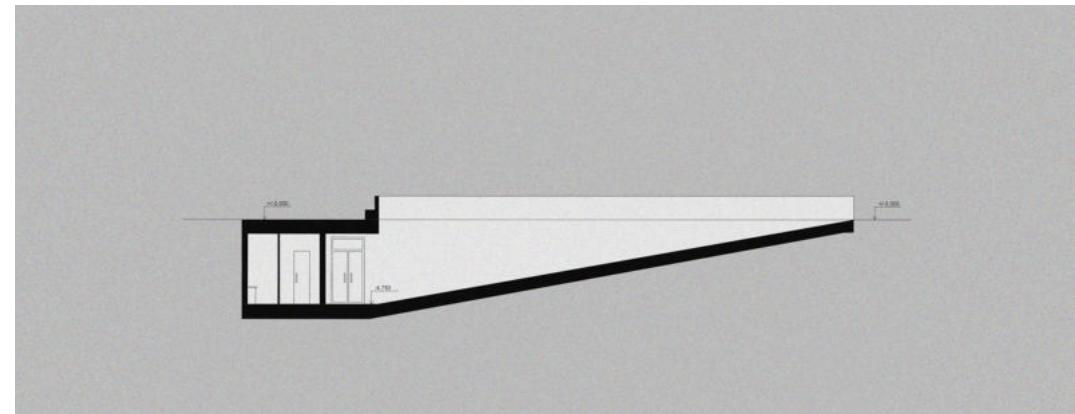
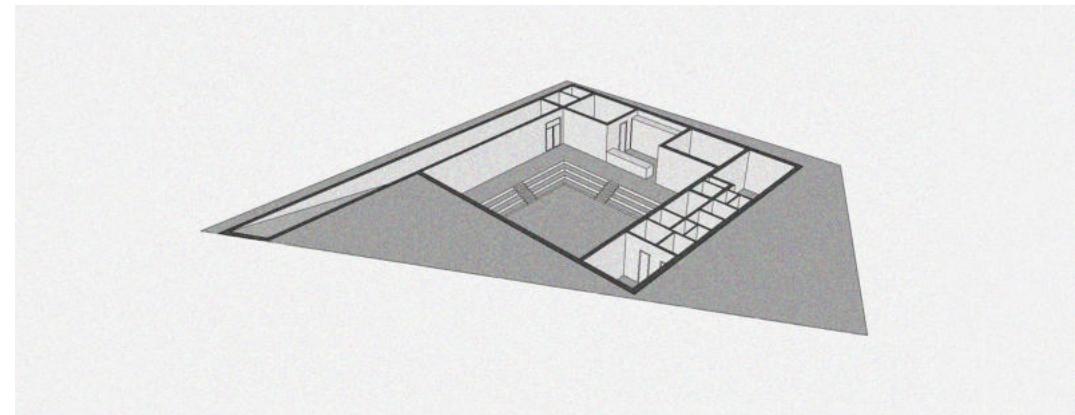
Výstavná hala Phenomenon je návrhom, ktorý prepája dva svety. Svet nad zemou a ten pod ňou. Riešená parcela s výmerou 696 m<sup>2</sup> sa nachádza v historickom jadre mesta Prešov, na južnom okraji ul. Svätoplukovej, vo väzbe na záhradu umenia. Je navrhovaná tak, aby plnila hlavne kultúrnu a edukačnú funkciu a aby umožnila maximálnu flexibilitu a variabilitu pre usporiadanie rôznych typov podujatí so širokým záberom žánrov súčasného vizuálneho a performačného umenia. Nadzemná časť je tvorená troma dominantnými prvkami. Vstupnou rampou, výťahovou šachtou a kruhovým prieľadom. Dve z nich plnia komunikačnú funkciu a tretí vizuálnu. Všetky tri prvky slúžia ako prepojenie už spomínaných svetov a zlúčuje ich aj pridané poslanie sedenia a oddychu. Prostredie na povrchu je dotvorené alejom stromov, ktoré poskytujú tieň a spájajú návrh s okolím. Návštěvníci nad zemou tak majú možnosť sledovať, čo sa deje pod povrhom zariadenia a hostia dole majú zas vizuálny kontakt so svetom nad zemou.

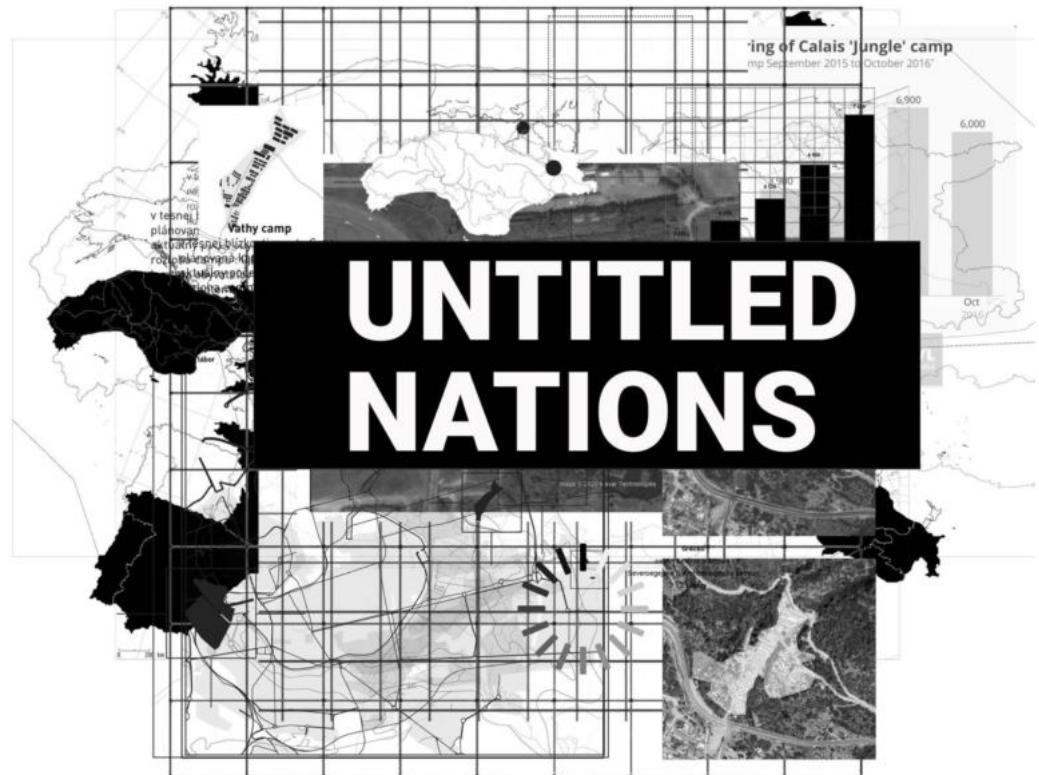
### PHENOMENON EXHIBITION HALL

The Phenomenon exhibition hall is a design that connects two worlds. The world above the earth and the one below it.

The solved plot with an area of 696 m<sup>2</sup> is located in the historic center of Prešov, on the southern edge of Svätopluková Street, in connection with the Garden of art. It is designed to fulfill mainly a cultural and educational function and to allow maximum flexibility and variability for organizing different types of events with a wide range of genres of contemporary visual and performing arts.

The above-ground part consists of three dominant elements. Entrance ramp, elevator shaft and circular view. Two of them perform a communication function and the third a visual one. All three elements serve as a connection between the already mentioned worlds and are united by the added function of sitting and relaxing. The environment on the surface is completed by an alley of trees, which provide shade and connect the design with the surroundings. Visitors above the ground have the opportunity to watch what is happening below the surface of the facility, and guests below have visual contact with the world above the ground.



**UNTITLED NATIONS**

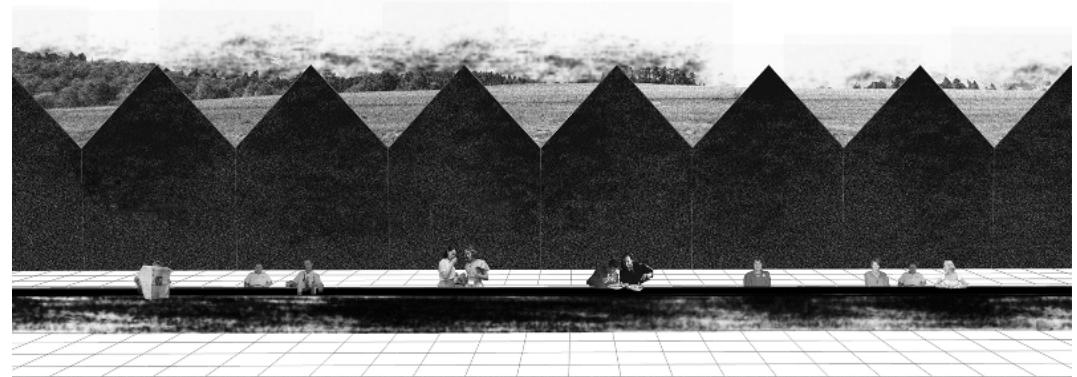
Po požiari v tábore pri meste Moria a masívnej humanitárnej kríze, ktorá nasledovala, je ponúknutým riešením reorganizácia zasiahnutých ľudí do nových dočasných táborov.

Sériou krátkych príbehov ponúkame alternatívny scenár. Tvoríme miesta s novou minulosťou. Vzniká krajina. Je tvorená mestami, ktoré predstavujú rôznorodosť urbanistických prístupov – od prísnych a premyslených, až po voľne rastúce. Skúmame vývoj niekoľkých fiktívnych situácií, sledujeme geografický kontext a vplyv distribúcie moci na vznik urbánnych štruktúr.

**UNTITLED NATIONS**

After the devastating fire that destroyed the Moria camp and a massive humanitarian crisis that followed, the proposed solution was to re-organize the affected people into new temporary camps.

In a series of short stories, beginning with the story of Moria, we offer an alternative scenario to these events. Places with a new past, a new landscape. Stories of cities that represent a diversity of urban planning approaches – from rigorous and thoughtful to free-growing. We study the development of several fictitious situations, observing the geographical context and the influence of the distribution of power on the emergence of urban structures.

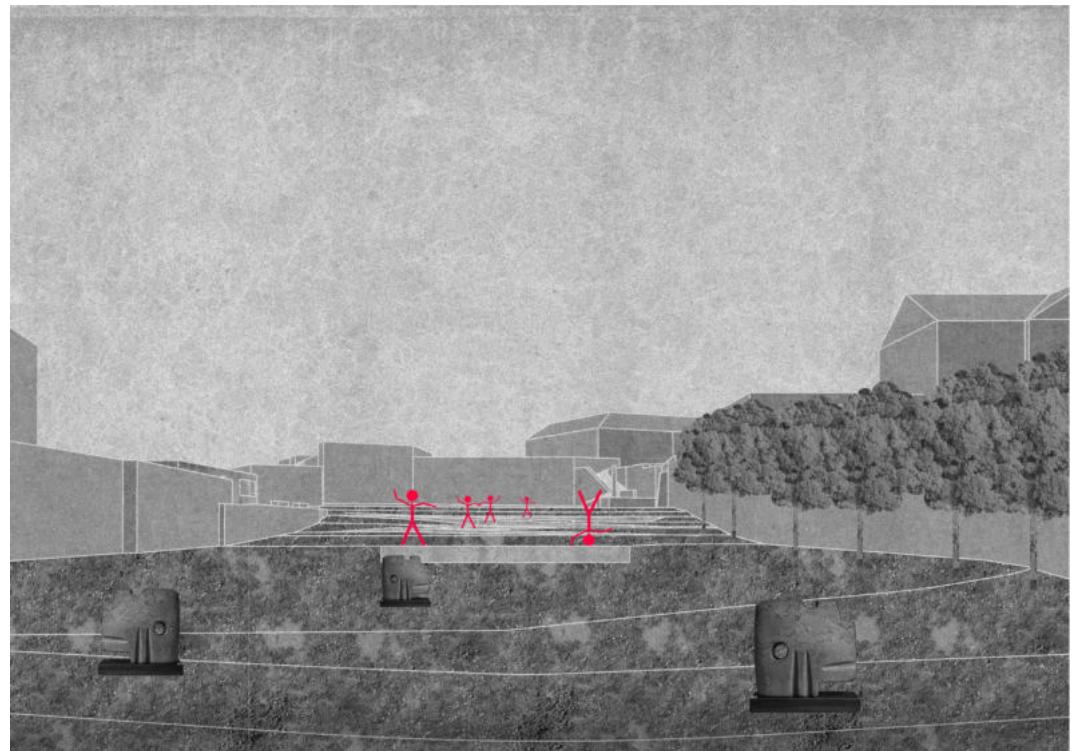


**LINEÁRNE MESTO | LINEAR CITY**  
49°12'21.9"N 18°08'56.8"E



**CHAOTICKÉ MESTO | CHAOTIC CITY**  
43°05'36.3"N 18°39'25.5"E





### POETIKA TROCH MÚROV – PROBLÉM NEJASNÉHO

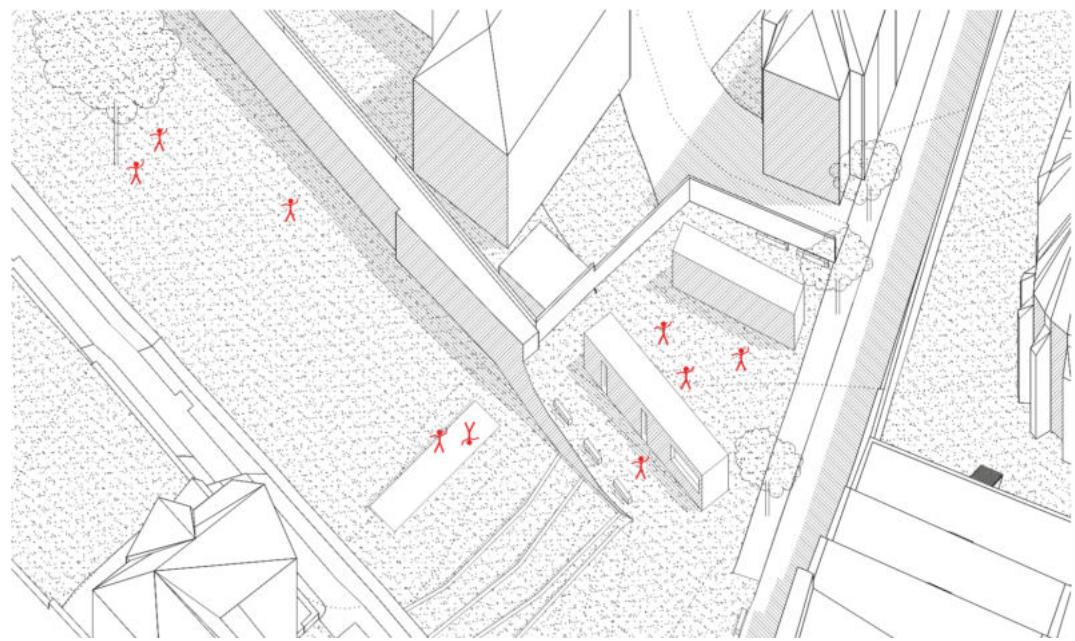
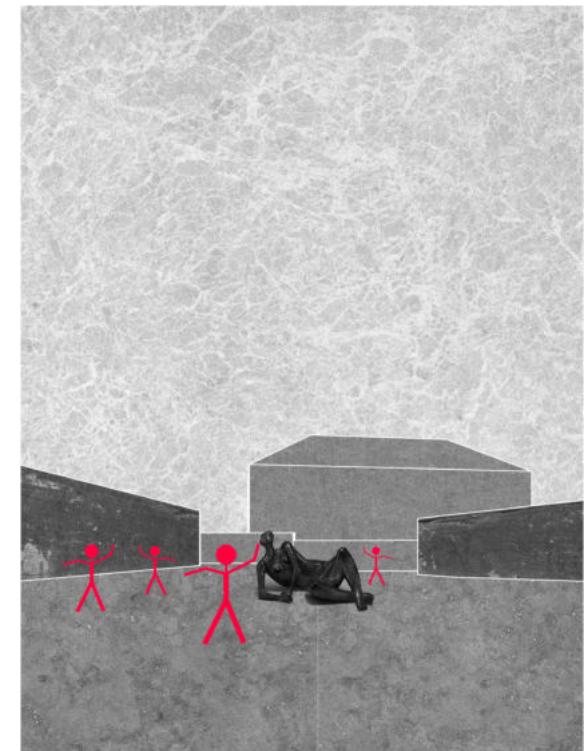
Disperziu v otázke dnešného mesta chápem ako roztrieštené, chaotické a nedefinované prostredie a miesto Záhrady umenia v Prešove zosobňuje význam tohto slova. Priestor záhrady vnímam ako nejsný, ale so silným nevyužitým potenciálom.

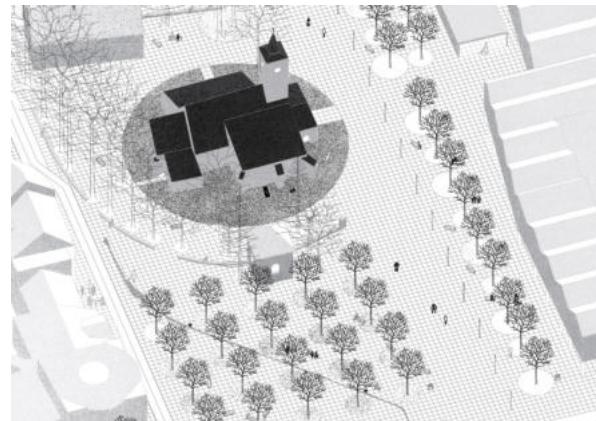
Tento návrh je pokusom o scelenie nedefinovaného územia troma linkami a napomôcť tým jeho užívaniu.

### THE POETICS OF THE THREE WALLS – THE PROBLEM OF THE UNCLEAR

I understand dispersion in the question of today's city as a fragmented, chaotic and undefined environment. The Garden of Art in Prešov personifies the meaning of this word. I perceive the garden as unclear but with strong untapped potential.

The project divides the undefined environment using three lines which assign a specific function to each section.





### NÁMESTIE SNP V MARTINE

Priestor Námestia SNP navrhujeme tak, aby sa stal znova súčasťou života Martinčanov. Funkciu parkovania z námestia úplne vylučujeme a výsadbou stromov v pravidelnom rytme sa snažíme tvoriť záhytné body, aktivizovať plochu a definovať proporcie pešieho a cyklistického ľahu. Nesnažíme sa o tvorenie parku ale funkčného gesta. Dôležitou súčasťou Námestia SNP je líniový vodný prvok, ktorý námestie zatraktívnuje, zároveň odkazuje k Smrnej uličke, ktorá smeruje k Národnému cintorínu. Pozdĺž smrnej uličky zároveň navrhujeme objekt, ktorý ju priestorovo vymedzuje, čím reagujeme na jej priestorové pomery v minulosti.

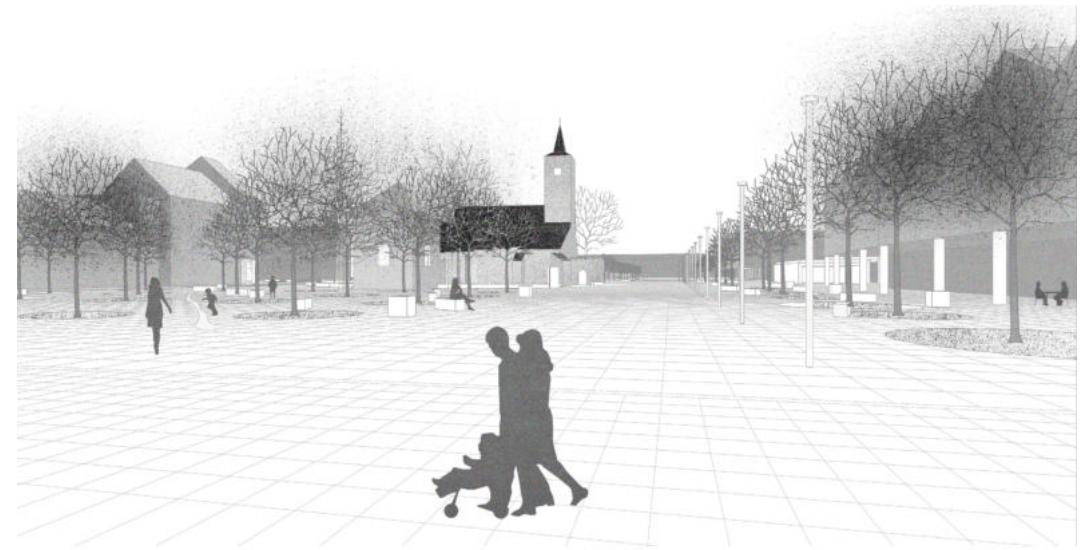
Na Námestí SNP navrhujeme raster stromov a povrchov, čo spôsobuje homogenizáciu priestoru, ktorá je narušená len kostolom svätého Martina a jeho dvorom so stromoradím. Priestor „kostolného dvora“ sprístupňujeme verejnosti a koncipujeme ho ako súčasť námestia. Každá lavička na námestí SNP je originál venovaný konkrétnej osobnosti z dejín a odkazuje na národný cintorín. Tieto informačné totemy sú voľne ležiace v medzi priestoroch. Človek si môže sadnúť a čítať z nej.

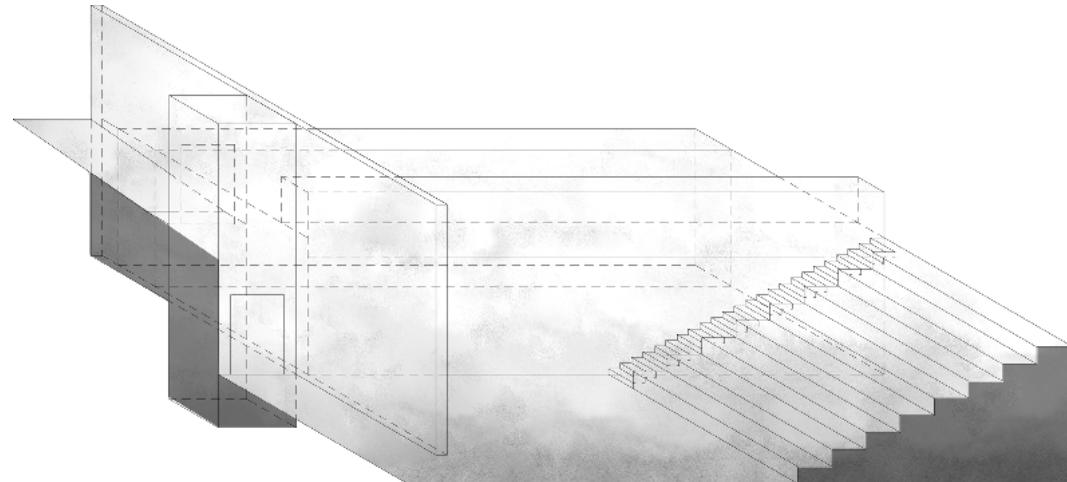


### SNP SQUARE IN MATRIN

We are designing the space of the SNP Square so that it will once again become a part of Martin inhabitant's life. We completely excluded the possibility of parking from the square and by planting trees in a regular rhythm, we try to create footings, activate the area and define the proportions of pedestrian and bicycle trails. We are not trying to create a park but a functional gesture. An important part of the SNP Square is the linear water element, which makes the square more attractive and at the same time refers to the Smrtná Street, which leads to the National Cemetery. Along the Smrtná Street, we also design an object that spatially defines it, thus responding to its spatial conditions in the past.

On the SNP Square, we design a basic grid of trees and surfaces, which causes the homogenization of the space and is disturbed only by the church of St. Martin and its courtyard with a tree line. We make the space of the "church courtyard" accessible to the public and conceive it as part of the square. Each bench on the SNP Square is an original dedicated to a specific person from history and refers to the National Cemetery. These information totems are lying freely in between spaces. One can sit down and read from them.



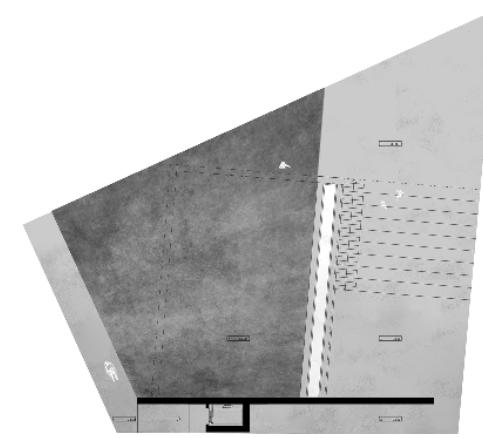
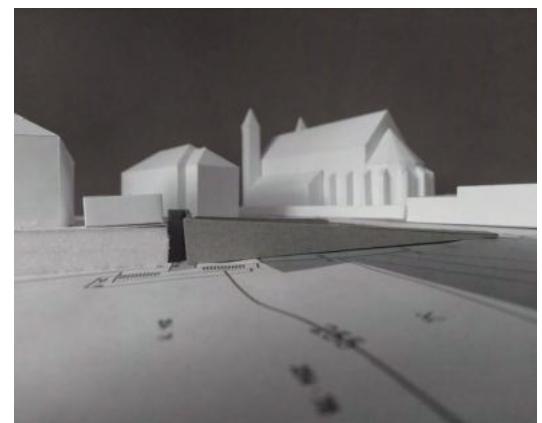
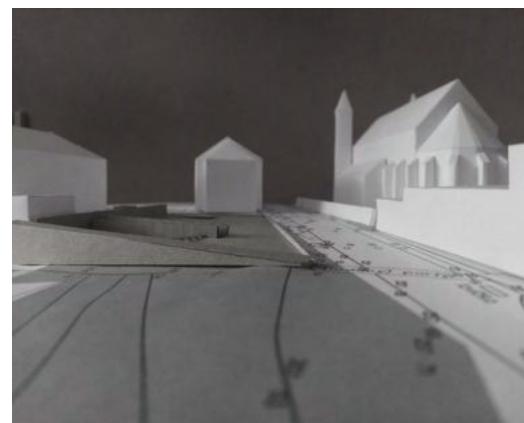
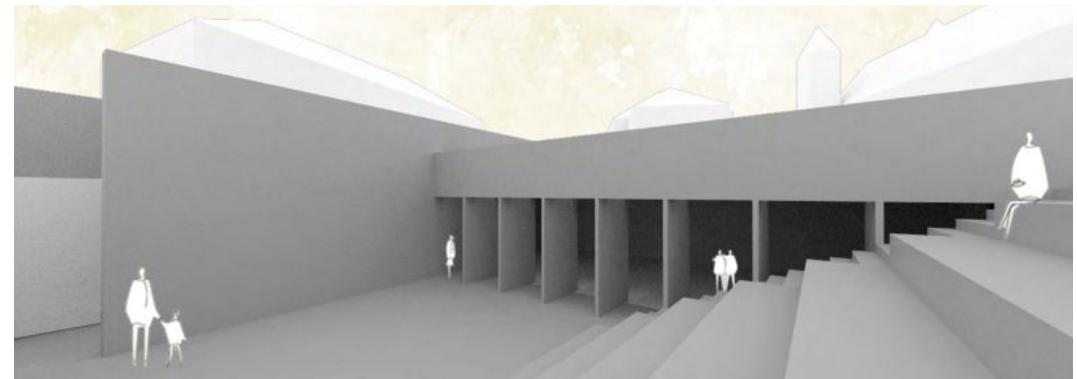


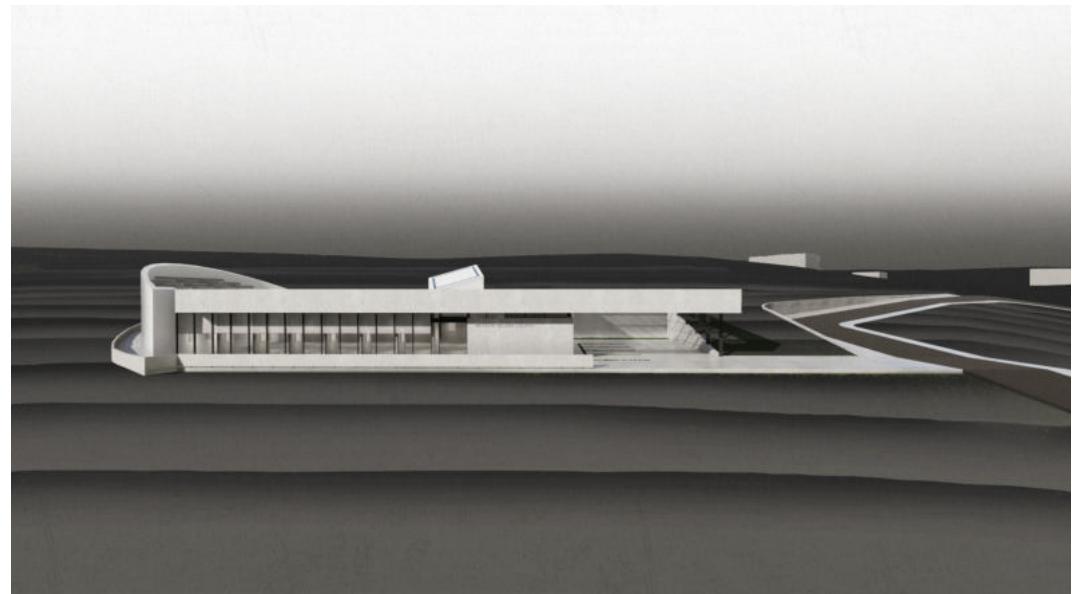
#### KULTÚRNE CENTRUM V PREŠOVE

Návrh môjho riešenia sa odvíjal najmä od hlavnej myšlienky zachovania prostredia, ktoré samo o sebe z môjho pohľadu ponúkalo dostatok. Fakt, že sa nachádzame v centre mesta Prešov mi naznačil, že všetko potrebné máme na dosah ruky. K tomu kvalitu prostredia dopĺňa nádych pokoja, ktorý mu dodáva Záhrada umenia obklopená historickou zástavbou. Tieto skutočnosti ma naviedli na cestu využiť toto prostredie spôsobom, ktorým nenaruším aktuálne kvality. Rozhodla som sa preto pracovať s podzemným návrhom, ktorým dokážem doplniť územiu kultúrnych funkcií a zázemie, ktoré mu chýbali. Pracovala som s troma hlavnými druhmi objemov rozdielnych funkcií. Prvý objem je exteriérová časť návrhu a to je amfiteáter. Ten sa dotýka z východu o hradobný mór a zo západu ho ukončuje hlavné schodisko. Tým sa dostaneme do podzemia a do krytej časti návrhu. Interiér tvorí dominantný výstavný priestor, za ním je ukryté technické zázemie. Plnú funkčnosť prevádzky doplňa jedna odsadená stena z juhu, za ktorou sa nachádza výtah, ktorý umožňuje prístup imobilným.

#### CULTURAL CENTRE IN PREŠOV

The design of my solution was mainly based on the main idea of preserving the environment, which in itself offered enough from my point of view. The fact that we are in the center of Prešov indicated to me that we have everything we need at hand. The quality of the environment is complemented by a touch of peace, which is provided by the Garden of Art surrounded by historic buildings. These facts led me on the way to use this environment in a way that does not disturb the current qualities. I therefore decided to work with an underground design, which I can add to the area's cultural functions and background, which it lacked. I worked with three main types of volumes of different functions. The first volume is the exterior part of the design and it is the amphitheater. It touches the castle wall from the east and the main staircase ends from the west. This will get us underground and into the covered part of the design. The interior is a dominant exhibition space, behind it is a hidden technical background. The full functionality of the operation is complemented by one indented wall from the south, behind which there is an elevator that allows access to the immobile.



**MÚZEUM MILANA LALUHU**

Múzeum pre zosnulého umelca, člena Skupiny Mikuláša Galandu, Milana Laluhu v jeho rodnej obci Dolnej Mičinej. Architektúra múzea je v symbióze s okolitým prostredím a nadväzuje na svoje okolie. Dané múzeum je zložené z jednoduchých pevných tvarov ktoré odkazujú na tvorbu umelcov Galandovskej skupiny. Tieto útvary sú ortogonálne zoskupené do kompaktného celku tvoriaceho múzeum. Pravouhlá kompozícia je narušená dvoma objektmi, ktoré sa vymykajú neutrálному charakteru múzea.

**MILAN LALUHA MUSEUM**

Museum for a deceased artist, member of the Mikuláš Galanda group, Milan Laluhu in his home village of Dolná Mičiná. Architecture of the museum is in symbiosis with the surrounding environment and it follows up on its surroundings. The museum is composed of simple solid shapes that refer to the creation of Galanda group Artists. These shapes are orthogonally grouped into a compact unit forming a museum. The rectangular composition is disturbed by two objects which are out of line by the neutral character of the museum.



**ENVIRONMENTÁLNE CENTRUM –  
ZEMPLÍNSKA ŠÍRAVA  
MINULOSŤ A BUDÚCNOSŤ ZEMPLÍNSKEJ  
ŠÍRAVY**

„Ak astronomický ústav SAV môže byť v Tatrách prečo by enviromentálny ústav SAV nemohol byť na úpäti Vihorlatského pralesa, na brehu vysychajúceho „slovenského mora?“  
- zo školiteľského posudku od architekta J. Kobana.

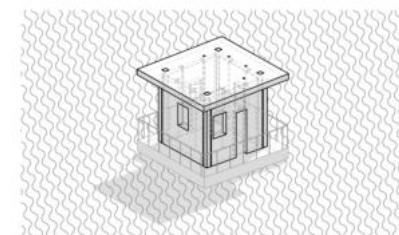
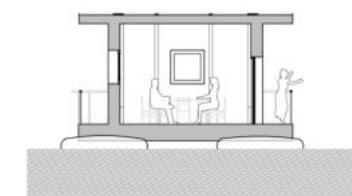
„Aktuálnosť témy je príhodná, po zhruba tridsiatich rokoch zlatej doby Šíravy (...) je načas po ďalších tridsiatich rokoch čeliť aj neslávnym následkom a chrániť to, čo sme si ešte sami nepokazili.“

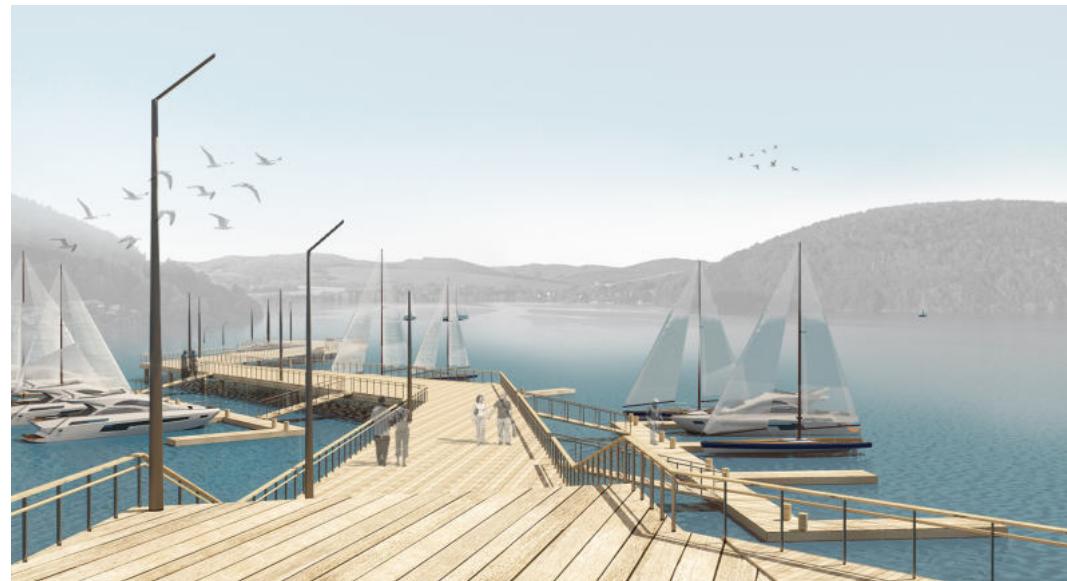
- z oponentského posudku od architekta M. Gibala.

**ENVIRONMENTAL CENTRE – ZEMPLÍNSKA  
ŠÍRAVA  
PAST AND FUTURE OF ZEMPLÍNSKA  
ŠÍRAVA**

"If the Astronomical Institute of the Slovak Academy of Sciences can be in the High Tatras, why couldn't the Environmental Institute of the Slovak Academy of Sciences be at the foot of the Vihorlat forests, on the shore of the drying 'Slovak Sea'?"  
- from the tutor's report by architect J. Koban.

"The topicality of the topic is appropriate, after about thirty years of the Šírava golden age (...) it is time to face the inglorious consequences after another thirty years and to protect what we have not yet spoiled for ourselves."  
- from the opinion of the architect M. Gibala.





#### **DOMAŠA – REKREAČNÉ STREDISKO BŽANY**

Môlo, ktoré je predmetom riešenia diplomovej práce slúži ako atraktívny prvok, ktoré v sebe zahŕňa niekoľko funkcií. Koncepciou pri tvorbe môla slúžila historická mapa. Na mieste pôvodnej dediny existovala cesta tvaru nepravidelnej krivky, ktorá bola pretransformovala do podoby môla, ako pamäť zatopenej dediny. Môlo vnímam tiež ako cestu, môlo spája nábrežie s vodou plochou ako v mojom prípade minulosť s prítomnosťou.

#### **DOMAŠA – RECREACTION CENTER BŽANY**

The pier, which is the subject of the diploma thesis, serves as an attractive element, which includes several functions. The historical map was a concept in the creation of the pier. At the site of the original village, there was a path in the shape of an irregular curve, which was transformed into a pier, as a memory of a flooded village. I also perceive the pier as a path, the pier connects the waterfront with the water surface as in my case the past with the present.

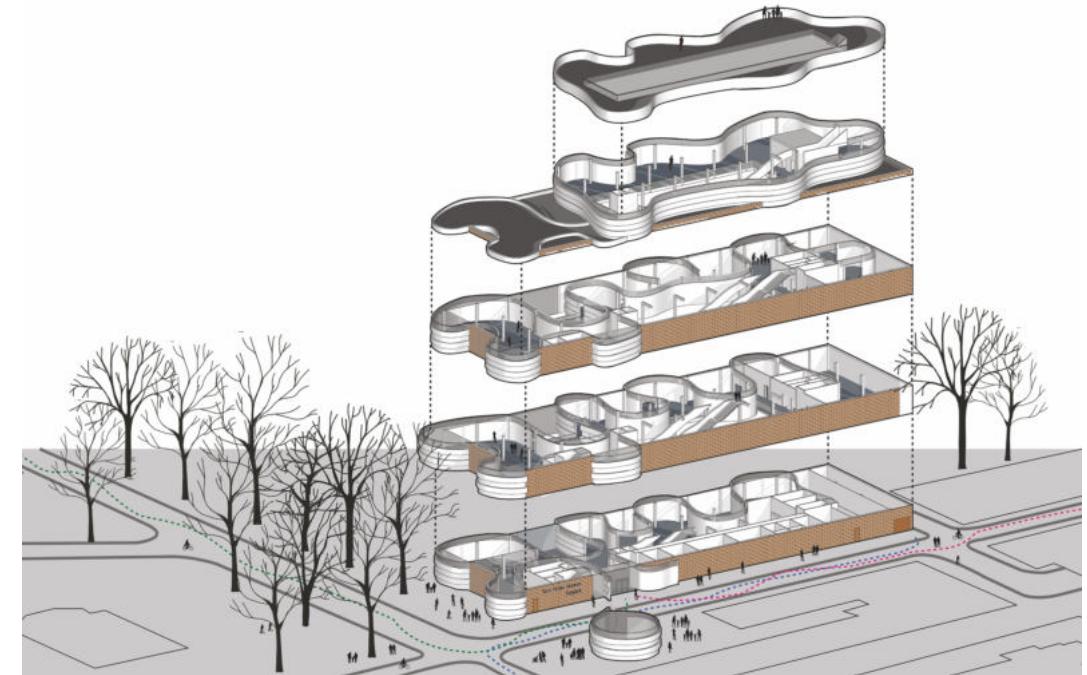
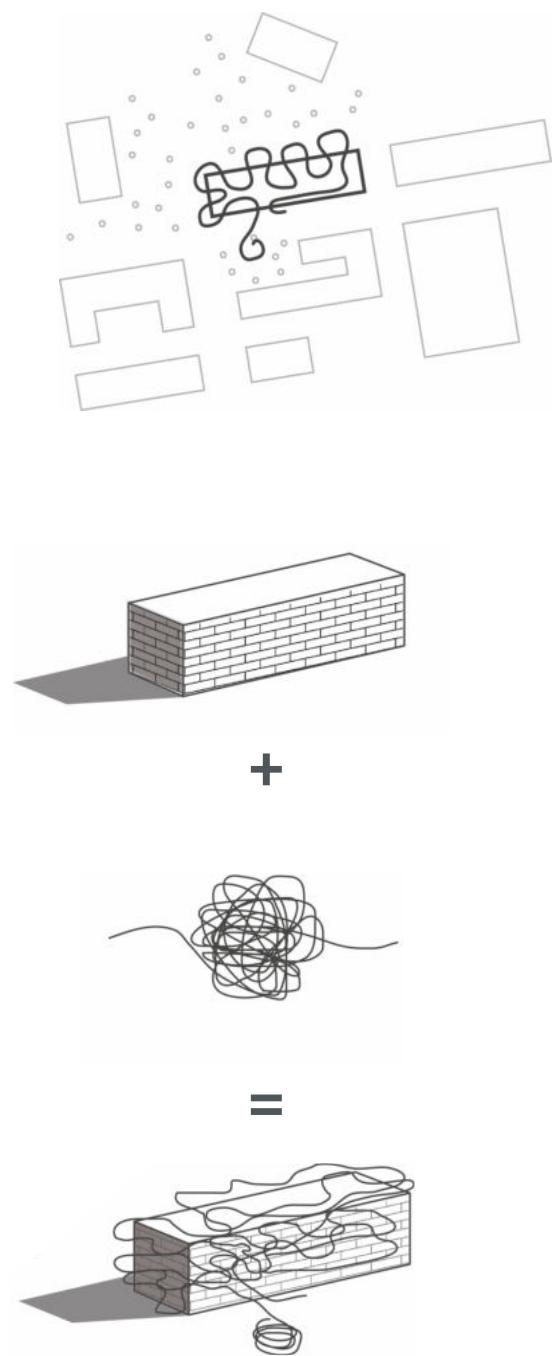


**CVERNA MÚZEUM**

Návrh budovy múzea v Tampere pozostáva z typického prvkmu mesta – racionálneho bloku s tehlovou fasádou – a organickej krivky inšpirovanej bavlnenou priadzou z nedalekej historickej továrne. Odvíja sa od „klbka“ – vstupu z podzemných garáží, vedie návštěvníka po chodníku ďalej cez celú budovu a výstavu a končí schodiskom k východu z múzea. Hranica medzi racionálnou štruktúrou mesta a voľnej štruktúry parku sa odráža v prísnej línií uličných fasád a organickej krivky tiahnucej sa k parku.

**CVERNA MUSEUM**

The new building of museum in Tampere consists of a characteristic urban element – a rational block with a brick facade complemented by an organic curve inspired by cotton yarn from nearby historical factory. It unrolls from “the skein” – the entrance from the underground garages, leads the visitor along the sidewalk further across the entire building and exhibition and ends along the staircase to the exit of the museum. The border between the rational structure of the city and a free structure of the park is reflected in the strict line of the street facades and the organic curve stretching towards the park.



DESIGN

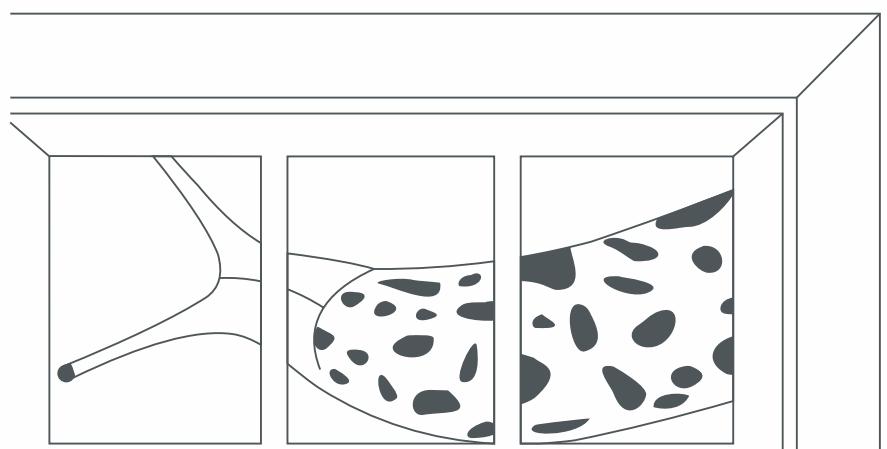
OF

DEPARTMENT

DIZAJNU

KATEDRA

@futu\_kd



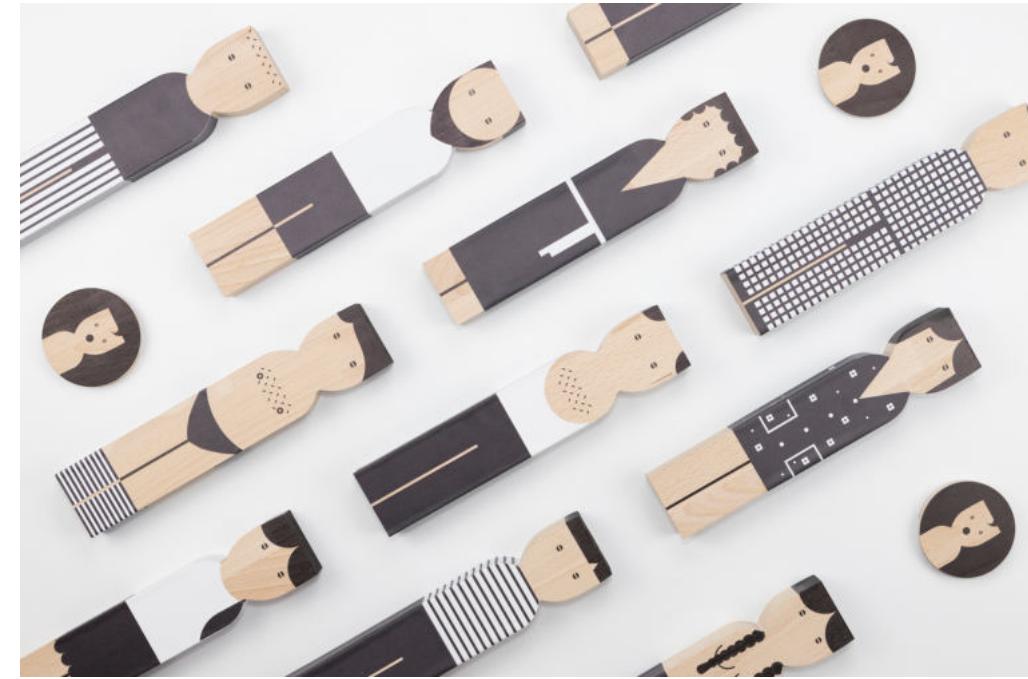


#### KULTÚRNA IDENTITA VÝROBKU V KONTEXTE S NARÁCIOU

Dizertačná práca skúma kultúrnu identitu výrobku, ktorú formujú príbehy, zvyky, tradície i symboly. Vysvetluje naratívny dizajn, ktorý sa zameriava na národné objekty vyvolávajúce spomienky, emócie a asociácie s krajinou kam patria. Práca taktiež analyzuje psychológiu a marketing naratívnych výrobkov. Výsledkom praktickej časti sú tri produkty so symbolickou obsahovosťou, ktoré vedú k sebareflexii a ponaučeniu. Prvým produktom je sémantická hra s názvom Myslena, inšpirovaná obradovou symbolikou a pravými ľudskými hodnotami. Druhý produkt predstavujú návrhy dekoratívnych drevených figúrok s názvom Takka. Ide o kolekciu figúrok s hravou minimalistickou čiernobielenou grafikou, ktorá sa dá vzájomne kombinovať a kontinuálne rozširovať. V rámci sekundárneho využitia figúrka slúži aj ako terapeutická pomôcka pri terapii hrou. Tretím produkтом sú keramické vázy s textilnou tapisériou s názvom Lovestory, ktoré nesú myšlienku sebalásky a lásky k blížnemu.

#### CULTURAL IDENTITY OF THE PRODUCT IN THE CONTEXT OF NARRATION

The dissertation examines the cultural identity of the product which is shaped by stories, customs, traditions and symbols. It explains the narrative design which focuses on national objects evoking memories, emotions and associations with the country to which they belong. The work also analyzes the psychology and marketing of narrative products. A part of the work is the design of three products inspired by the symbolism which lead to self-reflection and new learning. The first product is a semantic game called Myslena, inspired by the ceremonial symbolism and true human values. The second product is the design of decorative wooden figures called Takka. The collection has playful minimalist black and white graphics that can be combined with each other and continuously expanded. As part of the secondary use, the doll also serves as a therapeutic aid in game therapy. The third product is ceramic vases with a textile tapestry called Lovestory with a message of self-love and love of neighbor.





#### REKLAMA — Z MINULOSTI AŽ PO BLÍZKU BUDÚCNOSŤ (IGELITKA)

V rámci zadania na tému Reklama – z minulosti až po blízku budúcnosť som sa zamerala na tzv. igelitku ako reklamný nosič. Mojim cieľom bolo poukázať na zahľatie životného prostredia igelitovými taškami. Na tento projekt som za obdobie jedného mesiaca zozbierala 148 igelitiek z môjho okolia. Tie som fotila, vyberala rôzne zaujímavé detaľy, grafické a typografické prvky. Z fotografií som vytvorila knihu v rozsahu 216 strán.

#### ADVERTISING – FROM THE PAST TO THE NEAR FUTURE (PLASTIC BAG)

As part of the assignment on the topic of Advertising – from the past to the near future, I focused on the so-called plastic bag as an advertising medium. My purpose was to point out the flooding of environment with plastic bags. For this project, I collected 148 plastic bags from my area over a period of one month. I photographed them, selected various interesting details, graphic and typographic elements. I created a book of 216 pages from photographs.

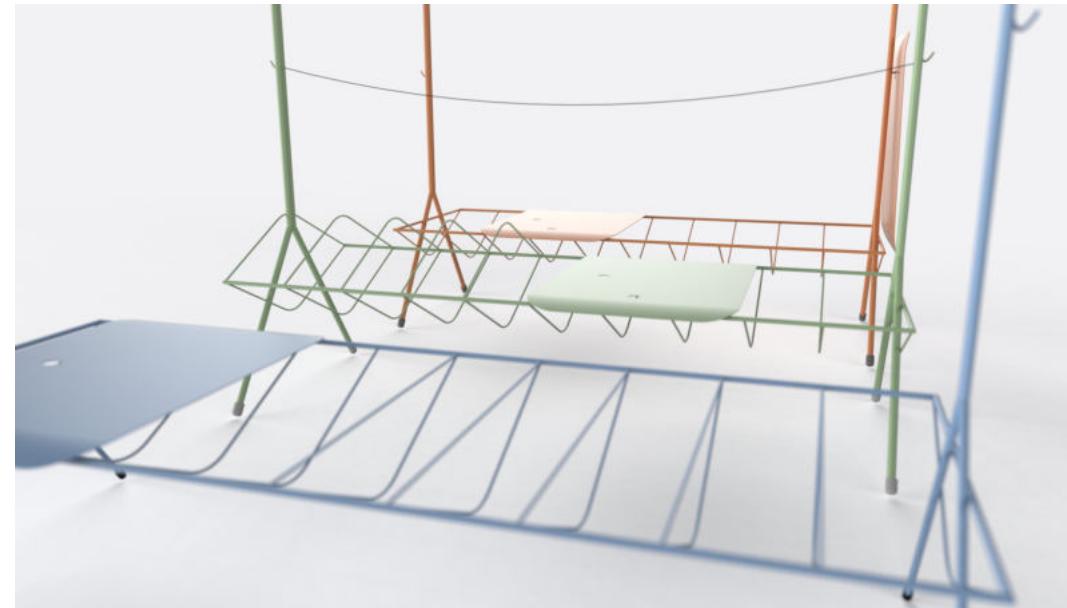


**KNIŽNICA**

Knižnica inšpirovaná sídliskovou ikonou, samotným prašiakom. Knihy v tomto koncepte je možno bežne ukladať do spodnej časti alebo pomocou záložiek vešať na hlavnú hornú tyč. Čo vytvára zaujímavý spôsob ako uložiť knihu do rôznych sekcií a celková orientácia je jednoduchá. Produkt „Na háku“ je vhodné využívať vo vestibuloch, knižných expo, poprípade v kníhupektvách.

**BOOKCASE**

A bookcase inspired by an icon. Books in this concept can usually be stored at the bottom or hung on the main top bar with bookmarks. Which creates an interesting way to store a book in different sections and the overall orientation is simple. It is suitable for use in the lobbies, book expos, or in bookstores.



**REKLAMA — Z MINULOSTI AŽ PO BLÍZKU  
BUDÚCOSŤ (ROLA ŽENY V REKLAME)**

V semestrálnej práci na tému Reklama – Z minulosti až po blízku budúcnosť, som sa zamerala na roly žien v reklame. Sériu plagátov poukazuje na historické škatulkovanie žien a dievčat. Moderným vizuálom vo forme grafických skratiek, ktoré vychádzajú zo symbolu Venuše, zobrazujem rôzne roly a úlohy pridelované ženám skrz história. Čistý dizajn dopĺňajú klasické chytľavé heslá, ktoré vo forme vety vyzývajú k zmene a úplnému vymazaniu stereotypizácie v dnešnej reklame.

**ADVERTISING – FROM THE PAST TO  
THE NEAR FUTURE (FORMER WOMEN  
ROLES IN ADVERTISING)**

In the semestral work on the topic of Advertisement - From the past, until the near future, I focused on the roles of women in advertising. A series of posters points at historical stereotyping of women and girls. Using modern visuals in the form of graphic shortcuts based on the Venus symbol I portray different roles and tasks given to women throughout history. Clean design is supplemented with classic slogans reworked into sentences that call for a change and a total elimination of stereotyping in today's advertising.



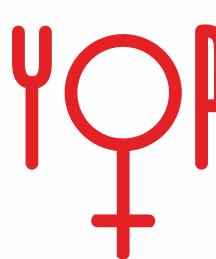
and don't be a maid anymore



not invisible anymore

**Former women roles in advertising**

a sex object



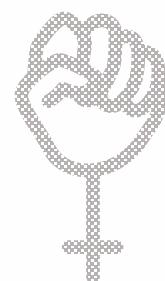
a maid



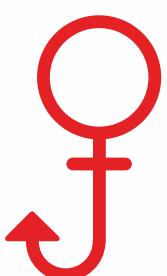
a dependent



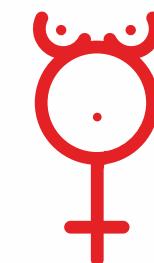
an idol



invisible



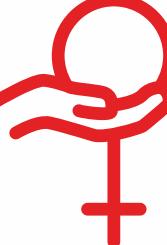
a bait



a mother



an assistant



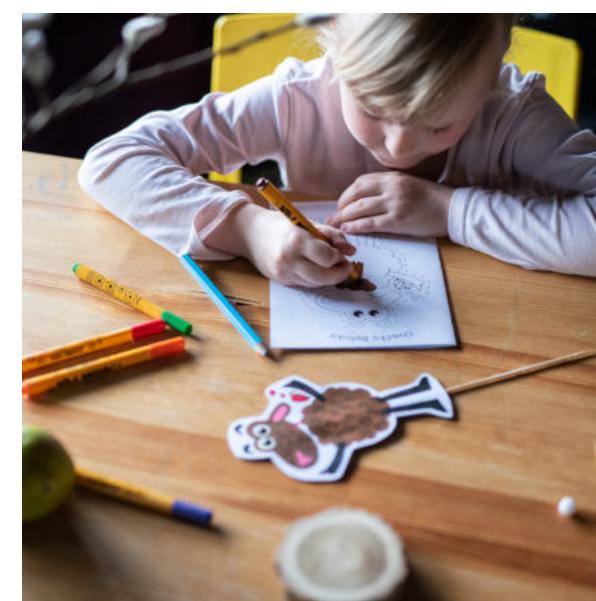
a mannequin

**OVEČKA BELINKA**

Ide o edukatívnu hračku pre deti v predškolskom veku pri ktorej si zlepšujú motorické schopnosti. Pomocou priloženej pravej ovčej vlny vypletáme dierky v tele ovečky a tak jej pomáhamo postaviť sa naspäť na nohy. Cieľom myšlienky je podporiť organizáciu Súčasť života. Ovečka obsahuje aj iné doplnky, ako omaľovánku a katalóg na stiahnutie, ale aj užitočné informácie o živote na salaši. Spolupráca je úspešne dotiahnutá a set si je možné zakúpiť aj v súčasnosti.

**BELINKA SHEEP**

The product is an educational toy for preschool children in which they improve their motor skills. With the help of the enclosed real sheep wool, we weave holes in the sheep's body and thus help her to get back on her feet. The idea is to support the organization Part of Life. Sheep also contains other accessories, such as a coloring book and a downloadable catalogue, as well as useful information about life on the mountain hut. The cooperation is successfully completed and the set can be purchased at present.



**CHY<sub>2</sub>TRO**

Diplomová práca pojednáva o inovatívnom riešení v oblasti nákladných elektro bicyklov. Cieľom práce bolo implementovať nové technologické a materiálové poznatky v danej oblasti s využitím modulárneho princípu. Pri navrhovaní nákladného bicykla som využil moderné technológie a postupy. Pohon bicykla sa zameriava na aplikovanie vodíkovej technológie ako pohonu budúcnosti. Celkový produkt je výsledkom dôslednej analýzy a riešenia problému v mestskom a prímestskom transporte.

**CHY<sub>2</sub>TRO**

This thesis deals with the topic of innovation in the field of cargo electric bikes. The goal was to implement modern practices from both the technological and material fields using a modular approach. Modern technologies and advanced methods are the cornerstone of this cargo bike design. Thus, hydrogen, the fuel of the future, has been chosen to power the propulsion system. The bike is a result of a thorough analysis of the urban and suburban transportation problem.

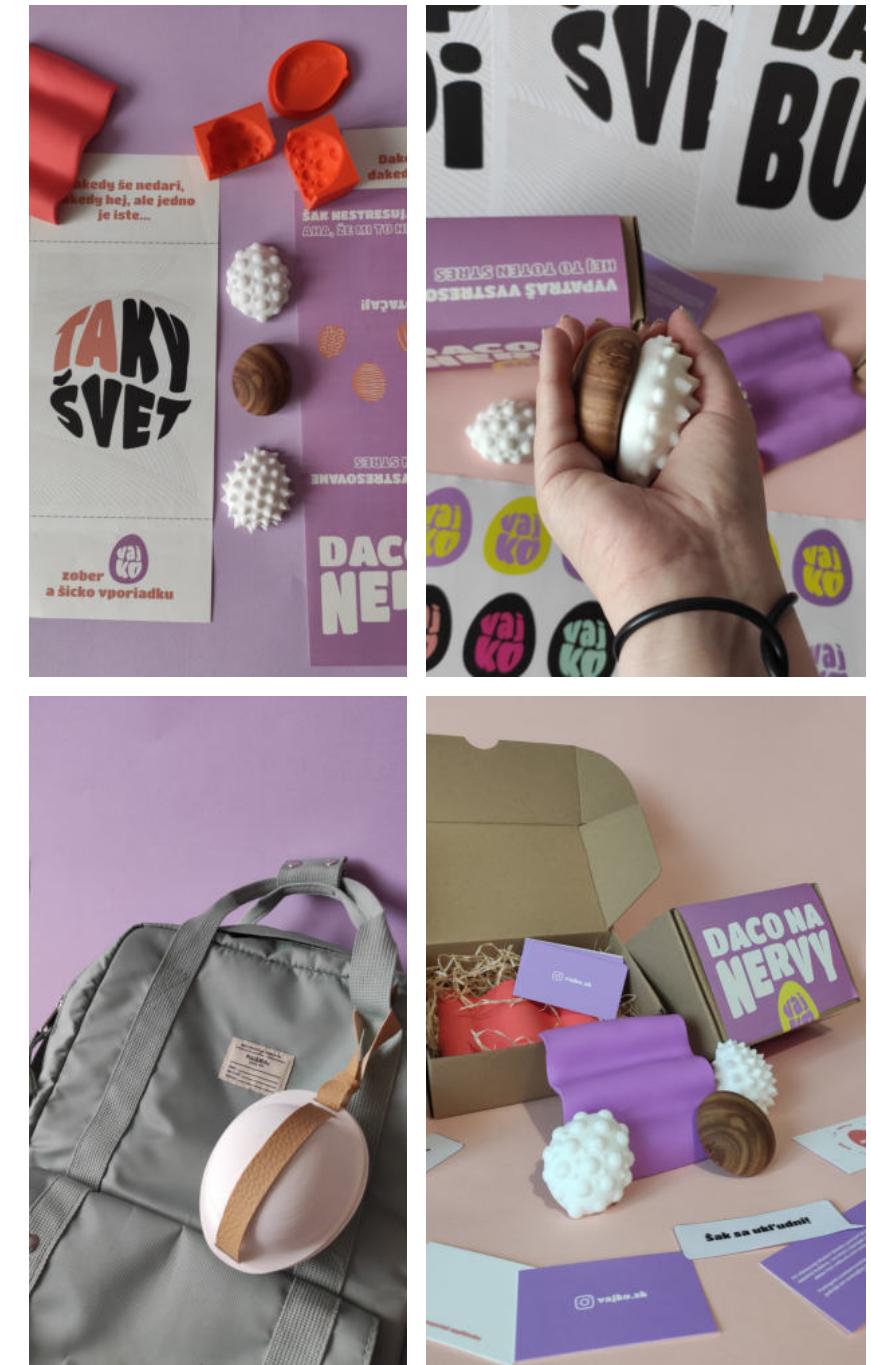


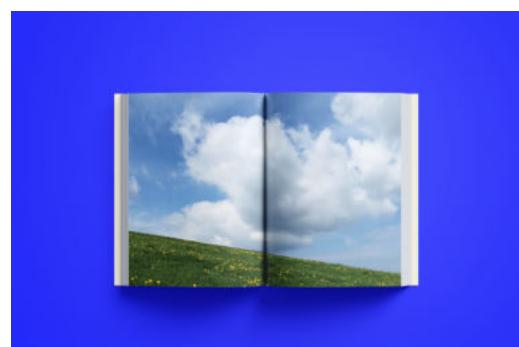
**VAJKO**

Hmatová pomôcka VAJKO slúži na zamestnanie nekľudných rúk. Je zložená z dvoch častí, ktoré môžu byť vyrobené z dreva, silikónu, alebo pomocou 3D tlače. Súčasťou balenia sú aj stojany a celková identita – prebal s východniarskym dialekтом a vo vnútorej časti typografické plagáty. Aby sa VAJKO nepoškodilo, na to slúži púzdro vyrobené pomocou 3D tlače. Remienok na ňom zaručuje pripievanie na tašku alebo batoh. Na Instagrame vajko.sk sú tipy ako zvládať stresové situácie.

**VAJKO**

The VAJKO tactile aid is used for restless hands. It consists of two parts, which can be made of wood, silicone, or 3D printing. The package also includes stands and overall identity – a cover with an Slovak Eastern dialect and typographic posters on the inside. To prevent the egg from being damaged, a case made with 3D printing is used for this purpose. The strap on it guarantees attachment to a bag or backpack. The vajko.sk Instagram has tips on how to manage stressful situations.



**AUTORSKÁ KNIHA: POHĽAD ZDOLA**

Bakalárska práca je zameraná na zostavanie autorskej knihy, ktorá sa venuje problematike hendikepovaných ľudí s nízkym vzrastom, pričom približuje situácie, s akými sa títo ľudia stretávajú. Práca obsahuje myšlienky a úvahy od samotnej autorky, ktoré sú poňaté so sarkazmom, otvorenosťou a miernym nádyhom humoru. Účelom publikácie je obohatiť ľudí o výpovedných hodnotách pohľadu z inej perspektívy.

**AUTHOR'S BOOK: BOTTOM VIEW**

Bachelor thesis is focused on the compilation of the author's book, which deals with issues of handicapped people with low growth, while depicting the situations these people encounter. The work contains thoughts and ideas by the author herself, which are perceived with sarcasm, openness and slight tinge of humor. The purpose of the author's book is to provide people with the point of view from a different perspective.

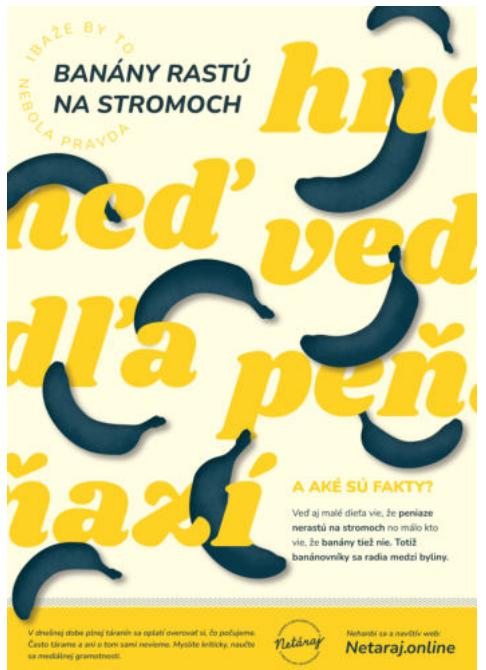


## VIZUÁLNE SPRACOVANIE KAMPANE PRE PODPORU MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI

Kampaň Netáraj propaguje princípy mediálnej gramotnosti a kritického myslenia. Humorne oslovuje verejnosť a ponúka vecné informácie a zdroje pre sebavzdelávanie sa v oblasti kritického myslenia. Zároveň obsahuje manuál ako v kampani ďalej pokračovať, a teda sa jedná o komplexný projekt pripravený pre ďalšie rozvíjanie.

## VISUAL SOLUTION FOR A MEDIA LITERACY CAMPAIGN

The Netaraj campaign promotes the principles of media literacy and critical thinking. It humorously addresses the public and offers factual information and resources for self-education in the field of critical thinking. At the same time, it contains a manual on how to continue the campaign, and thus it is a complex project ready for further development.



### Tak a teraz trocha zábavy

Zahrajte si našu hru. Pravidlá sú jednoduché. Pobierali sme pre vás zožíp faktív a táranín. Vašou úlohou je rozložiť čo je fakt a čo hľásť za pomoc toho, čo ste sa naučili z letálku a za pomoc vlastného rozumu.

Vyhodnotenie nájdeť na našom webovom odkaze, kde nájdete aj princíp hodenia. Vyhodnotenie čítajte až keď si zapísate odpovede aby vás výsledok ostať oprávnený!

Vále odpovede si zapísajte niekde bolcom ak si nepláňujete náš leták posenchať na neskôr.

- MIRKVY BOLI PÔVODNE FIALOVEJ FARBY**
- 1 KOŇ MÔŽE MAŤ AŽ 15 KONSKÝCH SÍL**
- PRAVIDLO 3 SEK. DÁVA PODĽA ŠTÚDII ZMYSEL**
- BANÁNY RASTÚ NA STROMOCH**
- NETOPIERE SÚ SLEPÉ, ALE „VIDIA“ UŠAMI**
- ŠTÚDIA NAZNAČUJIE, ŽE KOZY MAJU PRÍZVUKY**
- VIKINGOVIA NOSILI HELMY S ROHMI**
- IRÁN ZATKOL 14 VEVERIČEK PRE PODOZRENIE ZO ŠPIÓNÁŽE**
- ZEMIAKY MAJÚ O 2 CHROMOZÓMY VIAC AKO LUDIA**
- KONSUMÁCIA ALKOHOLU NÁS ZAHREJE V ZIME**

Použite QR-kód čítačku alebo si tu nájdite náš web: [netaraj.online/pravidlahry](http://netaraj.online/pravidlahry)

**Zopár jednoduchých krokov a postregov**

**AKO SA NEZBLÁZNÍT Z TÁRANÍN OKOLO NÁS**

**Vtáky sú drony, cez ktoré nás špehuje vláda** - Juraj Jánošík, 1491

**Bib. Búp.**

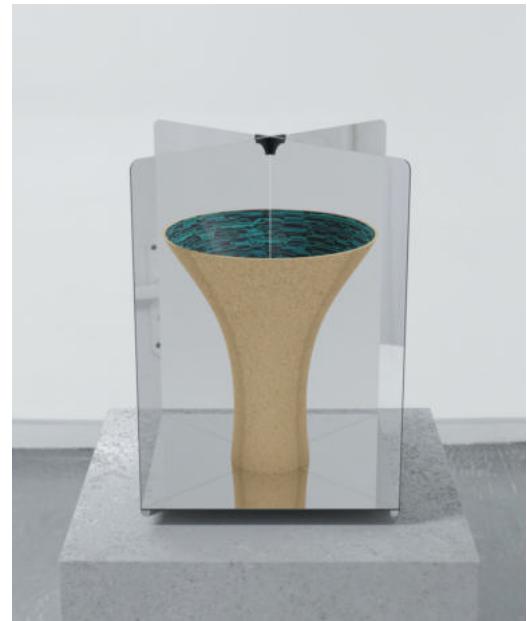
**O MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI A KRITICKOM MYSLENÍ**

**Vtáky sú drony, cez ktoré nás špehuje vláda** - Juraj Jánošík, 1451

**AKO SA NEZBLÁZNÍT Z TÁRANÍN OKOLO NÁS**

**HRA na cestu vo vzniku**

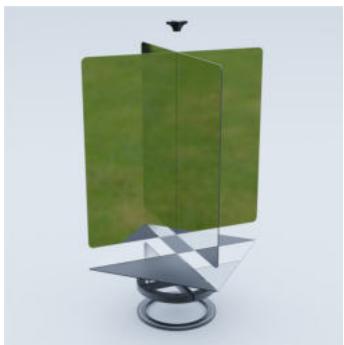
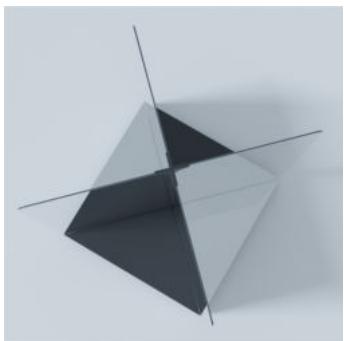
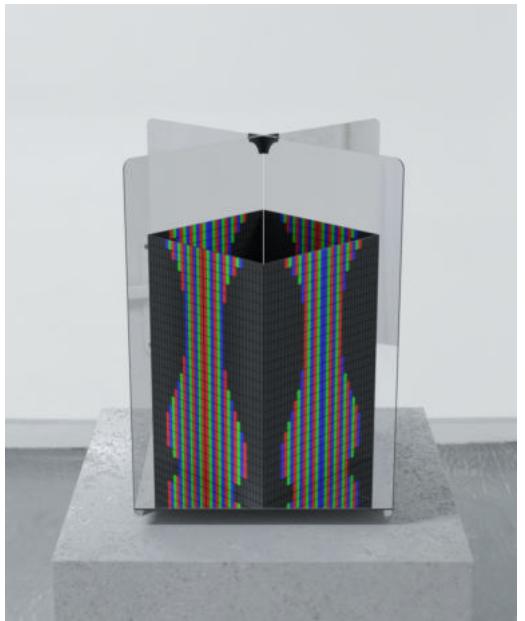
**Pre ďalšie viac info pozri na web:** [Netaraj.online](http://Netaraj.online)

**ROVA**

Objekt je výsledkom práce na tému umelecké presahy v dizajne. Konkrétnejším motívom je digitalizácia prostredia ako reakcia na zmeny spôsobov života človeka. Pomocou zrkadiel vytvára ilúziu virtuálneho priestoru na každej osi, duplikácie a rovnako aj ich vstupnej brány alebo obrazovky. Rotovaním mení vkladaný obsah a napodobňuje listovanie obrazov elektronických zariadeniach, a tým ponúka aj variáciu podľa výkusu.

**ROVA**

The object is result of work on the topic of art overlaps in design. A more specific motif is digitization of the environment in response to changes of human lifestyle. Using mirrors, it creates illusion of virtual space on every axis, duplication and as well their entrance gate or screen. With rotation, inserted content changes and mimics scrolling of images in electronic devices, thus offering variety of taste.



**SVVVVIETNIK**

Držiak na sviečku s funkciou merania času. Sviečka sa otlačí o zuby stojanu, čím sa na nej vytvoria značky vo vzdialostiach 1 cm. Pri štandardnej hrúbke sviečky zhorí 1 cm za dobu 30 minút.

**SVVVVIETNIK**

Candle holder with time measuring function. The candle is pressed against the teeth of the stand, which creates marks at distances of 1 cm. With a standard candle thickness, 1 cm burns in 30 minutes.

**AIKA**

Kovové svietniky s funkciou merania času. Pri štandardnej hrúbke sviečky za 30 min zhorí 1 cm.

**AIKA**

Metal candle holders with time measuring function. With a standard candle thickness, 1 cm burns in 30 minutes.

**RELAXI TAXI**

Sedenie paroduje korálkové masážne poťahy ako formu relaxu v interiére auta. Výsledkom je bizarné riešenie pripomínajúce sedadlo s pedálmi a spätným zrkadlom. Zrkadlo je polohovateľné a dá sa využiť ako príručný stolík. Názov produktu je vypožičaný zo seriálu Priatelia S04E17, pretože dokonale vystihuje absurditu celého princípu.

**RELAXI TAXI**

The seating mocks beaded massage seat covers as a form of relaxation in car interiors. The result is a bizarre solution resembling a seat with pedals and a rear-view mirror. The mirror is adjustable and can be used as a side table. The name of the product is borrowed from the series Friends S04E17, because it perfectly captures the absurdity of the whole principle.

**VIZUÁLNY ŠTÝL ZNAČKY ZAŁOŻENEJ  
NA KOLABORÁCII GRAFICKÉHO DIZAJNU  
A VÝTVARNÉHO UMENIA**

COLLAB sa zameriava na spájanie protipólov voľného výtvarného umenia a grafického dizajnu formou kolaborácie s rôznymi výtvarnými umelcami. Má za úlohu tieto výstupy vzájomne vyzdvihovať a stavať ich do kontrastov. Poskytuje mladým umelcom priestor na experiment a novú formu prezentácie ich tvorby. Diela vznikajú vo forme merchu, ktorý zaujal miesto maliarskeho plátna. Týmto sa snaží novovzniknuté umelecké diela vytrhnúť z uzavretého galérijného priestoru a dostať ich do ulíc medzi ľudí.

**VISUAL STYLE OF A BRAND BASED ON A  
COLLABORATION OF GRAPHIC DESIGN  
AND FINE ART**

COLLAB aims to connect the polar opposites of fine art and graphic design through collaboration with various fine artists. The main idea is to create contrasts between those entities to highlight one another. COLLAB creates space for young artists to experiment and to try different approaches to presenting their art. The pieces are created through the medium of merch – working as a canvas and thereby trying to push newly created artworks out of the closed and uptight gallery space into the open world for more people to see.





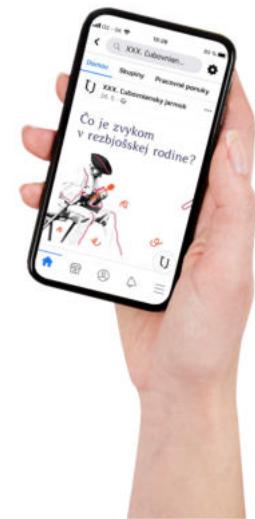
### VIZUÁLNA PROPAGÁCIA STAREJ ĽUBOVNE S OHĽADOM NA KORENE A TRADÍCIE REGIÓNU

Téma mojej diplomovej práce je vytvoriť novú vizuálnu propagáciu Ľubovnianskeho jarmoku s ohľadom na korene a tradície regiónu. V Starej Ľubovni sú zachované tradície remesiel, ktoré sa prezentujú na Ľubovnianskom jarmoku. Mojím cieľom je oživiť a spropagovať remeslá na Ľubovnianskom jarmoku v Starej Ľubovni. Ľubovniansky jarmok v minulosti slúžil za účelom obživy remeselníkov a v súčasnosti ako tradícia remesla prenášaná z generácie na generáciu.

V prvej časti vyhľadávam ľudové ornamenty z remeselnických výrobkov, vychádzajúcich z východoslovenského ornamentu. Štylizované ornamenty sú aplikované namiesto samohlások a využívané sú v sloganoch na propagáčnych plagátoch. Atraktívna propagácia pomôže zlepšiť vizuálnu kultúru širšej verejnosti, preto je vhodné ju aplikovať do praxe.

### VISUAL PROMOTION OF STARÁ ĽUBOVŇA BASED ON ITS HISTORICAL ROOTS AND TRADITIONS

The subject of my diploma thesis is creation of a new visual promotion of the Ľubovňa Fair with respect to the roots and traditions of the region. In Stará Ľubovňa, the crafts traditions are preserved and are presented at the Ľubovňa fair. My goal is to revive and promote crafts at the Ľubovňa Fair in Stará Ľubovňa. In the past, the Ľubovňa fair served the purpose of subsistence of craftsmen and nowadays as a tradition of crafts passed down from generation to generation. In the first part of the thesis, I search for folk ornaments from handicrafts based on the ornaments from the East of Slovakia. Stylized ornaments are applied instead of vowels and are used in slogans on promotional posters. Attractive promotion will help to improve the visual culture of the general public population, therefore it is appropriate to apply it in practice.

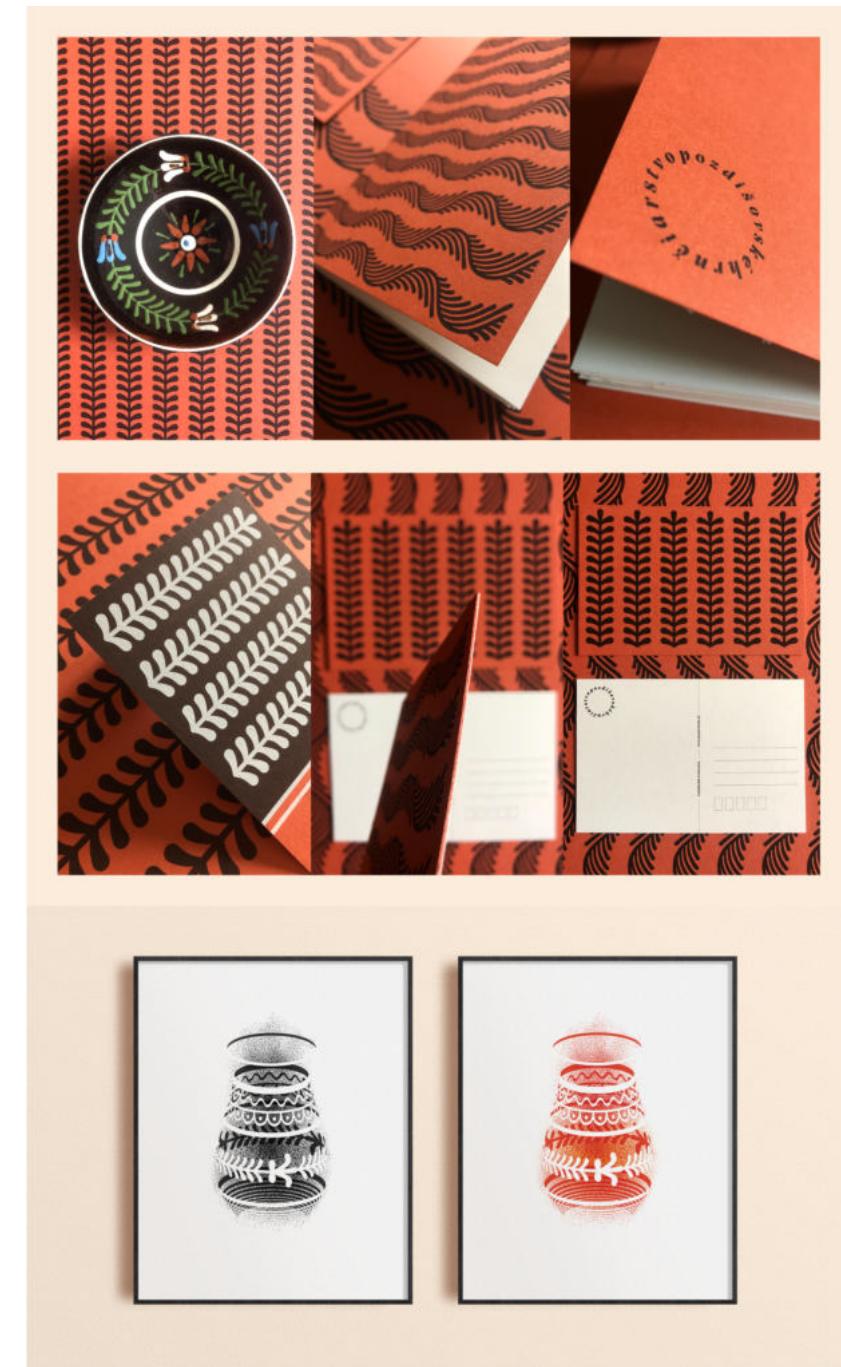


**POZDIŠOVSKÁ KERAMIKA – PROPAGAČNÁ  
KAMPAŇ ZAMERANÁ NA ZVÝŠENIE  
POVEDOMIA O HRNČIARSKEJ TRADÍCII  
NA VÝCHODE SLOVENSKA**

V diplomovej práci skúšam možnosti prepájania súčasnej vizuálnej komunikácie s tradičnou ľudovou kultúrou. Mojím cieľom je predstaviť vzory pozdišovskej keramiky ako ďalší zdroj inšpirácie – transformujem ich do súčasnej podoby, animujem a ponúkam konkrétnu mnou vytvorené produkty. Predstavujem tiež koncept projektu, ktorý by sa téme pozdišovského hrnčiarstva dlhodobo venoval – návrh webstránky a komunikačného dizajnu.

**POZDIŠOVCE POTTERY – PROMOTIONAL  
CAMPAIGN TO RAISE AWARENESS  
OF THE POTTERY TRADITION IN EASTERN  
SLOVAKIA**

In my thesis I explore the possibilities of combining contemporary visual communication with traditional folk culture. My aim is to present the patterns of pozdišovská ceramics as another source of inspiration – I transform them into a contemporary form, animate them and offer some specific products I have created. I am also presenting a concept of a project that would address the topic of pozdišovská pottery in the long term – a website and communication design.



KATEDRA

VÝTVARNÝCH

UMENÍ

A

DEPARTMENT

INTERMÉDIÍ

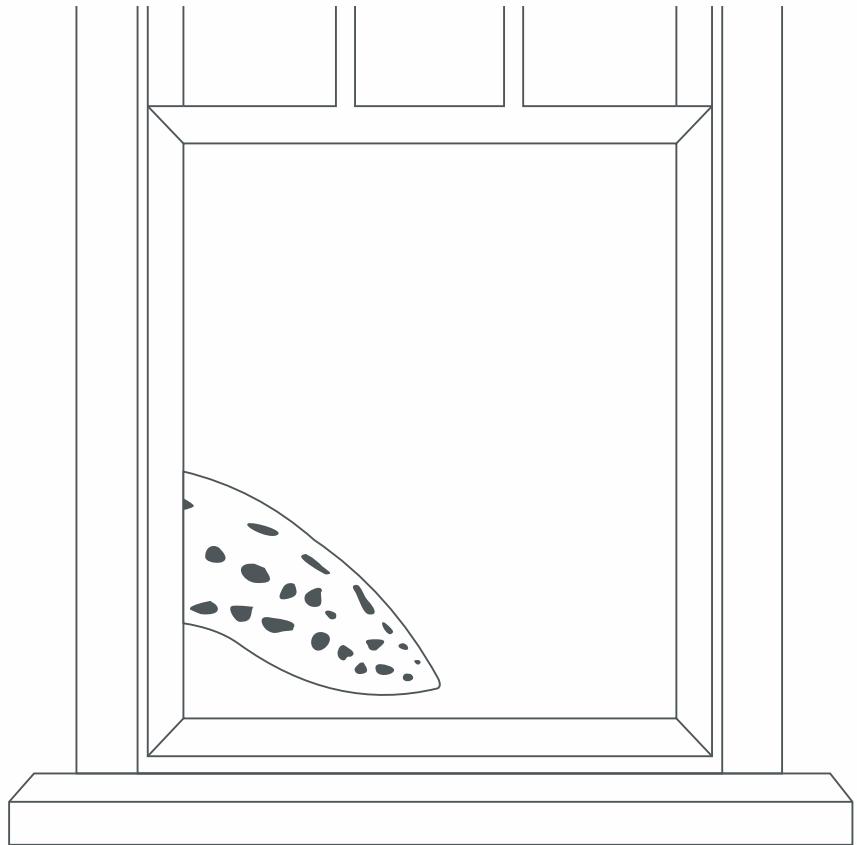
OF

VISUAL

ARTS

AND

INTERMEDIA

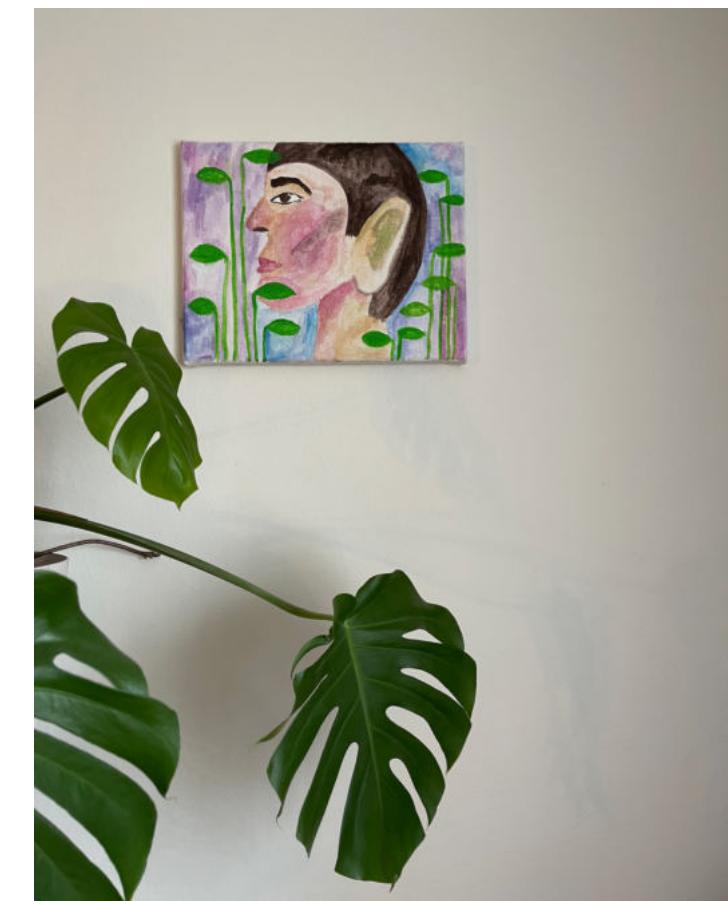


**PREKVAPENIE: DOMA A SVET  
UNIVERZÁLNY VS. INDIVIDUÁLNY PRÍBEH**

Práca je reflexiou pozorovania každodenných zdanlivo okrajových a banálnych témd ľudského bytia. Snažím sa autorsky podať provokujúcu udalosť alebo moment. Vo svojej tvorbe využívam uvoľnený rukopis, blízky detskej tvorbe a Dubuffetovi. V mojej tvorbe zohráva veľkú úlohu človek a jeho postavenie v spoločnosti. Zaoberám sa vzťahom jedinca k spoločnosti, individuálnym a univerzálnym príbehom. Tiež rozoberám tému žien v umení a spoločnosti. Som žena a táto téma sa ma dotýka.

**SURPRISE: HOME AND THE WORLD  
UNIVERSAL VS. INDIVIDUAL STORY**

This thesis is a reflection of an every day observation of seemingly marginal and banal themes of human existence. I try to offer my own view of a provocative event or a moment. In my practice, I paint spontaneously, and have developed a style close to children's work or Dubuffet's art. Individual's position in a society play a big role in my work. I'm interested in an individual story, and its relationship to the community. It also discusses the role of women in art and society. I'm a cis woman and this topic touches me.



**GASTRONOMICKÉ AKTY**

Maľba sa zameriava na citlivý pohľad do aktuálneho gastro-priemyslu. Autor v téme využíva súčasné pozadie pandemickej krízy a jej prepojenosť s ázijskými trhmi, či konzumnou spoločnosťou. Obyčajný nesúhlas s problematikou je v teoretickej rovine považovaný za ľahostajný a autor vidí nutnosť poukazovať na prostredníctvom umenia. Ako médium využíva bravčovú krv a interpretuje známe motívy detských rozprávok so zvieratami. Kolorit je pastelový v jemných sépiových odtieňoch, ktoré sú typické pre jeho tvorbu.

**GASTRONOMICAL NUDES**

Work focuses on sensitive look into actual gastro-industry. Author uses the topic of present pandemic crisis and links it with Asian meat markets or consumer society. In his theoretical writings single "no" is considered as not sufficient and he sees the necessity for art to speak. Medium used in paintings is pork blood that presents many familiar child cartoons with animals. Palette consists of pastel and sepia tones, which are typical for author's works.

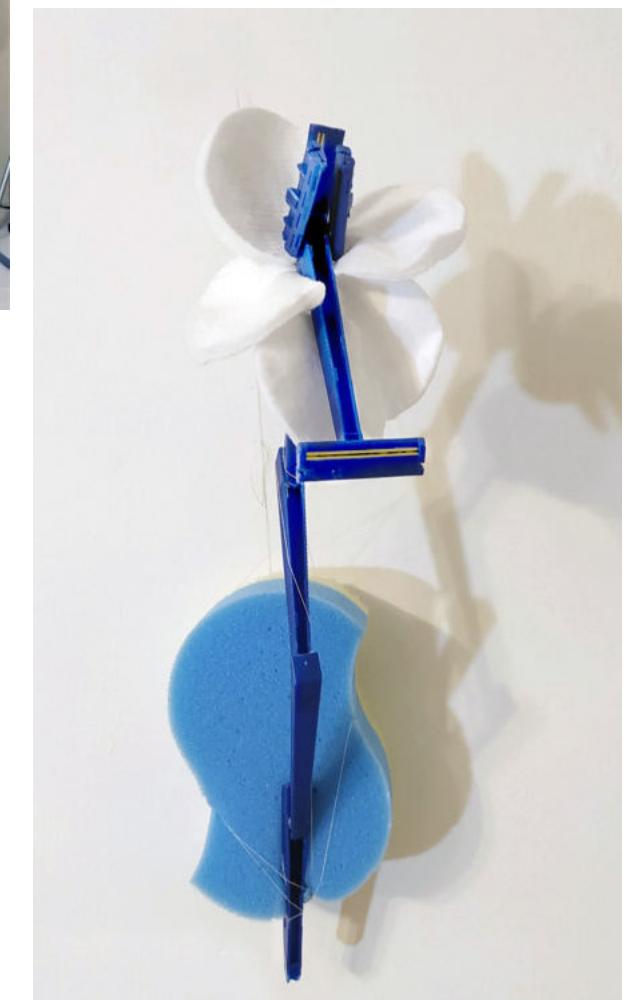


**REHOĽA HYGIENICKÁ**

Prezentujem hygienu ako aktivitu, ktorú považujem za jedno zo synónym civilizácie. V aktuálnej dobe je otázka hygieny ešte viac akcentovaná do podoby interiérového rituálu. Staviam sa do role trénujúceho novica hygienickej rehole a hovorím: „V úzadí vo svojej kajute trénujem, aby som očistil to, čo je potrebné, a aby to bolo čisté. Jediné čo mi ostalo, je tento rituál. Neprišiel k nám trest, ale ďalšia skúška. Bude tento fenomén tým posledným?!”

**THE ORDER OF HYGIENE**

I present hygiene as an activity that I consider to be one of the synonyms of civilization. Nowadays, the issue of hygiene is even more accentuated in the form of interior ritual. I take on the role of a tragic novice of the hygienic order and say, "In the back of my cabin, I train to clean up what is needed and to keep it clean. All I have left is this ritual. It was not the punishment that came to us, but another test. Will this phenomenon be the last?!"



**30 DNÍ PAMÄTI**

Tonka má 81 rokov a pokročilé štádium Alzheimerovej choroby. 30 dní spolupracujem s Tonkou a jej rodinou. Na rozpočítanie Tonke čítam úsmievne príhody rodiny, ktoré s ňou rodina zažila. Je ležiaca, nevie samostatne fungovať, jej fyzická sila už nie je, vníma čo sa okolo nej deje, jediné čo dokáže sama ovládať je jemná motorika a mimika. Tonka sa preto stáva mojím nástrojom. Počas práce si vytváram denník, do ktorého si zaznamenávam reakcie počas čítania a príhody rodiny. Pri každodennom čítaní jej vkladám do rúk cesto, ktoré sa stáva jej nástrojom. Nechávam ju, aby sa s ním stotožnila a skúšila tvoriť. Touto činnosťou ozvlaštňujem denný stereotyp. Narušujem komfortnú zónu Tonky a jej rodiny. Ako cudzí človek tak trávim s nimi všetok svoj voľný čas. Svojou prácou chcem priblížiť publiku to, ako vnímajú svet ľudia s týmto ochorením, čo prežíva rodina počas opatery o takého člena rodiny.

**30 DAYS OF MEMORY**

Tonka is 81 years old and suffers from Alzheimer's disease. I'm working with her and her family for 30 days. To help her remember, I read her happy stories that happened with her family. She is bedridden and unable to take care of herself. Her physical condition isn't what it used to be. The only thing she is still able to do is fine motor and expressions. That is why Tonka is becoming my tool. I'm keeping a journal, where I write down her reactions when I am reading her stories. During the daily reading, I put some dough in her hands. I let her play with it and encourage her to try and create something. The purpose of this activity is to try and break her stereotype at least a little bit. I'm breaching Tonka's and her family's comfort zone. As a stranger, I'm spending all my free time with them. I want to try and give the public a glimpse into the life of people with this disease. I also want to share the struggles their families have to go through.



**MINORITY**

V tejto dizertačnej práci sa pokúšam zhrnúť svoje doterajšie skúsenosti, pomenovať problémy, s ktorými sa ženy (a to nielen umelkyne) potýkajú, hľadať odpovede na otázku, čo je to vlastne „ženskosť“, naznačiť svoje smerovanie a zaznamenať spôsoby, akými momentálne uvažujem, či otázky, ktorými som sa počas svojho doterajšieho štúdia zaoberala.

V košatej teórii feministu som uprednostnila témy, ktoré sa viažu k mojej práci, alebo riešia podobné oblasti, akými sa zaoberám ja vo vlastnej tvorbe.

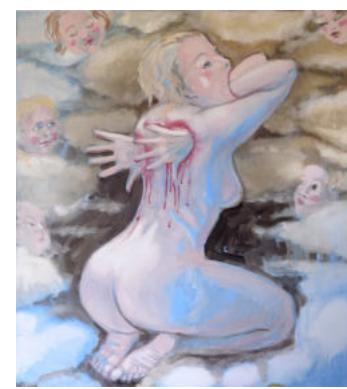
Zároveň som sa snažila pomenovať pre mňa najpáčivejšie otázky súvisiace s ženským pohlavím, ktoré sa ma bytosťne dotýkajú ako tvoriacej ženy, matky a partnerky.

**MINORITY**

This dissertation summarizes my experiences and points out the problems, which women generally (not artists only) encounter and it seeks answers to a question "what is 'femininity'"? This paper equally aspires to indicate my further direction of development and the ways of my thinking processes, as well as reflections on my previous studies.

Amongst numerous branches of feminism theory I have prioritised topics which relate to my own creative work, or are concerned with similar subjects which can be found in my art.

At the same time I strived to name the most intense problems related to a female gender, which personally concern me as a female artist, mother and partner.





Všetky tieto vytvorené obrazy sú procesom vrstvenia. Motívom obrazov je svetlo a tieň a ich vzájomný pohyb a ich zachytenie v priestore. Vizuálne vzorce vychádzajúce z prostredia upozorňujú svojím zjavom v danom okolí. Svetlo, tieň a línia, predstavujú hmoty a prúdy plné emócií, z prostredia, z ktorého pochádzajú výrazne vysielajú energiu smerom k možnému sprostredkovateľovi . Premeny sa konajú v zmysle určitejnej fenomenologickej selekcie prvotného impulzu. Nie sú o znázornení nejakého zážitku, ale skôr o zachytení pohľadu cez intuitívne pracovanie s líniemi až po prácu s materiálom. Tieto geometrické formy môžu pôsobiť melancholicky, môžu byť chápáné ako istý druh úniku do ich vlastného sveta.

All these paintings are the layering process. The motif of paintings are shadow and light and their mutual movement and their capture in space. Visual formulas outgoing on the space point out by their reveal in the area. Light, shadow and line, represent masses and currents full of emotions, from the environment from which they originate significantly broadcasting energy towards a possible intermediary. Transformation is held in a sense of certain phenomenological selection of the primary impulse. The paintings are not about depicting the experience, but rather to capture the view through intuitive lines and work with material. These geometric forms can act melancholically, can be they construed as a particular type of leak into their own world.

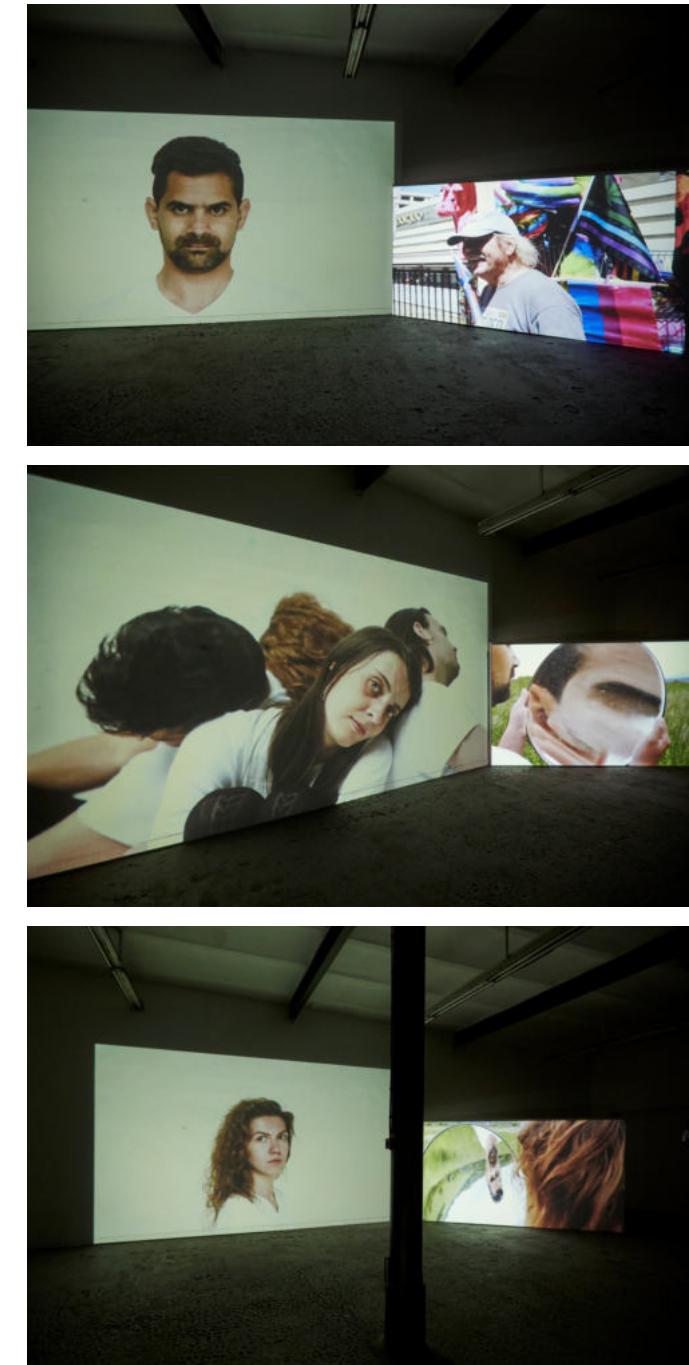


**HOMO HOMINI LUPUS**

Dvojkanálová video inštalácia pracuje s témiou rasizmu, v ktorej obrazová a zvuková stopa konfrontuje vnímanie vnútorného pohľadu účastníka s nazeraním iných aktérov na prítomnosť rasových predsudkov v spoločnosti. Odrazy, ktoré vznikajú pri pohľade do zrkadiel a synchronizovaná nahrávka fráz otvára priestor pre vtiahnutie diváka do dejia inštalácie. Immerzívny zvuk dotvorený do formy osobného monológu pozostáva z autorských a biblických veršov, výrokov mysliteľov a tiež interpretov vyjadrujúcich sa k danej problematike.

**HOMO HOMINI LUPUS**

Two-channel video installation works with the topic of racism, where video and audio tracks are confronting the participant's perception of inner view with the viewing of other actors on the presence of racial prejudices in society. The reflections that originate while looking in the mirrors and the synchronized audio record of phrases open space for dragging the viewer into the story of the installation. The immersive sound created into a monologue consists of authorial and biblical verses, statements of thinkers, and interpreters, who express their opinions about given problematics.





[vimeo.com/user137721225](https://vimeo.com/user137721225)

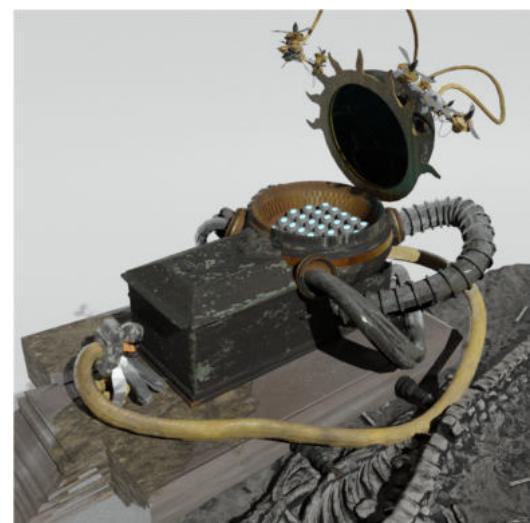


## UMELECKÉ STRATÉGIE ROZŠÍRENÉHO CHÁPANIA OBJEKTOV

Výsledkom diplomovej práce, bol ponor do fiktívneho antropologického výskumu za účelom oslobodenia objektu v duchu Objektovo orientovanej ontológie a preskúmania jeho života schopnosti. Vytvoril som scenár, založený na princípoch Cargo kultu, Animizmu, Totemizmu a teórií Ericha von Dänikena. Juxtapozícia týchto prístupov vyúsťila do prezentácie objektov vo forme akýchsi dokumentárnych videí na pozadí fiktívnych archeologických nálezov kde sa vyššie spomenuté princípy miešajú dokopy.

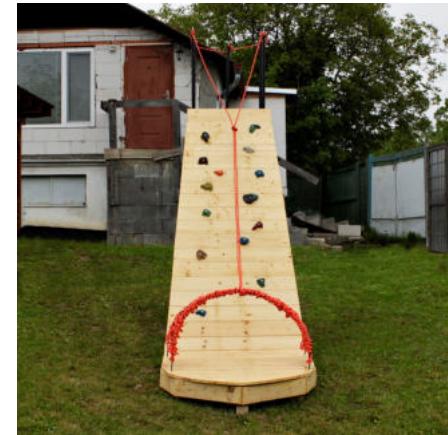
## TRACKS OF THE FIRST EXPLORERS

The result of the diploma thesis was an immersion into fictitious anthropology research in order to liberate the object in the spirit of Object oriented ontology and to examine its viability. I created a scenario on principles of Animism, Totemism and theories of Erich von Däniken. The juxtaposition of these approaches resulted in the presentation of objects in the form of some kind of documentary videos working with the background of fictitious archaeological finds where the above-mentioned principles are mixed together.



**MOJA FÓBIA**

Od detstva trpím akrofóbiou – strachom z výšok. Obmedzuje ma v rôznych činnostiah a komplikuje mi život. Ako mladé dievča som sa vyhýbala detským ihriskám a kolotočom. Ostatné deti sa z môjho strachu vysmievali. Chcela som sa symbolicky vrátiť do tých detských čias, aby som sa strach pokúsila prekonáť. Postavila som si drevenú lezeckú stenu, inšpirovanú detskými ihriskami, ktoré som dala tvar vysokej topánky na podpätku. Tá je pre mňa znakom dospelosti ženy – mňa. Projekt je mojim osobným vyjadrením a prekonávaním samej seba a strachu, ktorý je v mojom živote od detstva.

**MY PHOBIA**

Since childhood I have suffered from acrophobia – fear of heights. It limits me in various activities and complicates my life. As a young girl, I avoided playgrounds and carousels. The other children laughed at my fear. I wanted to symbolically go back to those childhood times to try to overcome my fear. I built a wooden climbing wall, inspired by children's playgrounds, which I shaped like a high heel shoe. For me, it is a sign of a woman's maturity – of mine. The project is my personal expression and overcoming myself and the fear that has been in my life since childhood.

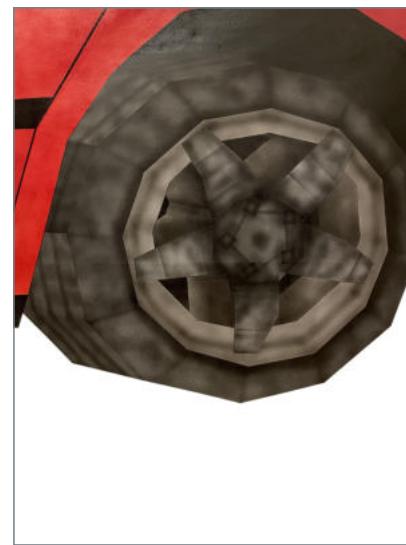


**RETROSPEKTÍVA**

V letnom semestri som dostal tému retrospektívna. Rovnako tak v mojich prácach som sa vrátil do detsva, kedy pre mňa rôzne hry predstavovali akýsi únik z reality, alebo istý intímny priestor. Pri vizuálnej stránke som využíval hernú estetiku a najmä výseky z hier ako Tomb Rider alebo Counter Strike, kde je najviac viditeľná grafika 90. rokov, ktorá ma dodnes fascinuje. Moju prácu definujem aj ako konflikt minulosti, alebo aktívny súbor pamäti konfrontujúci sa s prítomnosťou.

**RETROSPECTIVE**

In the summer semester I got the topic of retrospective. In the same way, in my works I returned to my childhood, when for me various games represented a kind of escape from reality, or a certain intimate space. On the visual side, I used game aesthetics and especially excerpts from games like Tomb Rider or Counter Strike where the graphics of the 90s are the most visible, which still fascinates me. I also define my work as a conflict of the past, or an active set of memory confronted with the present.

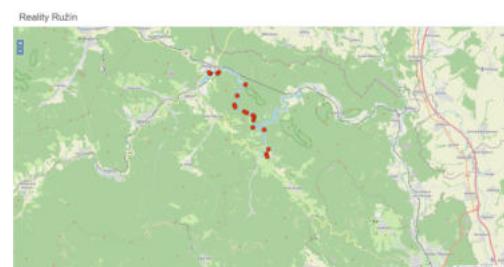


## RUŽÍN – REALITY

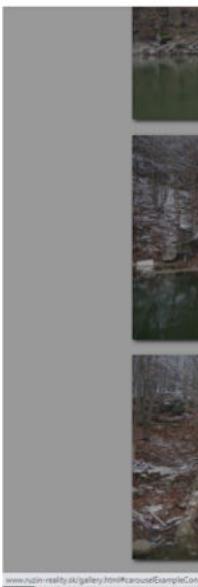
Projekt má základ vo fotodokumentácii a výskume alternatívnych chatiek a prístreškov na Ružíne. Zameriava sa na problematiku ich vzhľadu v kontraste s prostredím v ktorom sa nachádzajú. Zároveň sa tento projekt dotýka aj sociálnej a ekologickej otázky. Čierne stavby pôsobia odpudzujúco, nekultivované, a navodzujú dojem periférie. Príbytky sú zároveň zaujímavým výsledkom „remeselnokutilských“ schopností ľudí, ktorí ich vytvorili. Pripomínajú osadnícke teritóriá jednotlivých skupín lovcov-rybárov. Internetová stránka tieto stavby ironicky prezentuje ako ubytovanie alebo destináciu na dovolenkú. Jazykom realitnej kancelárie je opísaná charakteristika stavby.

## RUŽÍN – REALITY AGENCY

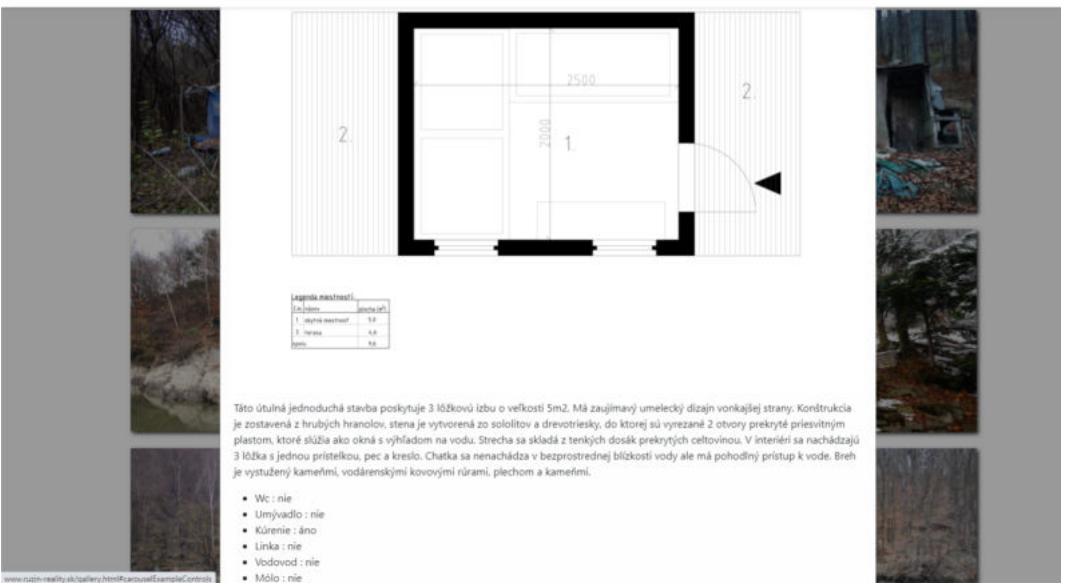
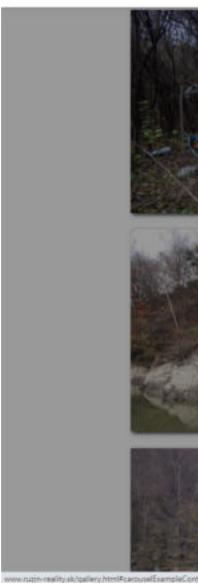
The project is based on photo documentation and research of alternative cottages and shelters on Ružín. It focuses on the issue of their appearance in contrast to the environment in which they find themselves. At the same time, this project also touches on social and environmental issues. Black buildings look repulsive, uncultivated, and give the impression of a periphery. Dwellings are also an interesting result of the "craft-do-it-yourself" abilities of the people who created them. They are reminiscent of the settlement territories of individual groups of hunters-fishermen. The website ironically presents these buildings as accommodation or a holiday destination. The language of the real estate agency describes the characteristics of the building.



## Reality Ružín



## Reality Ružín

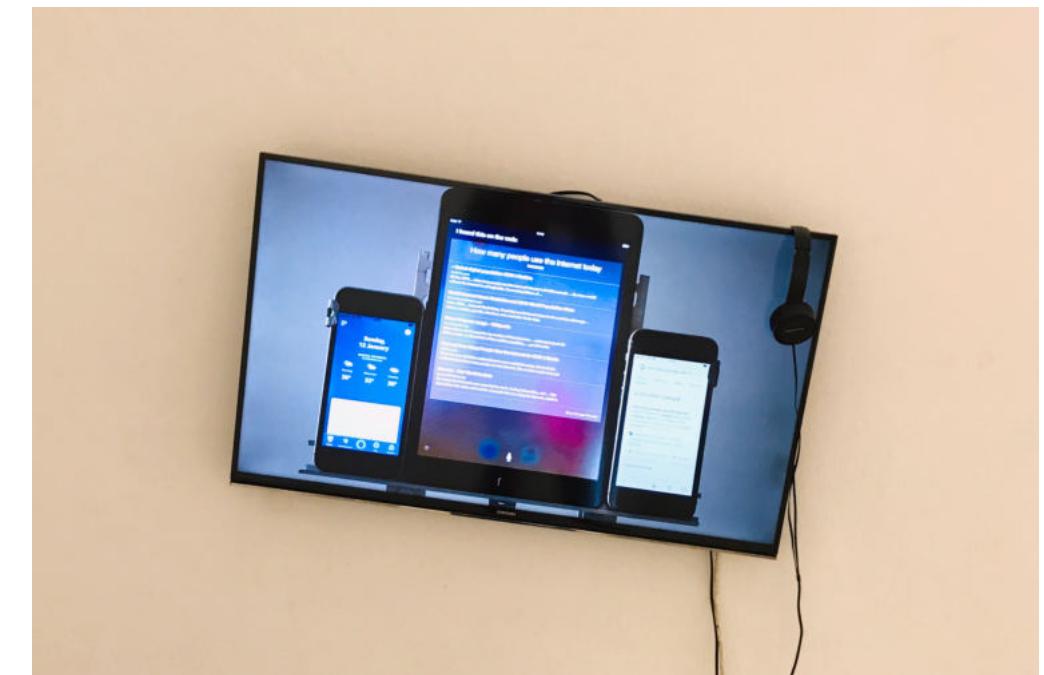
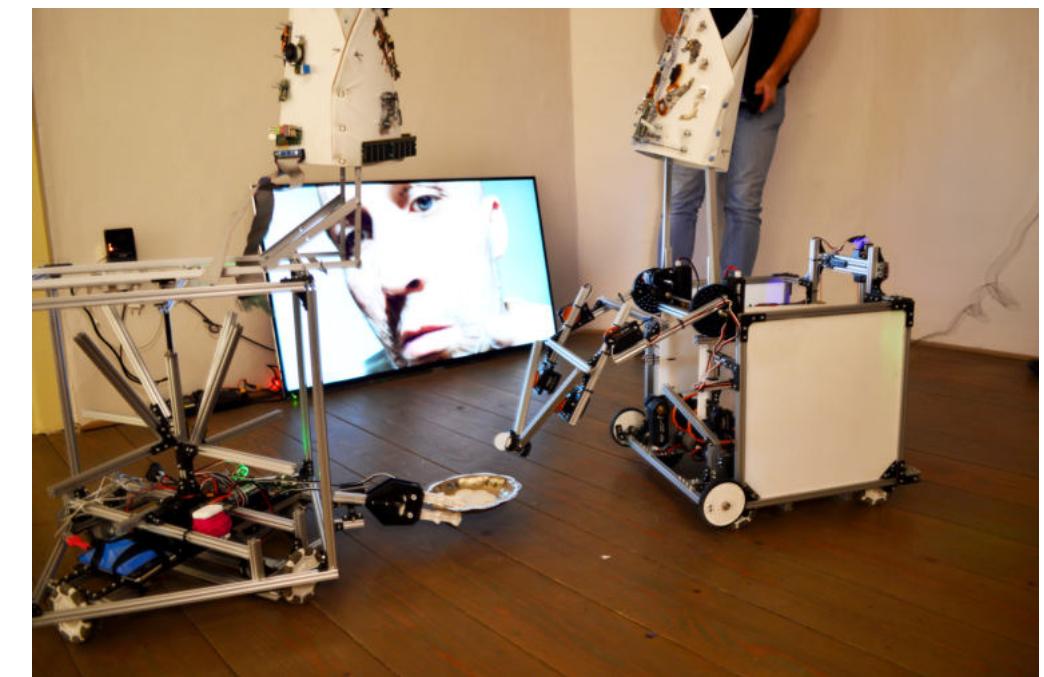


**JA A MOJE PUBLIKUM**

Pojem digitálne náboženstvo je nový pojem, ktorý sa začal zaoberať štúdiom náboženstva v súčasnej technoinformačnej spoločnosti formovanej kybernetickým priestorom. Cieľom práce je zaoberať sa otázkami, ktoré sa teoretičky aj empiricky týkajú potenciálneho nového náboženstva ako fenoménu, ktorý ovplyvňuje umenie a kultúru spoločnosti. Práca sumarizuje aktuálnu polohu diskurzu o fenoméne digitálneho náboženstva alebo mytologickom potenciáli prostriedkov a nástrojov kybernetického priestoru.

**ME AND MY AUDIENCE**

The term digital religion is a new concept that has begun to deal with the study of religion in today's contemporary techno-information society formed by cyberspace. The aim of the work is to deal with issues that are theoretically and empirically governed by a potential new religion as a phenomenon that affects the art and culture of society. The work summarizes the current situation of the discourse on the phenomenon of digital religion or the mythological potential of means and tools of cyberspace.

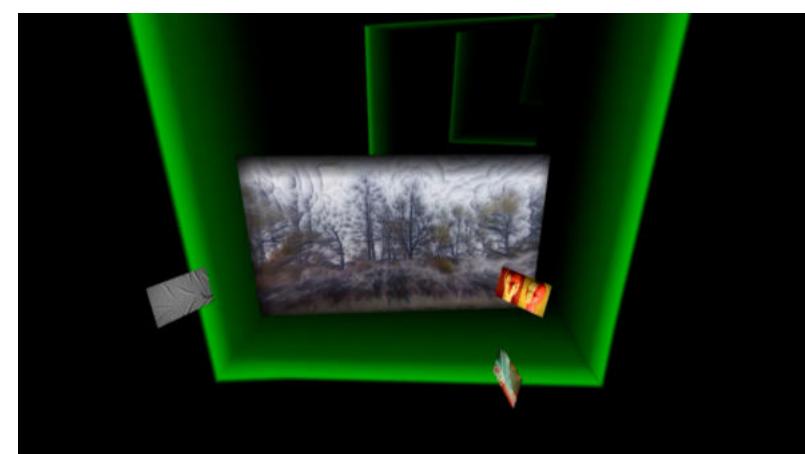



**PSYCHO\_ART\_LOGIA V DOBE  
TECHNOIMAGINÁCIE**

Expandované kino v galérii (koncept blackbox) hovorí o situáciach v digitálnom svete v kontexte Jungovej teórie o archetypoch. Artefaktom sú okuliare VR, kde sa divák stáva súčasťou inštalácie v environmente pohyblivých obrazov. Matka je vyhľadávaná vo filme. Tieň má prejav v hoaxoch. Anima / Animus v PC hrách a VR. Maska / Persona je prítomná používaním AR filtrov. Dielo akcentuje na to, že tieto archetypálne vzorce plynulo prešli do sveta nových médií.

**PSYCHO\_ART\_LOGIA IN THE AGE  
OF TECHNOIMAGINATION**

The expanded cinema in the gallery (blackbox concept) talks about situations in the digital world in the context of Jung's theory of archetypes. The artefact is VR glasses, where the viewer becomes part of the installation in a moving image environment. The mother is wanted in the film. The shadow is manifested in hoaxes. Anima / Animus in PC games and VR. The mask / Persona is present through the use of AR filters. The work emphasizes that these archetypal patterns have flowed smoothly into the world of new media.

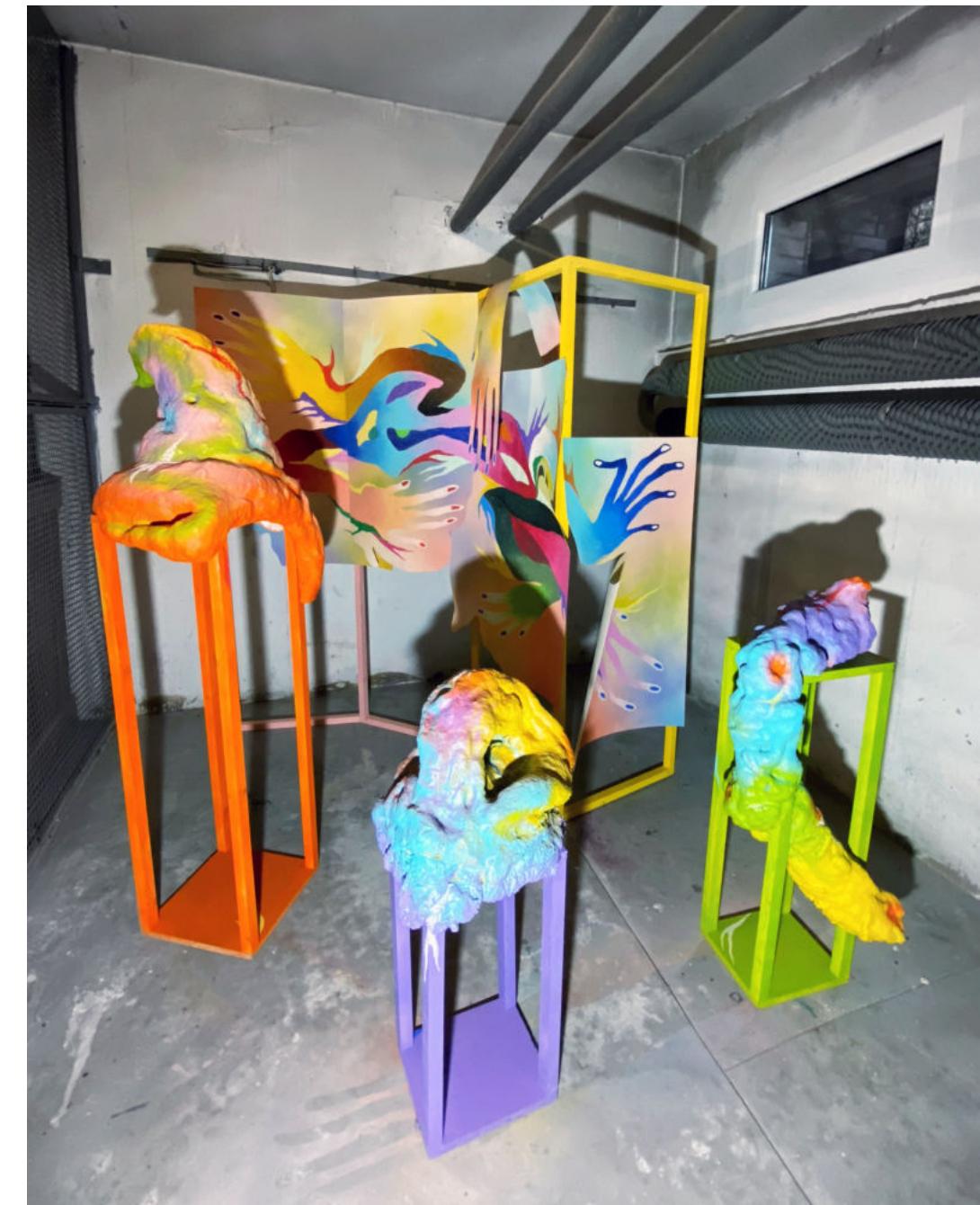
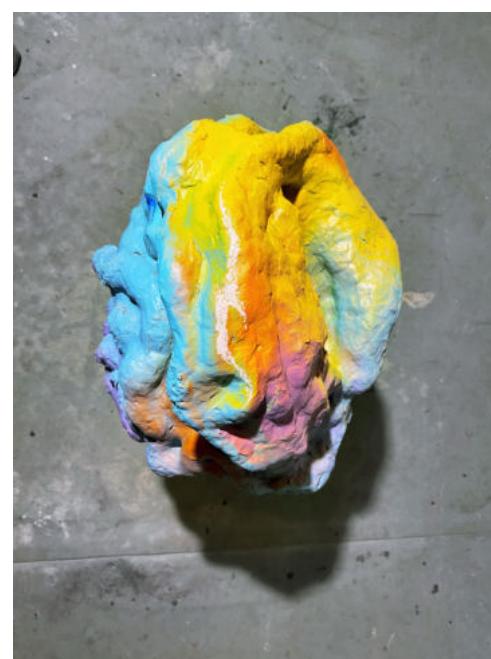


**SYSTÉM A NÁHODA V SYSTÉME**

Bakalárska práca sa zaobrá umením Art brut a snaží sa o bližšie pochopenie tvorivého procesu duševne chorých ľudí. Opiera sa o ľudské emócie a vnímanie farieb. Pracovala som hlavne s automatizmom a generovanou náhodou, kedy som pomocou montážnej peny vytvorila čiastočne náhodný podklad pod terakotu. Farby boli volené intuitívne tak, aby odzrkadľovali momentálnu duševnú pohodu.

**SYSTEM AND COINCIDENCE  
IN THE SYSTEM**

The bachelor's thesis deals with the art of Art brut and seeks a closer understanding of the creative process of mentally ill people. It is based mainly on human emotions and color perception. I worked mainly with automatism and generated coincidence, when I created a partially random base under terracotta with the help of assembly foam. The colors were chosen intuitively to reflect the current mental well-being.





### UDRŽATEĽNÝ VÝVOJ A ZODPOVEDNOSŤ PRE PLANETÁRNU BUDÚCNOSŤ

Maľby a plastiky som realizoval spontánne, tak, ako je to mojím nosným bodom v tvorbe. Charaktery sa pomaly transformujú do ilustračnej podoby. Sú to prvky z mojej tvorby, ktoré som sa snažil zhotoviť aj v 3D podobe, kedy som ich sformoval odlievaním sadrou. Zámerom mojej práce bolo prepojenie plošného grafického charakteru so sochárskym stvárnením. Maľby a plastiky spolu korešpondujú a navzájom sa dopĺňajú.

### SUSTAINABLE DEVELOPMENT AND RESPONSIBILITY FOR THE PLANETARY FUTURE

Paintings and sculptures were done spontaneously as it is my main point in all of my work. Characters are slowly transforming into the illustrations. This points from my work which I created in 3D form, were done using gypsum plaster. My intention is to combine graphic with sculpting. Paintings and sculptures are corresponding and filling each other.



KATEDRA  
ARCHITEKTÚRY |  
DEPARTMENT OF  
ARCHITECTURE

BAKALÁRSKE ŠTÚDium |  
BACHELOR STUDY

Bajusová Petra  
Čičatko Marcel  
Daduláková Annamária  
Gavronová Daniela  
Juhás Maroš  
Jurpáková Laura  
Kopkáš Peter  
Krajňák Kristián  
Kundrátová Karin Lívia  
Mašlej Dávid  
Nechala Norbert  
Osadchuk Olena  
Popovec Tomáš  
Šmelková Ingrid

MAGISTERSKÉ ŠTÚDium |  
MAGISTER STUDY

Bacúrová Renáta  
Balogová Barbora  
Baník Juraj  
Cabanová Kristína  
Cichá Slavomíra  
Gregová Martina  
Horvát Martin  
Keruľová Patrícia  
Krupský Samuel  
Lesníková Barbora  
Liehková Maryna  
Paľo Marek  
Sabová Daniela

KATEDRA  
DIZAJNU |  
DEPARTMENT OF DESIGN

BAKALÁRSKE ŠTÚDium |  
BACHELOR STUDY

Bačo Tomáš  
Džubak Damián  
Jadlovská Karína  
Jurečko Denis  
Kmecová Kristína  
Kolesárová Karína  
Kurcinová Veronika  
Majerníček Peter  
Modlová Zuzana  
Stupák Christopher  
Šťastná Patrícia  
Tichý Daniel  
Zakucia Adam

MAGISTERSKÉ ŠTÚDium |  
MAGISTER STUDY

Augustinová Viktória  
Česláková Natália  
Dundová Monika  
Floriančík Matej  
Kolbasa Patrik  
Kubalíková Lenka  
Kušnír Peter  
Schlencová Renáta  
Stach Róbert  
Šebest Dominik  
Vaculíková Anna  
Vyšňovská Miriam

DOKTORANDSKÉ ŠTÚDium |  
DOCTORAL STUDY

Bujňáková Mária  
Turošík Marek

KATEDRA  
VÝTVARNÝCH  
UMENÍ  
A INTERMÉDIÍ |  
DEPARTMENT  
OF VISUAL  
ARTS  
AND INTERMEDIA

BAKALÁRSKE ŠTÚDium |  
BACHELOR STUDY

Andrejková Jana  
Brindák Borek  
Čepková Sofia  
Dubinská Drahomíra  
Hric Peter  
Hyblerová Petra  
Kacvinská Karolína  
Lacková Jana  
Pancurák Matej  
Roxerová Kristína  
Simáková Diana  
Torjaiová Kristína  
Volokytienko Oleksandra

MAGISTERSKÉ ŠTÚDium |  
MAGISTER STUDY

Andrášková Bianca  
Bockanič Daniel  
Černá Miroslava  
Hilovská Simona  
Jancura Dalibor  
Lengyelová Viktoria  
Šantová Alexandra  
Takáč Alexander

DOKTORANDSKÉ ŠTÚDium |  
DOCTORAL STUDY

Dovičáková Lucia  
Lányi Matúš

**FUTU NOW 2021**  
KATALÓG ŠTUDENTSKÝCH PRÁC  
2020/2021 |  
THE CATALOGUE OF STUDENTS  
WORKS 2020/2021

**VYDAVATEĽ | PUBLISHER:**  
Technická univerzita v Košiciach  
Technical university of Košice  
Letná 9, 042 00 Košice  
Slovakia

**ROK | YEAR:**  
2021

**ZOSTAVOVATEĽ | EDITOR:**  
Peter Tajkov

**FOTOGRAFIE A REPRODUKCIE |**  
**PHOTOGRAPHS AND REPRODUCTIONS:**  
Archív autorov | archive of authors

**GRAFICKÁ ÚPRAVA | GRAPHIC DESIGN:**  
Mária Bujňáková

**PÍSMO | TYPEFACE:**  
Zefani, Wotfard

**TLAČ | PRINTING:**  
Vienala s.r.o., Košice

**VYDANIE | ISSUE:**  
prvé | first

**NÁKLAD | COPIES**  
300 kusov | 300 copies

**ROZSAH | AMOUNT:**  
98 strán | 98 pages

**ISBN: 978-80-553-3958-0**

FAKULTA

UMENÍ

FACULTY

OF

ARTS

WWW.FU.TUKE.SK

ISBN: 978-80-553-3958-0



9 788055 339580

FACEBOOK.COM/FAKULTA-UMENÍ-KOŠICE