

AŠOT HAAS

Palo Choma | AŠOT HAAS | Inside

A. H. — Tak, ako sa vy hýbate, tak to hrá.

P. C. — Tak, ako sa vy dívate, tak to vyzerá.

A. H. — The way it sounds depends on the way you move.

P. C. — The way it looks depends on the way you look at it.





GALÉRIA NEDBALKA | NEDBALKA GALLERY

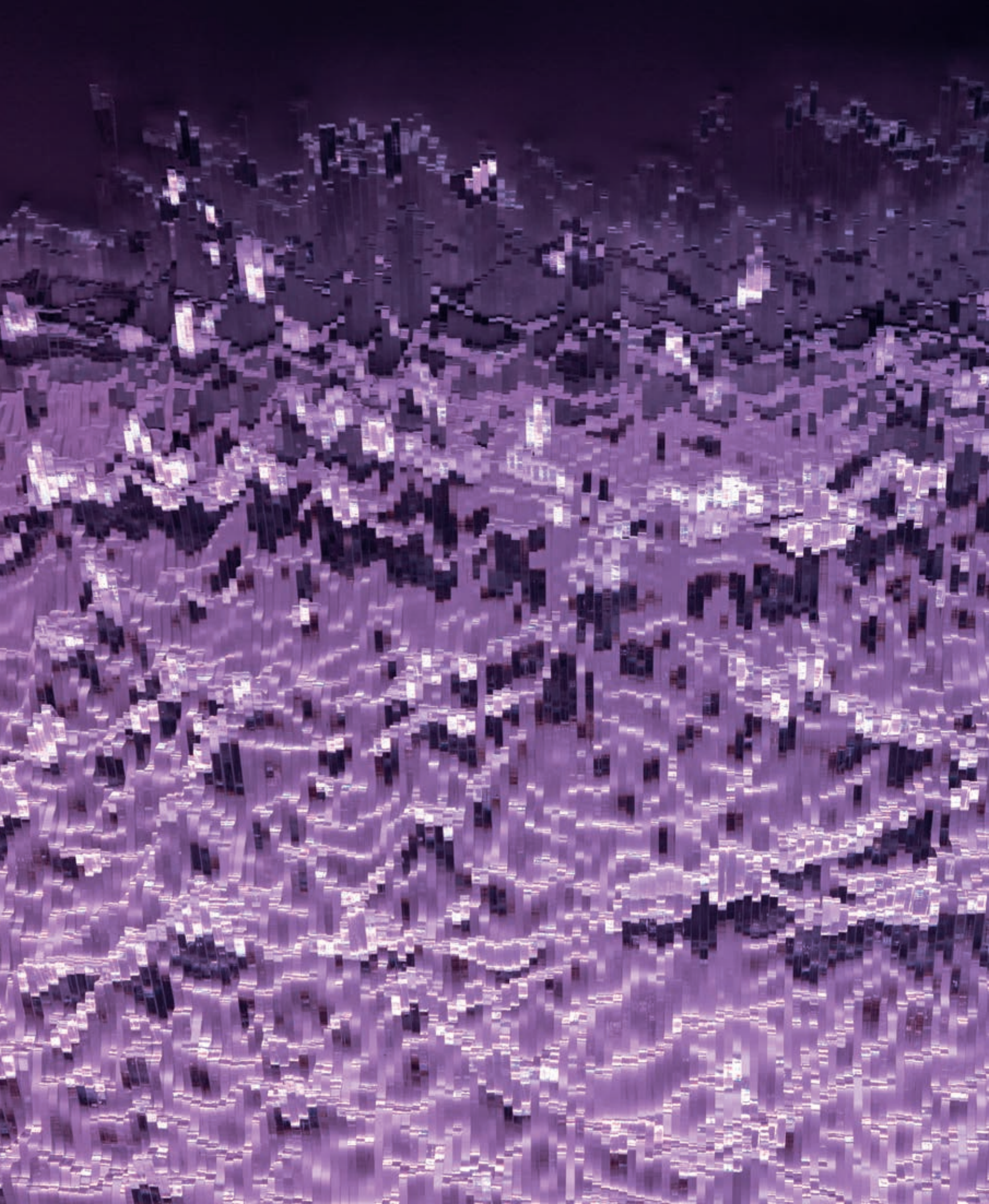
palo choma | inside
AŠOT HAAS
INSIDE

HESLÁ Z OTTOVEJ VŠEOBECNEJ ENCYKLOPÉDIE | 1. **deskriptívna geometria** | Odvetvie geometrie zaoberajúce sa zobrazovaním trojrozmerného priestoru v rovine, prípadne v niekoľkých rovinách. Na zobrazovanie telies používa spravidla premietanie. | 2. **dúha** | Optický jav v atmosfére (fotometeor). Oblúk spektra elektromagnetického žiarenia, ktoré vzniká lomom a vnútornými odrazmi slnečných lúčov na vodných kvapkách. Má červenú farbu na vonkajšej strane a fialový pruh na vnútornej strane. | 3. **optika** | Oblasť fyziky zaoberajúca sa optickým žiarením, zákonitosťami jeho šírenia a procesmi pri vzájomnom pôsobení svetla a látky. Optika — geometrická, vlnová, kvantová, fyziologická, technická, podľa javov a oblastí, ktorými sa zaoberá. | 4. **optimizmus** | Kladný životný postoj, presvedčenie o zásadnej добрote sveta a ľudí, o vyriešení všetkých problémov v budúcnosti. | 5. **reliéf** | Na ploche komponované sochárske dielo docieľujúce priestorový dojem náznakom (vrátane použitia optických účinkov perspektívy). | 6. **sklo** | Homogénna izotropná látka vznikajúca ochladením taveniny niektorých organických alebo anorganických látok. Farebné sklo sa získava pridávaním oxidov niektorých kovov. Suroviny sa miesia, tavia v sklárskych peciach a chladia sa kvôli eliminácii vnútorných napätí. Zušľachtovanie — brúsením, rytím, maľovaním. Technické sklo — neoxidové, fluoridové, kovové. | 7. **štvorec** | Rovnobežník, ktorého susedné strany sú na seba kolmé a majú rovnakú veľkosť.

PHRASES FROM OTTO'S GENERAL ENCYCLOPEDIA | 1. **Descriptive Geometry** | A branch of geometry which allows the depiction of 3D space on a plane, or on numerous planes. A projection is usually used to depict the objects. | 2. **Rainbow** | An optical phenomenon in the atmosphere (a photometeor). An arc of a spectrum of electromagnetic rays created through refraction and through inner reflections of sun rays on water drops. It is red on the outer part and violet on the inner side. | 3. **Optics** | A branch of physics which involves optical rays, the patterns of their diffusion and processes during the correlative effects of light and matter. Optics: geometrical, electromagnetic, quantum, physiologic, technical, according to phenomena and areas it explores. | 4. **Optimism** | A positive life attitude; a firm belief that the world and people are essentially good and that all future problems have a solution. | 5. **Relief/Embossing** | A sculpture composed on a flat surface indicating the impression of space (the use of optical effects included). | 6. **Glass** | A homogenous isotropic material that is created through annealing, after the melting of certain organic or inorganic materials. When oxides of certain metals are added, we obtain colored glass. Raw materials are mixed, melted in furnaces and annealed to eliminate internal stress. Refinement includes sanding, engraving or painting. Technical glass: neoxide, fluoride, metallic. | 7. **Square** | A regular quadrilateral; it has four equal sides and four right angles.

V rozprávke Hansa Christiana Andersena
je malý Ašot Káj v opatere a milosti Snehovej kráľovnej.
Dala mu všetko, čo potrebuje.
Okrem jednej veci.
Dievča menom Gerda si Ašota Kaja nájde a prezradí mu tajomstvo.

In the fairy tale written by Hans Christian Andersen,
little Ašot — Kai is in the care and at the mercy of the Snow Queen.
She gave him everything he needed —
except for one thing.
The girl named Gerda will find Ašot — Kai and she will tell him a secret.



ZIMOMRIAVKY ¶ Som rád, keď môžem prežiť silné emócie. ¶ Príčinou môže byť umenie, náhodná situácia, úprimná sila lásky alebo myšlienky... ¶ Túto skúsenosť a emócie sa snažím vtlačiť do mojich prác. ¶ Ak sa mi to podarí, zimomriavky (tento pocit) sa presunú na diváka.

GOOSEBUMPS ¶ I like it when I am able to feel strong emotions. ¶ These can be triggered by art, a chance encounter, the true power of love, or thoughts... ¶ I try to imprint such experience and emotion on my work. ¶ If I succeed, the goose bumps (the feeling) are transferred onto the onlooker.

Sám sa pýtam, prečo kruh? ◻ Musím, že ostrý uhol neexistuje. ◻
Na konci je vždy oblúk. ◻ Možno ani kruh neexistuje. ◻ Možno je to
špirála. ◻ ◻ Príťahuje ma, lebo mu nerozumím, ale dáva mi energiu.
◻ Znova a znova sa vraciam k najjednoduchšiemu tvaru. ◻ We need to
nakresliť, ale zároveň ho nevieme presne vypočítať.

Indeed, why a circle? ◻ I think there is no such thing as a sharp
angle. ◻ There is always an arc at the end. ◻ Maybe the circle does
not exist either. ◻ Maybe it is a spiral. ◻ I am attracted to it because
I do not understand it yet it gives me energy. ◻ I come back —
again and again — to the simplest form. ◻ We can draw it but
we cannot exactly calculate it.

S Ašotom sme priatelia. Má presne polovicu mojich rokov. To zaručuje úprimné vzťahy a oprávňuje ma k neobvyklým poznámkam. Ak sa meno začína na písmeno A, ak sa priezvisko začína na písmená Ha, ak je to umelec, má rád matematiku, deskriptívnu geometriu, kybernetiku... Potom to dopadne takto pekne... V rozprávke Hansa Christiana Andersena je malý Ašot Káj v opatere a milosti Snehovej kráľovnej. Dala mu všetko, čo potrebuje. Okrem jednej veci. Dievča menom Gerda si Ašota Kaja nájde a prezradí mu tajomstvo. Ašot je komplexný typ mladého človeka — už vyspeleho umelca silnej vôle, jasnej vízie, ktorú realizuje bez pretvárinky s úprimnou a prirodzenou vášňou. Myslím si, že práve v čase neistoty a absencie pravidiel je potrebným príkladom výtvarníka, ktorý sa nenechá vyrušovať a tvrdo pracuje.

A. H. — Mladík so širokým chrbtom rovným ako rysovacia doska. Nevedel som, že je zápasník. **A. H.** — Pruhované tričko príslušníka Čiernomorskej flotily ako predzvesť budúceho nasadenia v op-arte. **A. H.** — Šikovne obracajúc šašlik na ražni a čiru tekutinu v maličkom sklenenom poháriku. **A. H.** — Presnosť práce švajčiarskeho hodinára alebo pilota bojovej stíhačky. **A. H.** — Forsáž ako životný štýl. **NEVIEM DLHO VYDRŽAŤ NA JEDNOM MIESTE** Ašot počas štúdia na vysokej škole pôsobil v ateliéroch Produkt dizajn, Transport dizajn, Sklo a Socha, objekt, inštalácia. **HRAINICE MI ZAČALI PREKÁŽAŤ** Na soche som začal ulietať... Dával som prednosť voľnosti a experimentu. V dizajnérskych ateliéroch som sa naučil pracovať s výpočtovými technológiami a novými programami. Stretol som tam veľa báječných ľudí. Mal

Ašot and I are friends. He is exactly half my age. This ensures ingenious relations and enables me to say curious things. If a name begins with the letter A, if a surname begins with the letters Ha, if he is an artist who enjoys mathematics, descriptive geometry, cybernetics... then everything will wrap up nicely... In the fairy tale written by Hans Christian Andersen, little Ašot — Kai is in the care and at the mercy of the Snow Queen. She gave him everything he needed — except for one thing. The girl named Gerda will find Ašot — Kai and she will tell him a secret. Ašot is a complex young man — already a mature artist of strong will, his vision is clear and he executes it with an honest innate passion, no masks. Especially now, in a time when nothing is certain and when there are no rules left, he is — I think — a much needed example of an artist who does not tolerate disturbances and who works hard. **A.H.** — A young man with a back as broad and straight as a marking table. I did not know he was a wrestler. **A.H.** — The striped T-shirt of a member of the Black Sea Fleet as a foreshadowing of his future vigorous work in op art. **A.H.** — Skillfully handling the shashlik on a grill and the pure liquid in a tiny shot glass. **A.H.** — The work accuracy of a Swiss watchmaker or a fighter pilot. **A.H.** — Forsage as a lifestyle. **I CAN'T STAND BEING IN ONE PLACE FOR TOO LONG** While in college, Ašot studied in various departments: Product and Transport Design, Glass, and Sculpture. **LIMITATIONS STARTED TO BE A NUISANCE** It was in Sculpture that I started to do my thing... I preferred freedom and experimenting. In the Design studios, I learned to work with computing technologies and new programs. I have met a lot of wonderful people there. I had enough freedom but after

som dostatok voľnosti, ale po čase som pocítil, že potrebujem ísť ďalej... Na sklo som sa dostal zo zvedavosti, ale mal som tam aj kamarátov a chcel som si to vyskúšať. Následne som prestúpil do Ateliéru Socha, objekt, inštalácia k prof. Melišovi, ktorý mi na prvom oficiálnom stretnutí povedal: Uleť si, urob si, ale musíš si to obhájiť. Mám rád kontrasty a mám rád, keď sa na bežnú, zaužívanú situáciu môžem pozeráť z opačného uhla. Napríklad v projekte »Harfovič« alebo »Chlastal«.

ZIMOMRIAVKY Som rád, keď môžem precítiť silné emócie. Príčinou môže byť umenie, náhodná situácia, úprimná sila lásky alebo myšlienky... Túto skúsenosť a emócie sa snažím vtlačiť do mojich prác. Ak sa mi to podarí, zimomriavky (tento pocit) sa presunú na diváka.

MINIMAL ART Môj výstup je úsporný. Snažím sa odstrániť každý detail, ktorý je zbytočný.

DIAMANT – DIAMOND Začal som ich skúmať. Kazy, brúsenie, optické vlastnosti... Ako nové vedomosti a skúsenosti preniesť do optického skla a ako postaviť sklo do vyššej pozície? Experimentoval som s vrstvením, pokovovaním faziet, leštením, lepením. Začal som skúmať skeny dokonalých briliantov, ktorých je len jedno percento. Na základe dokonalého brusu dokážu odrážať svetlo cez vrchnú časť plochy, ktorou svetlo i vchádza. Mojou snahou bolo zvýšiť počet odleskov. Vytvoril šablóny, ktoré vychádzajú z daných odleskov, a na základe vrstvenia je pod určitým uhlom možné zaznamenať ich nekonečné násobenie. Istým spôsobom som chcel zväčšiť objekt a priniesť zážitok z pozorovania briliantu bez použitia lupy. Ak sú dve zrkadlá v opozícii, vzniká nekonečný priestor. Pozorovaním pod rôznymi uhlami,

a while I felt that I needed to move on... I ended up in Glass not only because I was curious but also because I had friends there and I wanted to give it a try. After that I have switched to the Department led by professor Meliš — Sculpture, Object, Installation. At our first official meeting he had said to me: Do what you want, go crazy... you just have to be able to defend your work. I like contrasts and I like it when I can look at a typical, well-known situation from the opposite angle, for example in projects like Harfovič (Harp-man) or Chlastal (He Drank).

GOOSE BUMPS I like it when I am able to feel strong emotions. These can be triggered by art, a chance encounter, the true power of love, or thoughts... I try to imprint such experience and emotion on my work. If I succeed, the goose bumps (the feeling) are transferred onto the onlooker.

MINIMAL ART My outcome is economical. I try to get rid of every useless detail.

DIAMONDS I started to research them. Flaws, cutting, optical qualities... How to transfer the new knowledge and experience onto the field of optical glass? How to elevate glass onto a higher position? I have experimented with layering, facets' plating, polishing and gluing. I have started to examine scans of perfect diamonds — there is only 1 percent of them. If the cut is perfect they are able to reflect light through the upper surface through which the light has entered. My goal was to increase the number of reflections. To create templates that emerge from those reflections and on base of layering; it is possible, under a certain angle, to note down their endless multiplication. In a way, I wanted to enhance the object, to transmit a unique experience of looking at a brilliant without the use of a magnifying glass. If two mirrors are in opposition, endless space

natáčaním, vidíme vždy odlišnú krajinu. | Sklo nikdy nebude mať rovnocenné vlastnosti ako diamant. | Reálne je to nemožné, ale v myšlienkach áno. | **TECHNOLÓGIA** | Slúži na premenu myšlienky na materiál. | Predstavujem si tvorbu, ktorú som nikdy nikde nevidel. | **A CHCEM TO SPRAVIŤ** | Doposiaľ som plošnými prvkami simuloval tretiu dimenziu. | Skúmam ďalej a pokračujem tak, že vysúvam samotné plošné prvky do priestoru. | Samotný plošný virtuálny obrazec vysúvam do hmotného objektu. | Ide o spojenie hmotného obrazca, ktorý vzniká na základe simulácie jeho abstraktným vizuálom. | V tomto prípade považujem virtuálny obrazec za dušu hmotného, ktoré vychádza z istých vopred stanovených kódov. | **KRUH** | Sám sa pýtam, prečo kruh? | Myslím, že ostrý uhol neexistuje. | Na konci je vždy oblúk. | Možno ani kruh neexistuje. | Možno je to špirála. | Priťahuje ma, lebo mu nerozumiem, ale dáva mi energiu. | Znova a znova sa vraciam k najjednoduchšiemu tvaru. | Vieme ho nakresliť, ale zároveň ho nevieme presne vypočítať. | **PREMIETANIE — PROJEKCIA** | Zobrazenie priestorových, geometrických útvarov do roviny pomocou premietacích priamok alebo lineárnej perspektívy. | Brúsený kameň. | Diamant získava vybrúsením rovné plochy — fazety, ktoré odrážajú alebo absorbujú svetlo a vytvárajú svetelný efekt. | Rozklad svetla prechádzajúci prizmou. | Rozklad bieleho svetla na farby spektra sa volá disperzia — vnútorný oheň. | Svetlo sa láme — index lomu. | Dvojlom | Lesk — diamantový | Interferencia | Dúhový efekt | Adularizácia — trblietanie pod povrchom | Česky — třpytění | C — color C — cut C — clarity C — carat | Zajtra ďalšie C — homa.

ensues. | If we take a look from different angles, by turning, we always see a different landscape. | However, glass will never have the same qualities as a diamond. | It is impossible in reality but possible as an idea. | **TECHNOLOGY** | Used to transform an idea into material. | I imagine art that I have never seen before, anywhere. | **AND I WANT TO DO IT.** | Up until now I have simulated the third dimension by use of printed elements. | I am examining it further; I continue by extending the printed elements into space. | I take the printed virtual pattern and I extend it into a physical object. | The physical object connects; it is created from the actual simulation of its abstract visualization. | In this case I consider the virtual pattern to be the soul of the physical, that which arises from previously determined codes. | **CIRCLE** | Indeed, why a circle? | I think there is no such thing as a sharp angle. | There is always an arc at the end. | Maybe the circle does not exist either. | Maybe it is a spiral. | I am attracted to it because I do not understand it yet it gives me energy. | I come back — again and again — to the simplest form. | We can draw it but we cannot exactly calculate it. | **PROJECTION** | Depiction of spatial, geometric shapes into a plane with the help of: | screening lines or linear perspective. | Cut stone: | Through cutting, a diamond obtains even surfaces — facets that reflect or absorb light and create a light effect. | The decomposition of light that goes through prism. | The decomposition of light into the colors of the spectrum is called dispersion — inner fire. | Light breaks — the break index | A double-break | A diamond-shine | Interference | The rainbow effect | Adularization — gleaming under the surface; in Czech — třpyt | C — color C — cut C — clarity C — carat | Tomorrow another C — homa.



DIAMONDS

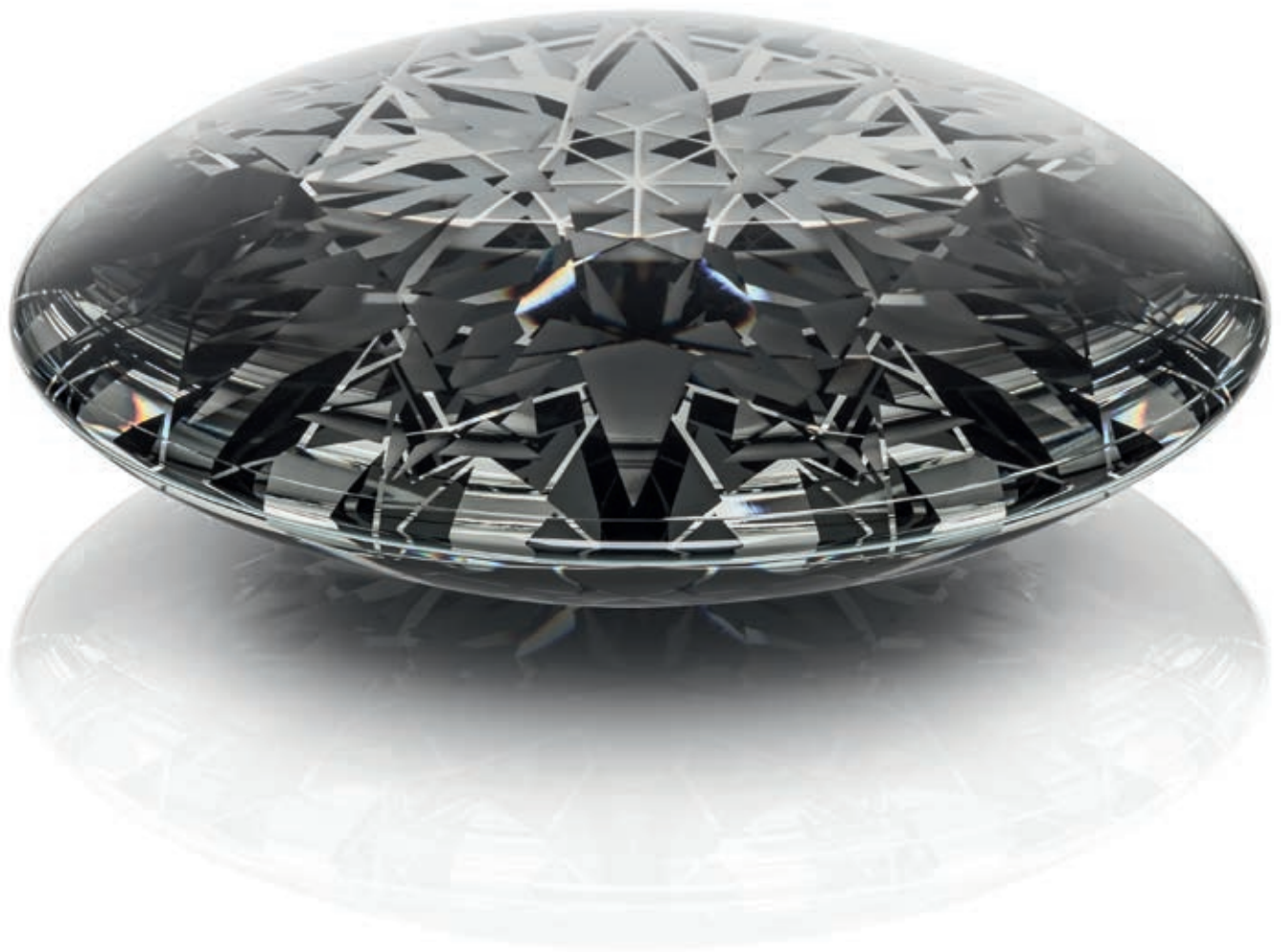
diamonds

DIAMANT ❑❏ Diamant je kubická kryštalická forma uhlíka. ❑ Slovo **diamant** je odvodené z gréckeho slova **αδάμας** adamas, nepremožiteľný. ❑ Diamant je priehľadný kryštál čistého uhlíka. K jeho výnimočným fyzikálnym vlastnostiam patrí mimoriadna tvrdosť a vysoká disperzia svetla. ❑ Diamanty sa vyskytujú v rôznych priehľadných farebných odtieňoch: bezfarebné, biele, sivé, modré, žlté, oranžové, červené, zelené, ružové, hnedé, prípadne čierne. ❑ Ďalšou základnou charakteristikou diamantu je rozptyl svetla. ❑❏ Na základný opis diamantov sa bežne používajú štyri vlastnosti známe ako »štyri C«: karáty (carat), čírosť (clarity), farba (color) a výbrus (cut). ❑ Karát je jednotka váhy pre diamanty. Jeden karát je presne 200 miligramov. ❑❏ Číre diamanty sú veľmi vzácne. Iba 20 % všetkých vyťažovaných diamantov je dostatočne čistých. ❑ Chemicky čistý a štrukturálne perfektný diamant je dokonale priehľadný bez akejkoľvek farby alebo odtieňa. ❑ Brúsenie diamantov možno považovať za umenie aj vedu vytvárania kvalitných klenotov zo surového neopracovaného kameňa. ❑ Výbrus diamantu predstavuje spôsob, akým bol vytvarovaný a leštený od počiatočnej formy až po finálny vzhľad. ❑ Sú stanovené matematické smernice pre uhly a pomery dĺžok, na ktoré má byť diamant vybrúsený, aby odrážal čo najväčšie množstvo svetla. ❑ Kruhovú briliant (najčastejšie používané) sú presne stanovené, čo však neplatí pre módné výbrusy. Techniky brúsenia diamantov sa vyvíjali celé stáročia, ale najväčší pokrok dosiahol v roku 1919 matematik Marcel Tolkowsky, ktorý sa veľmi zaujímal

DIAMOND ❑❏ The diamond is a cubic crystal form of carbon. ❑ The word **diamond** comes from the Greek word **αδάμας**, adamas, unbreakable. ❑ The diamond is a transparent crystal of pure carbon. The exceptional physical qualities of the diamond count its remarkable hardness and a high dispersion of light. ❑ Diamonds come in different transparent color shades: clear, white, grey, blue, yellow, orange, red, green, pink, brown, even black. ❑ The light dispersion is another basic characteristic of the diamond. It is highly valued. ❑❏ The four characteristics known as the »Four C's« are used to describe diamonds. They are the carat weight, the clarity, the color and the cut. ❑ Carat is a unit of mass used for measuring the weight of diamonds. 1 carat = 200 milligrams. ❑❏ Clear diamonds are very valuable. Only 20 percent of all mined diamonds are clear enough. ❑ A chemically clean and structurally perfect diamond is perfectly transparent without any color or shade. ❑ Diamond cutting can be seen both as an art form and as the science of creating of quality jewels from raw, crude stone. ❑ A diamond cut presents the way in which the diamond was formed and polished from its original form up to its final look. ❑ There are mathematical rules that name angles and length ratios under and to which the diamond is supposed to be cut so that it reflects the maximum amount of light. ❑ Round-cut brilliants, used most of the time, are exactly determined, but fashionable cuts are not as precisely mathematically defined. The diamond-cutting techniques had been developing over whole

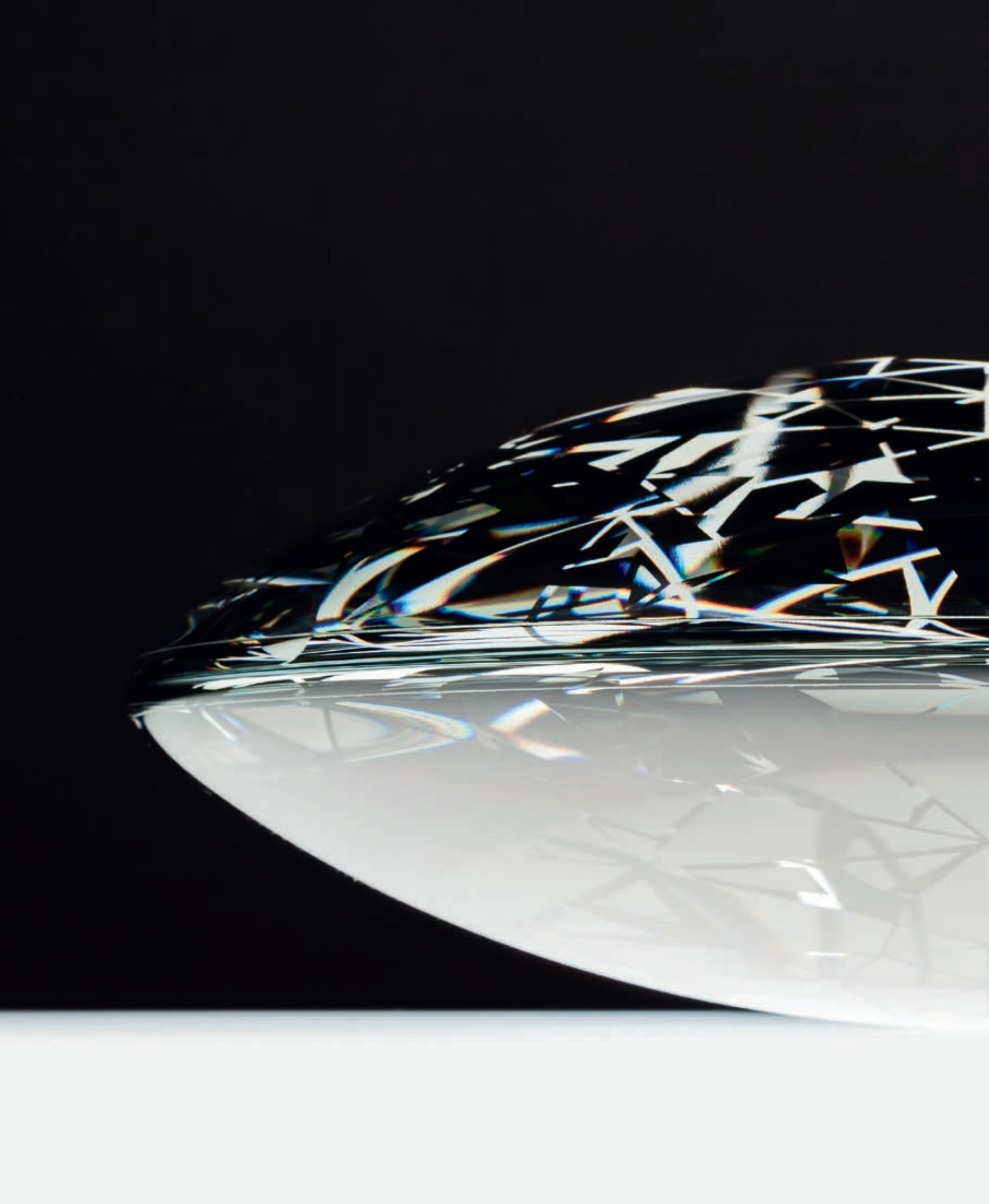
o drahokamy. Vyvinul kruhový briliantový výbrus tým, že vypočítal ideálny tvar pre odrazené a rozptýlené svetlo pri pohľade zhora. Moderný kruhový výbrus má 57 strán, z toho 33 na vrchnej časti (korune) a 24 na spodnej časti (pavilón). V strede je tenký neleštený pás. Funkciou koruny je rozptýliť svetlo na rôzne farby, spodná časť odráža svetlo späť cez vrch diamantu. ❖ Culet je bod na spodku diamantu, ktorý by mal mať zanedbateľný priemer, v inom prípade svetlo prechádza cez spodok. ❖ Diamanty musia byť vybrúsené a vyleštené, aby ukázali všetky svoje krásy, pre ktoré sú také známe. Diamanty sa vybrusujú do rozličných tvarov, ktoré sú vyberané, aby zdôraznili jeho vlastnosti. ❖ Kvalita vybrúsenia je najdôležitejšia vlastnosť určujúca krásu diamantu; je potvrdené, že kvalitne vybrúsený diamant sa môže zdať ťažší, čistejší a lepšie zafarbený. Kvalita výbrusu závisí od schopnosti diamantu odrážať a rozptyľovať svetlo. ❖ Viaceré faktory, vrátane rozmerov, symetrie a relatívnych uhlov, sú dané kvalitou brúsenia a môžu ovplyvniť charakteristiky diamantu. ❖ Kvalitne vybrúsený diamant by mal odrážať maximum svetla z hornej časti a pri pohľade zhora by mal vyzeráť biely.

centuries but the biggest progress was made in 1919. A mathematician who was very interested in gemstones — Marcel Tolkowsky — came up with the round brilliant-cut by calculating the ideal shape for reflecting and dispersing of light. The modern round brilliant-cut has 57 facets. 33 of these are on the top half, the crown, and 24 on the lower half, the pavilion. In the middle is a thin unpolished girdle. The function of the crown is to disperse light into different colors, and the lower half reflects the light back through the top of the diamond. ❖ The culet is a flat face at the bottom of the diamond that should be of insignificant diameter; otherwise the light comes through the bottom. ❖ Diamonds must be cut and polished so that they show all the beautiful qualities for which they are known. Diamonds are cut into different shapes chosen to accentuate their qualities. ❖ The quality of the diamond cut is the most important characteristic determining the diamond's beauty; it is proven that a well-cut diamond may appear heavier, cleaner and better colored than it really is. The quality of the cut depends on the ability of the diamond to reflect and disperse light. ❖ Various factors including dimensions, symmetry and relative angles are determined by the quality of the cut and can influence the characteristics of the diamond. ❖ A well-cut diamond should reflect the maximum of light from its upper part, and from a view from above it should appear white.



diamond | 48° 9' 52.0290" N | 17° 9' 0.0097" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013









diamond | 48° 9' 51.8649" N | 17° 9' 0.4325" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013

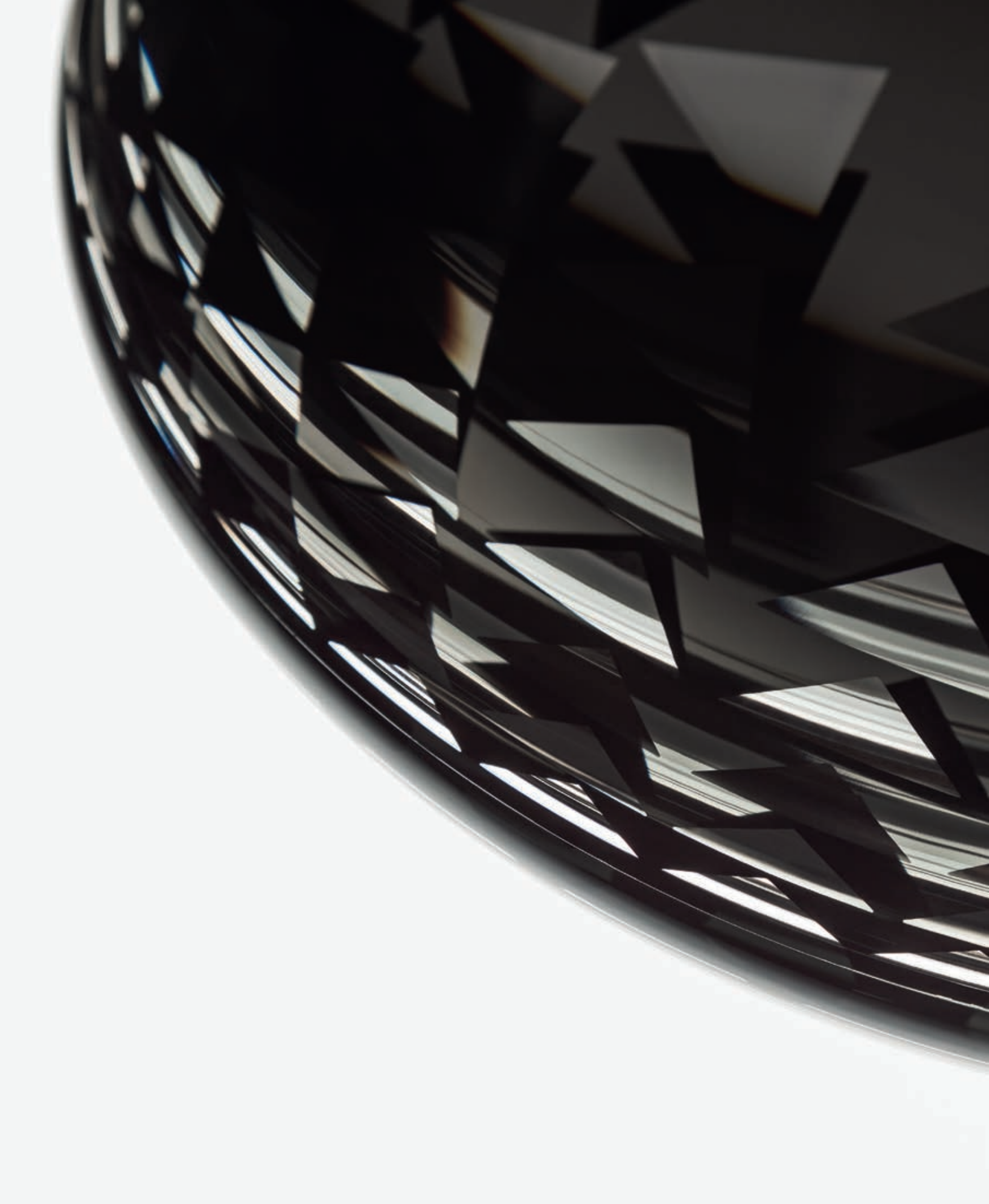






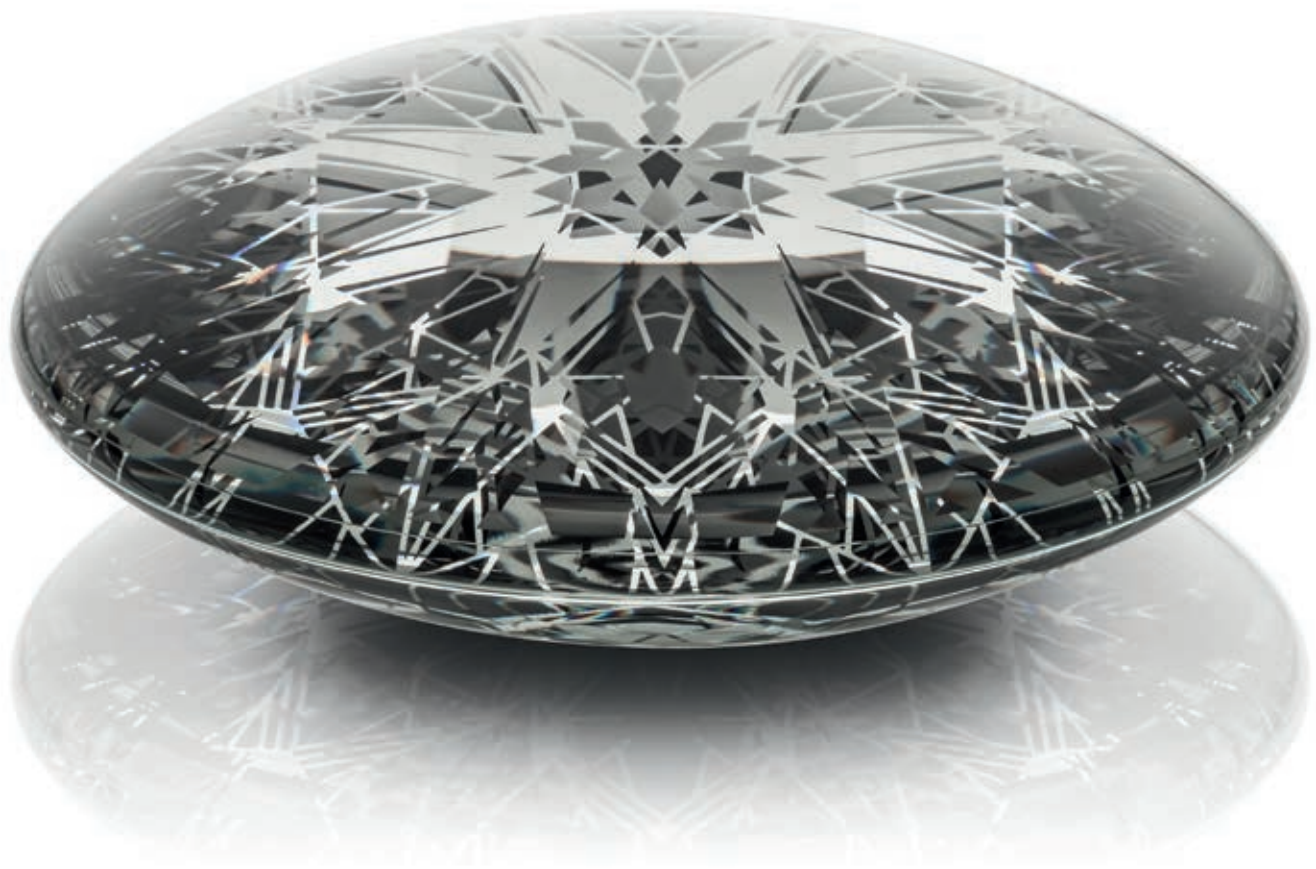


diamond | 48° 9' 51.8587" N | 17° 9' 0.4735" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013



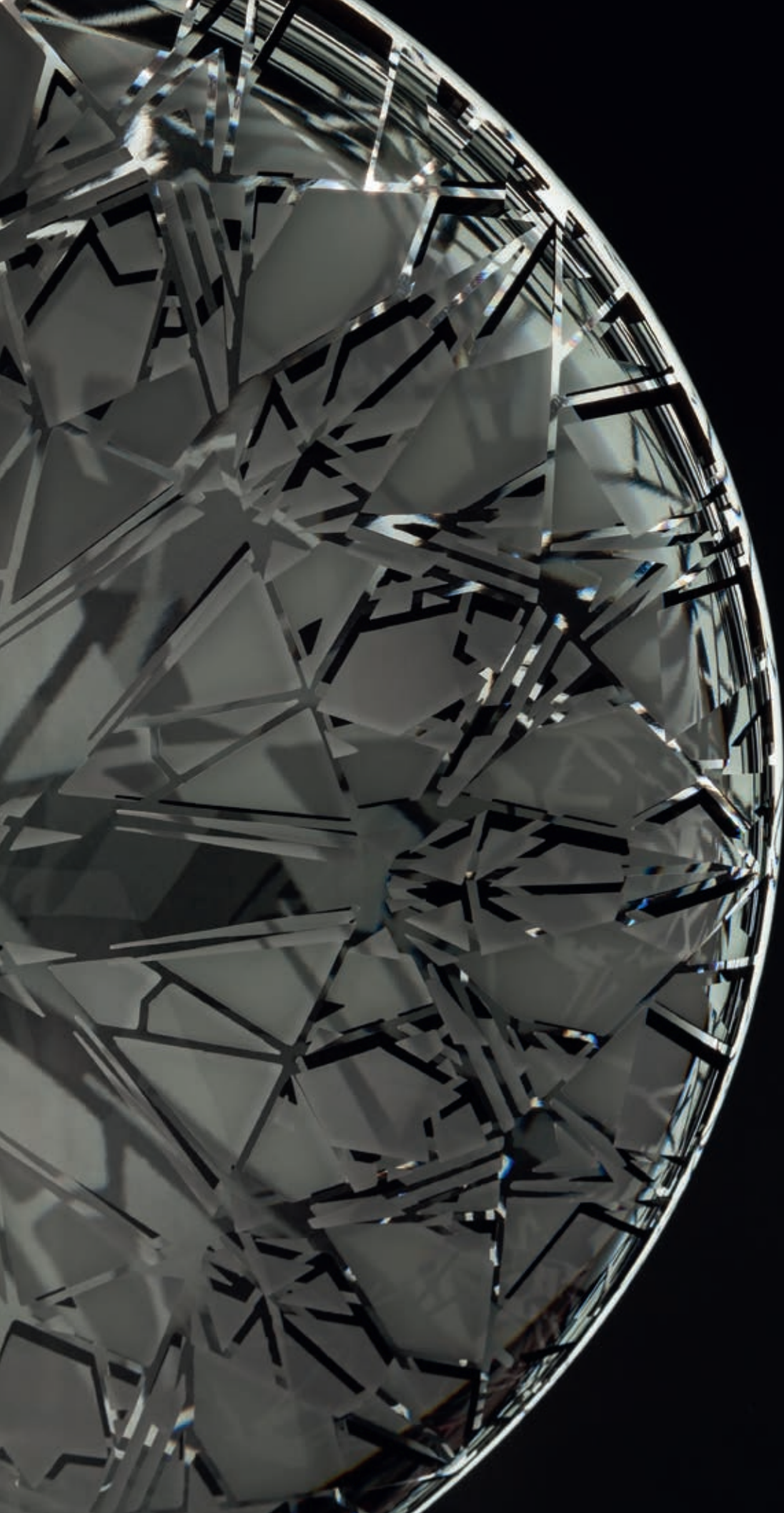






diamond | 48° 9' 51.9719" N | 17° 9' 0.7635" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013

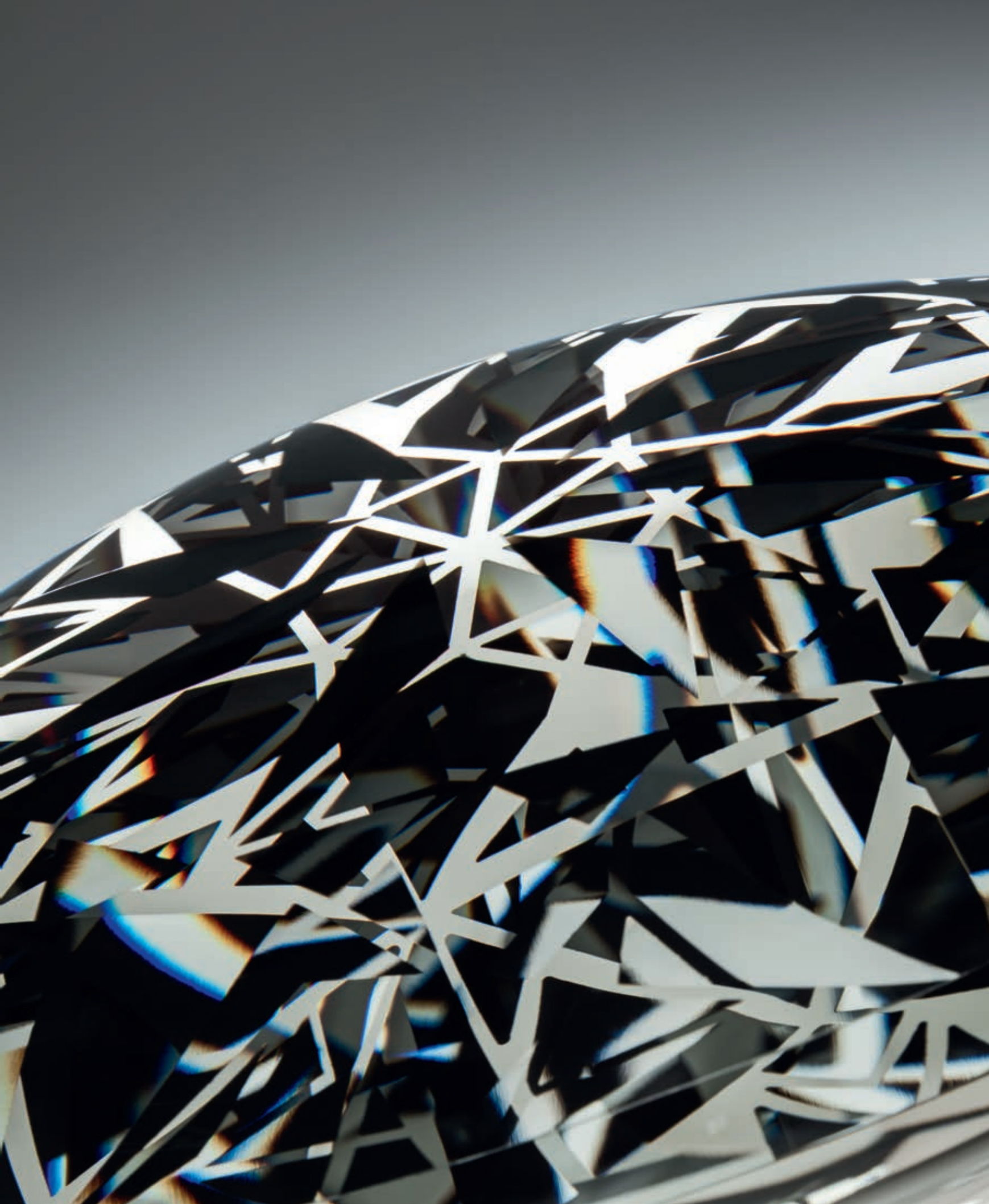


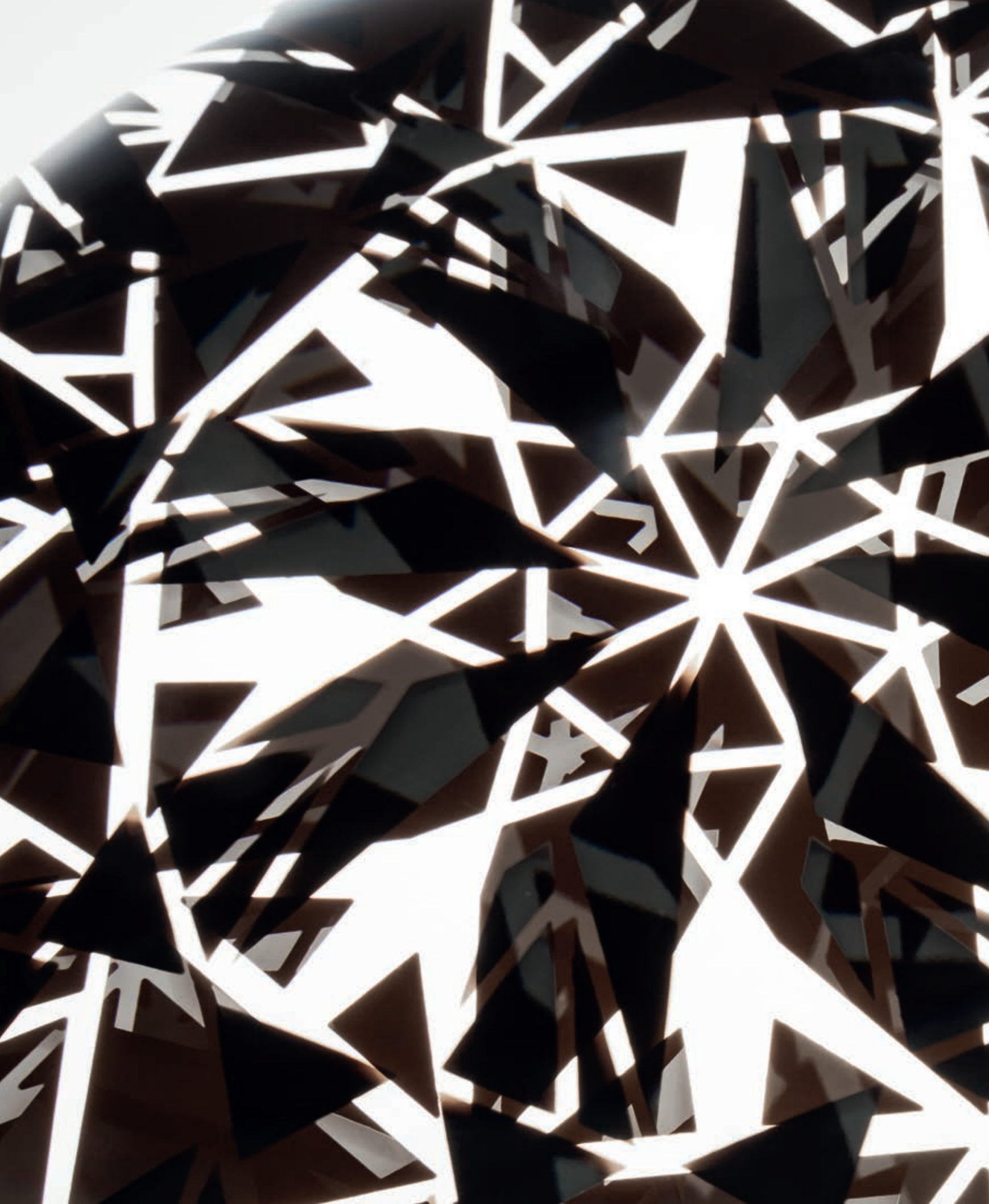


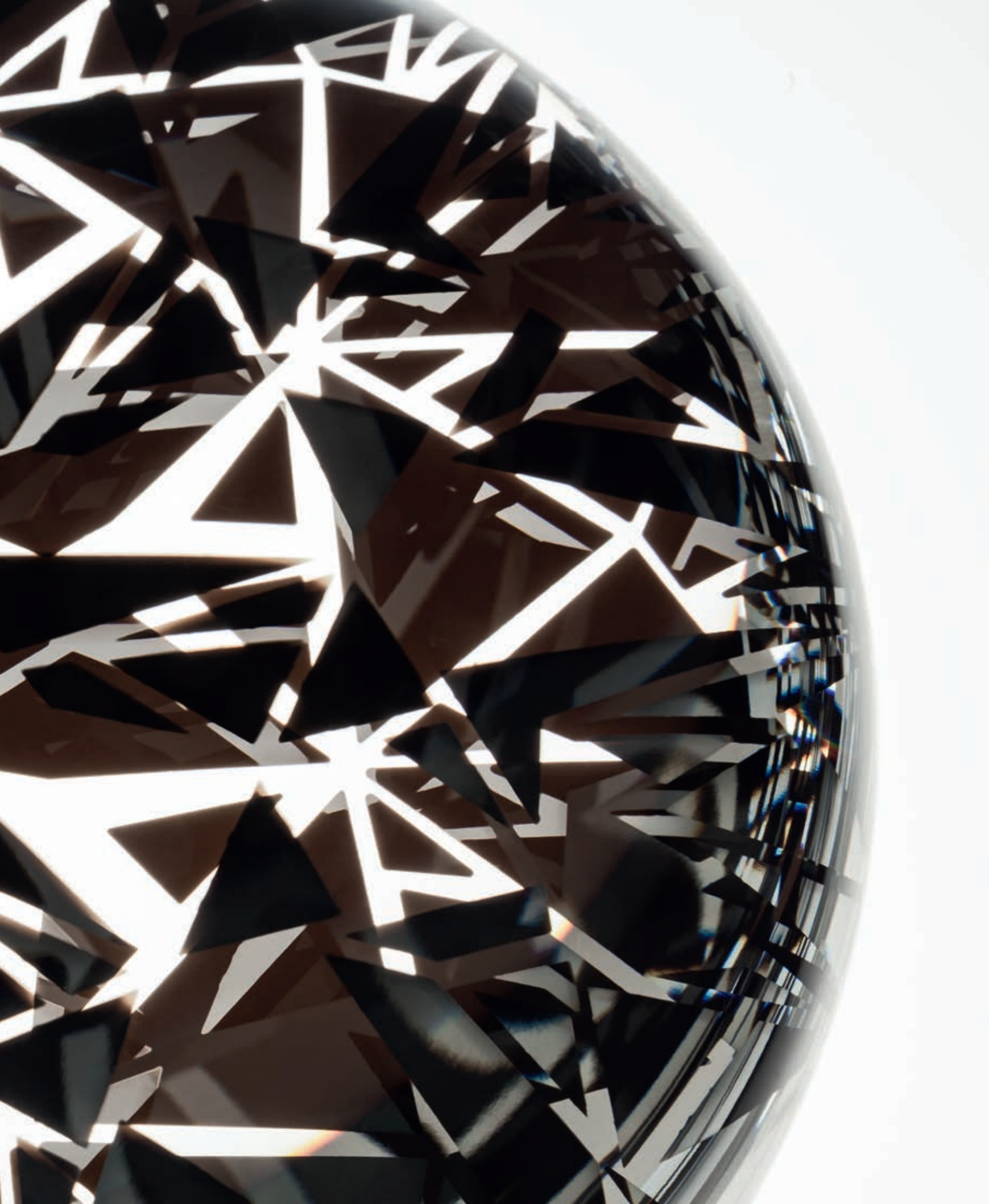




diamond | 48° 9' 51.8999" N | 17° 9' 0.9967" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013









diamond | 48° 9' 52.0221" N | 17° 9' 1.0043" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013











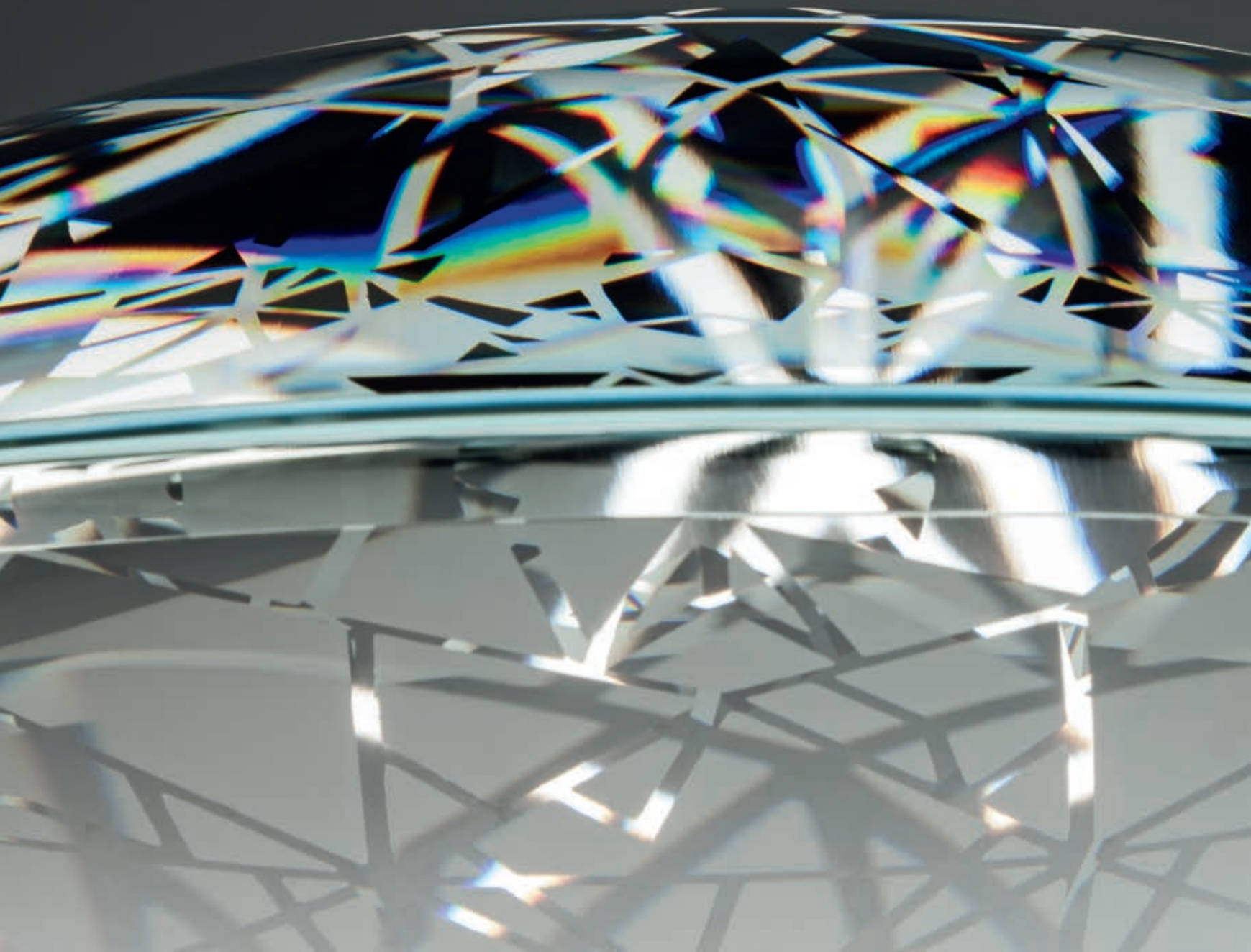


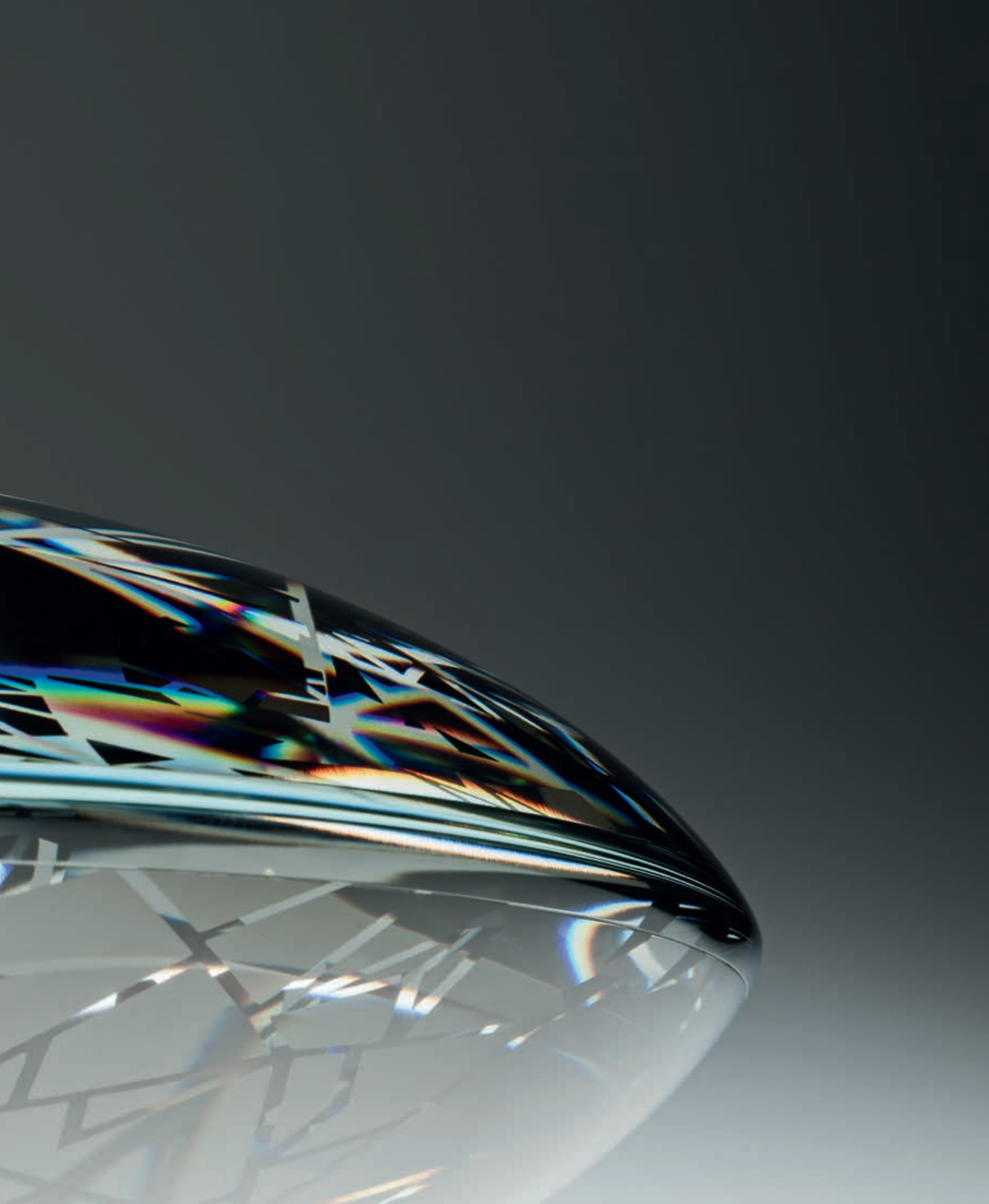
diamond | 48° 9' 51.9966" N | 17° 9' 0.9820" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013





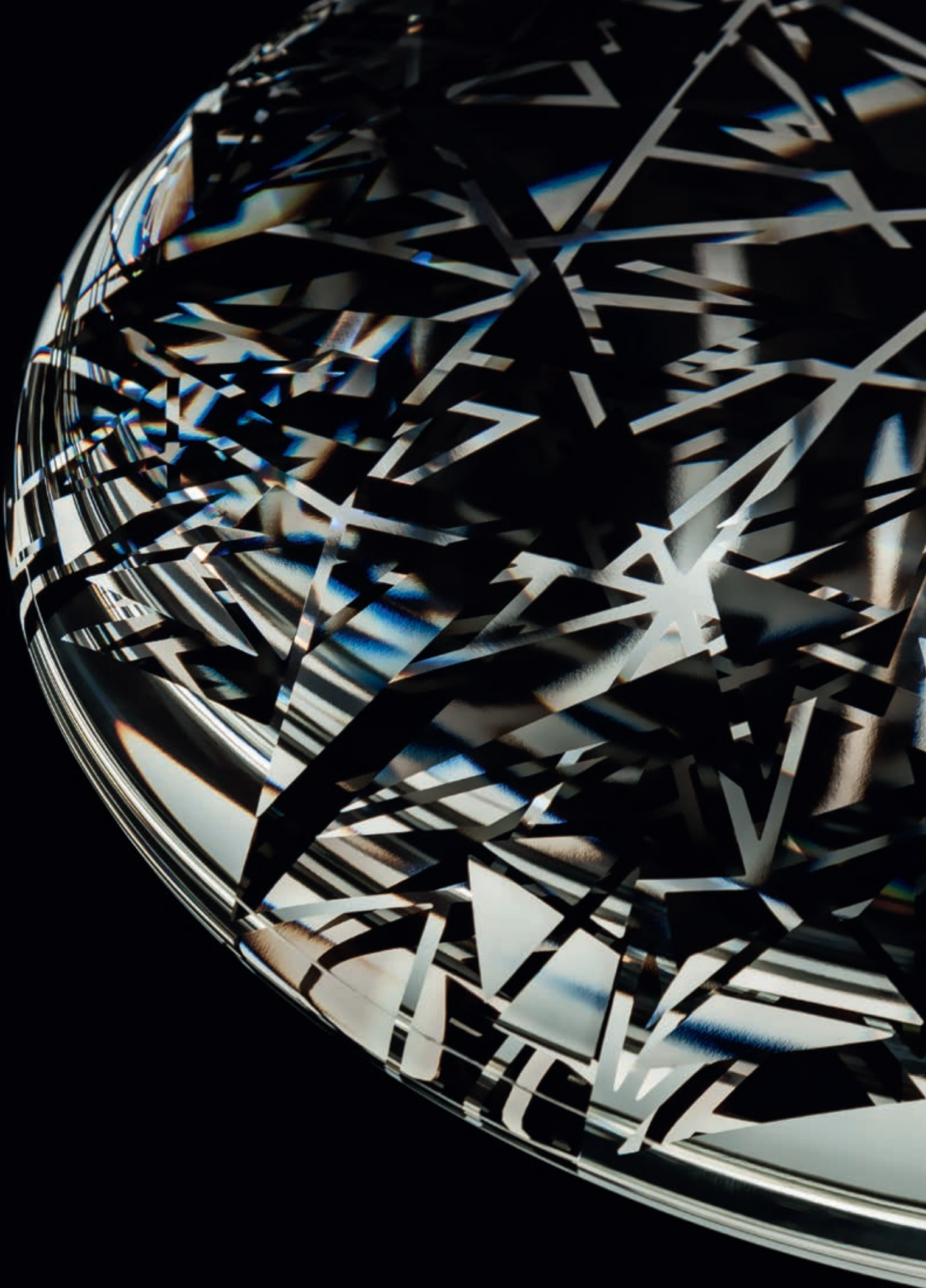








diamond | 48° 9' 51.9586" N | 17° 9' 1.0444" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013



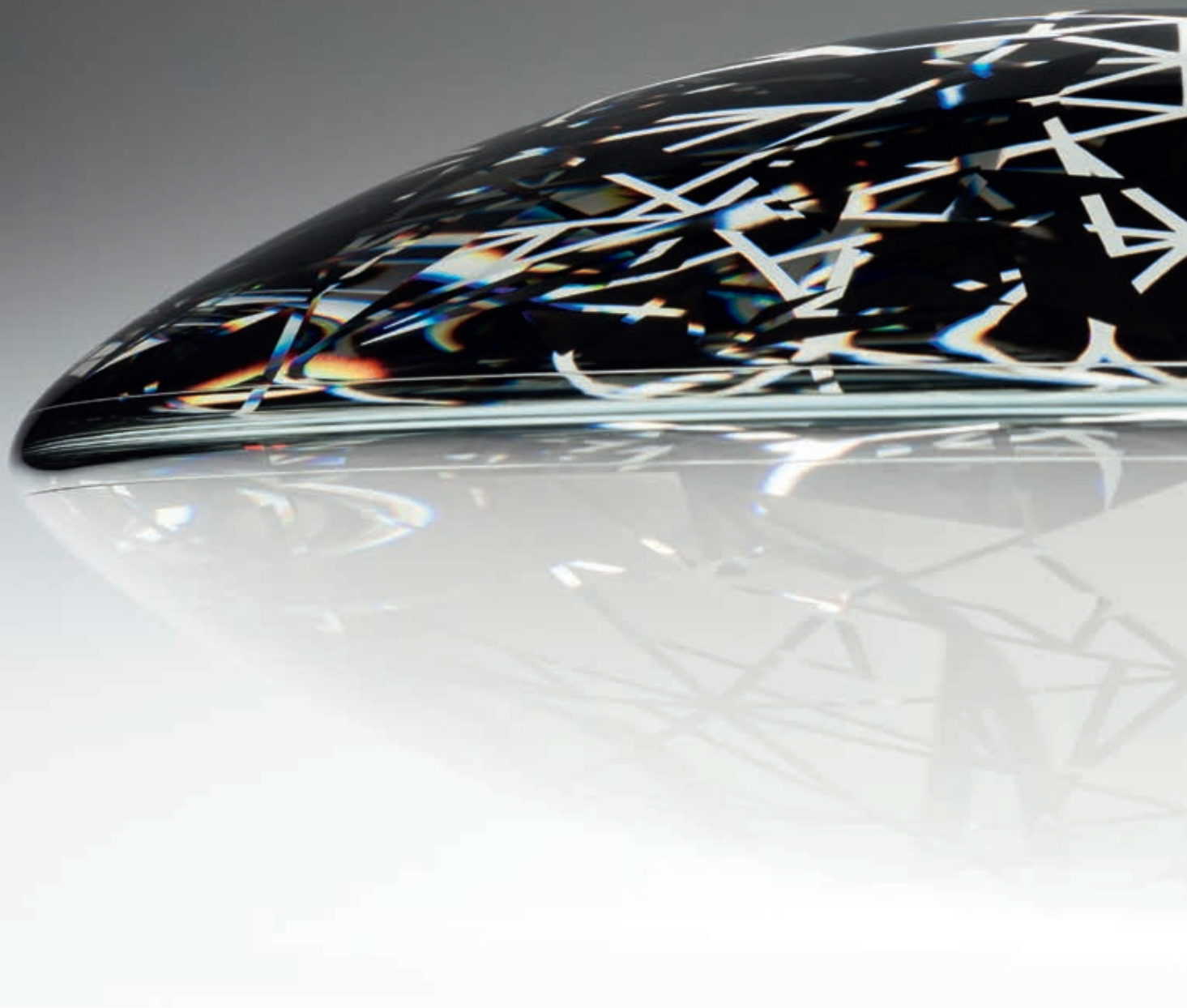


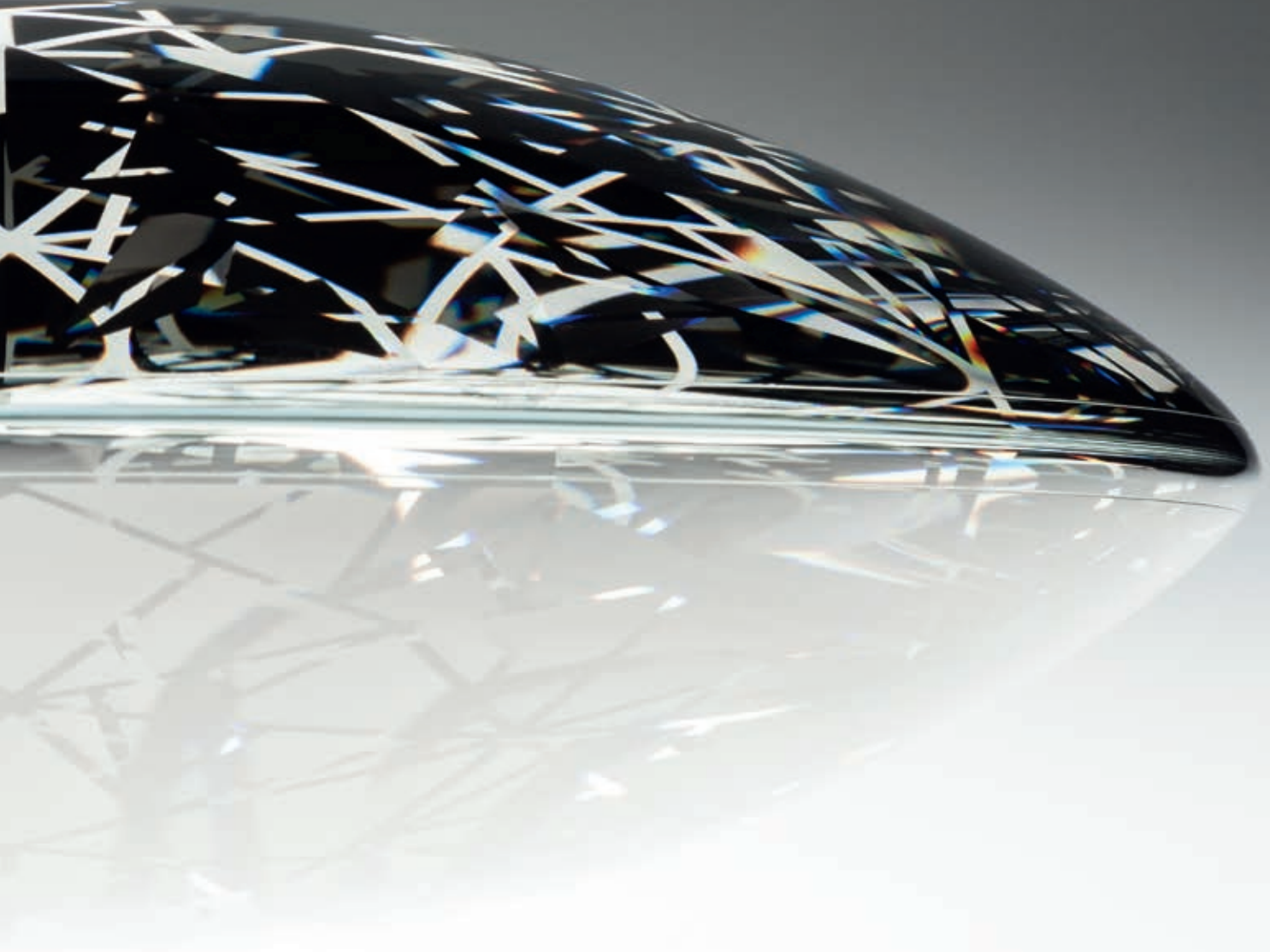


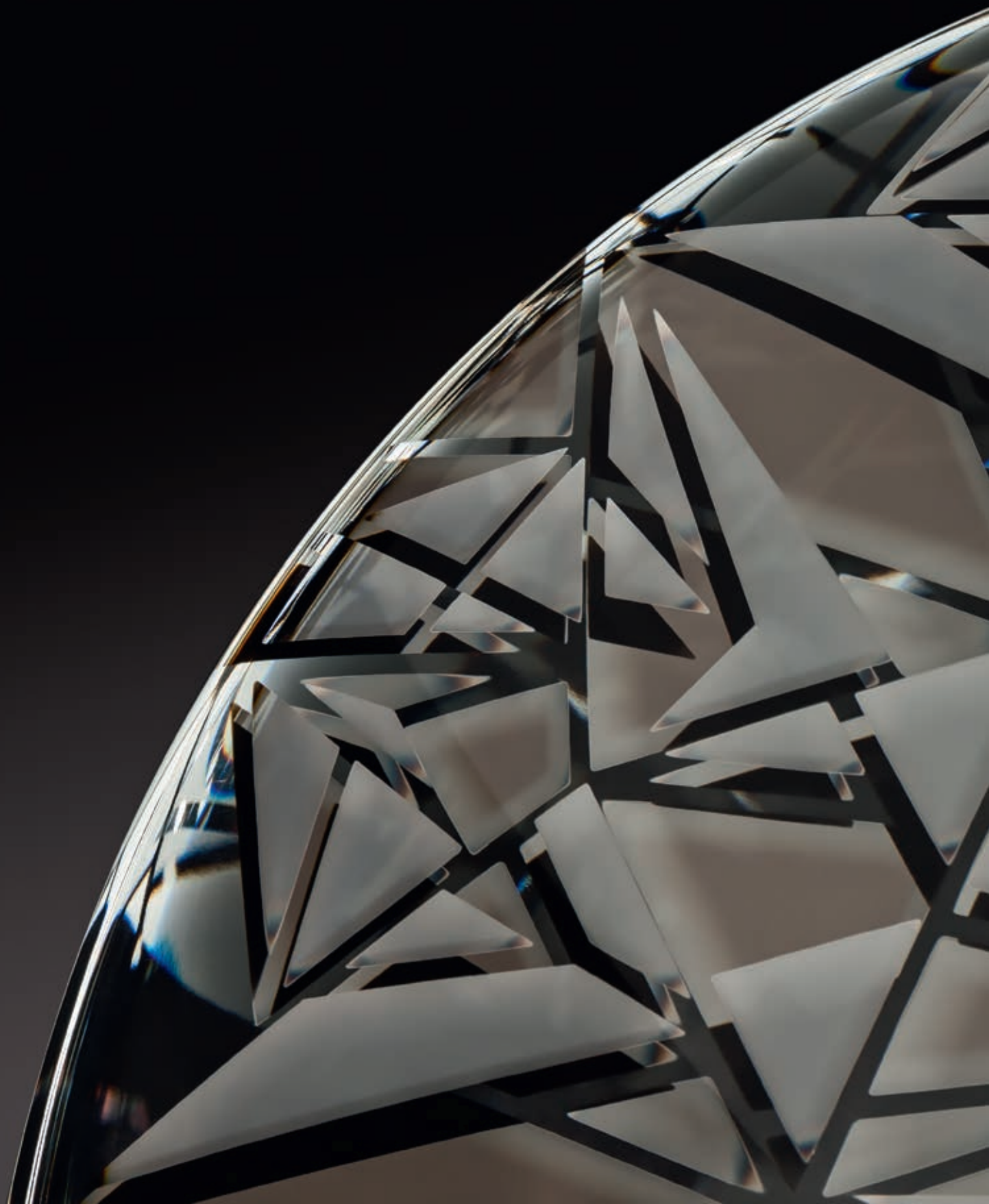


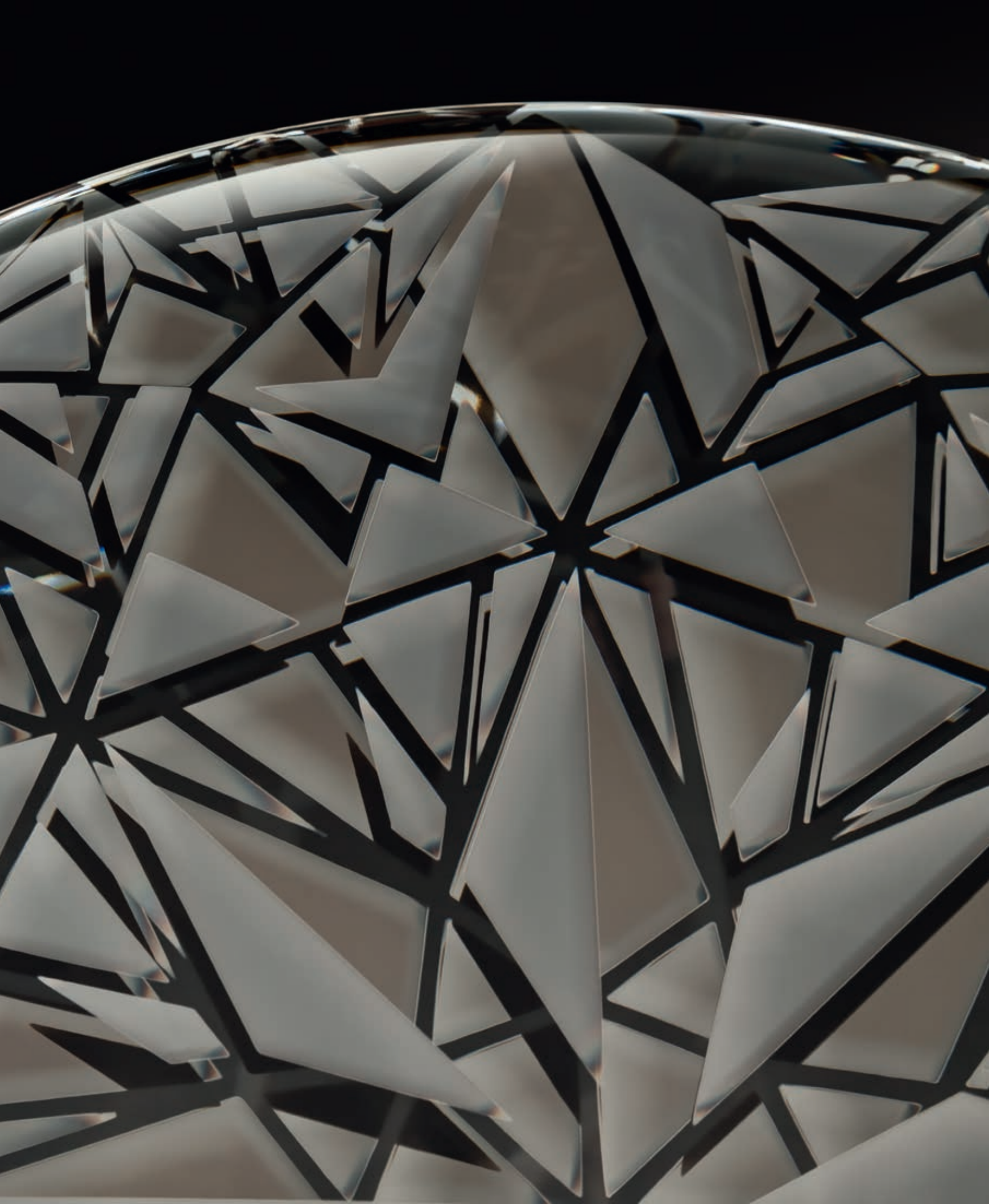
diamond | 48° 9' 51.9550" N | 17° 9' 1.0489" E | glass object | 30 × 30 × 13 cm | 2013





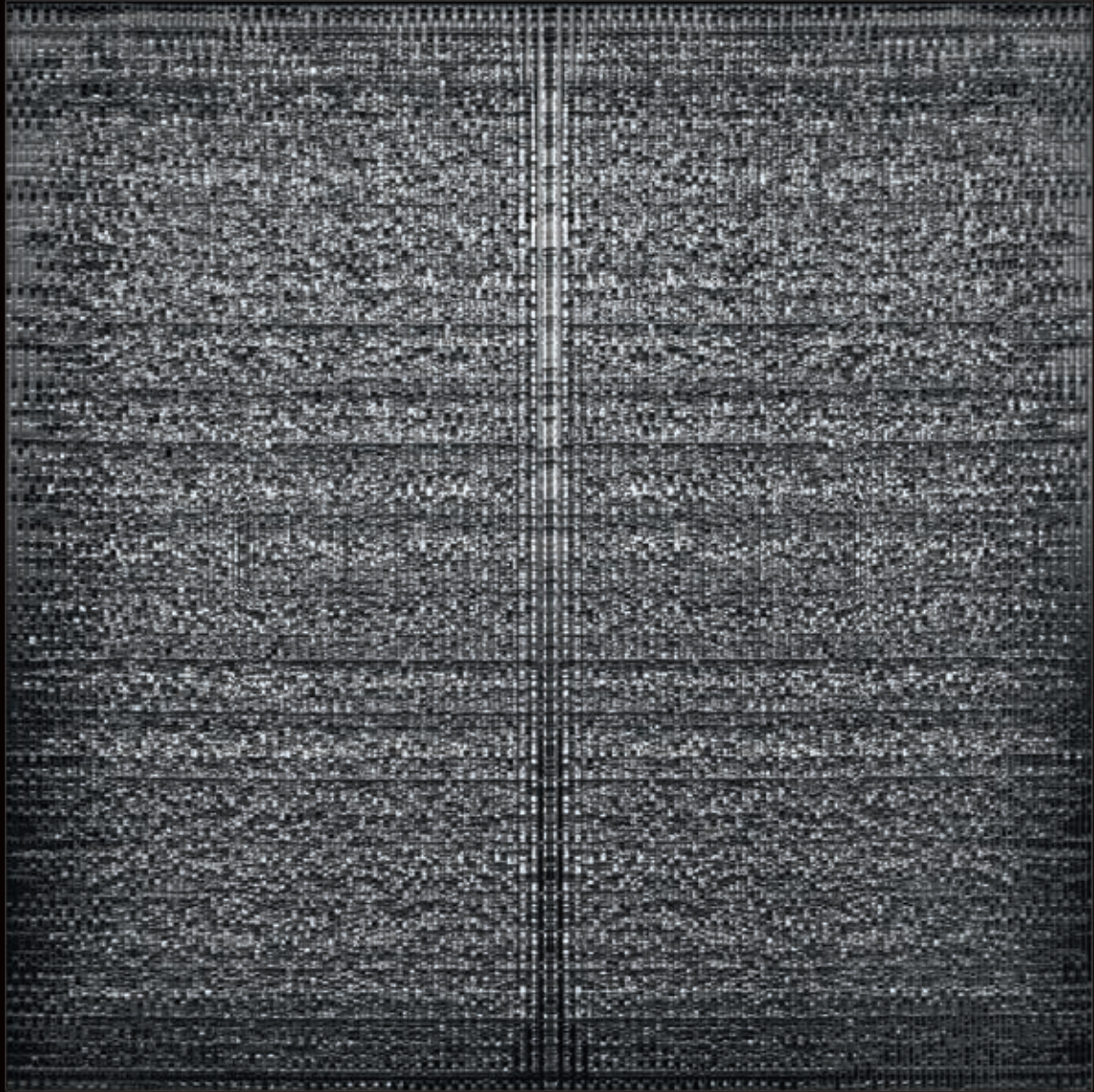




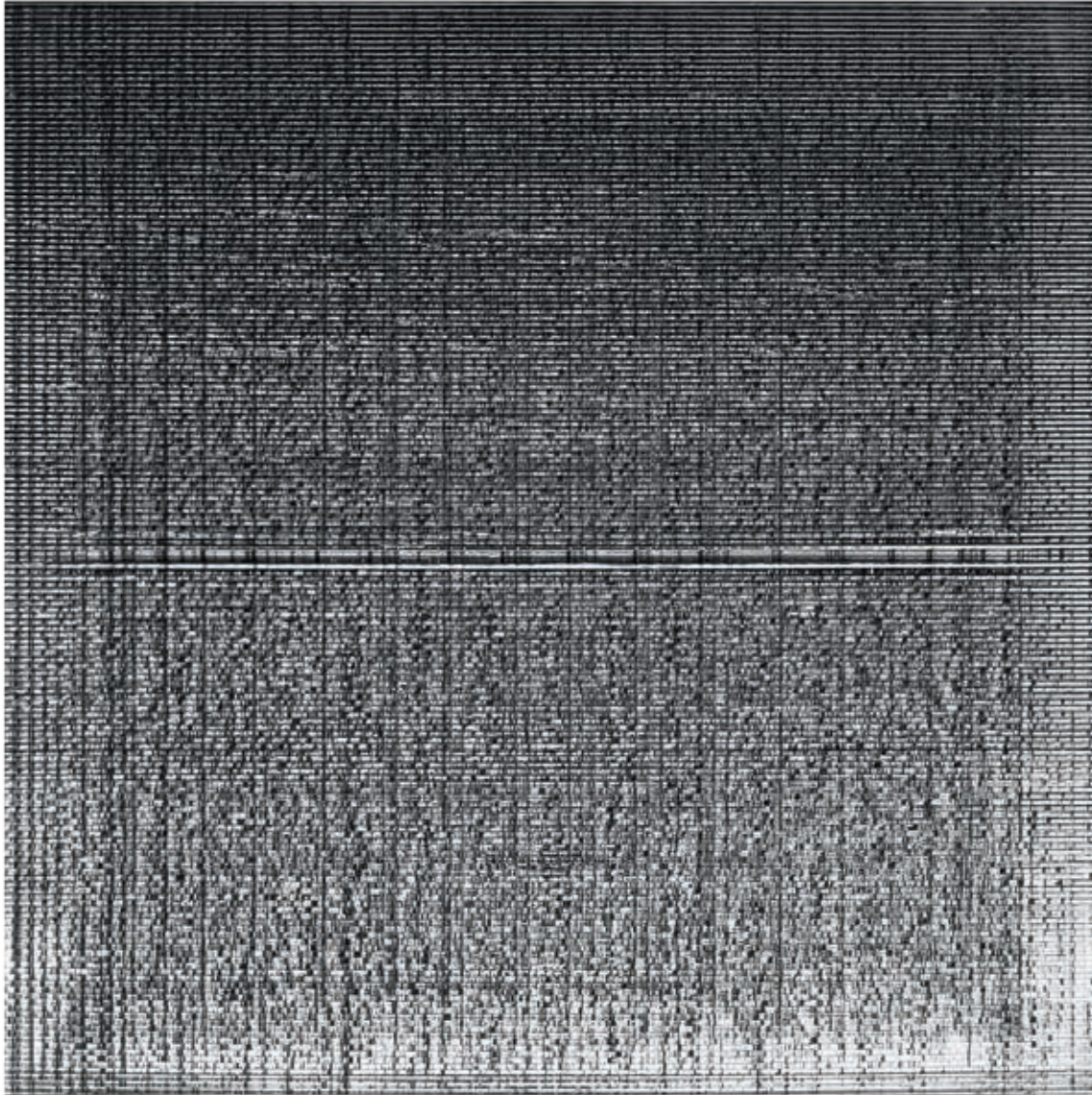


RELIEFS

reliefs



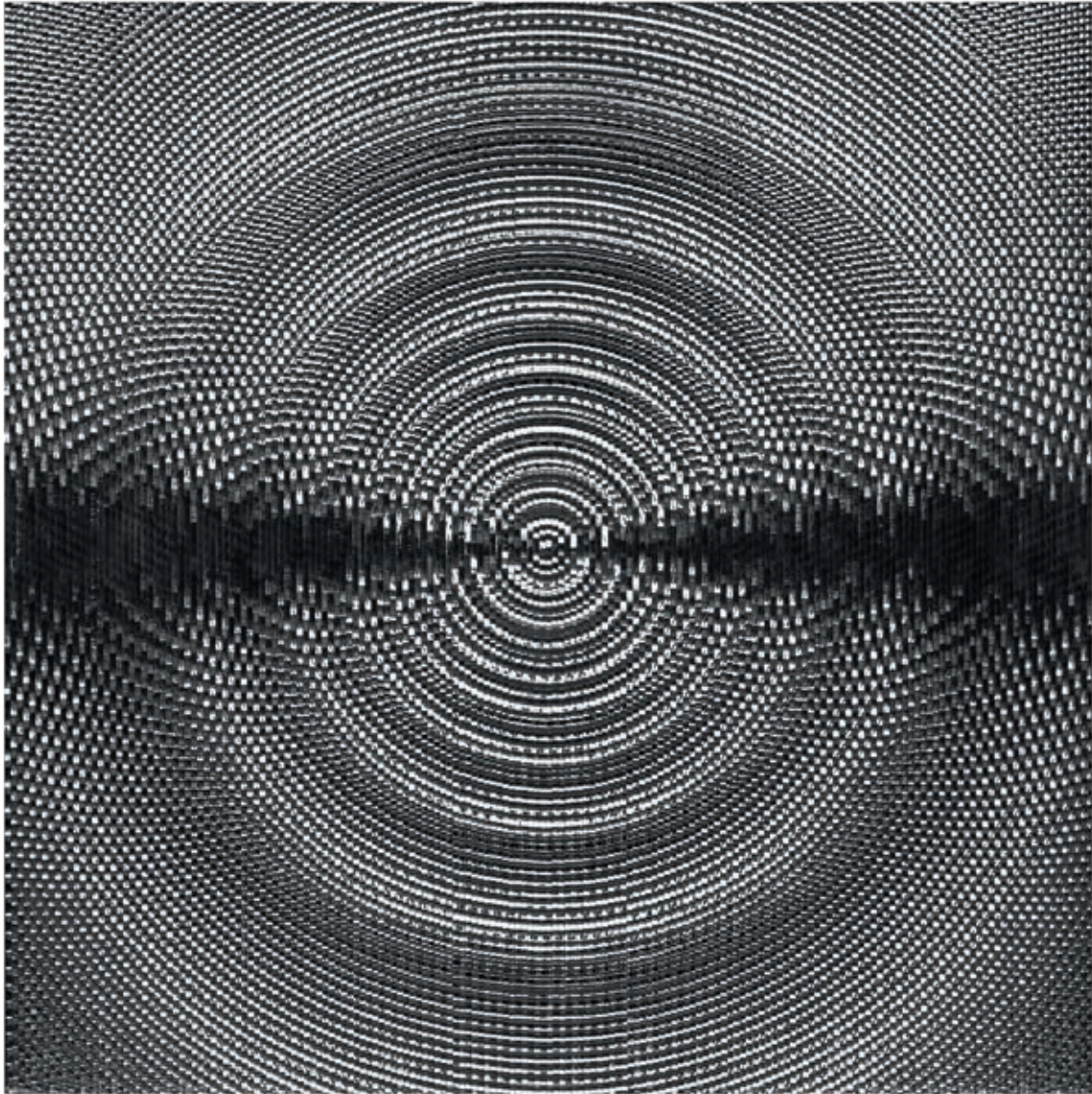
simulation pixel cube in space | plexiglass, aluminium | 90 × 90 cm | 2013



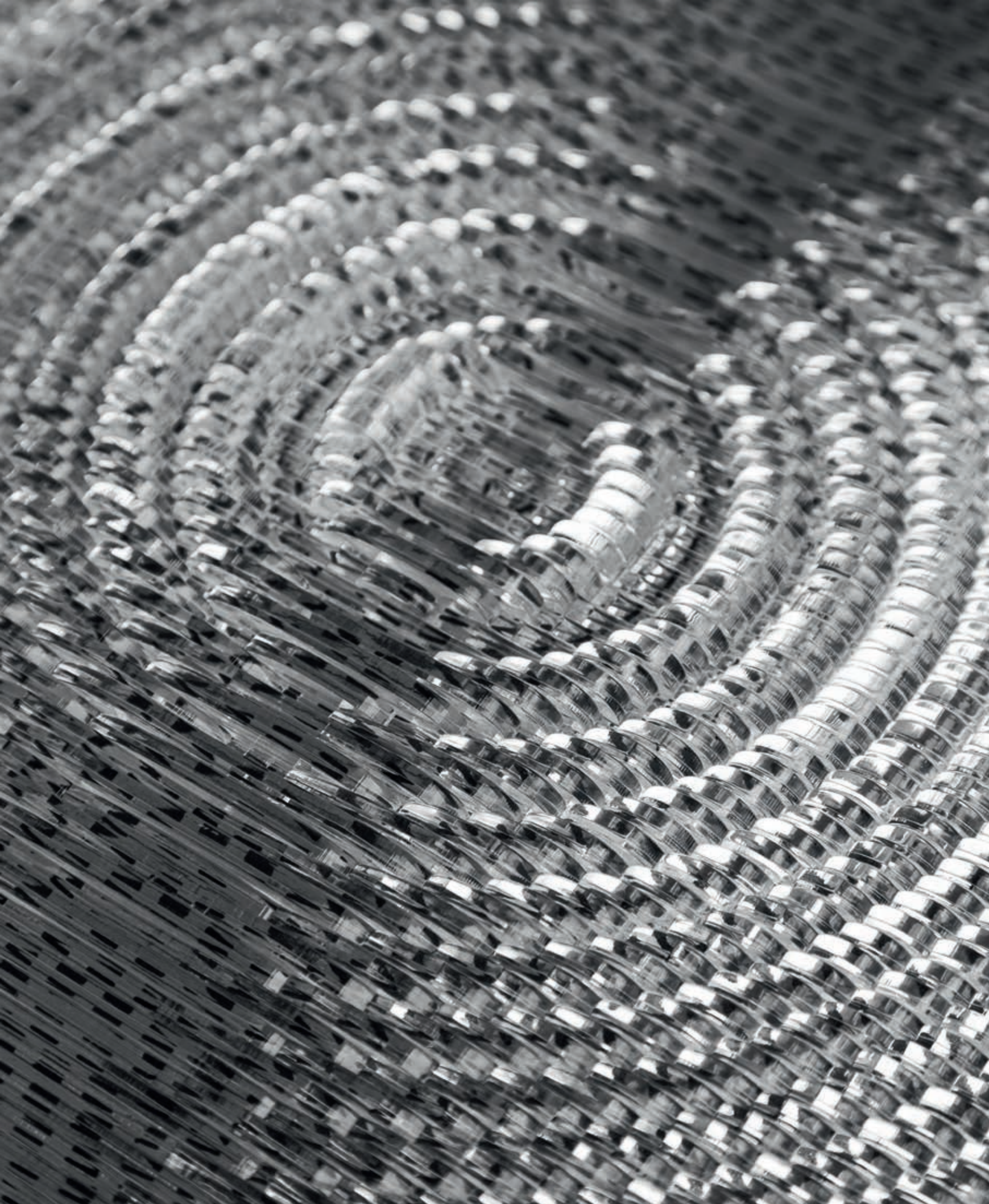
simulation pixel cube in space | plexiglass, aluminium | 90 × 90 cm | 2013

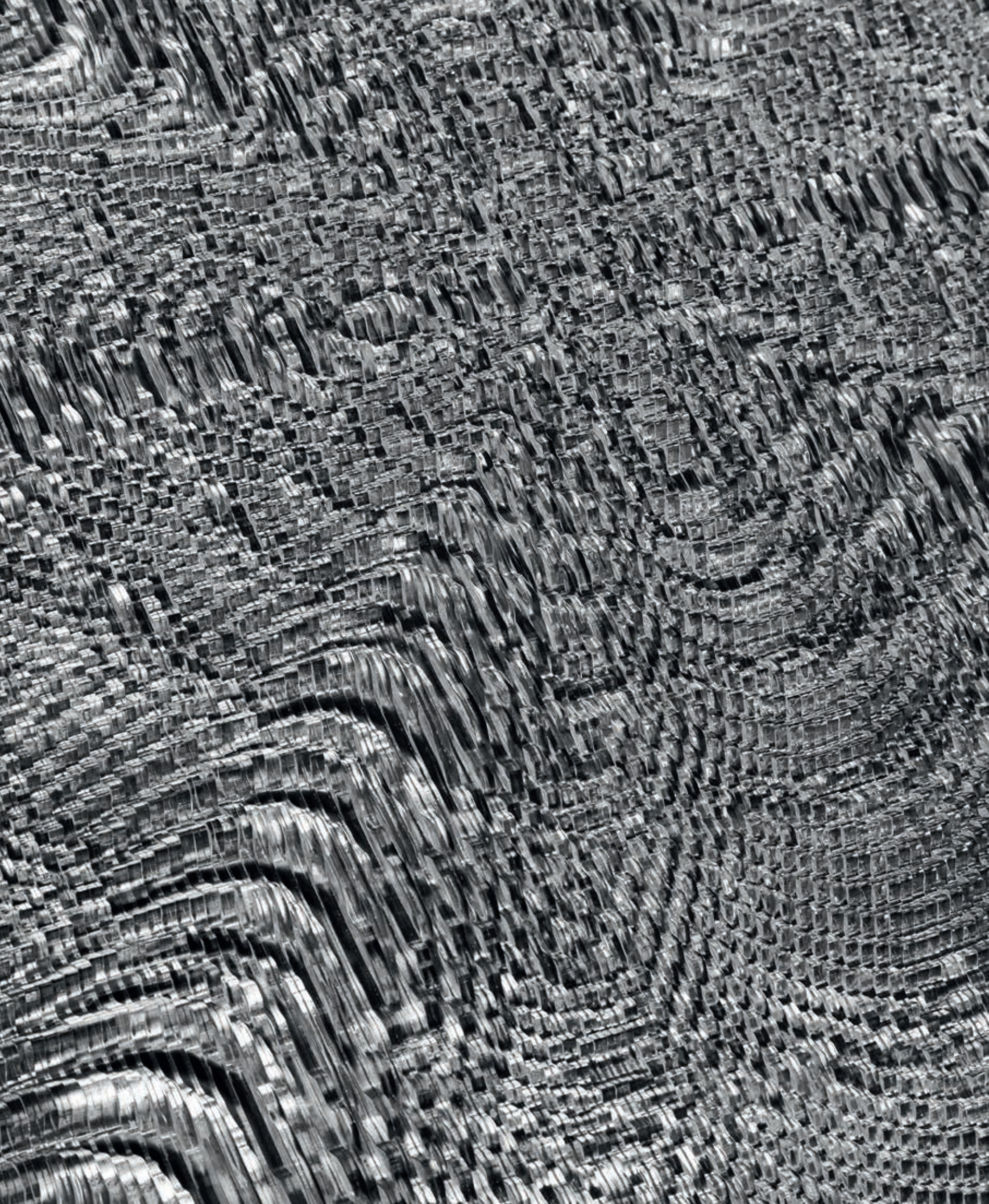


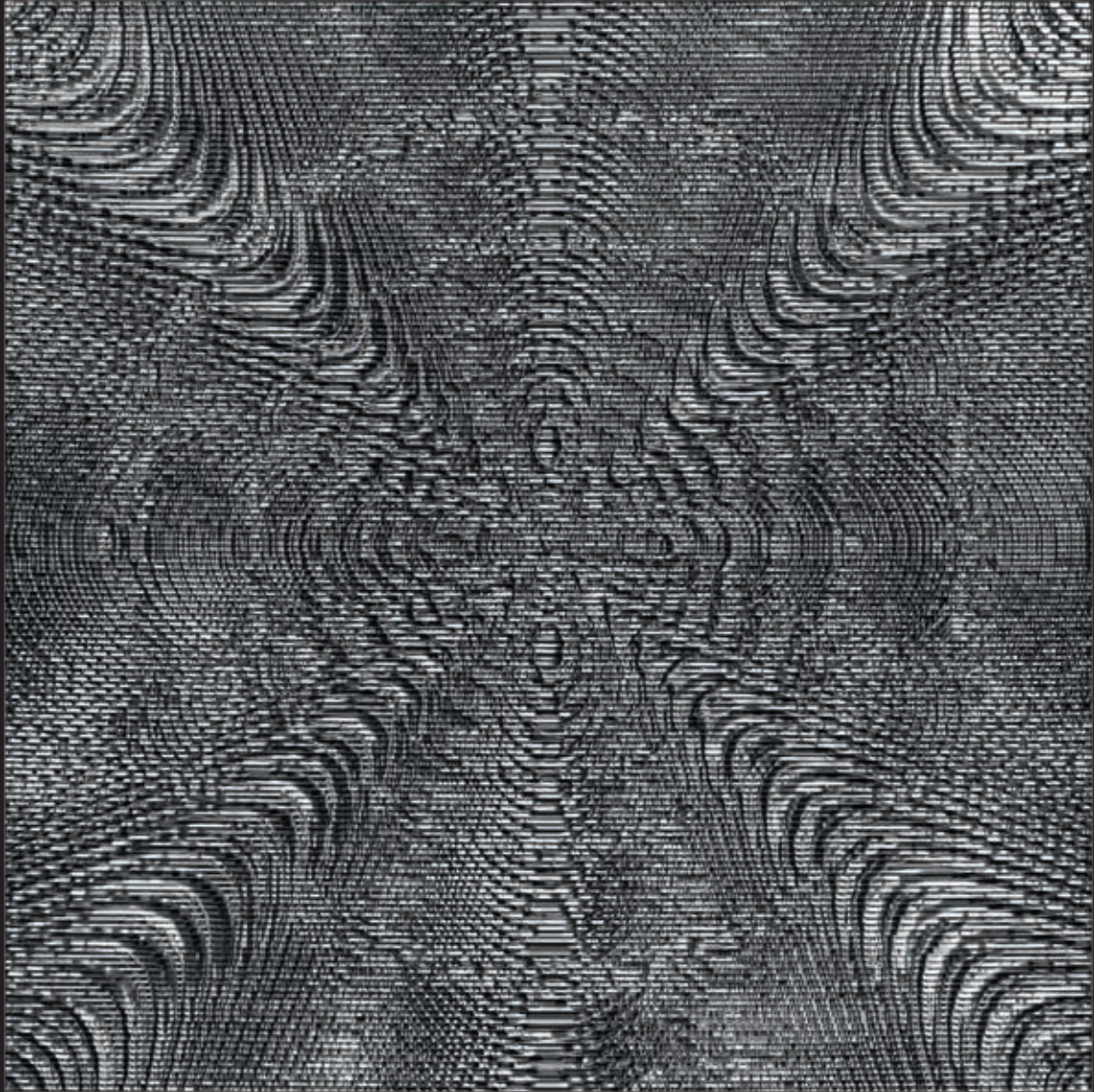


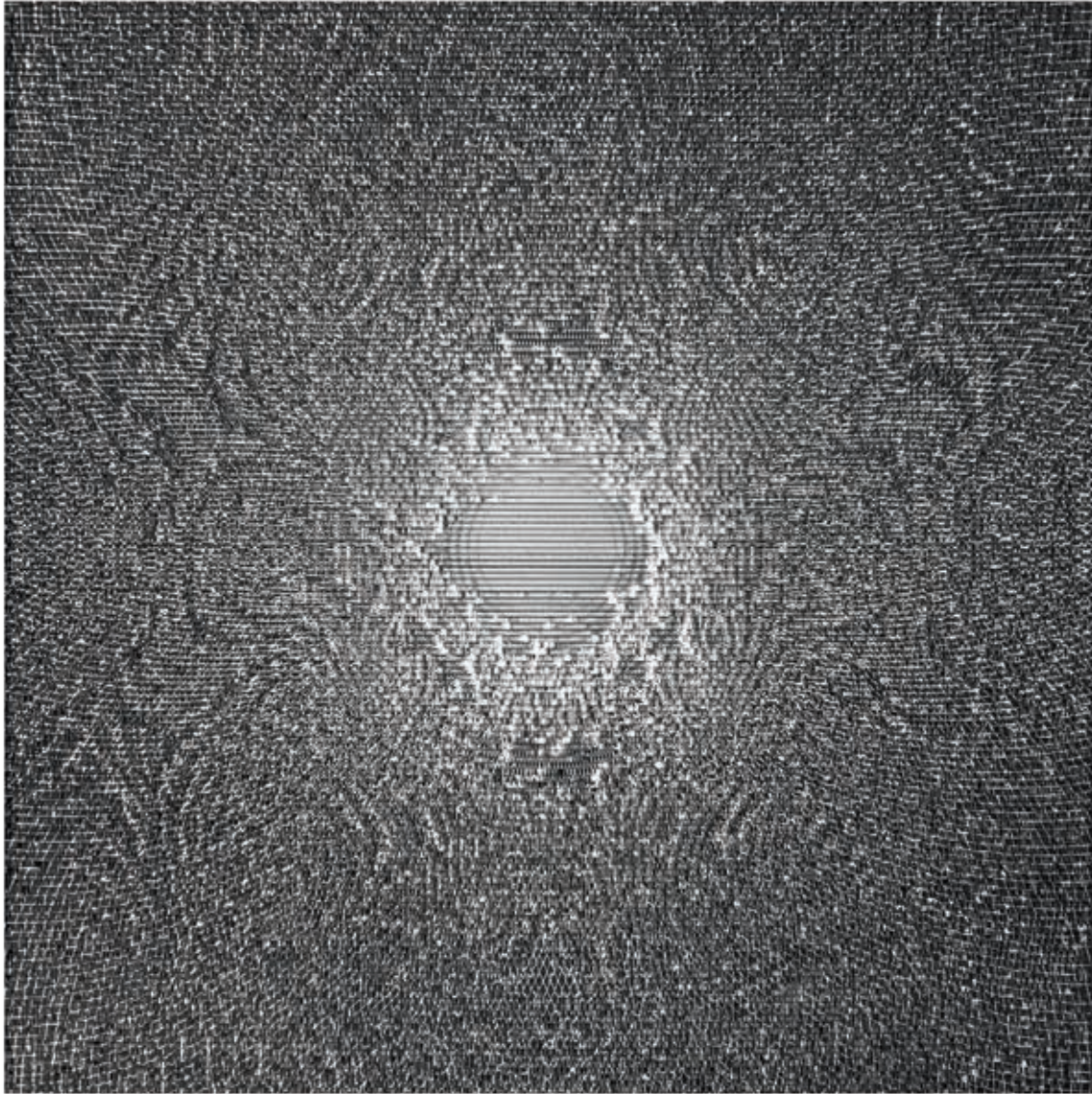


simulation circles in space | plexiglass, aluminium | 90 × 90 cm | 2013

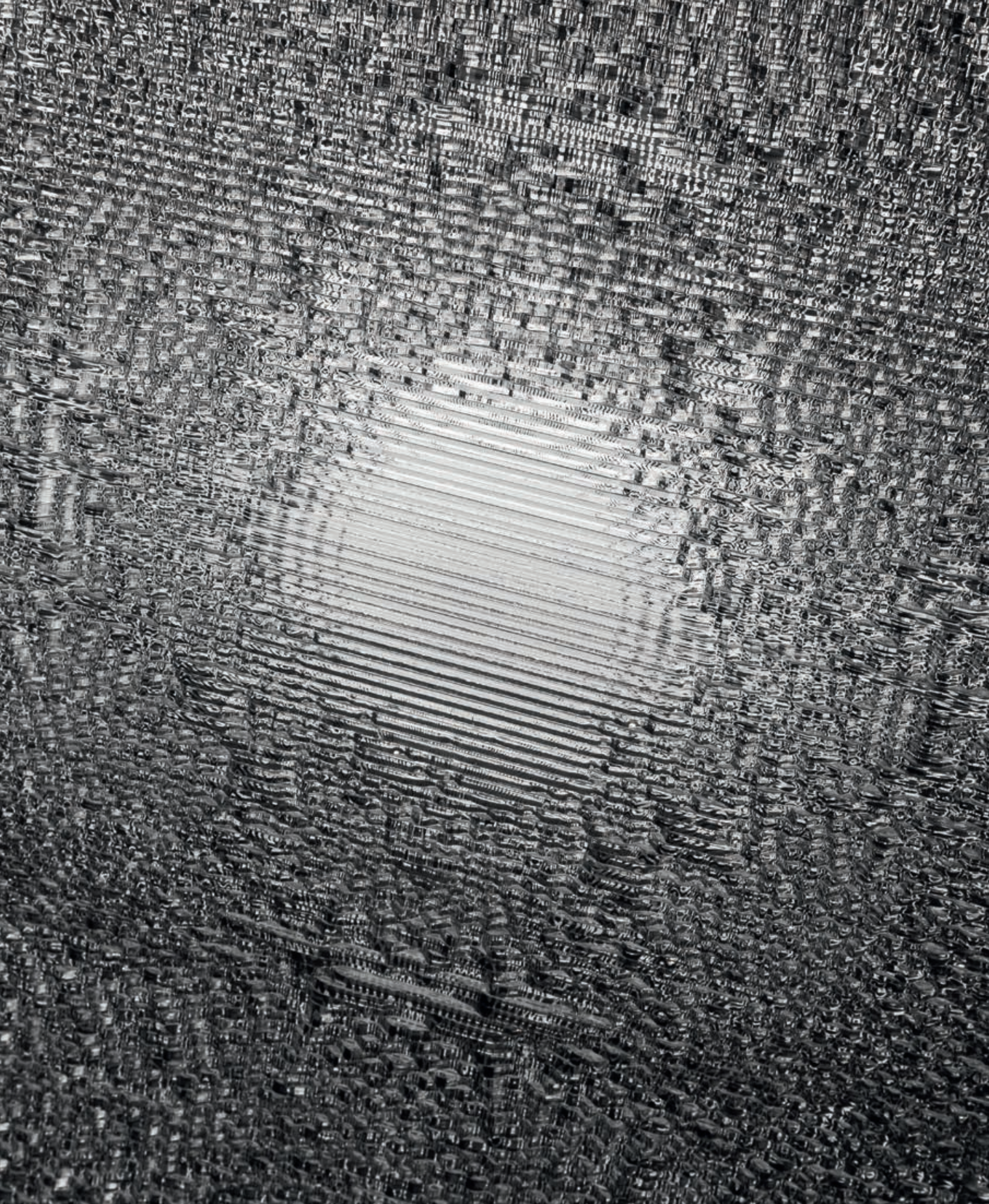


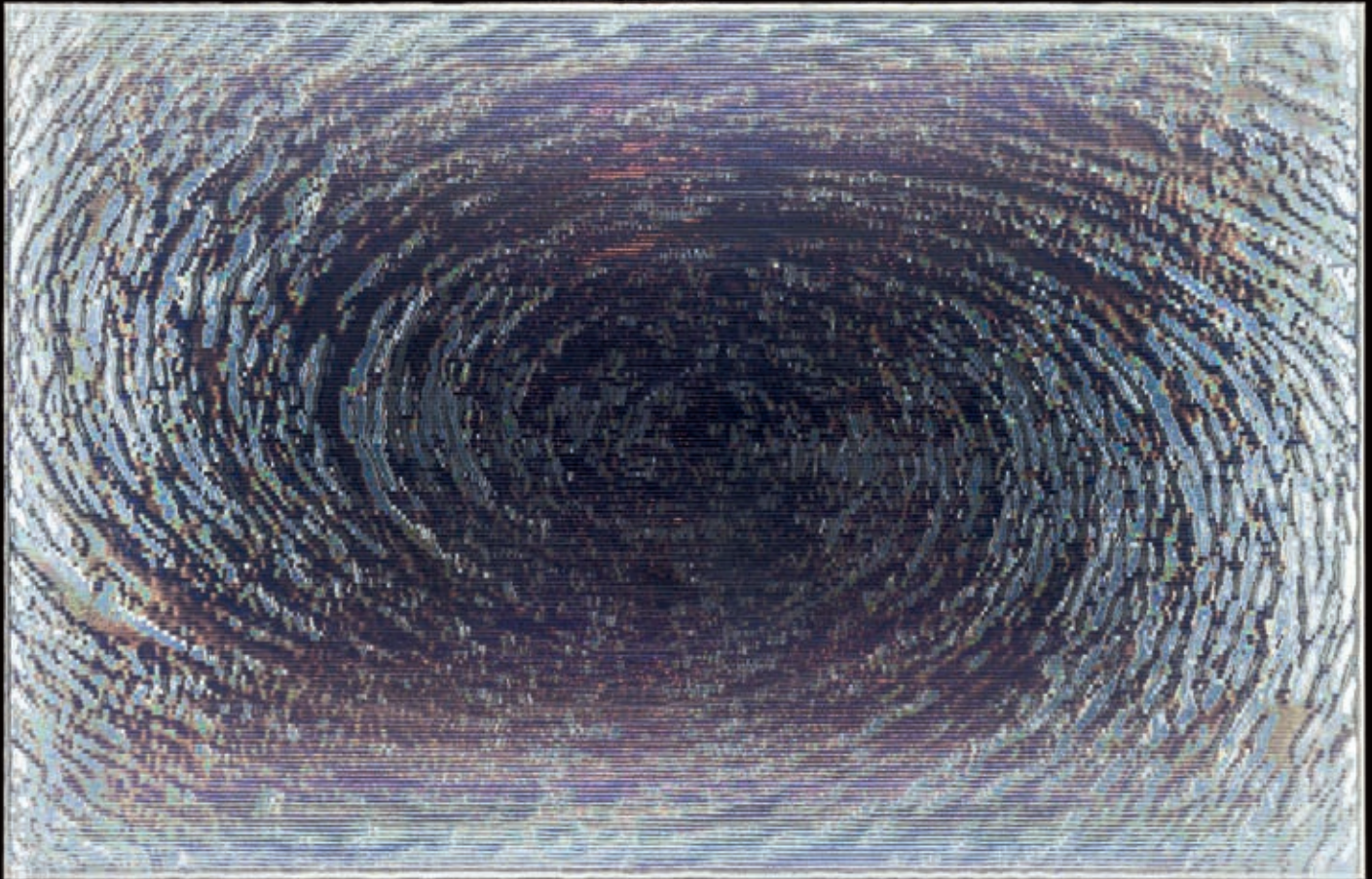




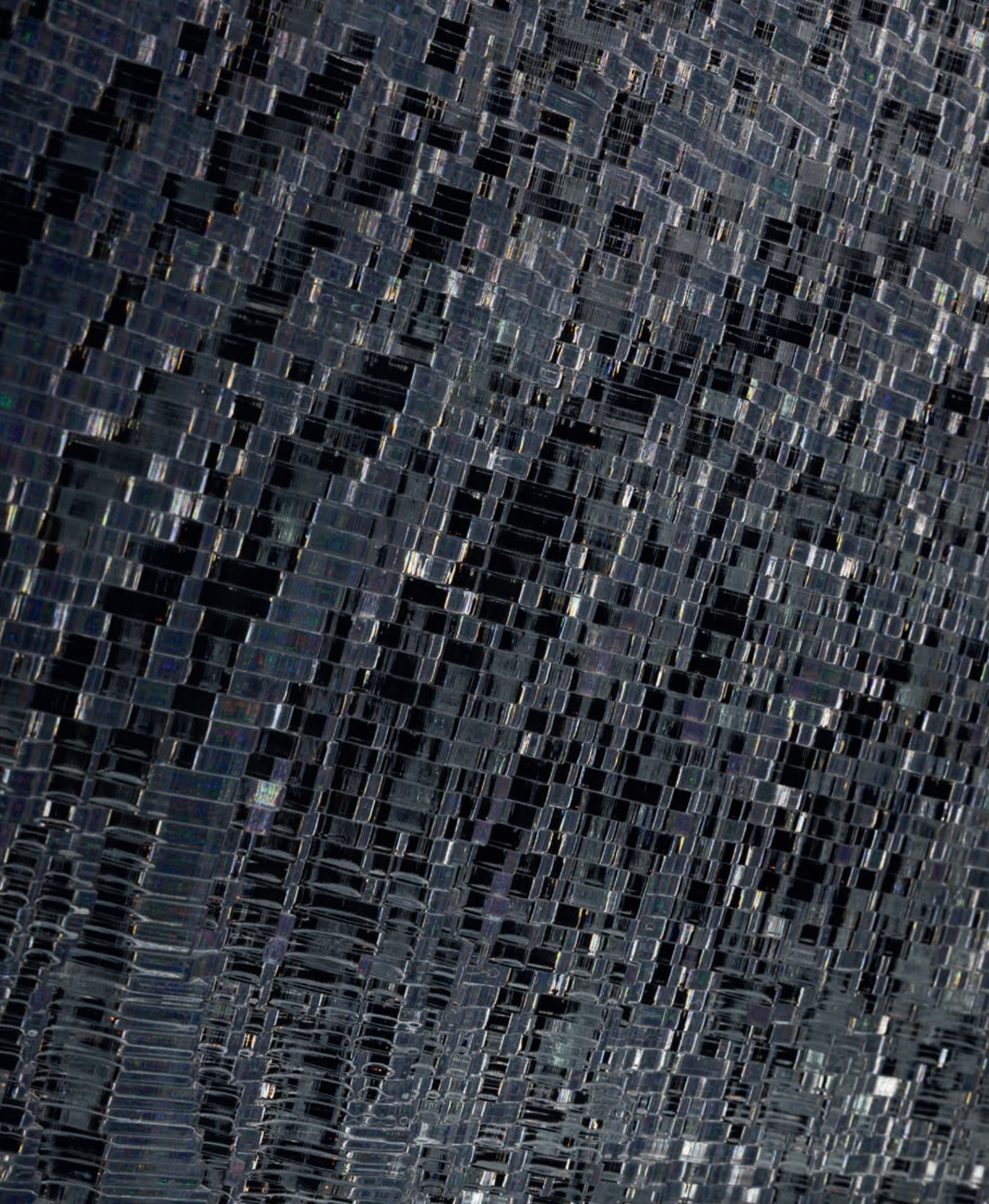


simulation orb in pixel space | plexiglass, aluminium | 90 × 90 cm | 2013

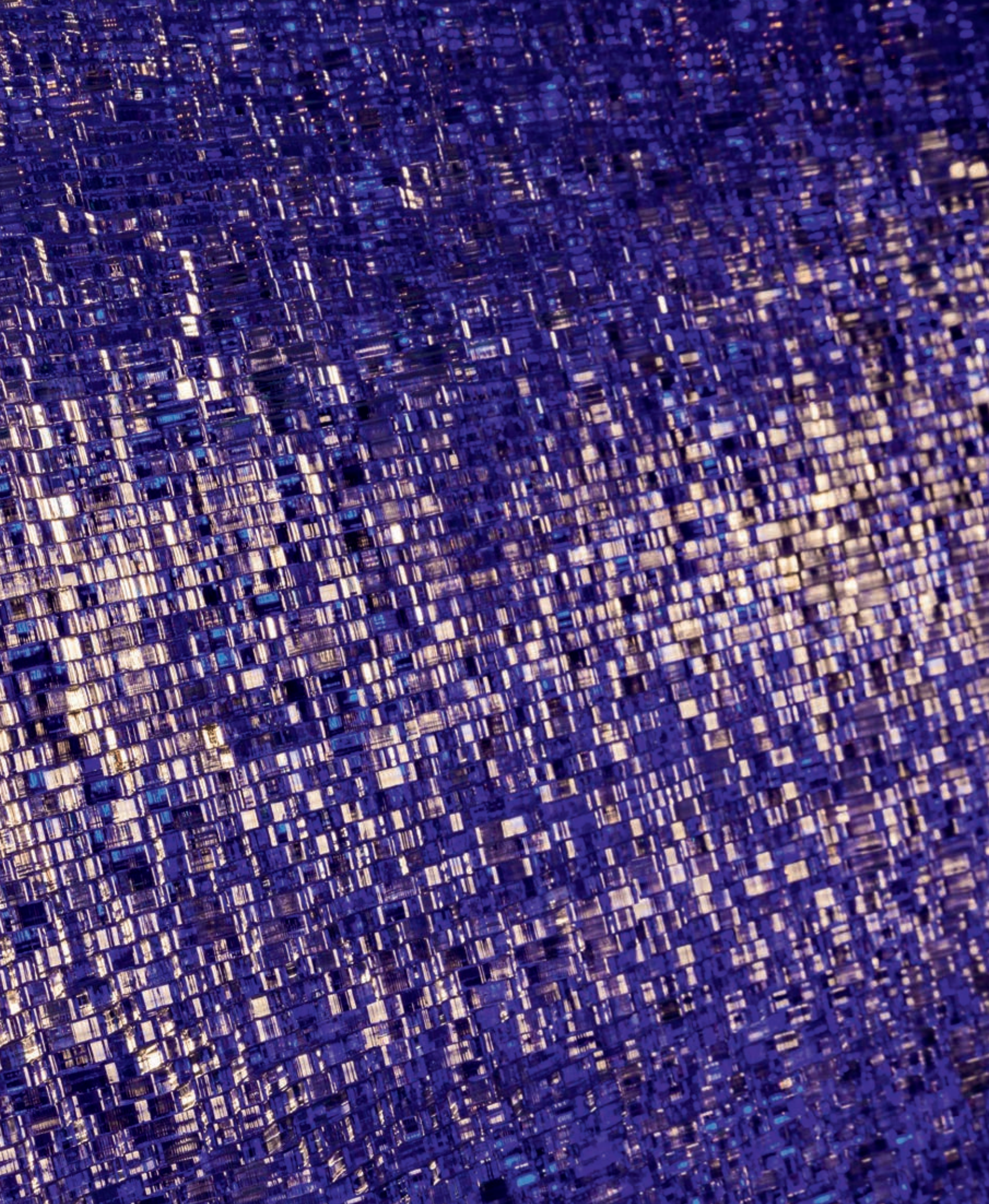


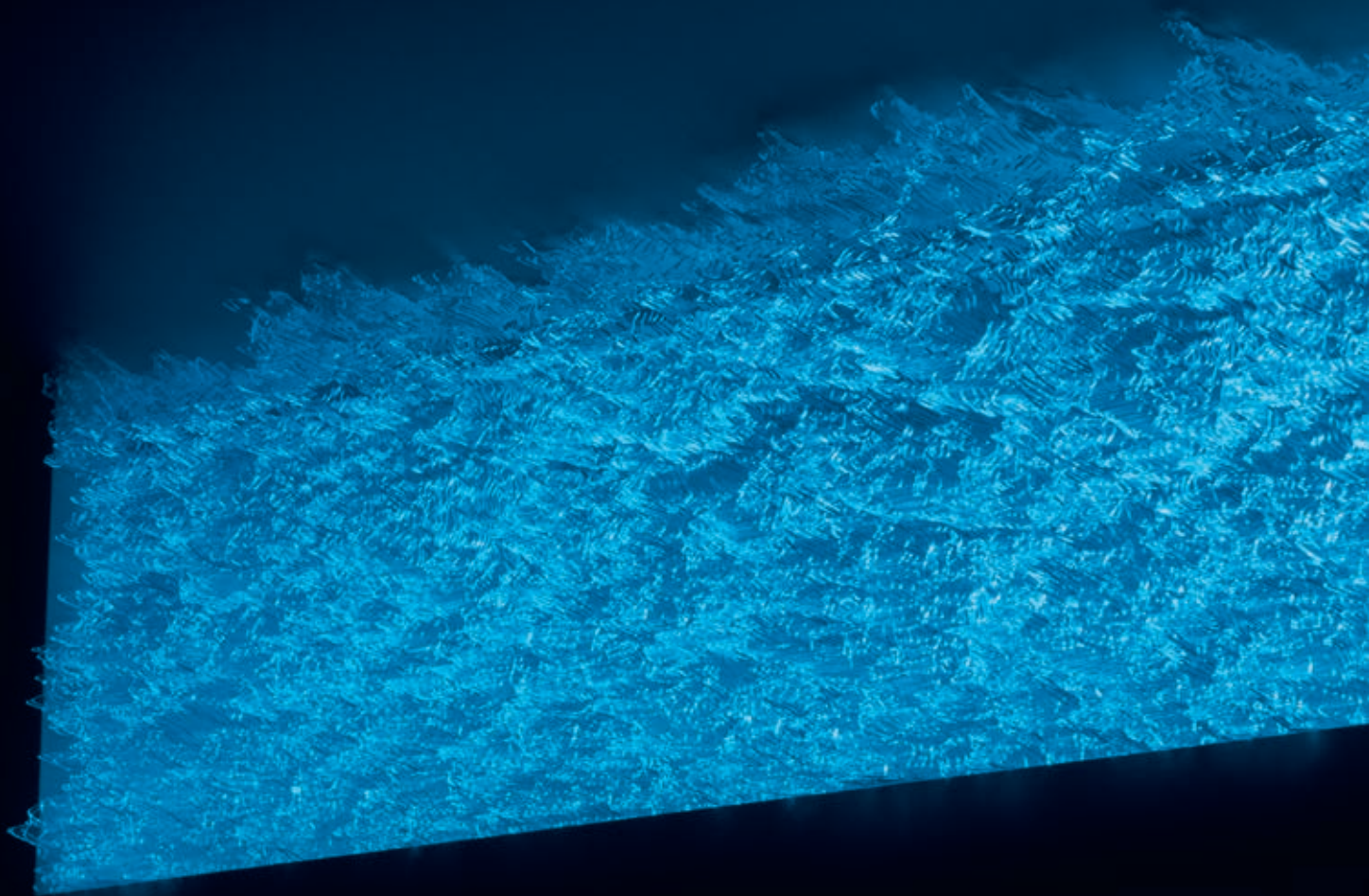


galaxy | light object | plexiglass, aluminium | 100 × 150 cm | 2013

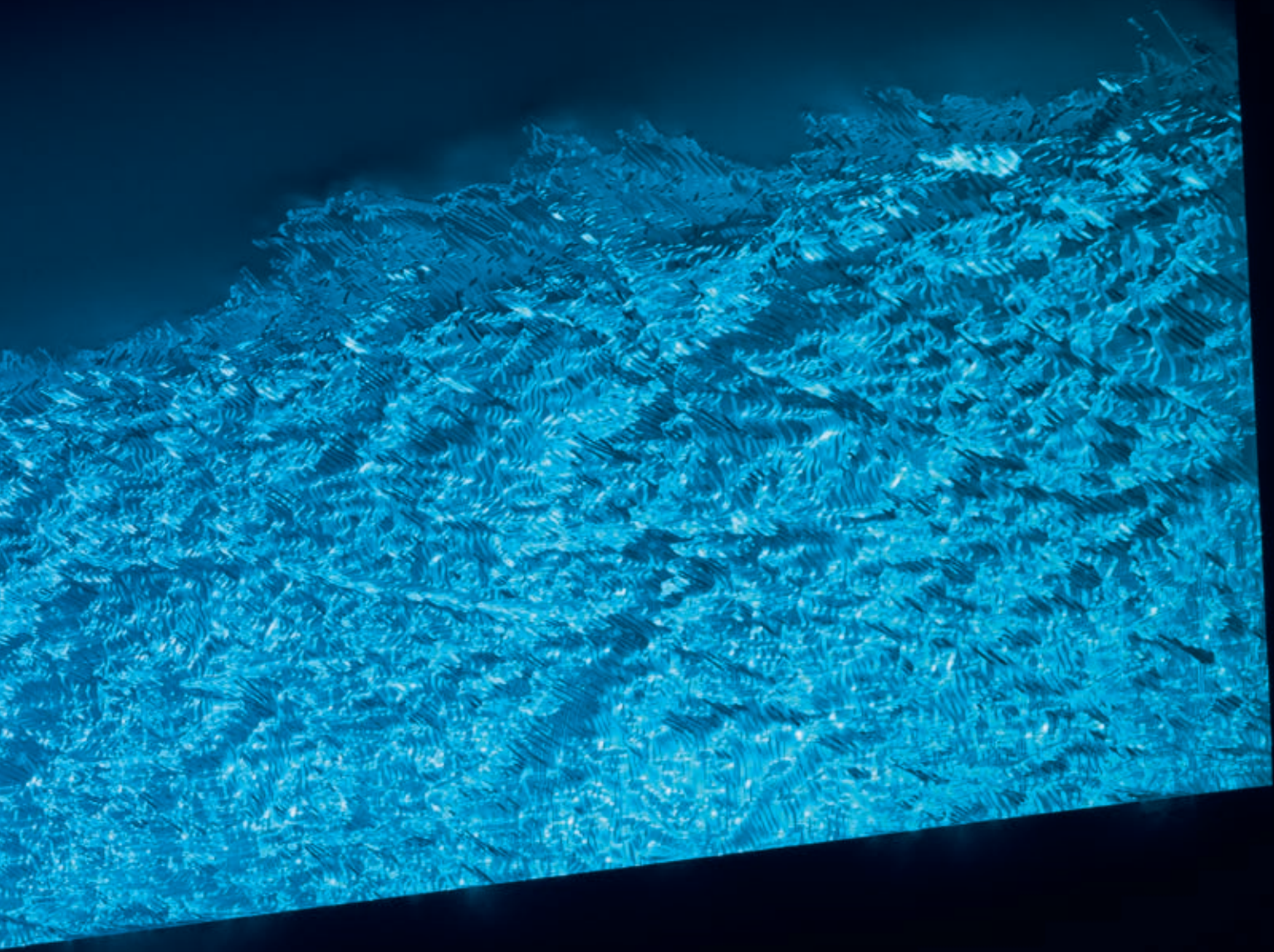




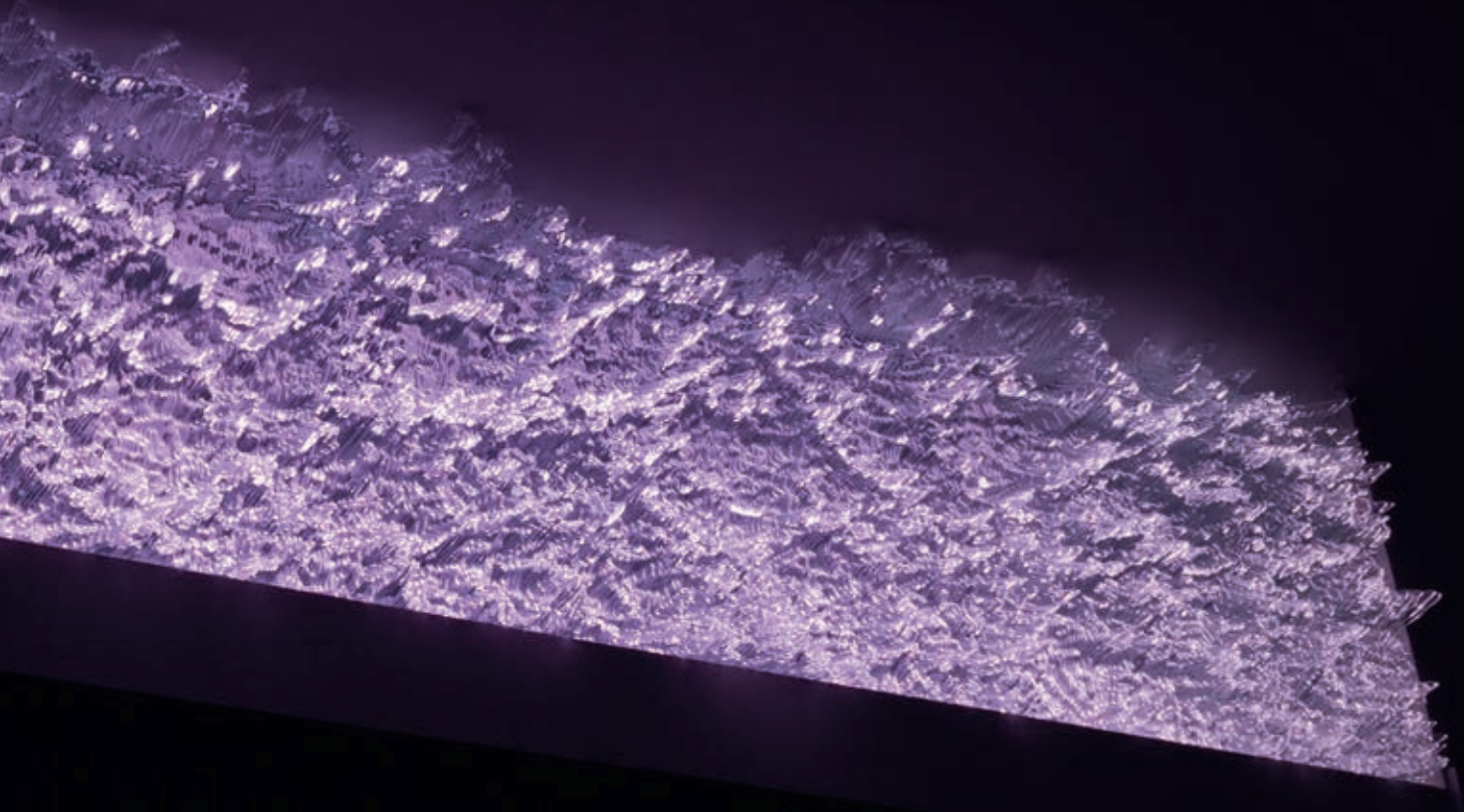




ice explosion wall ◻ 1000 plexiglass plates ◻ 550 × 100 cm ◻ 2013











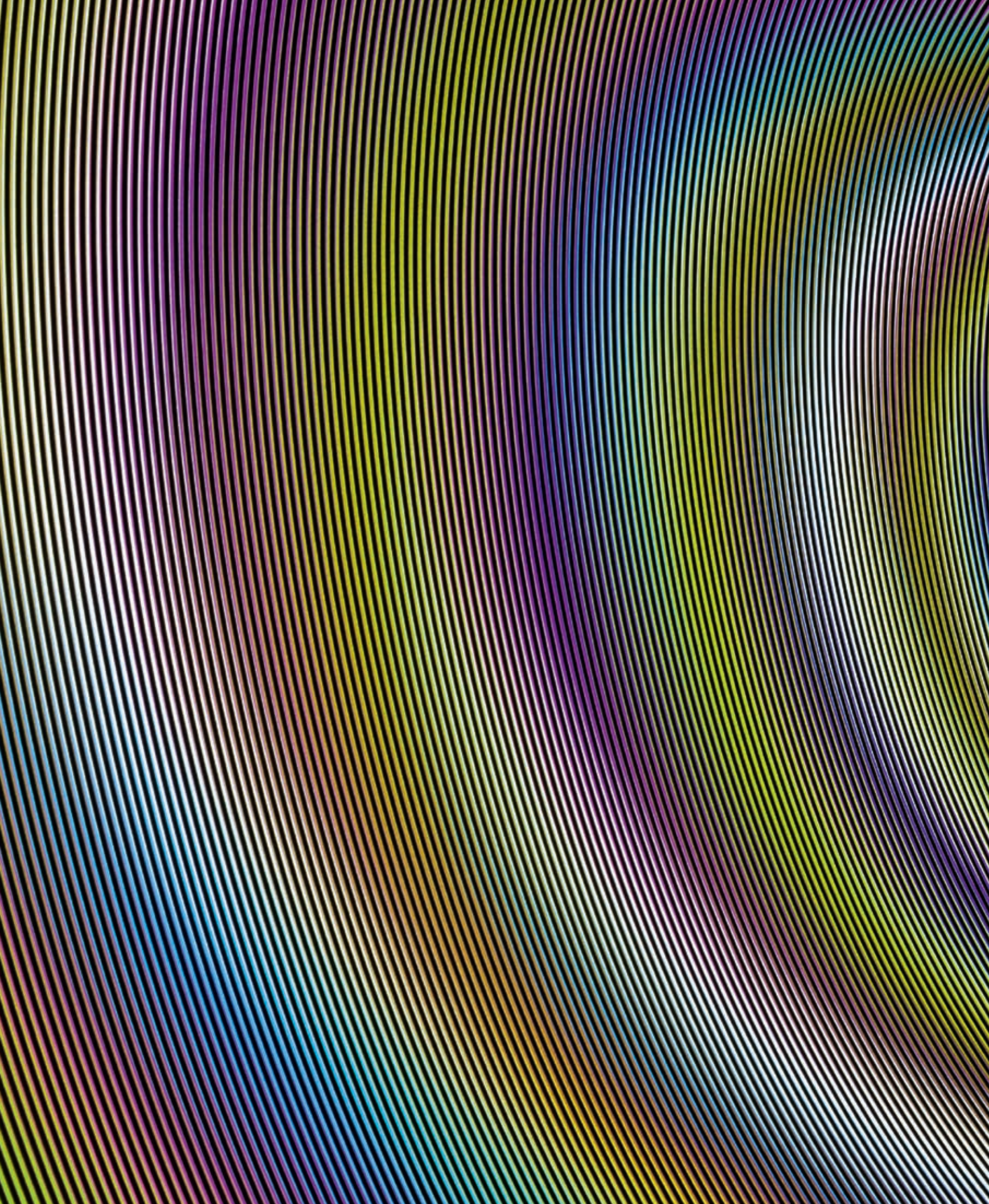
mira sikorová-putišová | fickleness

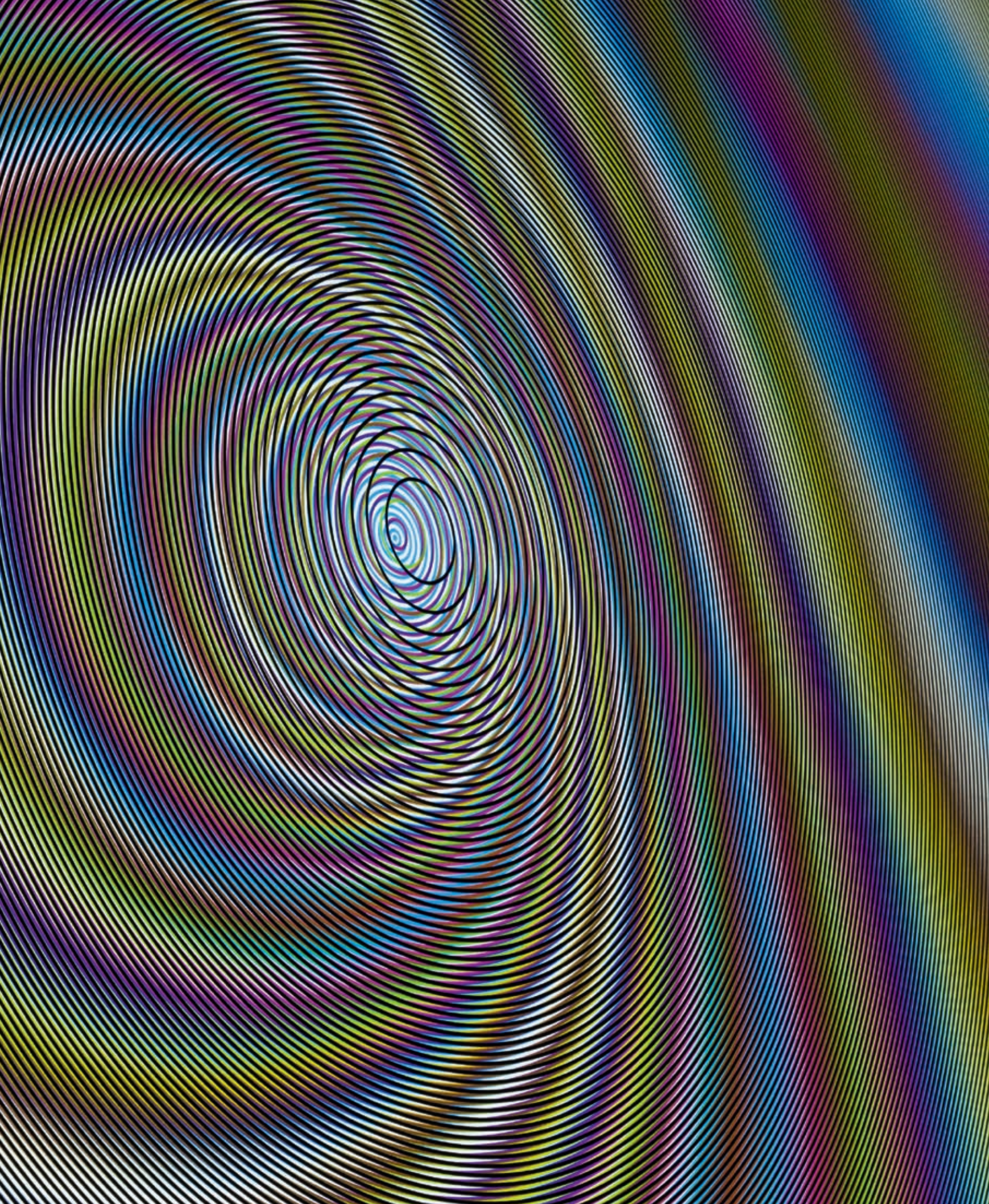
FICKLENESS

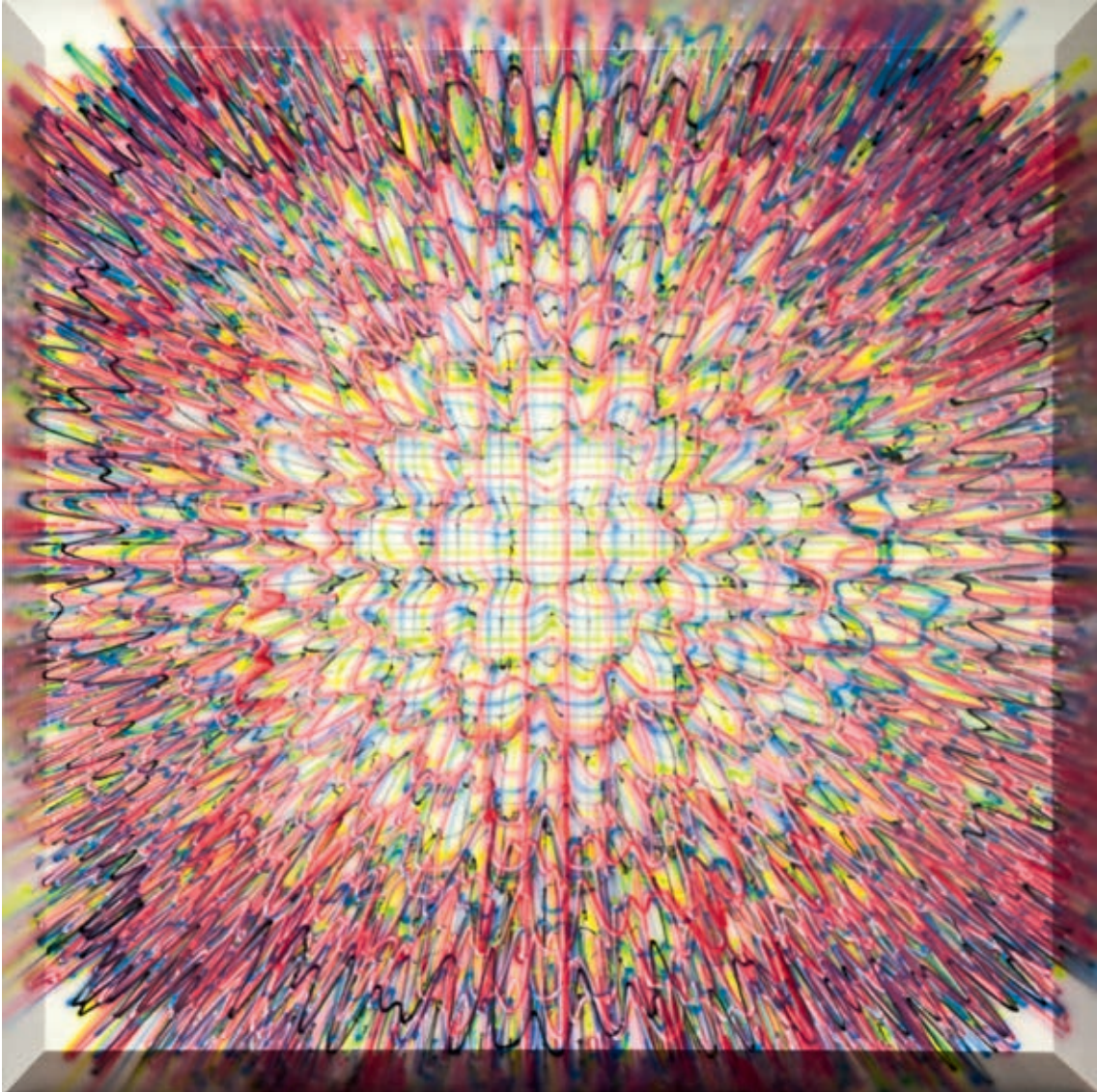


NESTÁLOSŤ GEOMETRIE (RACIONÁLNY JAZYK VERZUS SUBJEKTÍVNY VNEM) | ✓ Vizuálnu stránku prác Ašota Haasa okrem príslušnosti k sfére geometrickej abstrakcie, konstruktivismu a op-artu výrazne charakterizujú ich dokonalé high-tech línie spolu s vyváženosťou a precíznosťou kompozičnej stránky a príslušná estetika. Tento jav spôsobujú autorove skúsenosti z vysokoškolského štúdia, počas ktorého pôsobil v ateliéroch venujúcich sa výučbe dizajnu, voľného sochárstva i sklárskeho výtvarníctva. Dizajnérsky prístup sa odráža v dôraze na efektívitu a účel tvaru, sochárske školenie v spôsobe narábania s objemom a hmotou v súčinnosti s priestorom, a princípy sklárskej tvorby vo využívaní svetla a v práci s transparentnosťou materiálov. Komplex výtvarných zručností z rôznych oblastí a ich používanie predurčili autorovo typické nezotrvávanie v jednej polohe alebo forme výtvarnej produkcie a vždy prítomnú chuť experimentovať. A tak to, čo by sme mohli pokladať za permanentné hľadanie výrazu, resp. nerozhodnosť, je naopak zámerné skúšanie nových možností a vytváranie použiteľnej esencie z nadobudnutých poznatkov. Experimentálna črta je tak v autorovej tvorbe prítomná neustále, prostredníctvom nej sa snaží rozširovať limity, ktoré ju ohraničujú. Hlavným prostriedkom je tu využívanie vedy a uplatňovanie technológií. | Tvorba Ašota Haasa nadväzuje na tendencie op-artu a geometrickej abstrakcie striktným geometrickým jazykom, princípom multiplikácie alebo seriálovosti, no predovšetkým akcentom na fyzikálne vlastnosti svetla a farby, čiže je uplatnením kinetických i statických foriem op-artu. Ich spoločným menovateľom sú najmä prvky optického iluzionizmu, ktorý vzniká na základe virtuálneho pohybu

THE FICKLENESS OF GEOMETRY (RATIONAL LANGUAGE VS. SUBJECTIVE PERCEPTION) | ✓ Aside from belonging to the sphere of geometric abstraction, constructivism and op art, from a visual point of view the works of Ašot Haas are strongly characterized by perfect high-tech lines together with balance and precision of the compositional side, and by pertaining aesthetics. This is due to the artist's college experience. He has worked in design, free sculpting, as well as glass-design studios. The design approach is mirrored in his accent on effectiveness and intention of form; the sculptural training is evident in the way he works with volume and mass in relation to space; and he uses the principles of glass crafting when he works with light and transparency of materials. The complex of skills of different ranges and their use have foreshadowed the artist's typical non-abidance in one position or form of visual production, and an ongoing taste for experimenting. What we might translate as a permanent search of expression, or indecisiveness, is in fact deliberate testing of new possibilities and creating of an exploitable essence, based on the acquired knowledge. That is why there is always an experimental side to the artist's work; through it, he searches to expand the limits that enclose it. The main tool for this is the use of science and technologies. | The work of Ašot Haas relates to the tendencies of op art and geometric abstraction with a strict geometric language, with the principle of multiplication or serialness, but most of all with an accent on physical attributes of light and color, so it is an assertion of both kinetic and static forms of op art. What they have in common are elements of optical illusionism that stems from the creation of virtual motion in a work of art



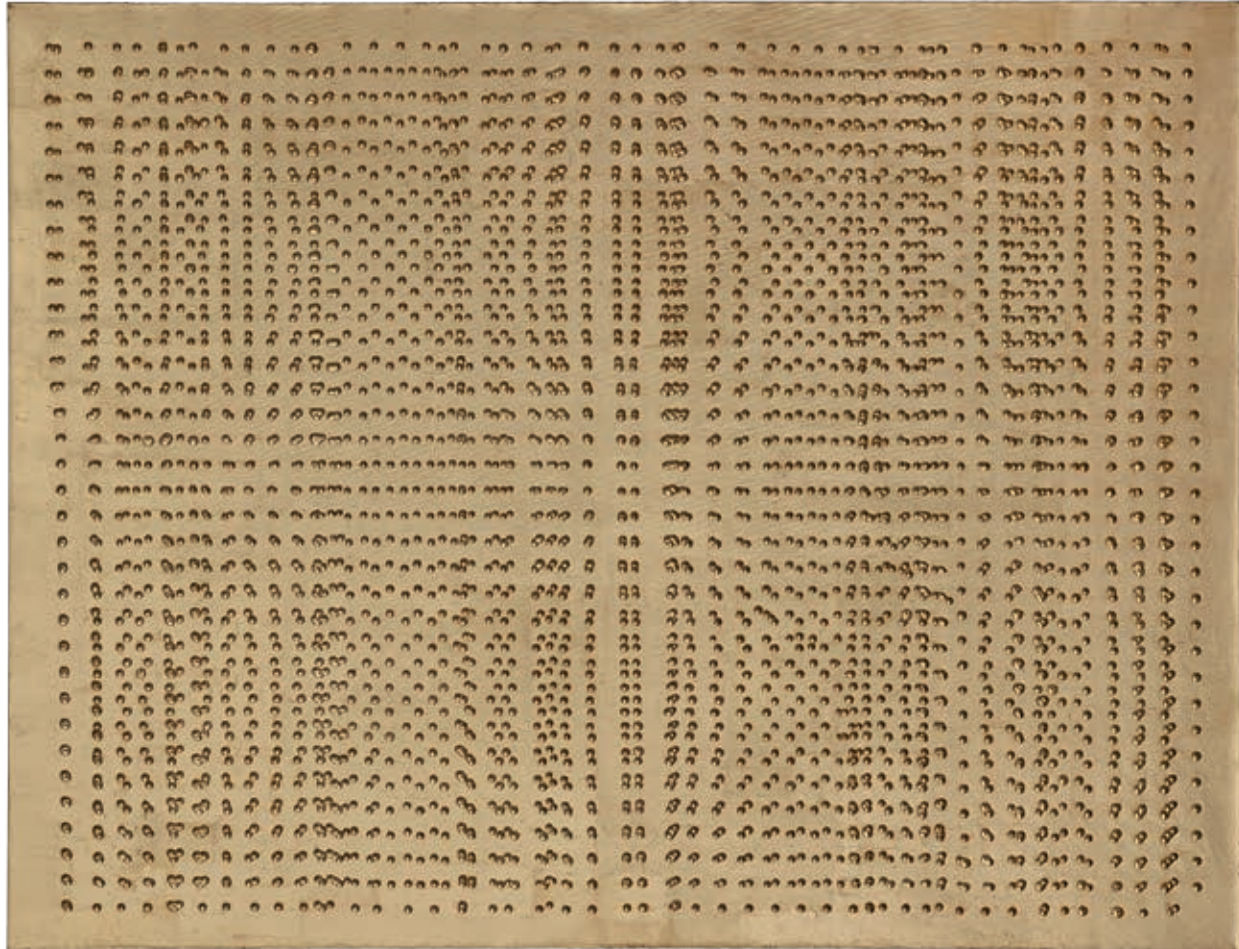




explosion CMYK energy | spray on canvas | 150 × 150 × 8 cm | 2013

v diele, vytváraného »destabilizáciou pravidelných vzorov a neustálou inverziou objektu a podkladu«. Ovládanie gramatiky jazyka geometrie autor dokazuje predovšetkým používaním dvoch tvarov — kruhu a štvorca, ktoré sú jeho elementárnymi jednotkami. Vytváranie derivátov ich multiplikáciou či zmnožovaním fragmentov alebo výsekov (ako dôsledkov permanentných analýz týchto základných geometrických útvarov) mu umožňuje plynulo prechádzať z 2D zobrazenia do 3D formy, čím narúša a prekračuje ich naoko stabilné hranice. Na druhej strane je táto stratégia aj kreovaním virtuálnych priestorov, a to nielen v sklenených plastikách a svetelných objektoch, ale predovšetkým v plošných maľbách. Je obdobným variantom autorovho rozbiejania reality na pixely a simuláciou inej reality ich znovuzoskupovaním, ktoré používa v sochách. V tomto prípade je zobrazená roztrieštením alebo fragmentarizáciou štvorca a kruhu, no simulakrá vnútorných priestorov vznikajú podobne v presnej autorovej réžii. ▶ Využívanie technológií je určujúcim znakom tvorby Ašota Haasa. Rozhodne nie sú len jej sekundárnym aspektom, naopak, sú výrazným formotvorným činiteľom. Je nevyhnutné ich chápať ako súčasť komplexu diela, v ktorom je všetko postavené na ich efektívite, účinnosti a precíznom prevedení. Práce s východiskami v geometrickej abstrakcii a op-arte tak získavajú nielen kvalitatívny a s tým úzko spojený zážitkový »upgrade«, ale zároveň sú aj zásadným dôkazom prirodzenej koexistencie vedy a súčasného umenia. Používanie vlastných, no aj aplikovaných vedeckých a technologických postupov svedčí o interdisciplinárnej stránke diel ako o jednom z typických rysov dnešného umenia, ale zároveň predstavuje nevyhnutnú zložku

that originates in a »destabilization of even patterns and a perpetual inversion of object and subject.« The artist proves he masters the grammar of the language of geometry mainly by using two shapes — the circle and the square —, his elementary base units. Creating of derivatives by their multiplication or by layering of fragments or sectors (as a result of a permanent analysis of these elementary geometric forms) enables him to smoothly transition from 2D into 3D, and in so doing he transgresses their seemingly rigid boundaries. This strategy also creates virtual spaces, not only in glass sculptures and light objects, but mainly in flat paintings. It is a similar variation on the artist's deconstruction of reality into pixels and the simulation of another reality through their re-configuration that he uses in sculptures. In this case the painting is created through fractionalization or fragmentation of the circle or the square, but the simulacra of the inner spaces are generated similarly under precise direction of the author. The use of technologies is a determining moment in the works of Ašot Haas. They are definitely not only a secondary aspect; on the contrary, they are a distinctive forming factor. It is crucial to understand them as components of the complex of the work where everything is based on their efficiency, effectiveness and precise realization. Through this, works with a basis in geometric abstraction and op art gain not only a qualitative as well as an adjunct experience upgrade, they also become a principal proof of the natural coexistence of science and contemporary art. The use of one's own, as well as applied scientific and technological methods proves the interdisciplinary side of works of art as a typical characteristic of today's art, but they are also an inevitable component of

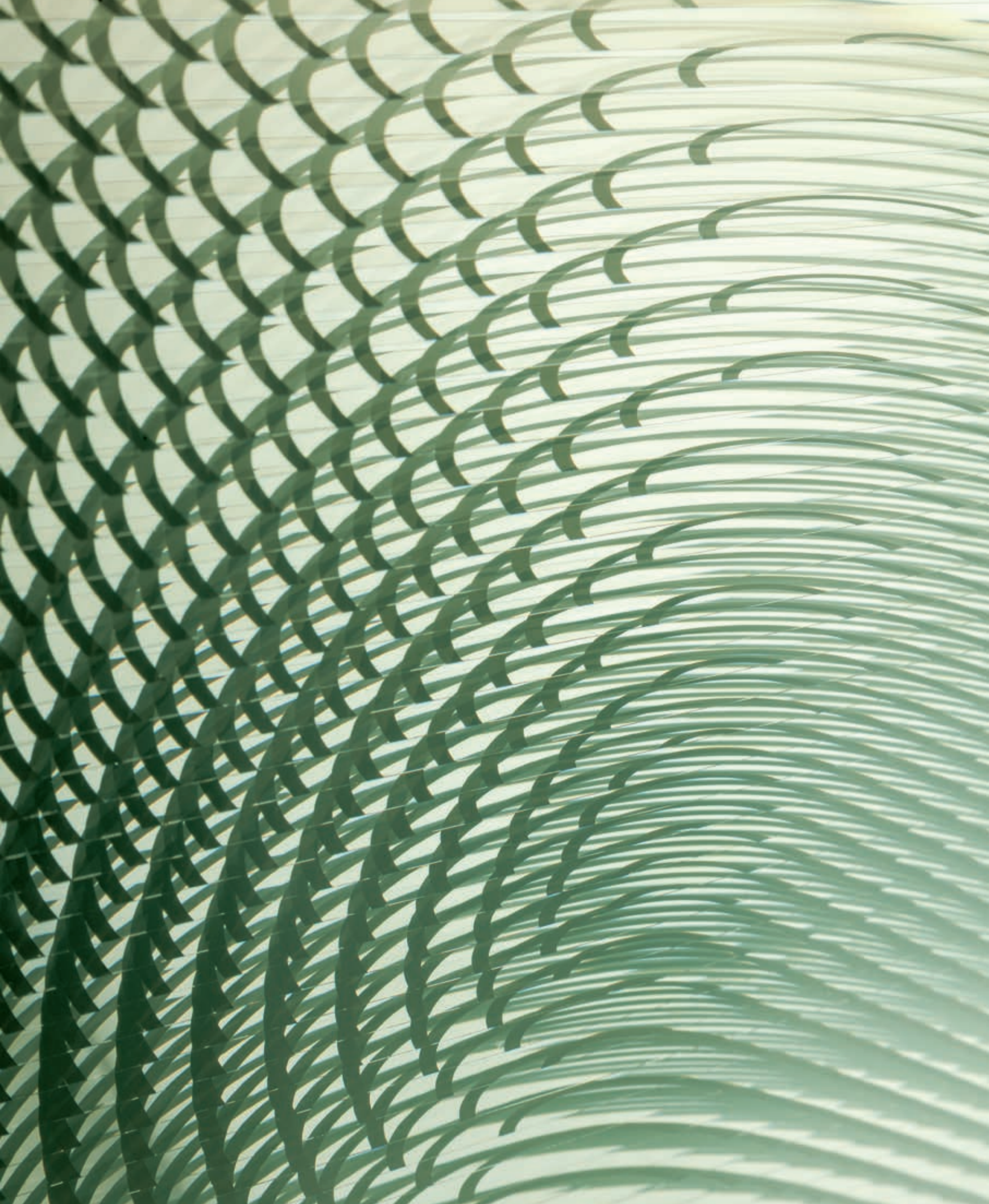


golden space 24 Carat gold, relief paint on canvas 100 × 130 cm 2012



knop | polished optical plate glass, glued | 32 x 32 x 8 cm | 2009





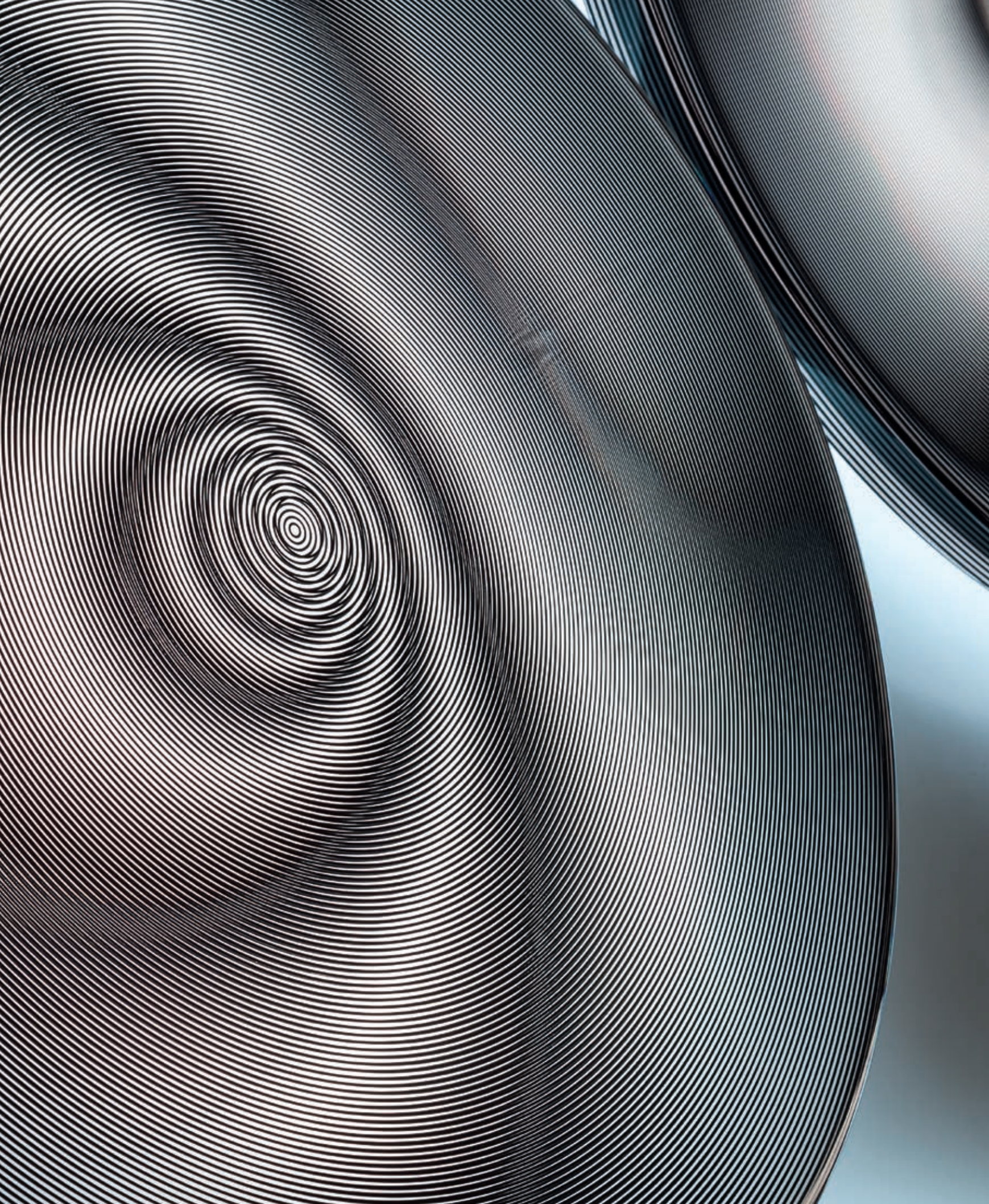


experimentov. Odráža sa to vo vzniku techník, ktoré môžeme v mnohých prípadoch označiť ako autorské. Známkou prítomnosti, resp. odvolaním sa na technológie, je aj farebnosť v maľbách vznikajúca výlučne z miešania základných modelov. Inou stránkou tvorby Ašota Haasa, ktorá tiež plne potvrdzuje jej experimentálnu povahu, sú isté »vybočenia« z dominantných foriem jeho prác. Ide o experimentálny film, kde autor skúma presahy a interakcie umelej inteligencie a tzv. biointeligencie, no najmä interaktívne realizácie s uplatnenými princípmi robotiky alebo tzv. dynamický systém s použitím lasera ako obdoby klasických nástrojov, kde iniciátorom fungovania je výlučne pohyb diváka. ■ Navzdory racionalite geometrického jazyka nie sú práce Ašota Haasa výrazovo chladnými a sterilnými jednotkami. Naopak, vďaka tomuto jazyku sa vytvára otvorené pole pre interakciu. Mimo cielenej interakcie, kde sa divák nachádza v programovanej pozícii určitého štartéra mechanického fungovania diela, je pre autora typická najmä tá, v ktorej fragmentuje a transformuje vizuálne vnemy percipienta tak, aby vnímal efekty nestálosti, vibrácie či ilúzie pohybu v inak statických dielach, ktorých strohé, matematicky presné a zdanlivo neživé formy tieto možnosti sprvu vylučujú. Autor zámerne rozohráva hru iluzórnosťou, ktorá vedie až k vyvolávaniu zrakových manipulácií, predovšetkým simuláciou 3D virtuálnych priestorov (nielen) v 2D ploche. Destabilizuje tým pocit z vnímania bežnej reality a spôsob vizuálneho čítania necháva vyslovene na individuálnom vneme diváka, čo je dôležitý aspekt komunikatívnosti jeho diel. Uvedené formy interakcie a interaktivity posúvajú autorove diela do pozície medzi, ktorá je pre neho typická a ktorú definuje stret parametrov

experiments. This is reflected in the development of techniques that we can often call authorial. Another sign of the presence or a reference to technologies is the range of colors in the paintings, created solely from mixing of basic models. A different aspect of Ašot Haas' work, one that also fully affirms its experimental nature, becomes visible through deviations outside of the dominant forms of his work. There is the experimental film where the artist studies transgressions and interactions of artificial intelligence and the so-called bio intelligence, interactive realizations with applied principles of robotics and the so-called dynamic system that uses laser as a variation to classic instruments. The motion of the spectator is the sole operating initiator. ■ Despite the rationality of the geometric language of Ašot Haas' works, they are not cold and sterile. On the contrary, an open field for communication is being created thanks to this language. Beside the targeted interaction in which the spectator finds himself in the programmed position of a certain starter of the mechanical functioning of the work, it is also typical for the author to fragment and transform the percipient's visual perception so that he registers the effects of impermanence, vibration or illusion of motion in otherwise stationary works, the austere and mathematically precise and seemingly inanimate forms of which preclude such possibilities at first. The author opens the game with illusoriness that leads all the way to evoking visual manipulations, mainly a simulation of 3D spaces (not only) in a 2D space. Through this, he destabilizes the sensation of perceiving of ordinary reality and he leaves the method of visual reading entirely to the individual perception of the spectator. This is an important aspect of the communicativeness of

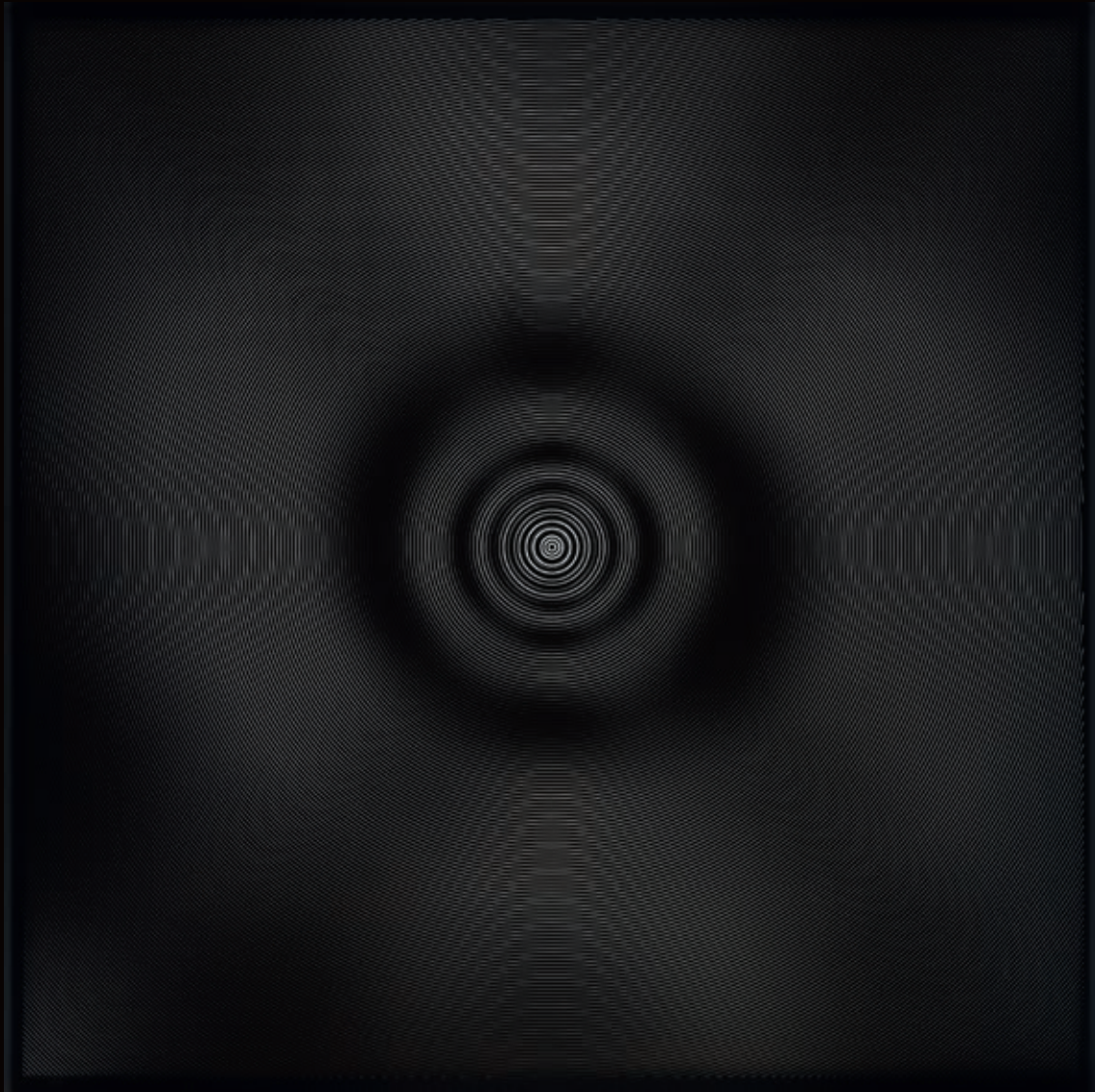
geometrickej abstrakcie a jej analytického a exaktne presného jazyka s prvkami nestálosti, efemérnosti až živosti či pulzácie. Vzniká tak ojedinelý stav, kde sa k sebe približujú racionálne a striktné dodržiavané prístupy v kreatívnom autorskom procese a možnosť vyvolania subjektívneho pocitu v divákovi. Ašot Haas rozširuje hranice geometrie tým, že vo svojej tvorbe kladie najväčší dôraz na pocitovú až metafyzickú stránku vyznenia svojich prác. Posúva tak chápanie do iného čítania, v ktorom už geometria nie je len odrazom racionálneho myslenia vyjadrujúceho pozitivistický vzťah k svetu a intelektu, ako to bolo v prípade umenia geometrie ako jedného zo smerov neoavantgárd, prítomnej aj v slovenských podmienkach. Zámerné nastavenie diela na participáciu diváka, nielen fascinácia, ale aj programovanie vlastných technológií ako čitateľných presahov vedy do umenia, ktoré umožňujú rafinovane zakódovať subjekt autora za strohé neosobné a minimalistické formy diel, rozširujú možnosti vnímania prác Ašota Haasa, disponujúcich na prvý pohľad iba spektakulárnymi povrchovými vizuálnymi charakteristikami, o ďalšie roviny. Mira Sikorová-Putišová

his work. The mentioned forms of interaction and interactivity push the author's works into a position in between, a position typical for him, defined by the interference of parameters of geometric abstraction and its analytical and exact language with elements of impermanence and frailty to the point of liveliness or pulsation. A unique status is created — the rational and strictly followed methods in the creative authorial process are coming closer together with the possibility of evoking a subjective feeling in the spectator. Ašot Haas broadens the horizons of geometry by accentuating the emotional, even metaphysical aspect of his work's effect. He pushes the understanding into a different kind of reading, into a place where geometry is not only a reflection of rational thinking, expressing a positivist relationship to the world and to intellect as was the case of the art of geometry, one of the courses of the neo avant-gardes present also in the Slovak context. At first glance, his works bear spectacular surface characteristics, visually speaking. A deliberate configuration of the artwork in a way that requires the spectator's participation, and not only a fascination but also the programming of his own technologies that are readable transgressions of science into art and that enable a cunning encoding of the subject of the author behind austere, impersonal and minimalist forms of the artwork, add more dimensions to the perception potential of the works of Ašot Haas. Mira Sikorová-Putišová

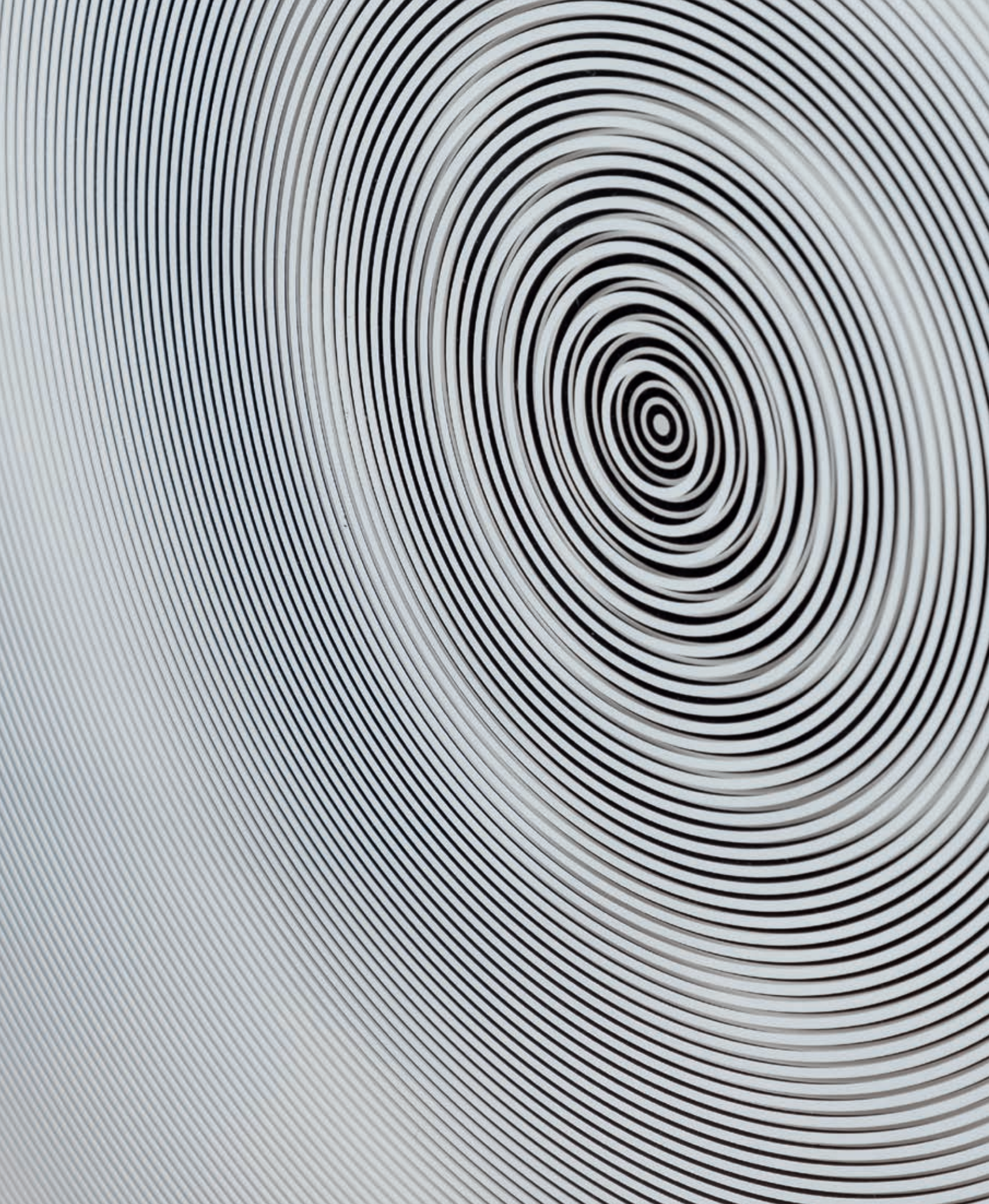




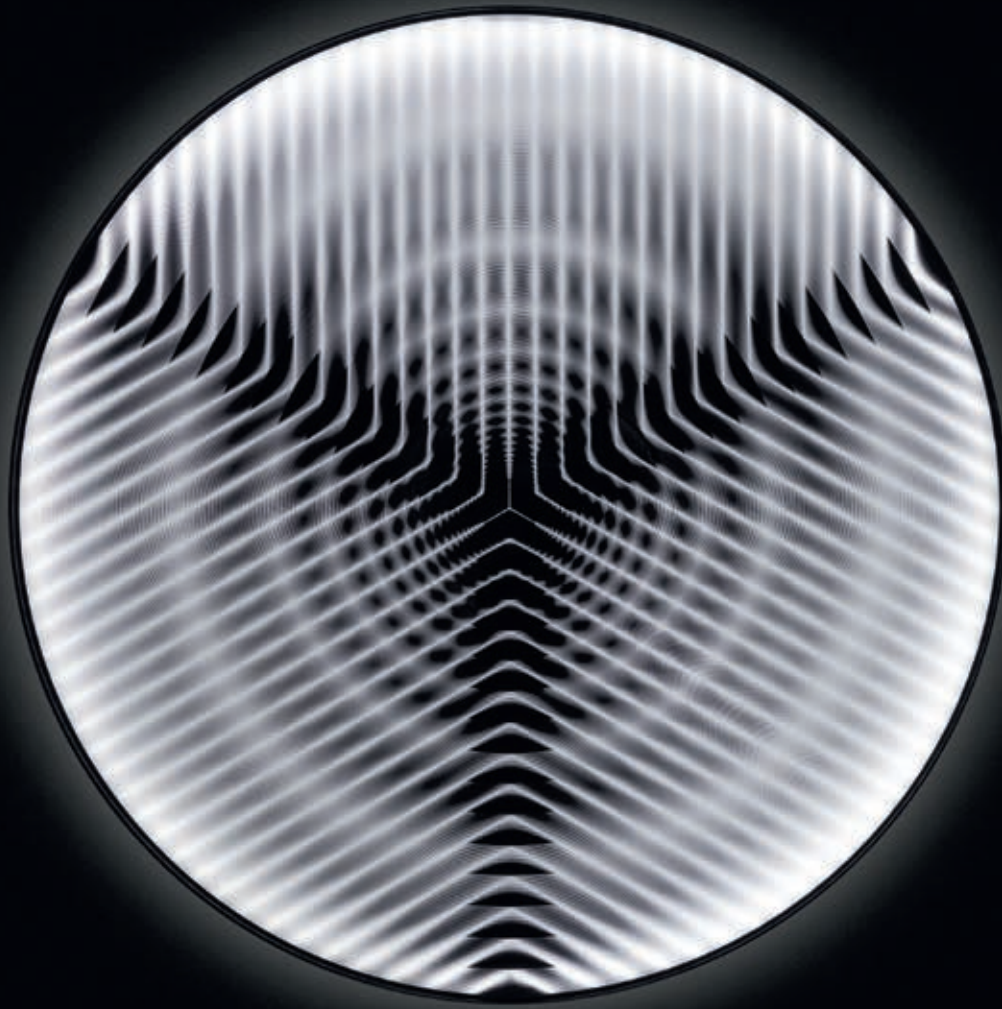
positive | graphic on plexiglass | 100 × 100 cm | 2009



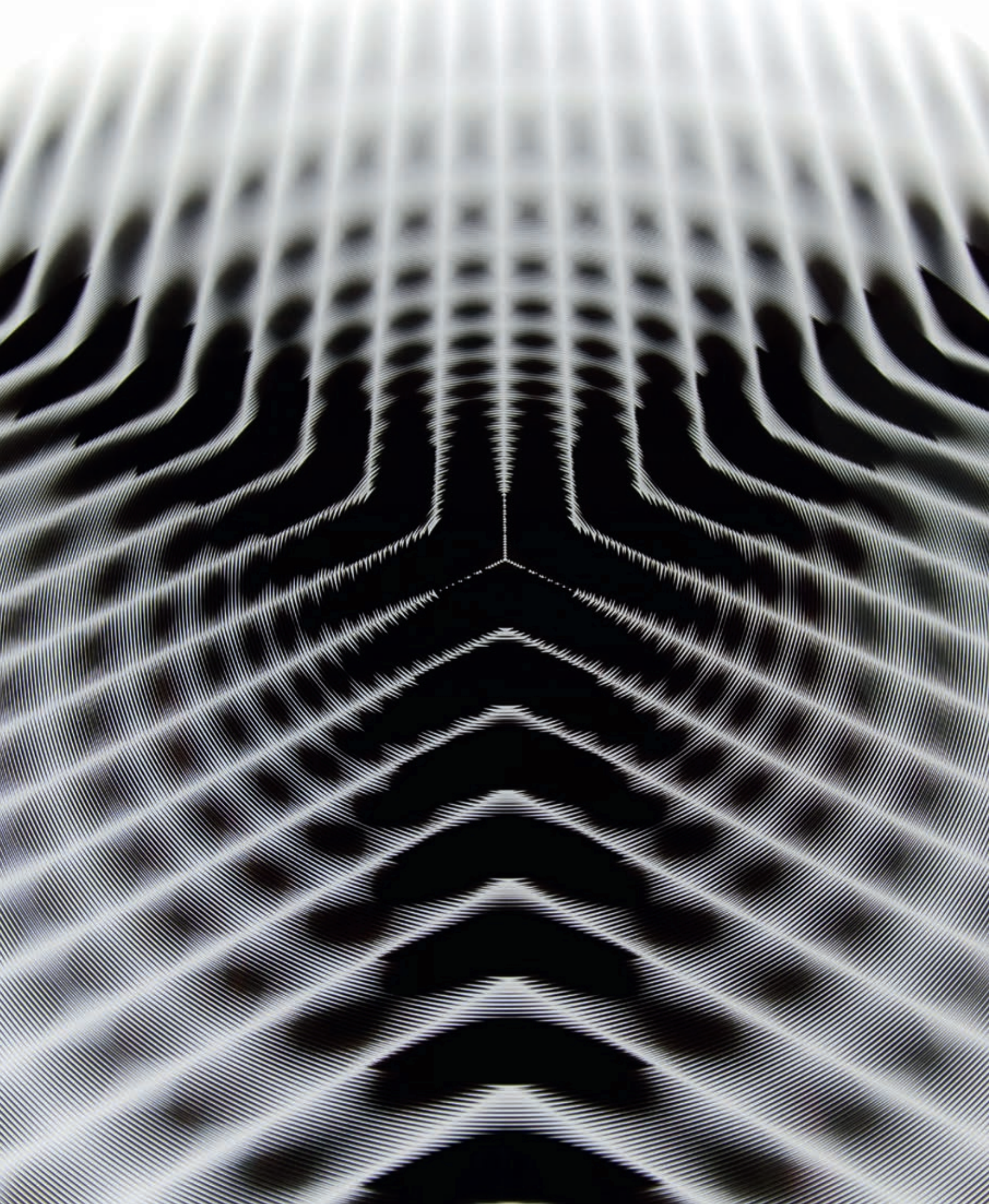
positive | graphic on plexiglass | 100 × 100 cm | 2009





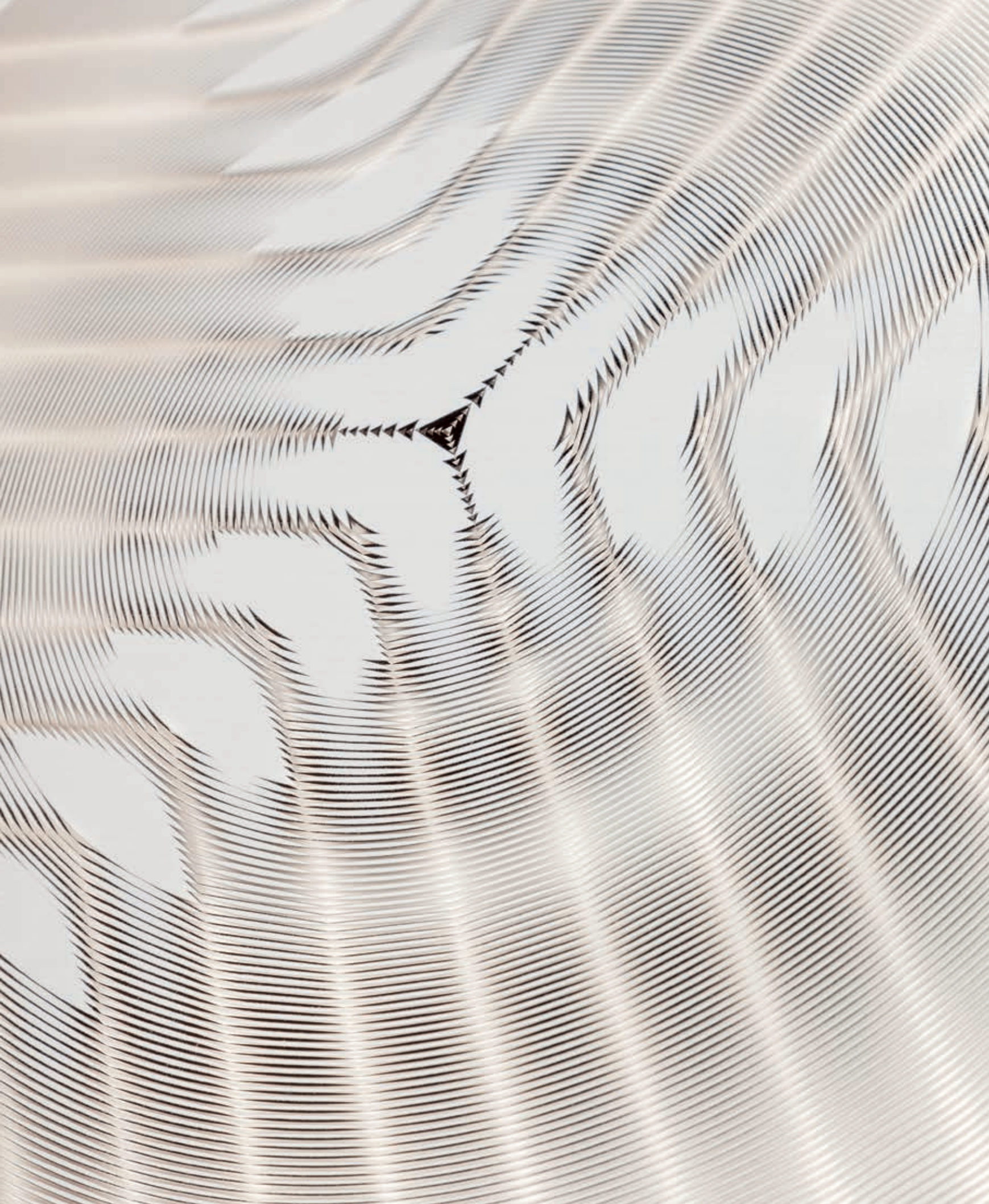


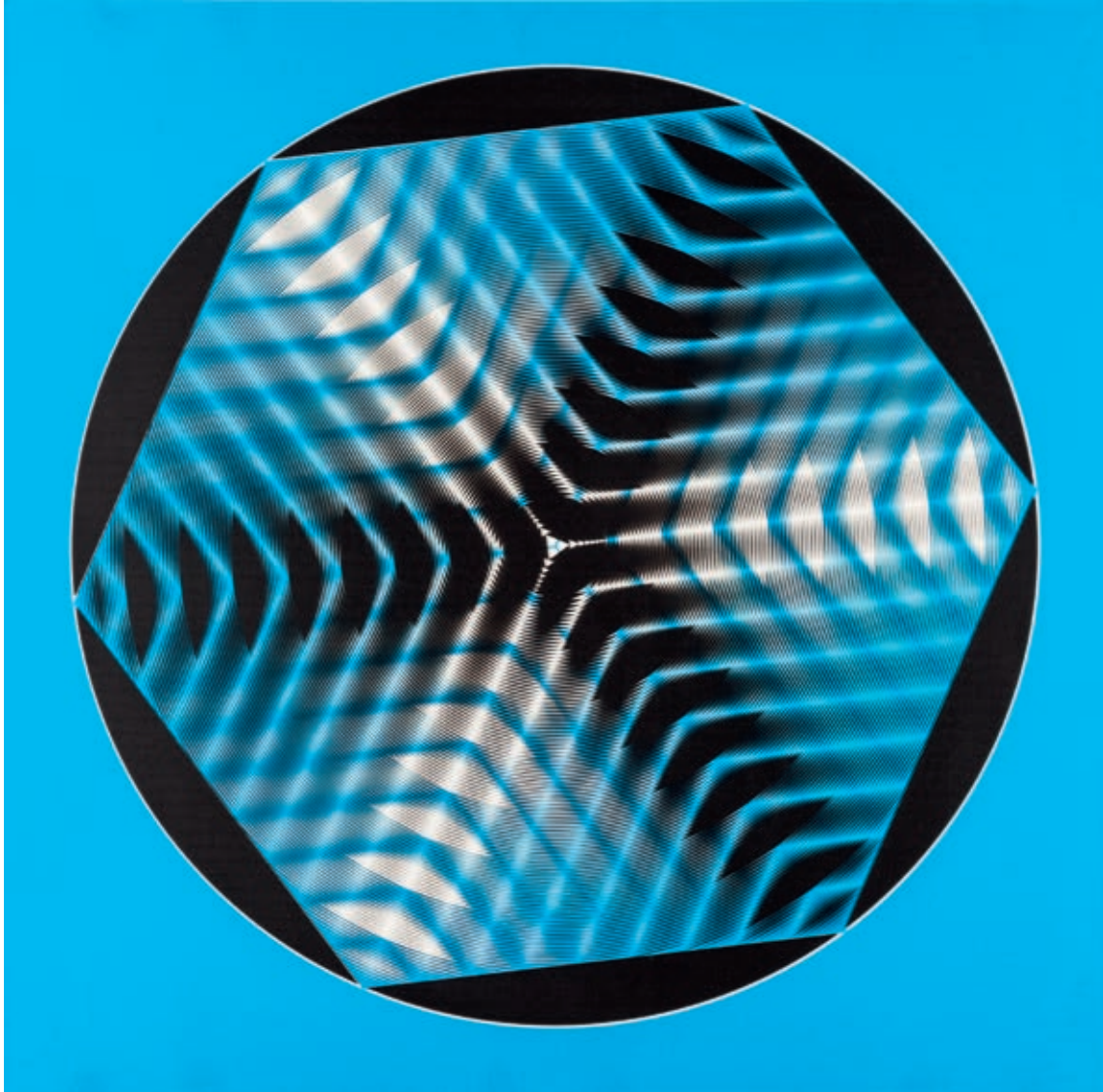
vibrating alert | light object | graphic on plexiglass, aluminium, intelligent remote control | Ø 150 cm | 2011



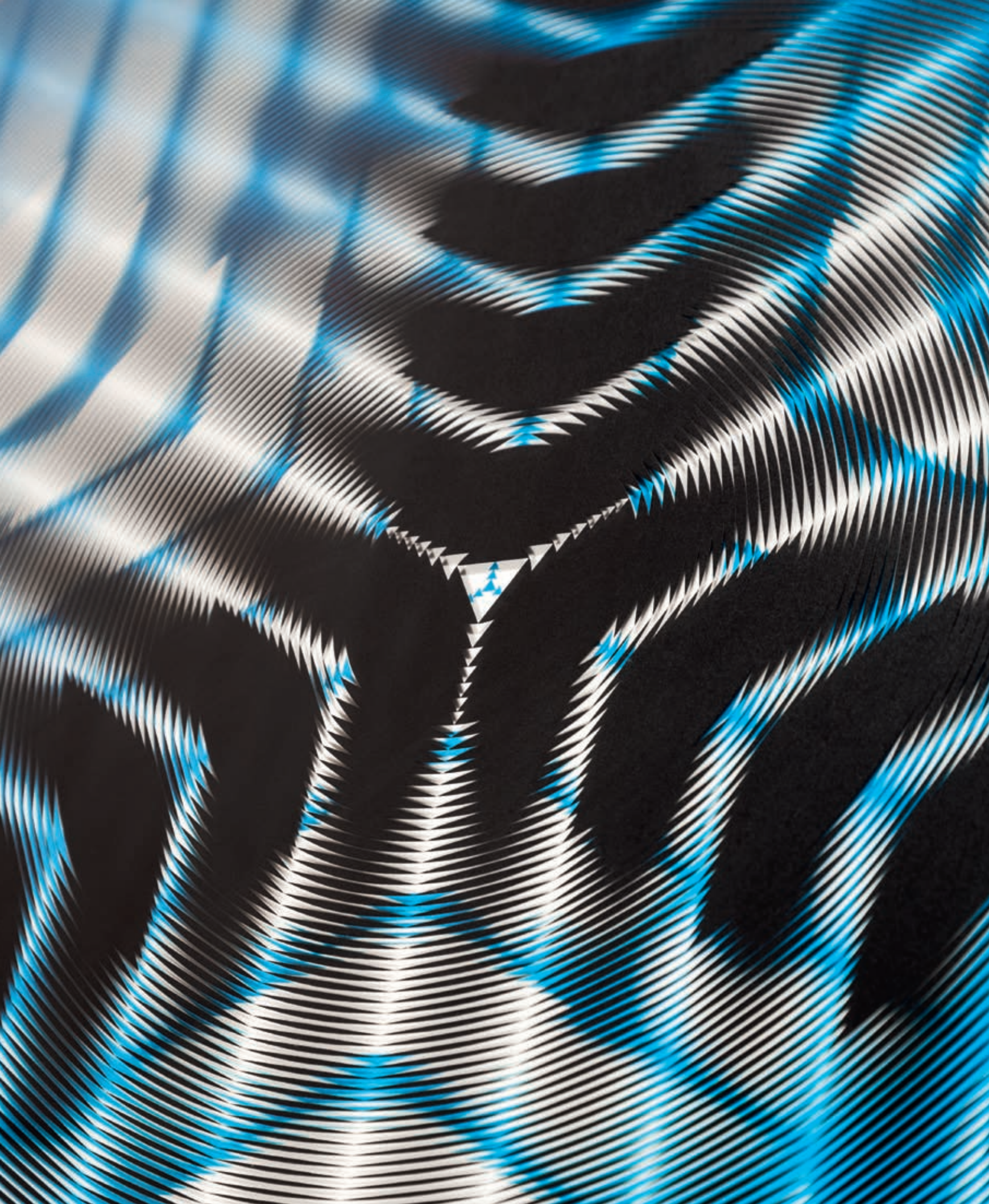


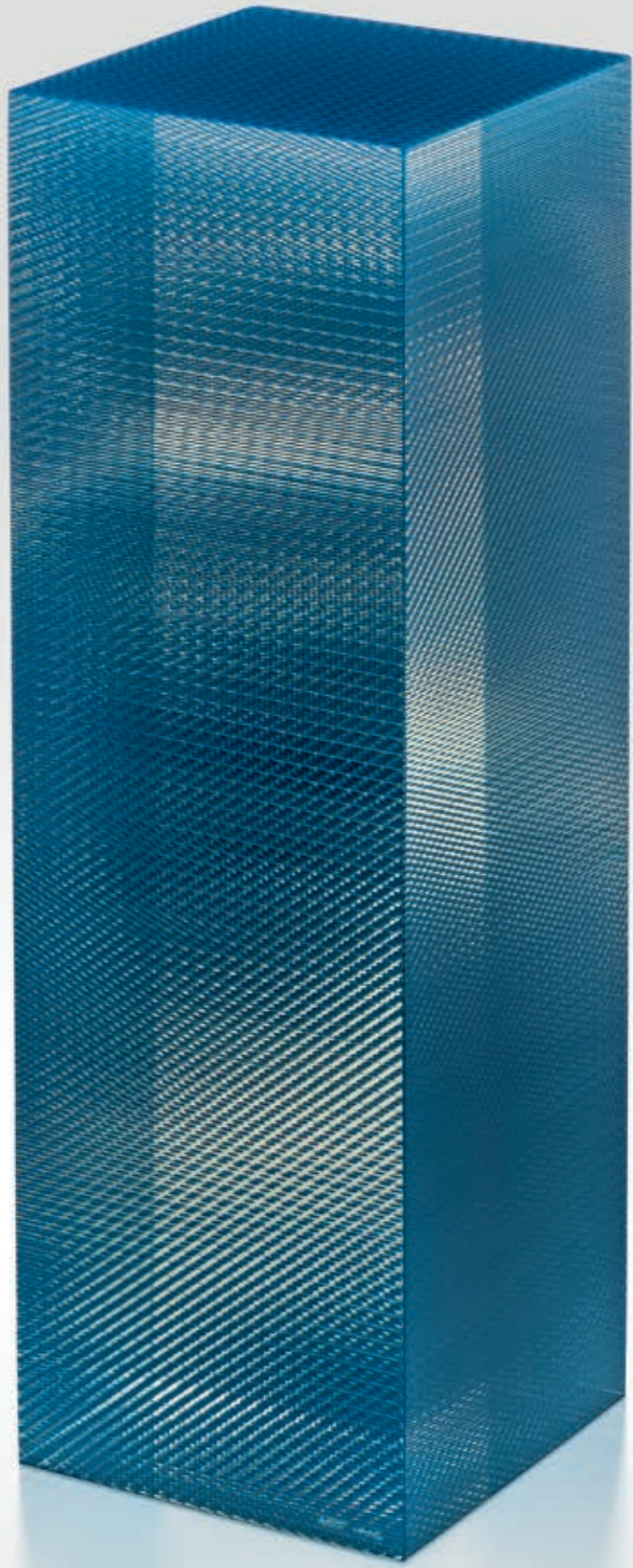
vibrating alert | graphic on plexiglass | 66 × 66 cm | 2010



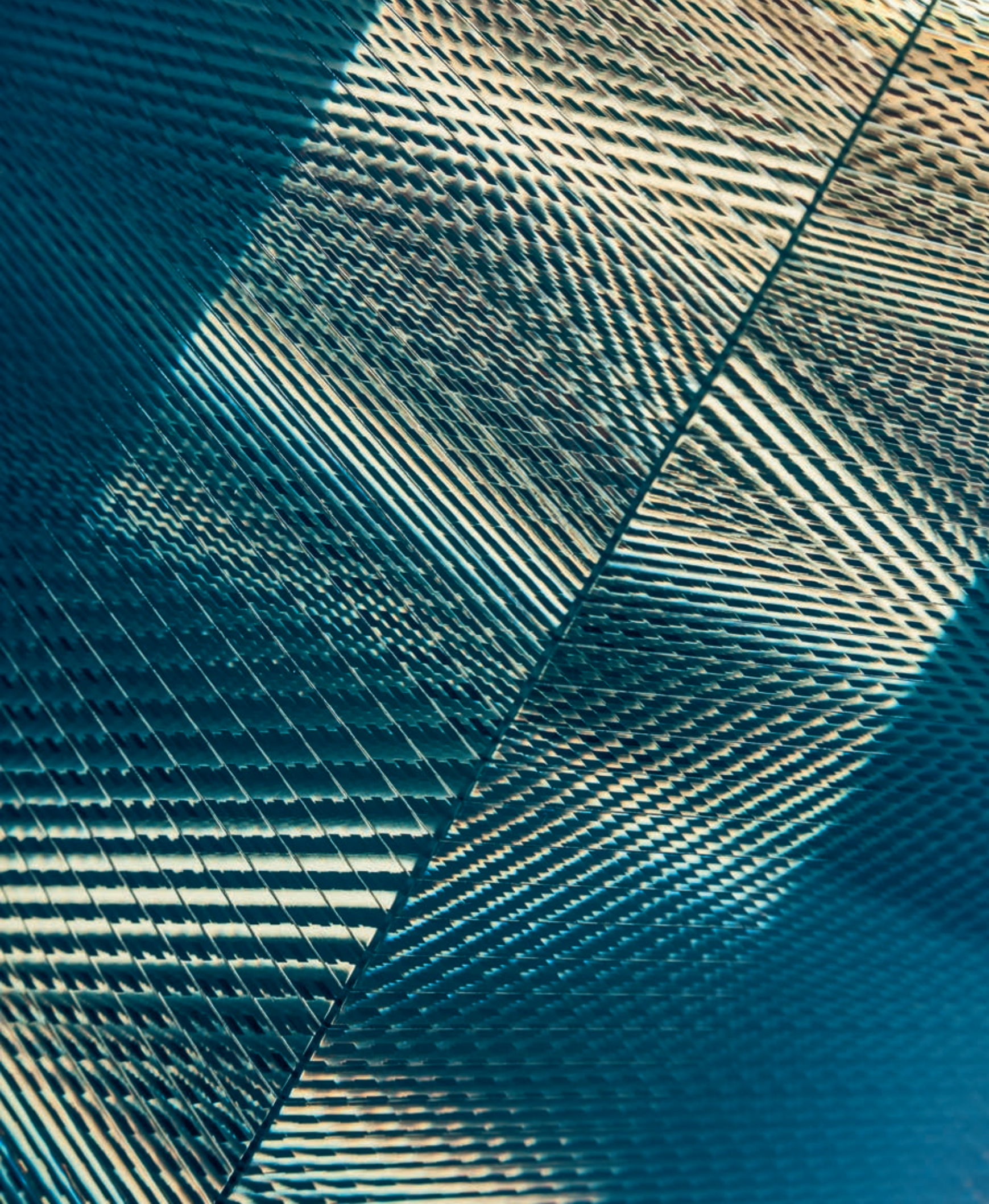


vibrating alert 098 | graphic on plexiglass | 66 × 66 cm | 2010



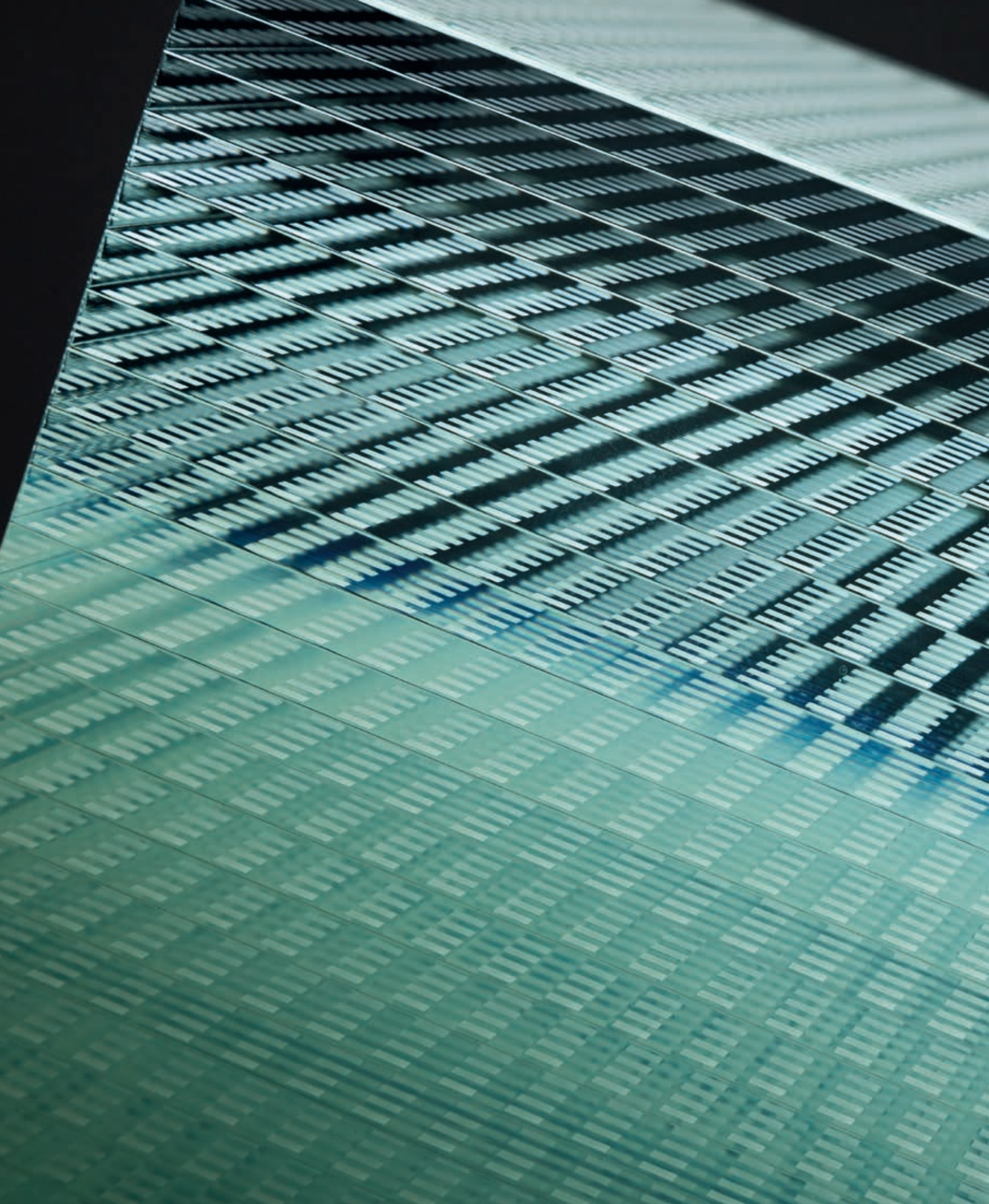


I love moiré | polished optical plate glass, glued | 50 × 15 × 15 cm | 2013





I love moiré | polished optical plate glass, glued | 50 × 15 × 15 cm | 2011





AŠOT HAAS | *16. 7. 1981, Moskva, Rusko | **Vzdelanie** | 1996—2000 Škola úžitkového výtvarníctva Josefa Vydra v Bratislave, ateliér kamenosochárstva (V. Pohanka) | 2000—2002 Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, ateliér Industrial Design (F. Chrenka) | 2002—2003 Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, ateliér Transport Design (Š. Klein) | 2004—2005 Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, ateliér Sklo (J. Gavula) | 2004—2007 Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, ateliér Socha, objekt, inštalácia (J. Meliš) | **Samostatné výstavy** | 2013 Lit up!, Dvorak Sec Contemporary, Praha, Česká republika | 2013 Ašot Haas, Zoya Gallery, Bratislava | 2012 Za hranicami geometrie, Galéria umenia Ernesta Zmetáka, Nové Zámky | 2012 Nestálosť geometrie, Považská galéria umenia, Žilina | 2012 In Place Element Structure, Galerie Pecka, Praha, Česká republika | 2011 Plus/mínus, Galéria ± 0,0, Žilina | 2010 Ašot Haas & Nenad Branković/3366, Galéria NOVA, Bratislava | 2010 Ausflügler AH, Hotel Begardenhof, Kolín nad Rýnom, Nemecko | 2009/10 Art from Code, Galéria Z, Bratislava | 2009 Puzzle — Ašot Haas & Nenad Branković, Galéria NOVA, Bratislava | 2007 O in O, Galéria NOVA, Bratislava | **Kolektívne výstavy** | 2013 Slovak Contemporary Glass, Levant Art Gallery, Šanghaj, Čína | 2012 Socha a Objekt XVII., Národné osvetové centrum, Bratislava | 2012 European Glass Context 2012, Bornholm, Dánsko | 2011/12 Geomathart, Poland/Czech Republic/Slovakia/USA, New York, USA | 2011 Slovak Glass Art, Gallery NOVA Project, Beirut's Souks, Jewelry Souk, Bejrút, Libanon | 2011 Glass Presentation, Plateaux Gallery, Londýn, Veľká Británia | 2011 Voices Live 24, Heineken Tower Stage, Bratislava | 2011 Glassart, Gala-

AŠOT HAAS | Born July 16th, 1981 in Moscow, Russia | **Education** | 1996—2000 Secondary School of Applied Arts of J. Vydra in Bratislava, Studio of Stone Sculpting, V. Pohanka | 2000—2002 AFAD, Studio of Industrial Design, F. Chrenka | 2002—2003 AFAD, Studio of Transport Design, Š. Klein | 2004—2005 AFAD, Studio of Glass, J. Gavula | 2004—2007 AFAD, Department of Sculpture, Object, Installation, J. Meliš | **Solo exhibitions** | 2013 | Lit Up!, Dvorak Sec Contemporary, Praha, CZ | Ašot Haas, Zoya Gallery, Bratislava, SK | 2012 Beyond The Borders Of Abstract Geometry, Galéria umenia Ernesta Zmetáka v Nových Zámkoch, SK | 2012 The Instability Of Geometry, Považská galéria umenia, Žilina, SK | 2012 In Place Element Structure, Galerie Pecka, Praha, CZ, | 2011 Plus/Minus, Galéria ± 0,0, Žilina — SK | 2010 Ašot Haas & Nenad Branković / 3366, Galéria Nova, Bratislava, SK | 2010 Ausflügler AH, Hotel Begardenhof, Köln am Rhein, D | 2009/10 Art From Code, Galéria Z, Bratislava, SK | 2009 Puzzle, Ašot Haas & Nenad Branković, Galéria Nova Bratislava SK | 2007 O in O, Galéria Nova, Bratislava, SK | **Group exhibitions** | 2013 Slovak Contemporary Glass, Levant Art Gallery in Shanghai, China | 2012 Sculpture and Object XVII, Národné osvetové centrum, Bratislava, SK | 2012 European Glass Context 2012, Bornholm, DENMARK | 2011/12 Geomathart — Poland/Czech Republic/Slovakia & USA, New York, USA | 2011 Slovak Glass Art, Gallery NOVA Project — Beirut's Souks, Jewelry Souk, Beirut, LEBANON | 2011 Glass Presentation, Plateaux Gallery, London, UK | 2011 Voices Live 24, Heineken Tower Stage, Bratislava, SK | 2011 Glassart, Galerie Mark Peet Visser, Parade 29, 5211KL's, Hertogenbosch, NL | 2011 Sculpture and Object XVI., Galéria Kressling,

rie Mark Peet Visser, Parade 29, 5211KL's, Hertogenbosch, Holandsko | 2011 Socha a Objekt XVI., Galéria Kressling, Bratislava | 2011 Cena Galérie NOVA: Sklo 2011, Galéria Medium, Bratislava | 2011 Současná slovenská geometrie 2, Galerie města Plzně, o.p.s., Plzeň, Česká republika | 2010 Pecha Kucha Night Žilina, Volume 13, Žilina | 2010 Glassart, Galerie Mark Peet Visser, Parade 29, 5211KL's, Hertogenbosch, Holandsko | 2010 Kruhy na vode 2010, Ústredie ľudovej umeleckej výroby (ÚĽUV), Bratislava | 2010 Svetlo v umení, Svetlo v nás, Galéria mesta Bratislavy, Bratislava | 2010 After Hours, The Orange County Center for Contemporary Arts, Santa Ana, Kalifornia, USA | 2010 Socha a Objekt XV., Bratislava | 2010 Van Primavera 2010 Art, Rotterdam, Holandsko | 2009 Hranice geometrie, Národné osvetové centrum, Bratislava | 2009 Black & White, Galéria Kressling, Bratislava | 2009 Cena Galérie NOVA: Sklo 2009, Via Gallery, Bratislava | 2009 Hranice geometrie, Galéria Z, Bratislava | 2007 Biennále úžitkového umenia, Národné osvetové centrum, Bratislava | 2007 Cena Galérie NOVA: Sklo 2007, Galéria Z, Bratislava | 2007 European Contemporary Art Fair, Štrasburg, Wacken, Francúzsko | 2006 Medzinárodný filmový festival Bratislava, Bratislava | 2006 Filmový festival Azyj | ✓ **Ocenenia** | 2007 1. cena, Cena Galérie NOVA: Sklo 2007 | 2006 1. miesto za krátkometrážny film „Mother Wit“ prezentovaný na Medzinárodnom filmovom festivale Bratislava | ✓ **Zastúpenie v zbierkach** | Galéria GIK, Bratislava | Galéria mesta Bratislavy | Galéria Nedbalka, Bratislava | Galéria NOVA, Bratislava | Galéria Dvorak Sec, Praha, Česká republika | SOGA aukčná spoločnosť, Bratislava | TATRA BANKA — Private banking | Domáce a zahraničné súkromné zbierky.

Bratislava, SK | 2011 Gallery Nova Glass Award 2011, Galéria Medium, Bratislava, SK | 2011 Contemporary Slovak Geometry 2, Galerie města Plzně, o.p.s., Pilsen, CZ | ✓ 2010 Pecha Kucha Night Žilina, Volume 13, Žilina, SK | 2010 Glassart, Galerie Mark Peet Visser, Parade 29, 5211KL's, Hertogenbosch, NL | 2010 Rings In Water 2010, Ústredie ľudovej umeleckej výroby (ÚĽUV), Bratislava, SK | 2010 Light In Art, The Light Within Us, Galéria mesta Bratislavy, Mirbachov palác, Bratislava, SK | 2010 After Hours, The Orange County Center for Contemporary Arts, OCCCA, Santa Ana, California, USA | 2010 Sculpture and Object XV., International Exhibition of Large-Scale Sculptures, Bratislava, SK | 2010 Van Primavera 2010 ART, Rotterdam, NL | 2009 Borders Of Geometry, Národné osvetové centrum, Bratislava, SK | 2009 Black & White, Galéria Kressling, Bratislava, SK | 2009 Gallery Nova Glass Award 2009, ViaGallery, Bratislava, SK | 2009 Borders Of Geometry, Galéria Z, Bratislava, SK | 2007 Biennial Of Applied Arts, Národné osvetové centrum, Bratislava, SK | 2007 Gallery Nova Glass Award 2007, Galéria Z, Bratislava, SK | 2007 European Contemporary Art Fair, Strasbourg Wacken, F | 2006 International Film Festival Bratislava, Bratislava, SK | 2006 Movie Festival Azyj, 1st place for 1-minute movie »Mother Wit«, Bratislava, SK | ✓ **Awards** | 2007 1st place Gallery Nova Glass Award 2007 | 2006 1st place for the short film »Mother Wit«, presented at the International Film Festival IFF Bratislava, SK | ✓ **Works in collections:** | Gallery GIK, Bratislava, SK | Municipal Gallery, Bratislava, SK | Gallery Nedbalka, Bratislava, SK | Gallery Nova, Bratislava, SK | Dvorak Sec Gallery, Praha, CZ | SOGA Auction Company, Bratislava, SK | TATRA BANKA — Private banking | Other domestic and international private collections.

palo choma | mira sikorová-putišová | AŠOT HAAS | INSIDE

1. vydanie

autori textov: Palo Choma, Mira Sikorová-Putišová

jazyková korektúra | proofreading: Janka Jurečková

preklad | translation: Mária Modrovich

fotografie | photo: Jakub Hauskrecht a archív autora

dizajn | design: Julo Nagy, Calder design community

typografia a úprava fotografií | typo & lito: Pavel Kordoš, Goodwind, s. r. o.

vysádzané písmom | font: Irma, Irma Text Standard, Typotheque

tlač | print: i+i print spol. s r. o., Bratislava

vydala | publisher: Galéria Nedbalka, n. o., v roku 2013

Všetky práva vyhradené. Žiadna časť tejto publikácie nesmie byť použitá, uchovávaná pre neskoršie rešerše, šírená žiadnou formou, elektronickým, mechanickým, fotografickým či iným spôsobom bez predošlého súhlasu majiteľa copyrightu.

Kniha slúži ako katalóg k výstave v Galérii Nedbalka.

www.galerianedbalka.sk

www.asoohaas.com

ISBN 978-80-971269-3-3

✓ **MINIMAL ART** ❑ ✓ Môj výstup je úsporný. ❑ ✓ Snažím sa odstrániť každý detail, ktorý je zbytočný. ❑ ✓ **DIAMANT — DIAMOND** ❑ ✓ Začal som ich skúmať. ❑ ✓ Kazy, brúsenie, optické vlastnosti... ❑ ✓ Ako nové vedomosti a skúsenosti preniesť do optického skla a ako postaviť sklo do vyššej pozície? ❑ ✓ Experimentoval som s vrstvením, pokovovaním faziet, leštením, lepením. ❑ ✓ Začal som skúmať skeny dokonalých briliantov, ktorých je len jedno percento. ❑ ✓ Na základe dokonalého brusu dokážu odrážať svetlo cez vrchnú časť plochy, ktorou svetlo i vchádza. ❑ ✓ Mojou snahou bolo zvýšiť počet odleskov. ❑ ✓ Vytvoriť šablóny, ktoré vychádzajú z daných odleskov, a na základe vrstvenia je pod určitým uhlom možné zaznamenať ich nekonečné násobenie. ❑ ✓ Istým spôsobom som chcel zväčšiť objekt a priniesť zážitok z pozorovania briliantu bez použitia lupy. ❑ ✓ Ak sú dve zrkadlá v opozícii, vzniká nekonečný priestor. ❑ ✓ Pozorovaním pod rôznymi uhlami, natáčaním, vidíme vždy odlišnú krajinu. ❑ ✓ Sklo nikdy nebude mať rovnocenné vlastnosti ako diamant. ❑ ✓ Reálne je to nemožné, ale v myšlienkach áno. ❑ ✓ **TECHNOLÓGIA** ❑ ✓ Slúži na premenu myšlienky na materiál. ❑ ✓ Predstavujem si tvorbu, ktorú som nikdy nikde nevidel. ❑ ✓ **A CHCEM TO SPRAVIŤ** ❑ ✓ Doposiaľ som plošnými prvkami simuloval tretiu dimenziu. ❑ ✓ Skúmam ďalej a pokračujem tak, že vysúvam samotné plošné prvky do priestoru. ❑ ✓ Samotný plošný virtuálny obrazec vysúvam do hmotného objektu. ❑ ✓ Ide o spojenie hmotného obrazca, ktorý vzniká na základe simulácie jeho abstraktným vizuálom. ❑ ✓ V tomto prípade považujem virtuálny obrazec za dušu hmotného, ktoré vychádza z istých vopred stanovených kódov. ❑ **Ašot Haas**

✓ **MINIMAL ART** ❑ My outcome is economical. ❑ I try to get rid of every useless detail. ❑ ✓ **DIAMONDS** ❑ I started to research them. ❑ ✓ Flaws, cutting, optical qualities... ❑ ✓ How to transfer the new knowledge and experience onto the field of optical glass? How to elevate glass onto a higher position? ❑ ✓ I have experimented with layering, facets' plating, polishing and gluing. ❑ ✓ I have started to examine scans of perfect diamonds — there is only 1 percent of them. ❑ ✓ If the cut is perfect they are able to reflect light through the upper surface through which the light has entered. ❑ ✓ My goal was to increase the number of reflections. ❑ ✓ To create templates that emerge from those reflections and on base of layering; it is possible, under a certain angle, to note down their endless multiplication. ❑ ✓ In a way, I wanted to enhance the object, to transmit a unique experience of looking at a brilliant without the use of a magnifying glass. ❑ ✓ If two mirrors are in opposition, endless space ensues. ❑ ✓ If we take a look from different angles, by turning, we always see a different landscape. ❑ ✓ However, glass will never have the same qualities as a diamond. ❑ ✓ It is impossible in reality but possible as an idea. ❑ ✓ **TECHNOLOGY** ❑ Used to transform an idea into material. ❑ ✓ I imagine art that I have never seen before, anywhere. ❑ ✓ **AND I WANT TO DO IT.** ❑ ✓ Up until now I have simulated the third dimension by use of printed elements. ❑ ✓ I am examining it further; I continue by extending the printed elements into space. ❑ ✓ I take the printed virtual pattern and I extend it into a physical object. ❑ ✓ The physical object connects; it is created from the actual simulation of its abstract visualization. ❑ ✓ In this case I consider the virtual pattern to be the soul of the physical, that which arises from previously determined codes. ❑ **Ašot Haas**