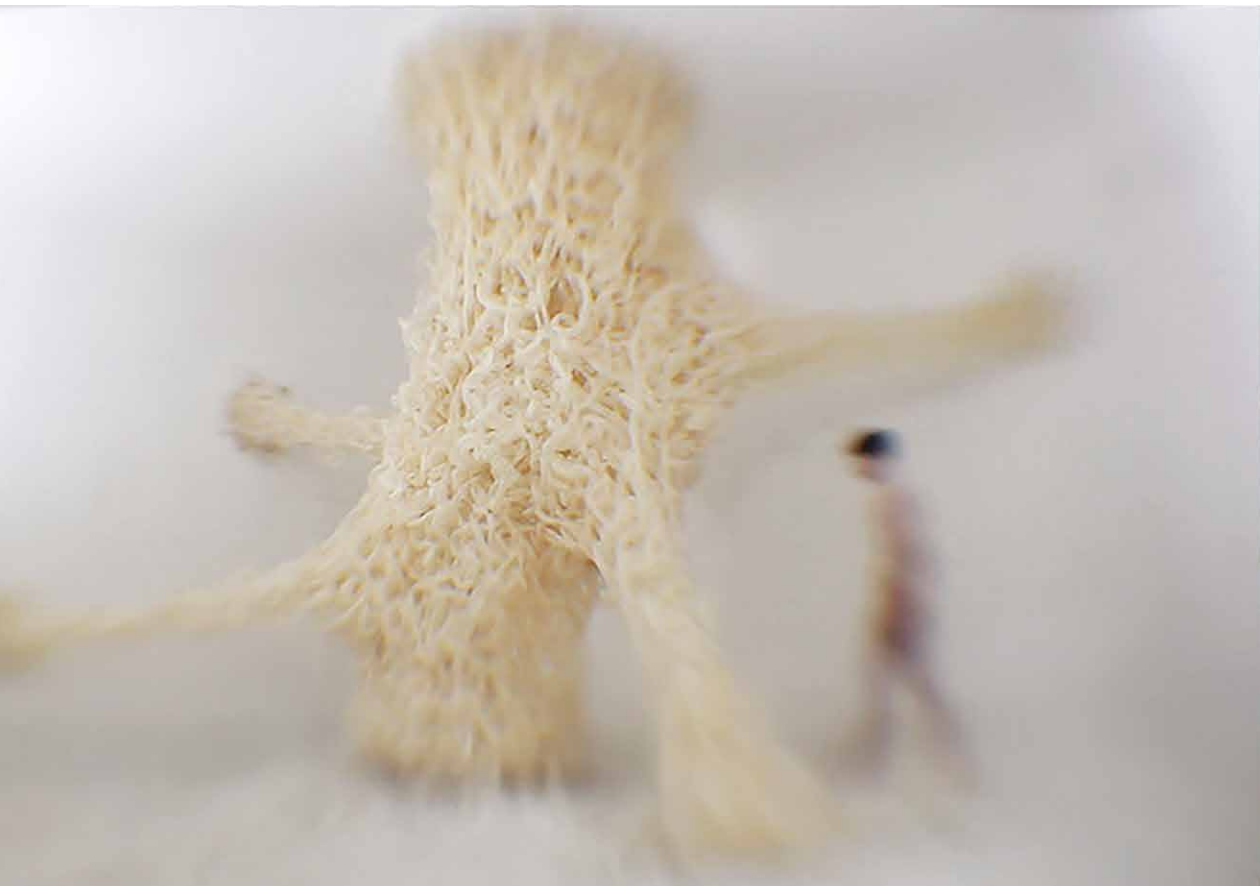


Patrícia Chamrazová (*1998) je intermediálna umelkyňa pracujúca najmä v digitálnom prostredí. Pre jej tvorbu je charakteristický analytický prístup k spracovaniu zvolenej témy s pomocou dát alebo viacerých vizuálnych vstupov. Aktuálne končí 6. ročník magisterského stupňa na Katedre intermédií Vysokej školy výtvarných umení (VŠVU) v Bratislave. Zároveň študuje v ateliéri Transmediale Kunst na Universität für angewandte Kunst vo Viedni. Od roku 2018 sa aktívne zapája do rôznych školských projektov a skupinových výstav, primárne na Slovensku a v Rakúsku. Produkčne a kreatívne sa podieľala na viacerých projektoch z oblasti kultúry, napríklad festival Sensorium, Pohoda Visual Stage, Biela noc, BPNXT alebo Idea Planeta. V roku 2021 spolu s Nelou Pučekovou, Viktóriou Revickou, Luciou Kupcovou, Tatianou Takáčovou a Ninou Vidovencovou založila občianske združenie *aj aj*.

Výstavy

- | | |
|------|--|
| 2017 | Motion performance on Question of Will, concept by Petra Fornayová, Nóra Ružičková, Maja Štefančíková, Open Gallery, Bratislava |
| 2018 | Tram IN, collective performance in the train Bratislava – Vienna
Anthropocene, collective exhibition, OFF Festival, Bratislava
Place of Residence, collective exhibition, Utrecht |
| 2019 | de[CAM]Jeron__don't let me sw/EAT, collective exhibition, New Territories - Francois Roche. Bratislava
Metadiary, sound installation, VŠVU, Bratislava
Feelia, video environment in collaboration with Tsudo Msauda and Johana Belišová, VŠVU, Bratislava
[Re]action, performance in collaboration with Matúš Pisarčík and Hanna Lisa Lavonen, Beograd
Mimézis, virtual reality instalation, studio 277 VŠVU, Bratislava |
| 2020 | Hiking on the Data Trails, collective exhibition, Hotdock Gallery, Bratislava
Light at the End of the Tunnel, collective exhibition, AA Collections, Vienna |
| 2021 | The Concrete Argument, exhibition in collaboration with Kaja Clara Loo, Burggasse 24, Vienna
Metaphorically together, collective exhibition, Angewandte Festival 2021, Vienna
deFORMa, exhibition in collaboration with Tereza Hetešová, festival STRECHA, Bratislava
Please wait the meeting host will let you in soon, collective exhibition, Eisteichstrasse 6-8, Vienna + Kalab, Bratislava
Zostatky zajtrajška, augmented reality installation, Vyhliadka - Efemérne intervencie v krajine, Bratislava |
| 2022 | There, as a price for blindly following those in front of you, video installation, Studio 1 Angewandte, Vienna
Get It While You Can, collective exhibition, Never At Home, Vienna
Riding Emotions TRANS..., collective exhibition, Georg Kargl Permanent, Vienna
Soft Machine, a collaboration between Phileas and the Austrian Pavilion at the Venice Biennale, collective exhibition – Jakob Lena Knebl, Ashley Hans Scheirl and the students from the University of Applied Arts, Phileas, Vienna
Temporary Connection with Dancing Plant, collective exhibition, A Promise o Kneropy, Bratislava |

Diela Patrície Chamrazovej je možné pozrieť na: <https://www.behance.net/patriciach>



_____de[CAM]eron don't let me sw/EAT

Pod vedením François Rocheho, profesora hosťujúceho na VŠVU v rámci projektu Laboratórium, vznikla v roku 2019 v Galérii Medium výstava s názvom _____de[CAM]eron don't let me sw/EAT postavená na diele Decameron od Giovanniho Boccaccia. Študenti z ateliérov architektúry a intermédií pracovali s prototypmi, škálovateľnými štruktúrami, dizajnom a robotickými procesmi pre agendu RealismF(r)iction (materiál inštalácie: bravčové črevá). Autori: Michaela Krpalová, Jakub Samuel, Sára Krčmáriková, Štěpán Krahulec, Natália Štundová, Chloé Tissier, Elisa Coquel, Patrícia Chamrazová. Kurátori: François Roche, Júlia Kolláthová
Dostupné na https://www.behance.net/gallery/81732607/_____deCAMeron-dont-let-me-swEAT

Anotácia

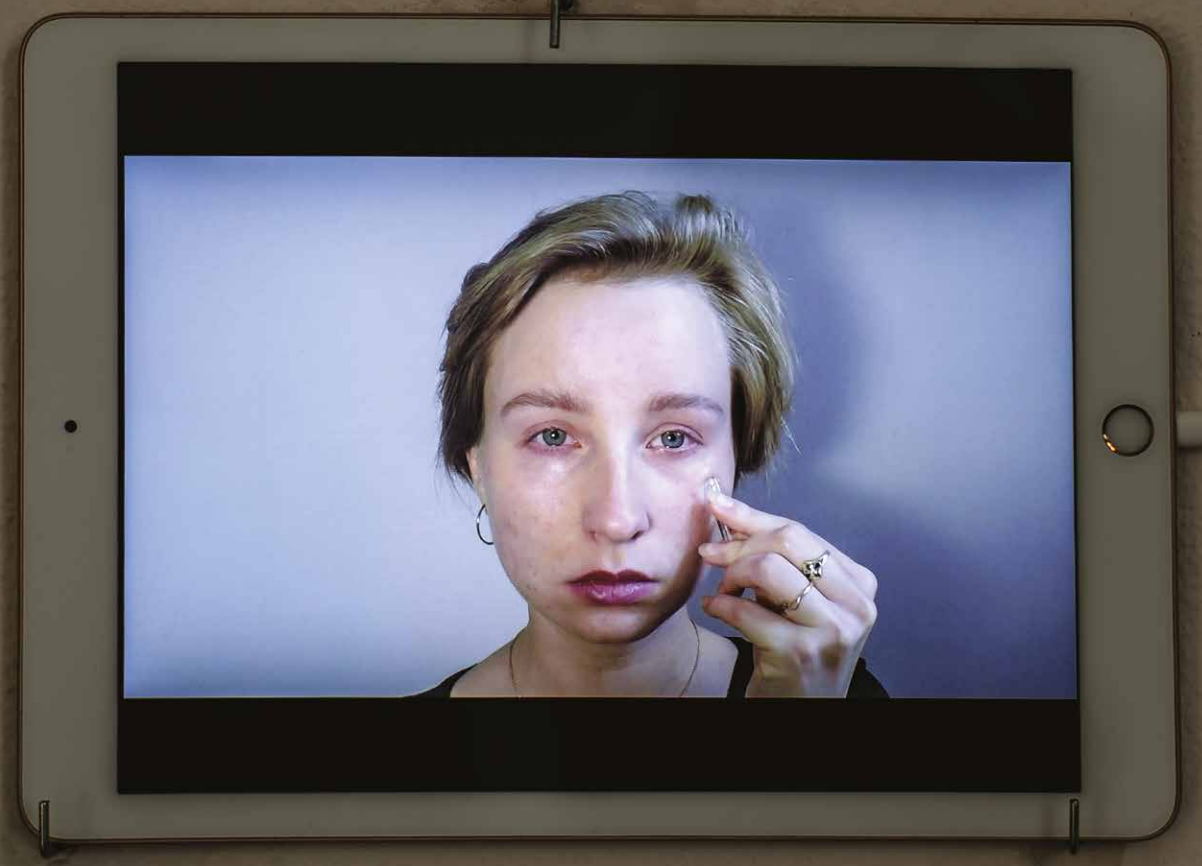
For the regular feature Profil Profilu, Nina Vidovencová contributed an interview with the young multimedia artist Patrícia Chamrazová, whom she ascribes to the generation that grew up in close contact with digital technologies, and therefore she quite naturally puts them into her work and tests their limits (AI, VR, AR). In the introductory text, by way of several model artworks, she analyzes the artist's oeuvre. She focuses on interpreting the work *I Taught AI How to Cry* (2022), a loose continuation of her project *A Tear After* (2021) where her fascination with tears first emerged. The idea came about on an impulse while visiting Israel, when she decided to capture and later to materialize physically the emotional mark left on her. She also interprets *Mimézis* (2020), work using virtual reality, video installation *Essay on Home* (2021), and the site-specific installation *Remnants of Tomorrow*, made in a natural setting based on an augmented reality principle.

Nina Vidovencová (b. 1995) is a theoretician and curator. Since 2019 she has been studying for her doctorate in the Theory and History of Art Department at the Academy of Fine Arts and Design under Doc. Bohunka Koklesová, PhD. In 2019 she co-founded the initiative and platform *Stojíme pri kultúre* (With Culture We Stand), to exhort the culture minister at the time (Ľ. Laššáková) to show competency and interest in her mandate by cooperating sensitively with agencies intended to advise her and respecting the voices of art institutions. In 2019 – 2021 she co-headed the *Studio of Intermedia* with Jana Kapelová at the Academy in Bratislava. In addition to her activities as a curator, teacher, and activist, her research focus is in the area of digital art, on which she regularly publishes. Since 2020 she has been on the editorial board of *FlashArt*, and in 2021 co-founded the civil society aj aj along with Nela Pučeková, Viktória Revická, Patrícia Chamrazová, Lucia Kupcová, and Tatiana Takáčová.
n.vidovencova@gmail.com

Anotácia

Nina Vidovencová pripravila do rubriky Profil Profilu rozhovor s mladou intermediálnou umelkyňou Patríciovou Chamrazovou. Priraduje ju ku generácii, ktorá vyrastala v úzkom kontakte s digitálnymi technológiami, a tak ich prirodzene zapája do svojej tvorby a skúma ich hranice (AI, VR, AR). V úvodnom texte analyzuje jej tvorbu na základe niekoľkých modelových diel. Sústreďuje sa na výklad diela *Naučila som umelú inteligenciu, ako plakať* (2020), ktoré je voľným pokračovaním projektu *Slza po* (2019), kde sa prvýkrát prejavila jej fascinácia slzami. Ďalej interpretuje *Mimézis* (2020), prácu s využitím virtuálnej reality, videoinštaláciu *Esej domova* (2021) alebo site-specific inštaláciu *Zostatky zajtrajška* (2021), ktorú realizovala v prírode na princípe rozšírenej reality.

Patrícia Chamrazová: *Slza po / Tear After*, 2019, detail fotografie (moja slza 400x zväčšená pod mikroskopom) / photography, detail (my tear 400 x magnified under a microscope). Foto / Photo: Ivan Kalev

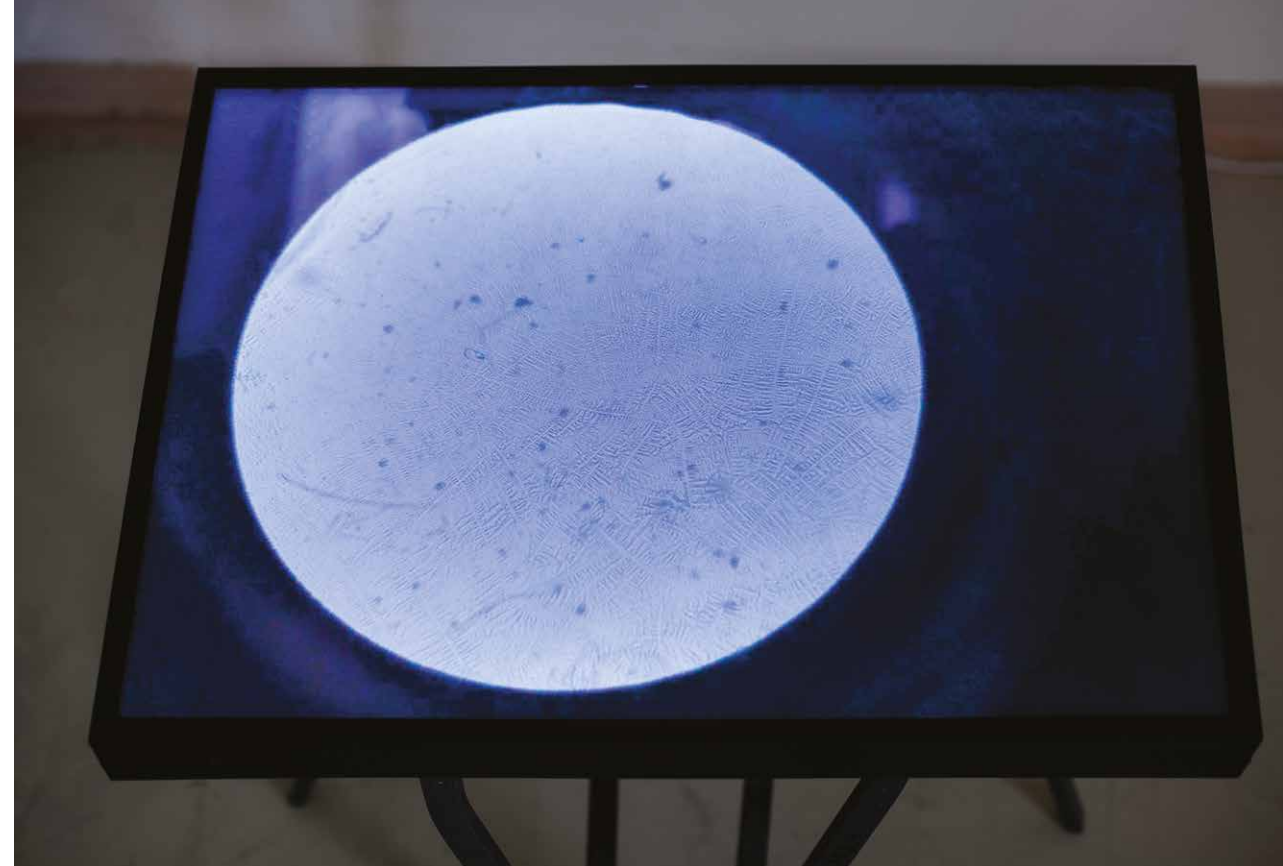


Patrícia Chamrazová: Slza po / Tear After, 2019, video. Foto / Photo: Ivan Kalev

Patrícia Chamrazová je umelkyňa, ktorá sa na verejnosti prezentovala viacerými samostatnými i kolektívnymi projektmi. Aktuálne končí štúdium v APK+ na Katedre intermédií VŠVU v Bratislave. Súčasne pokračuje v štúdiu v ateliéri Transmediale Kunst na Angewandte (Universität für angewandte Kunst) vo Viedni, čo znamená, že má dve stabilné zázemia a množstvo podnetov z okolia. Zapája sa do veľkého množstva projektov mimo školy, je aktívna v rôznych platformách. Stále sa pokúša posúvať hranice v tvorbe a predovšetkým u nej cítiť silnú a úprimnú vnútornú motiváciu. Sama sa opisuje ako kreatívna osoba, ktorá sa zaujíma nielen o rôzne umelecké formy, ale aj o vedné disciplíny, akými sú psychológia, biológia alebo fyzika. To, čo ju charakterizuje, je oscilácia medzi umením a vedou, pričom experimentuje s rôznymi formami digitálneho umenia vrátane umelej inteligencie (AI z angl. artificial intelligence).¹

Ako prvé si dovoľím interpretovať jedno z jej posledných diel *Naučila som umelú inteligenciu, ako plakať* (2020), ktoré je voľným pokračovaním jej predchádzajúceho projektu *Slza po* (2019), kde sa prvýkrát umelecky prejavila jej fascinácia slzami. Prvotná idea vznikla impulzívne pri návšteve Izraela, keď sa rozhodla zachytiť a následne doslova fyzicky zhmotniť emóciu, ktorú v nej zanechal.

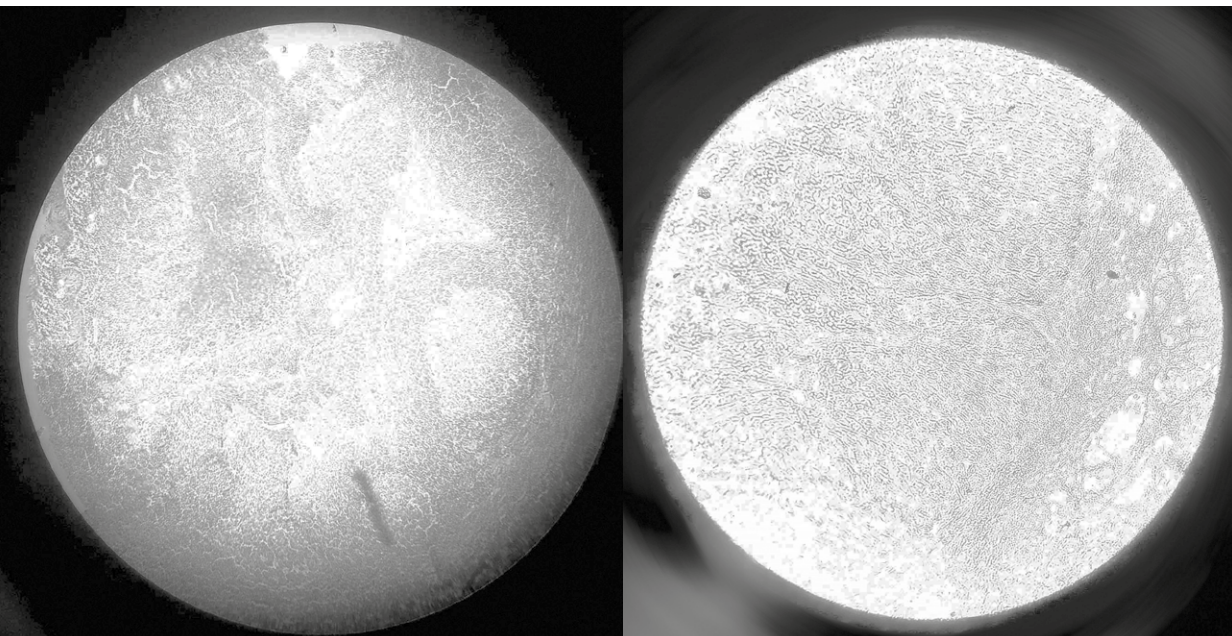
¹ Pod pojmom umelá inteligencia môžeme vnímať súbor teórií a techník používaných na výrobu strojov schopných simulovať alebo realizovať kapacity vyžadujúce ľudskú inteligenciu (vnímanie, pamäť, emócie, kritické myslenie atď.). Termín sa objavil v článku „Počítačové stroje a inteligencia“, ktorý v roku 1950 uverejnil Alan Turing



Patrícia Chamrazová: Slza po / Tear After, 2019, objekt, fotografia (moja slza 400x zväčšená pod mikroskopom) / object, photography (my tear 400 x magnified under a microscope). Foto / Photo: Ivan Kalev

Nasledujúci rok začala pracovať na projekte *Naučila som umelú inteligenciu, ako plakať*. Skúmala pod mikroskopom rôzne podoby vlastných slz vzniknutých za rôznych okolností v priebehu jedného roka (od marca 2020 do marca 2021). Podobne ako pri predchádzajúcom diele slzy zbierala priamo do skúmavky. Následne z mikroskopicky pozorovateľných štruktúr vyhotovila fotografie, ktoré dokumentovali odlišnosti toho istého skúmaného predmetu. Urobila niečo podobné, ako keď nás v roku 2015 Herman de Vries vizuálne upozorňoval na rôznorodosť jednej podčeľade (bambusa vulgaris) prostredníctvom náhodne zozbieraných bambusov (*Bamboos II*). Patrícia sa zamerala na skúmanie slz z biologicko-chemického hľadiska v kontexte umelej inteligencie, pretože ich vníma ako jeden z najtypickejších prvkov na identifikáciu ľudskosti. V diele sa pýta, či je potrebné vedieť o koho slzy ide, ako sú vnímané spoločnosťou, či sú symbolom emócie, ktorá medzi nami ako ľuďmi vytvára odstup, alebo práve naopak nás spája. Ako základnú tézu si položila otázku: Čo všetko je v slzách zapísané? Stavila ich tým do algoritmickej roviny,² akéhosi pomyselného kódu človeka a jeho emócií. Na základe rôznych hladín proteínov, enzýmov, hormónov a soli je možné pozorovať zmeny v kryštáloch, ktoré v slzách vznikajú. Jej umelecká prax z hľadiska postdigitálnej estetiky v istom momente dáva prednosť stopám a kontextovým znakom – slzám. Skutočný

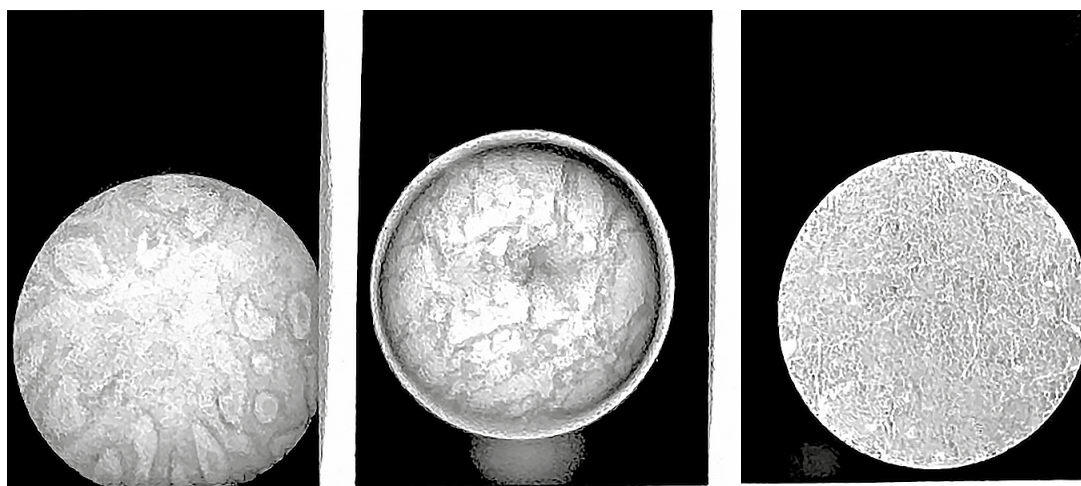
² Lineárna sekvencia homogénnych inštrukcií, ktorá vykonáva operácie transformujúce vstupné dáta na očakávaný výstup. Algoritmy musia byť preložené do počítačového jazyka tak, aby boli pochopené strojmi.



Patrícia Chamrazová: Naučila som umelú inteligencia, ako plakať / I Taught AI How to Cry, 2020, detail inštalácie: fotografia, zväčšené kryštalické štruktúry mojich slz / detail of installation, photography, magnified crystal structures of my tears. Foto / Photo: Patrícia Chamrazová



Patrícia Chamrazová: Naučila som umelú inteligencia, ako plakať / I Taught AI How to Cry, 2020, inštalácia, video 11'15'', fotografia, AI / installation, video 11:15min loop, photography, AI. Foto / Photo: Patrícia Chamrazová, Mária Belová



príbeh, ktorý je za nimi, však ostáva nejasný. Fotografie variácií slz jej slúžili ako podklad, kód, na základe ktorého všetky príbehy vytvorila umelá inteligencia. Metaforicky by sme mohli povedať, že naučila umelú inteligencia plakať.

Patrícia patrí jednoznačne ku generácii *digital natives*, ktorá vyrastala v úzkom kontakte s digitálnymi technológiami. Narába s nimi prirodzene, zapája ich do svojej tvorby a skúma ich hranice. Z hľadiska estetického je možné na definíciu jej tvorby použiť pojem postdigitálny.³ Ide o prívlastok, ktorý sa spája s digitálnym umením odmietajúcim estetiku digitálnej revolúcie. Tu sa dostávame do centra jej diel. Nepracuje s dokonale bezchybnou vizualitou obrazov, zvukov alebo s presnými kópiami reality. Práve naopak, objavuje sa u nej práca s chybami a šumom, fragmentáciou alebo skladaním obrazov, ktoré sú typické pre glitchové umenie⁴ postavené na princípe využitia neočakávanej poruchy.

³ Termín, ktorý pravdepodobne prvýkrát použil Kim Cascone v roku 2000: „Revolučné obdobie digitálneho veku už určite uplynulo. Úponky digitálnej technológie sa nejakým spôsobom dotkli každého a každej z nás.“ (The revolutionary period of the digital information age has surely passed. The tendrils of digital technology have in some way touched everyone.) CASCON, Kim. The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music. In *Computer Music Journal*, Winter 2000, roč. 24, č. 4, s. 12.

⁴ Glitchové umenie (z angl. glitch) zámerne pracuje s chybami, ktoré je možné vytvárať v digitálnom obraze. Najčastejšie ide o pixeláciu, manipuláciu svetelnosťou, dvojité expozičné, degradáciu farby alebo iné vedomé narušenie zdrojového kódu.



Patricia Chamrazová: *Mimézis / Mimesis*, 2020, multimediálna inštalácia, virtuálna realita (okuliare na virtuálnu realitu), zvuk / multimedia installation, virtual reality (virtual reality glasses), sound. Foto / Photo: Patricia Chamrazová

Tematicky sa u Patricie často objavujú prírodné motívy a prvky. Sú pre ňu zástupným symbolom živého a zároveň pominuteľného. Digitalizuje ich a ponúka nám na ne iný pohľad, ktorý v zmysle entropie rozkladá prirodzené a smeruje k strate poriadku v systéme. Je to tak aj pri diele *Mimézis* (2020). Les tu chápe ako bezpečný priestor plný energie. Pozoruje ho, prechádza sa v ňom a prežíva všetkými zmyslami podnety, ktoré jej ponúka. Za pomoci okuliarov na virtuálnu realitu⁵ autorka pre nás divákov vytvára prechádzku 3D prostredím a doslova nás vtáhuje do paradoxnej situácie. Vstupujeme do rozloženej a deformovanej krajiny, ktorá nás pohlcuje. Je plná technologických nedokonalostí, na ktoré nie sme v prírode zvyknutí a zvyknuté. Zároveň však nachádzame organické prvky a štruktúry, ktoré sú nám dôverne známe. Jej krajina v nás umocňuje pocit neistoty, neistoty nášho ja vo vzťahu k technológiám. Prechádzka v *Mimézis* nám ponúka dokonalý zážitok z virtuálneho sveta aj vďaka zvukovej stope. Počujeme, ako nám pod nohami praskajú konáre, šuštiť listy, vnímame okolitý hmyz a zvuk vetra. Keď sa pohybujeme jej dielom, uvedomujeme si, že ide o virtuálnu kópiu prírodného prostredia, o virtuálne dáta, ktoré sú však statické a pôsobia, akoby sme boli off-line. Ale nie sme. Zároveň to trochu evokuje simulakrum, ale nie dokonalé. Niečo je iné, prirodzeno-neprirodzené. Sme v imaginárnej krajine zloženej z obrovského množstva fotografií. Môžeme sa medzi nimi prechádzať, blúdiť, pozorovať prírodné a glitchové prvky. Vidíme však, že nás objímajú polygóny,⁶ ktoré skladajú celkový obraz.

5 3D okuliare, ktoré sa využívajú pri virtuálnej realite na generovanie obrazu. Obraz vytvárajú dve obrazovky umiestnené uprostred okuliarov. Používa sa aj skratka HMD z angl. Head mounted display.

6 Polygón je v počítačovej grafike mnohouholník, z ktorého je vytvorená každá štruktúra objektu v trojrozmernom priestore.





Tie sa v rámci možností prispôsobujú nášmu pohľadu. Ale narážajú na jednu hranicu a tou je priestor tvorený v rovinách XYZ⁷, ktorý je typický pre digitálne prostredie.

Každý a každá z nás v sebe v súčasnosti nejakým spôsobom spracováva a rieši environmentálny žiaľ spôsobený klimatickou katastrofou. Aj v rámci spoločného ateliérového projektu APK+ *Vvhladka* s podtitulom *Efemérne intervencie v krajine* použila prírodu ako symbol živého a pominuteľného. V diele *Zostatky zajtrajška* (2021) upriamuje našu pozornosť na potrebu okamžitej klimatickej zmeny a spravodlivosti. Site specific inštalácia realizovaná v prírode pracuje s rozšírenou realitou.⁸ Človek prechádzajúci sa po skutočnom lese môže vidieť niekoľko metrov širokú fotografiu lesa. Po naskenovaní QR kódu, stiahnutí aplikácie a nemierení telefónu na fotografiu sa obraz na telefóne rozhybe. Človek je stále plne prítomný v lese, obklopený prírodou, avšak v telefóne sa príroda rozpadá. Patrícia nám ukazuje realitu, ktorú nechceme vidieť. Za vznikom diela sú alarmujúce informácie. Ako východisko použila tzv. červený zoznam ohrozených živočíchov a rastlín, ktorý pravidelne publikuje Medzinárodná únia na ochranu prírody a prírodných zdrojov. V súčasnosti je 34 % pôvodných druhov flóry na Slovensku v ohrození. Domnievam sa, že práve na základe tohto faktu zvolila názov *Zostatky zajtrajška*. To čo v realite už zajtra nemusí existovať sa v jej rozšírenej realite stráca už dnes.

Pri diele *Esej domova* (2021) sa tiež pohybuje vo virtuálnom priestore, ktorý však vznikol trochu inak. Pohľad kamery nás vo videu sprevádza nejasným priestorom. Opäť sa objavujú pre autorku typické prvky – šum, neuzavretý priestor, fragmenty objektov, pričom nie vždy ich všetky vieme identifikovať. Čiastočne nám napomáha zvuk, ktorý v istých momentoch imituje ťukanie do klávesnice, občas šušťanie listov, tečúcu vodu, ostrý sklenený zvuk, ale aj zvuk, ktorý je veľmi technický, strojový, navyše miestami počuť nezrozumiteľné hlasy. Ťažko rozpoznateľná zvuková stopa nás vedome mátie a zároveň scitlivuje na celé prostredie. Vizúálne putujeme nielen priestorom, ale prechádzame aj cez objekty a jednotlivé vrstvy virtuálneho priestoru. Po čase zistíme, že autorka naskenovala domáci priestor. Svoj vlastný. Vedome nie je celý. Verejnosti odhaľuje len to, čo chce, a zároveň ukazuje dosť na to, aby sme nahliadli do jej súkromného prostredia.

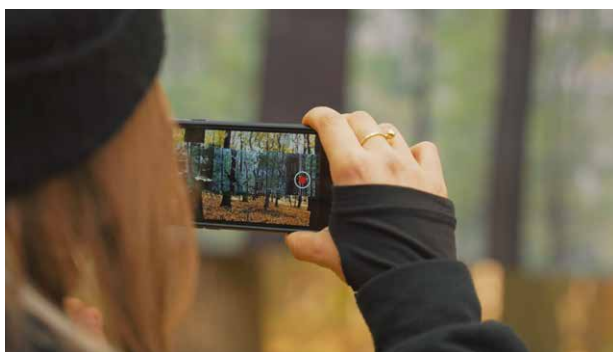
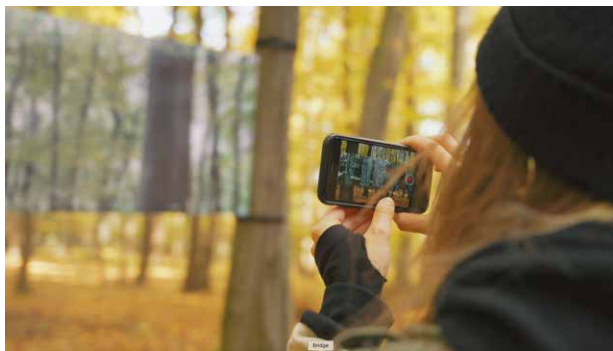
Prírodnou súčasťou digitálnych diel býva aj Web,⁹ konkrétne Web 2.0., ktorý aktuálne väčšina z nás pravidelne používa. S pomocou sietí dochádza k istej forme oslobodenia a k odteleniu, strate prvkov fyzickej identity. V tomto zmysle sa môžeme stať pomyslenými čistými subjektmi v digitálnom priestore, ktoré nie sú jasne preddefinované. Nadobúdame istý typ slobody v podobe avatarov, keď strácame nielen telo, ale aj národnosť či spoločenské postavenie. Z hľadiska vyhľadávania sociálnych kontaktov naše telá nie sú viac pripútané k fyzickému priestoru. Práve postavenie *reálneho ja* a *virtuálneho ja* je jedným z predmetov záujmu Patrície

7 Celkový obraz sa síce prispôbuje nášmu pohľadu, ale súčasne sú jednotlivé fotografie prispôbované trom základným osiam XYZ. Tento pravouhlý súradnicový systém sa využíva pri tvorbe 3D objektov a priestorov na jasné definovanie orientácie v priestore. Pri dodržaní poradia osí je orientácia rôznych objektov rovnocenná a vytvára kompaktný celok.

8 Z angl. augmented reality, skratka AR. Formy rozšírenej reality kombinujú svety fyzického a virtuálneho. Hybridný prístup technológií definuje vzťah medzi digitálnym a reálnym iným spôsobom ako virtuálna realita. Používateľ alebo používateľka sa nedostáva do segregovaného prostredia, ostáva prítomný alebo prítomná vo fyzickej realite, v ktorej sa objavujú pridané prvky programované v digitálnom svete.

9 Skrátená forma pre World Wide Web (WWW) je globálne publikačné, konzultačné a komunikačné prostredie založené na systéme hypertextového prepojenia, ktoré spája stránky navzájom. V roku 1989 ho vyvinuli Tim Berners-Lee a Robert Cailliau v CERN-e. Prístup na web vyžaduje špeciálny softvér nazývaný webový prehliadač, ktorý číta a zobrazuje kód HTML odoslaný webovými servermi. Pojem Web 2.0 sa objavil okolo roku 2004 a týka sa mutácie užívateľských praktík po vývoji platforiem (Google AdSense) alebo po sociálnych sieťach, ktoré vyžadujú príspevky a osobné interakcie (Flickr, MySpace, Facebook, Twitter, Instagram a iné).

Patrícia Chamrazová: *Mimézis / Mimesis*, 2020, multimediálna inštalácia, virtuálna realita (okuliare na virtuálnu realitu), zvuk / multimedia installation, virtual reality (virtual reality glasses), sound. Foto / Photo: Patrícia Chamrazová



Patricia Chamrazová: Zostatky zajtrajška / Remains of Tomorrow, 2021, site-specific installation, rozšírená realita / site-specific installation, Augmented Reality.
Foto / Photo: Patricia Chamrazová
Dostupné na
<https://vimeo.com/655731454>
<https://vimeo.com/655735762>



Chamrazovej. Do istej konfrontácie reálneho a virtuálneho nás postavila už pri diele *Mimézis*. Odvtedy sa na túto tému zamerala ešte viac. Výsledky jej celoročného výskumu predstaví ako diplomovú prácu realizovanú vo virtuálnej realite. Verejná prezentácia jej najnovšieho diela *Náhody spojenia* (*Accidents of Connection*) sa uskutočnila v júni tohto roka na spoločnej výstave *Dočasné spojenie s tancujúcou rastlinou* / *Temporary Connecting with Dancing Plant* v galérii A Promise of Kneropy v Bratislave.¹⁰

Nina Vidovencová (*1995) je teoretička a kurátorka. Od roku 2019 je doktorandkou na Katedre teórie a dejín umenia VŠVU pod vedením doc. Bohunky Koklesovej, PhD. V roku 2019 spoluzaložila iniciatívu a platformu *Stojíme pri kultúre*, ktorá vyzvala vtedajšie vedenie ministerstva kultúry (L. Laššákovú), aby prejavilo kompetenciu a záujem o svoj rezort tým, že bude citlivo spolupracovať s poradnými orgánmi a rešpektovať hlasy umeleckých inštitúcií. V rokoch 2019 – 2021 spoluviedla Ateliér intermédií s Janou Kapelovou na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave. Okrem kurátorskej, pedagogickej a aktivistickej činnosti sa vo svojej odbornej praxi zameriava aj na publikačnú činnosť, pravidelne uverejňuje texty a štúdie so zameraním na digitálne umenie. Od roku 2020 je súčasťou redakčnej rady *FlashArtu* a v roku 2021 založila spolu s Nelou Pučekovou, Viktoriou Revickou, Patriciou Chamrazovou, Luciou Kupcovou a Tatianou Takáčovou občianske združenie *aj aj*.

¹⁰ Skupinová výstava *Temporary Connection with Dancing Plant* / *Dočasné spojenie s tancujúcou rastlinou* diplomantiek a diplomantov ateliérov APK+ a VVV z Katedry intermédií na VŠVU v Bratislave sa uskutočnila 9. 6. – 22. 6. 2022.