

Věštění z noční oblohy
částečně zakryté mraky

Role fotografie
v postmediální době

Divination from a Night Sky
Partly Covered by Clouds

The Role of
Photography in
the Post-Media Age

Larry Achiampong & David Blandy, Hynek Ait,
Ruth Beale, Nikol Czaczorová, Stano Filko,
Ivars Graylojs, Jana Hková, Richard Janeček,
Andrej Kiripolský, Alena Kotzmannová,
Zuzana-Markéta Macková, Markéta Magidová,
Markéta Othová, Lucie Rosenfeldová,
Erica Scourti, Matěj Smetana, Jonáš Strouhal,
Petr Svátovský, Ezra Šimek, Jiří Thýn,
Leevi Toija, Aleksandra Vajd, Maxine Vajt

Texty/Texts: Palo Fabuš, Lucia Gregorová Stach, Jitka Hlaváčková,
Hana Janečková, Václav Janoščík, Jeri Kratochvíl, Vítězný Márc,
Andrea Průchová Hružová, Barbora Trnková, Pavel Vančát, Filip Vančo

Jitka Hlaváčková (ed.)

**Věštění z noční oblohy
částečně zakryté mraky**
Role fotografie
v postmediální době

**Divination from a Night Sky
Partly Covered by Clouds**
The Role of
Photography in
the Post-Media Age

- 70 Totální představy Markéty Magidové
Markéta Magidová's Total Images
Jitka Hlaváčková
- 82 Kousky a pixely
Pieces and Pixels
Lucie Rosenfeldová
David Blandy & Larry Achiampong
Hana Janečková
- 96 Fyzické tělo společnosti
The Physical Body of Society
Hynek Alt
Václav Janoščík
- 108 Štěstí neúspěchu
The Success of the Unsuccessful
Jonáš Strouhal
Václav Janoščík
- 120 Scrollovat kebab
Scrolling a Kebab
Ivars Gravlejs
Palo Fabuš
- 180 Dekonstrukce média fotografie
are-konstrukce jedné paměti
Deconstructing the Photographic
Medium and Re-Constructing
a Memory
Ruth Beale
Andreas Pichlerová
- 190 Navrátit do reality
Back to Reality
Jana Ilková
- Texty / Texts: Palo Fabuš, Lucia Gregorová Stach, Jitka Hlaváčková,
Hana Janečková, Václav Janoščík, Jen Kratochvíl, Vojtěch Märc,
Andrea Průchová Hružová, Barbora Trnková, Pavel Vančát, Filip Vančo
- 205 Medallony autorských textů
220 About the author

Jitka Hlaváčková (ed.)

**Věštění z noční oblohy
částečně zakryté mraky**

Role fotografie
v postmediální době

**Divination from a Night Sky
Partly Covered by Clouds**

The Role of
Photography in
the Post-Media Age

Larry Achiampong & David Blandy, Hynek Alt, Ruth Beale,
Nikol Czuczorová, Stano Filko, Ivars Gravlejs, Jana Ilková,
Richard Janeček, Andrej Kiripolský, Alena Kotzmannová,
Zuzana-Markéta Macková, Markéta Magidová, Markéta Othová,
Lucie Rosenfeldová, Erica Scourti, Matěj Smetana, Jonáš Strouhal,
Petr Svárovský, Ezra Šimek, Jiří Thýn, Leevi Toija, Aleksandra Vajd,
Max*ine Vajt

Texty / Texts: Palo Fabuš, Lucia Gregorová Stach, Jitka Hlaváčková,
Hana Janečková, Václav Janoščík, Jen Kratochvíl, Vojtěch Märk,
Andrea Průchová Hružová, Barbora Trnková, Pavel Vančát, Filip Vančo

Jitka Hlaváčková (ed.)

Publikace vychází k výstavě
Umění z noční oblohy částečně zakryté mraky.
Fotografie v postmediální době
je ve dnech 24. 5. 2022 – 18. 9. 2022
v hlavního města Prahy, Dům fotografie
published to accompany the exhibition
Divination from a Night Sky Partly Covered by Clouds.
Role of Photography in the Post-Media Age
on 24. 5. 2022 – 18. 9. 2022 at Prague City Gallery,
House of Photography

Publikace bylo podpořeno grantem uděleným Ministerstvem kultury
Česka z programu Kulturní aktivity 2022 – oblast výtvarného umění.
Publishing of this catalogue has been supported by a grant from
the Ministry of Culture of the Czech Republic under its Cultural Activities
Programme for fine art.

Autorem: Mgr. Tomáš Dvořák, Ph.D.

Publikace: Jitka Hlaváčková, 2022
Autorky: Lucie Gregorová Stach, Jitka Hlaváčková,
Václav Janoščík, František Kalivoda,
Vojtěch Márc, Andrea Průchová Hružová,
Pavel Vančát, Filip Vančo, 2022
Autorky: Achiampong & David Blandy, Hynek Alt,
Nikol Czuczorová, Ivars Gravlejs, Tomáš Hliva, Jana Ilková,
Andrej Kiripolský, Markéta Magidová, Markéta Othová,
Lucie Rosenfeldová, Erica Scourti Studio, Matěj Smetana,
Petr Svárovský, Ezra Šimek, Jiří Thýn, Leevi Toija, Aleksandra Vajd,
Markéta Othová, archiv, Praha, Slovenská národná galéria, Bratislava,
Slovenská Bystrica, 2022
Vydáno: 2022
Praha, 2022 / Prague City Gallery, 2022

Žádná část této publikace nesmí být reprodukována,
rozšířena či přenášena jakoukoli jinou formou či jakýmkoliv
grafickým či jiným záznamovým prostředkem bez
souhlasu vydavatele.

No part of this publication may be reproduced, stored
or transmitted in any other form or by any electronic,
mechanical or other means of recording without the prior
written permission of the publisher.

- 8 Úvod do věštění v postmediální době
An Introduction to Divination
in the Post-Media Age
Jitka Hlaváčková
- 40 Obraz, který není
An Image That Isn't
Jiří Thýn
Pavel Vančát
- 48 Postmediální jev
A Post-Media Phenomenon
Matěj Smetana
Jitka Hlaváčková
- 54 Fotogramatika:
obkreslování a odrámování
Photogramatics: Tracing
and Unframing
Aleksandra Vajd
Markéta Othová
Vojtěch Márc
- 70 Totální představy Markéty Magidové
Markéta Magidová's Total Images
Jitka Hlaváčková
- 82 Kousky a pixely
Pieces and Pixels
Lucie Rosenfeldová
David Blandy & Larry Achiampong
Hana Janečková
- 96 Fyzické tělo společnosti
The Physical Body of Society:
Hynek Alt
Václav Janoščík
- 108 Štěstí neúspěšných
The Success of
the Unsuccessful
Jonáš Strouhal
Václav Janoščík
- 120 Scrollovat kebabem
Scrolling a Kebab
Ivars Gravlejs
Palo Fabuš
- 126 Několik příkladů ze
Studia nové estetiky
Several examples from
the Studio of New Aesthetics
Nikol Czuczorová
Richard Janeček
Andrej Kiripolský
Zuzana-Markéta Macková
Ezra Šimek
Max*ine Vajt
Leevi Toija
Jen Kratochvíl
- 164 Aparáty péče
Care Devices
Petr Svárovský
Erica Scourti
Barbora Trnková
- 172 Psychofyzikozofia
Psychofyzikosophy
Stano Filko
Lucia Gregorová Stach
- 180 Dekonstrukce média fotografie
a re-konstrukce jedné paměti
Deconstructing the Photographic
Medium and Re-Constructing
a Memory
Ruth Beale
Andrea Průchová Hružová
- 190 Návrat do reality
Back to Reality
Jana Ilková
Filip Vančo
- 202 Oumuamua – Posel z dávné
minulosti?
Oumuamua – A Messenger
from the Distant Past?
Alena Kotzmannová
- 205 Medailony autorů textů
About the authors

Totální představy Markéty Magidové

V.

Markéta Magidová splývá se svými náměty jako vodní proud, který se ostatně stal motivem její poslední výstavy *To není víla, to je máma* (GHMP/UM: Galerie Vltavská, 2022). Někdy tvary a formy, které jsou v jejích tématech implicitně obsažené, se volně se přelévají do různých médií, zpravidla do několika v čase zároveň i postupně. Původní proces zaznamenávání, v počátcích Markétiny tvorby hlavně fotografií a videem, se postupně objektivizuje a stává se koláží, taneční i divadelní performancí, filmem, audiem, knihou, objektem a instalací, animací nebo digitální malbou. Tato flexibilita není absencí uměleckého názoru nebo tápáním, ale dokladem zvýšené citlivosti vůči akcelerujícím proměnám současné společnosti – tedy i bezprostředním příznakem postmediální situace.

Chorvatská teoretička Ana Peraica v souvislosti se zkoumáním vizuální reprezentace Země detailně popisuje proces postupného ztrácení subjektivního fotografického pohledu (*The Age of Total Images: Disappearance of a Subjective Viewpoint in Post-digital Photography*, 2019).

Lidsky perspektivní nástroj fotoaparátu je nahrazován technickou perspektivou mapy a lidské vnímání strojovým viděním v polyperspektivním – tedy výrazně fragmentovaném a nespojitým sledu. V mediální konstelaci těchto „totálních obrazů“ je fotografie pouze jednou vrstvou vizuální informace z mnoha, která ve skutečnosti nereprezentuje určitou část Země, ale přesto poskytuje iluzi realismu.

Funkce i formy se doplňují, mísí a kříží. Malba nebo socha, jakožto záznam reality, nebyly nikdy reálné. Měly být záznamem idejí a představ. Technickým zobrazením, jakkoliv nikdy neobjektivním, měla být od počátku fotografie. V kontextu digitálních médií se však klasická média stále více stávají bezprostředním záznamem fyzického působení, čímž nabývají přímější vztah k realitě než fotografie, která se stala nástrojem virtuality.

Totálním splynutím obou světů je pak digitální malba, která má částečně vlastnosti každého z nich: je čistě technickým a snadno reprodukovatelným záznamem osobních představ. Je čistou esencí odtrženosti od fyzického světa – naznačuje, jak moc jsme se skrze své digitální návyky vzdálili zkušenosti, fyzickému prožitku reálného světa a jakým směrem se vyvíjejí naše psychofyzické dispozice.

Vypovídá o tom, jak postoupila hegemonie *mechanosféry*, která podle Deleuze a Guattariho (*Tisíc plošin: Kapitalismus a schizofrenie*, 1987) dusí biosféru tím, že v ní svévolně transponuje a proměňuje těla mezi sebou a odsává potenciál subjektivity a singularity. Tento proces kromě jiného vytváří prostředí, kde vkus elit a vkus mas v určitém aspektu splývají, jak dokládá Boris Groys (*Umění a peníze*, 2011) a mnozí další autoři. Stírá se rozdíl mezi uměním a designem, mezi artefaktem a pouhým technickým produktem. Prudký rozmach

NFT (Non-Fungible Token), tržní platformy digitálních vizuálních formátů na rozhraní uměleckého a čistě komoditního trhu, jemuž stále více dominují karikované obrázky digitálních hraček, které dalece překračují hranici mezi uměním a kýčem, nejlépe ilustruje, jak masovost přetváří elitní umění v komoditu, díky současné rychlosti a dosahu digitálních přenosů již téměř instantně. Jde o dosud patrně nejzazší fázi kultury memů, kterou spojení s uměleckým trhem dovádí do místy absurdních konsekvencí. A jak popisuje už před deseti lety Groys, tato poloha se stává předmětem zájmu profesionálních umělců, kteří zkoumají a manifestují masovou uměleckou produkci, a nikoliv elitářskou či masovou uměleckou spotřebu.

U Markéty Magidové není toto zahrávání si s kýčem, poukazující k masovému vkusu jako východisku pro subjektivní projekci, novým prvkem, který by vycházel z jejího zahnždění v čistě technologickém prostředí. Už ve starších projektech, které ještě mnohem plastičtěji odrážejí vrstevnatý a analytický proces její intelektuálně fundované umělecké tvorby, je řada motivů založených na práci s masovými a popkulturními motivy. Substrátem díla *Architektky sletu* (*Architects of Slet*, 2019) jsou všesokolské slety, byť s akcentem na neviditelné osobní příběhy autorek jejich dramaturgie, u výstavního projektu *Obloukem připažit s nekonečnem* (*Loop Infinity Down the Side*, Centrum současného umění Futura, Praha, samostatná výstava, 2019) je toto dílo navíc zarámováno estetikou bruselského stylu – jediného, který se transformoval v univerzální lidovou uměleckou produkci. Motivem rozmanitě komponovaného projektu *Překlapy a přehmaty* je čtení dopisů žadatelů o práci v korporátním – tedy masovém – prostředí.

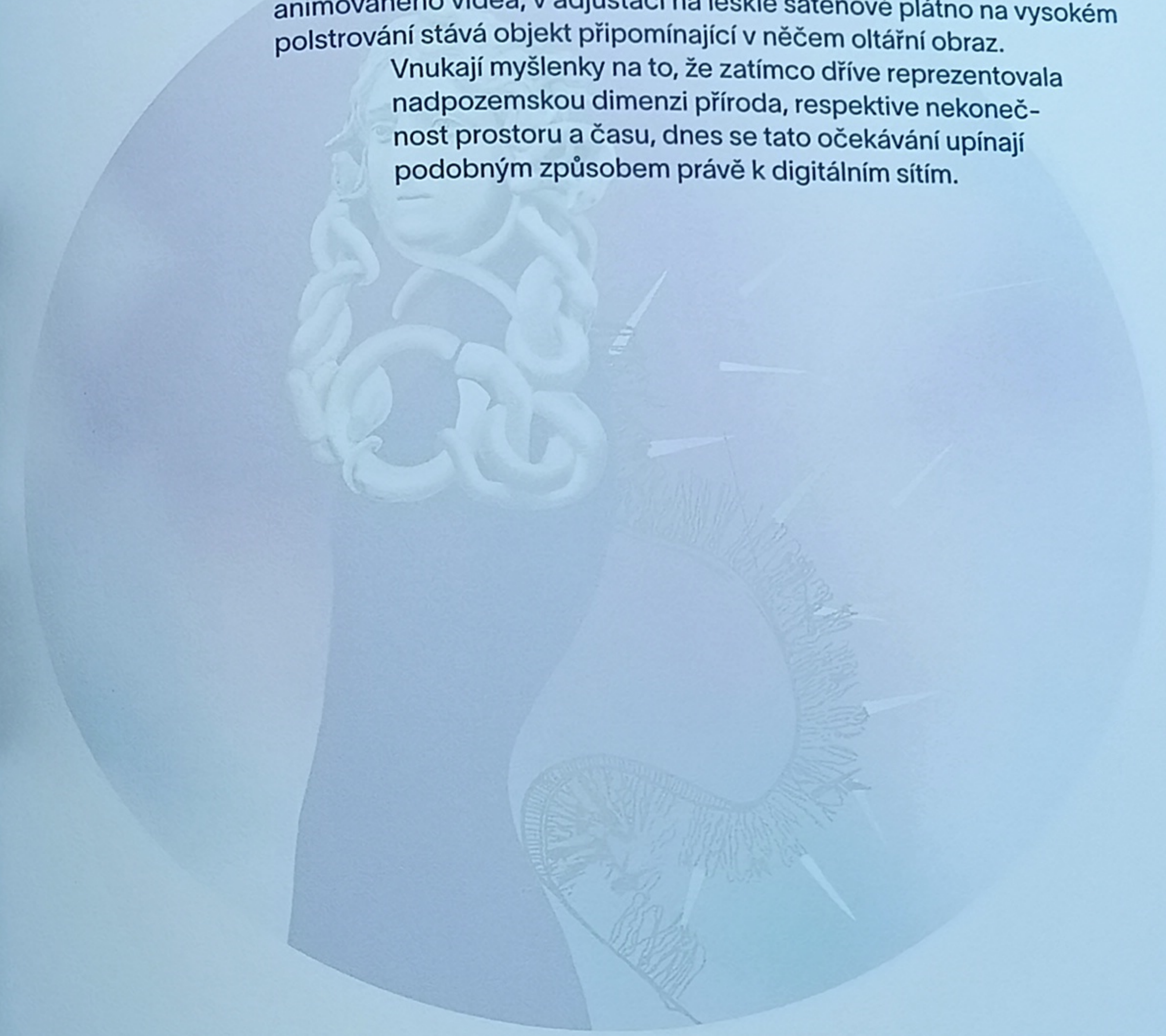
Jak přílehavě formulují J. K. Bolter a R. Grusin (*Remediation: Understanding new Media*, 1999), hybridní médium se zde přenáší do hybridního motivu. Při analýze díla prezentovaného v prostředí digitálních médií od sebe nemůžeme oddělit technologické, estetické a sociokulturní aspekty jeho funkcí. Jay David Bolter (*The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of Digital Media*, 2019) definuje tuto tendenci jako *populární modernismus*. Společně se superdominancí digitálních médií považuje za základ aktuální situace naší mediální kultury konec kolektivní víry v to, co bychom mohli nazvat kulturou s velkým K: kolaps hierarchie ve výtvarném umění, filmu, literatuře, hudbě a humanistické vědě – ve všech formách tvůrčího vyjádření.

V poslední sérii digitálních maleb *Kamenný okamžik* Markéty Magidové doplňuje design tvořený desítkami vrstev, vzniklých a pracně skládaných ve fotografickém editoru, motiv kamenných obličejů soch s antickými referencemi nasazených do prostředí současných módních přehlídek. Photoshop coby dobový *kulturní software* (viz Lev Manovich, *Jazyk nových médií*, 2001) je tu prostředím, které tematizuje Magidové ohledávání jejích genderových i sociálních

V.

námětů rámcem mediální archeologie. Bezprostředně tu navazuje na svůj 3D animovaný film *Kouzlo uvolnění* (*Releasing Spell*, 2020), kde sochy z různých období hrají roli symbolických objektů, do nichž jsou zaklety historicky determinované kulturní a genderové stereotypy. V následujících cyklech digitálních maleb – *Lov mořských panen* (*A Hunt for Mermaids*, 2020) a *Kamenný okamžik* (2022) – se z digitálního obrazu, který by mohl být zastaveným políčkem zábavného animovaného videa, v adjustaci na lesklé saténové plátno na vysokém polstrování stává objekt připomínající v něčem oltářní obraz.

Vnukají myšlenky na to, že zatímco dříve reprezentovala nadpozemskou dimenzi příroda, respektive nekonečnost prostoru a času, dnes se tato očekávání upínají podobným způsobem právě k digitálním sítím.

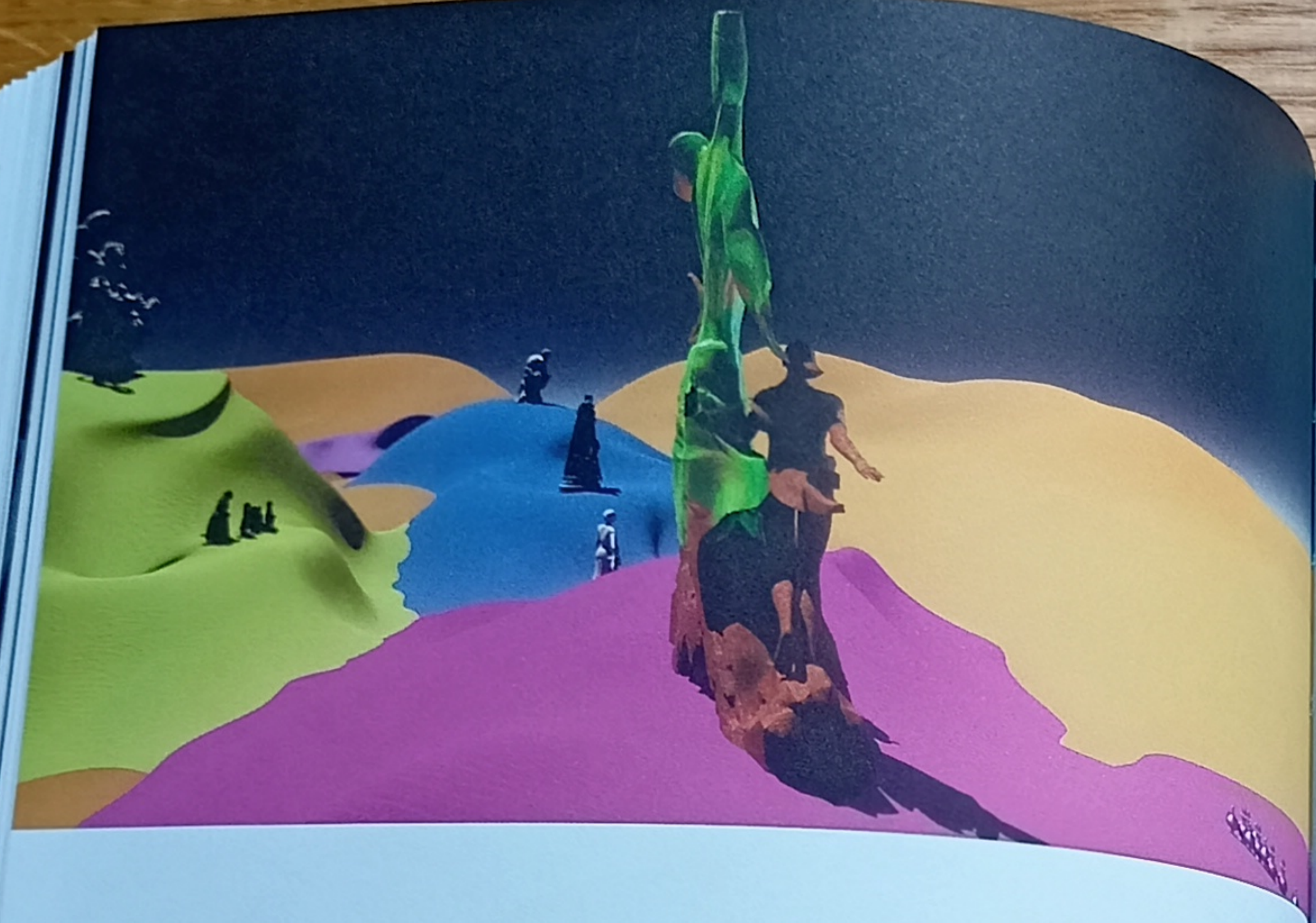




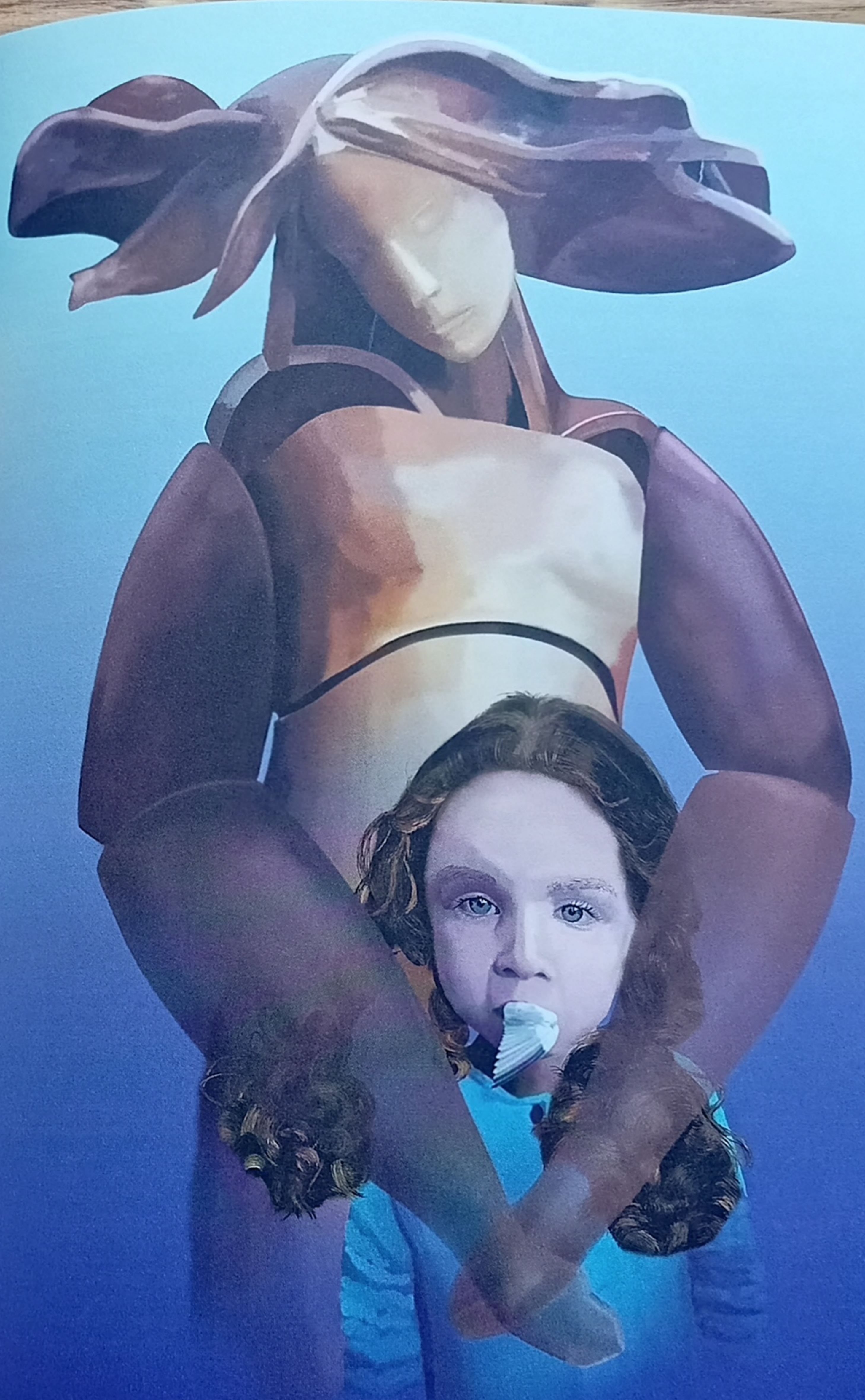
Markéta Magidová
Kamenný okamžik (Athéna) / A Moment of Stone (Athena), 2022
digitální malba na textilu / digital painting on textile



Markéta Magidová
Kamenný okamžik (Medúza) / A Moment of Stone (Medusa), 2022
digitální malba na textilu / digital painting on textile



Markéta Magidová
Kouzlo uvolnění / Releasing Spell, 2020
3D animovaný film / animated film
10:46 min



Markéta Magidová
To není vila, to je máma / That's
not a Fairy, That's a Mum, 2021
digitální tisk / digital print

Markéta Magidová's Total Images

Markéta Magidová merges with her subject matter like flowing water, which incidentally was the motif for her most recent exhibition *That's Not a Fairy, That's a Mum* (Prague City Gallery: Galerie Vltavská, 2022). Sometimes the shapes and forms implicitly contained in her themes overflow into other media, usually several media, both simultaneously and successively. The original process of recording (in Markéta's work, initially with photography and video) is gradually objectivised and becomes a collage, dance, theatrical performance, film, audio, book, object, installation, animation or digital painting. This flexibility is not the absence of an idea, or a process of searching, but evidence of a heightened sensitivity to the accelerating transformations of contemporary society, and it is therefore a direct symptom of the post-media condition.

In *The Age of Total Images: Disappearance of a Subjective Viewpoint in Post-digital Photography*, Ana Peraica's 2019 book exploring the visual representation of the Earth, the Croatian art historian describes in detail the process of gradually losing any subjective perspective in photography.

The perspectival tool of the camera is being replaced with the technical perspective of the map, and human perception with machine vision, within a polyperspectival (i.e. a highly fragmented and discontinuous) assemblage. In the media constellation of these "total images", photography is but one layer of visual information among many, and while it does not in fact represent a particular part of the Earth, it gives the illusion of realism.

Functions and forms are complementary, blending and intersecting. As records of reality, painting and sculpture were never realistic: they recorded ideas and fantasies. Photography was meant from the start to be a technical image that was never not objective. However, in the context of digital media, classic media are increasingly becoming a direct record of physical action and therefore they relate to reality more immediately than photography, which has become a tool for virtuality.

Digital painting is then a total fusion, for as a purely technical and easily reproducible record of personal fantasies it possesses in part the qualities of both. It is the pure essence of detachment from the physical world, and it indicates how far our digital habits have removed us from experience, from the physical experiencing of the real world, and in what direction our psychophysical dispositions are evolving.

It is testimony to how the hegemony of the mechano-sphere that Deleuze and Guattari describe in *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (1987) has progressed, smothering the biosphere by capriciously transposing and exchanging bodies with each other, therein siphoning subjective potentialities and singularities. One consequence of this process has been the creating of conditions in which elite taste and mass taste coincide, as Boris Groys (*Art and Money*, 2011) and many others have argued. There is no longer a clear distinction between art and design, between an artwork and a mere technical product. The boom in non-fungible tokens, a platform for digital visual formats that is somewhere between the art and commodity markets (and is increasingly dominated by digital caricatures that transcend the divide between

art and kitsch), is the best illustration of how mass taste is turning elite art into a commodity. Given the current speed and reach of digital transmission, this process is almost instantaneous. It is the most extreme phase yet of meme culture, whose conjunction with the art market has some times had absurd consequences. As Groys described a decade ago, this position has become of interest to professional artists, who investigate and manifest mass art production rather than elitist or mass art consumption.

For Markéta Magidová this playing with kitsch, highlighting mass taste as a starting point for subjective projection, is not a new element coming from her move to a purely technological environment. Her older projects, which reflect the multilayered and analytical process behind her intellectually informed art much more plastically, feature many motifs that work with mass and pop culture motifs. The substrate for her *Architects of Slet* (2019) were the Sokol rallies, albeit with the accent on the invisible personal stories behind their dramaturgy's creators, while in her exhibition project *Loop Infinity Down the Side* (Futura Centre for Contemporary Art, Prague 2019) the former work was framed by the aesthetics of Czechoslovakia's Brussels Style, the only style that became a universal mass phenomenon here. The motif behind her multifaceted project *Typos and Stumbles* are readings of letters from applicants for a job in a corporate – and therefore mass – environment.

As Jay David Bolter and Richard Grusin persuasively argue in *Remediation: Understanding New Media* (1999), a hybrid medium is transferred here to a hybrid motif. When analysing a work presented in the digital media environment, we cannot separate the technological, aesthetic and sociocultural aspects of its functions. In *The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of Digital Media* (2019), Bolter defines this tendency as *popular modernism*. Together with the predominance of digital media, he considers the foundation of the current situation in our media culture to be the end of any collective faith in what we could call culture with a capital C: the collapse of hierarchies in art, film, literature, music and the humanities, i.e. in all forms of creative expression.

In *Stone Moment*, her most recent series of digital paintings, Markéta Magidová adds stone faces (referencing classical antiquity) to a design created by laboriously composing dozens of layers using image editing software, and she places them in the context of contemporary fashion shows. As cultural software (see Lev Manovich, *The Language of New Media*, 2001), Photoshop is here a medium that frames Magidová's exploration of her gender and social themes as media archeology. Here she directly draws on her 3D animated film *Releasing Spell* (2020), where sculptures from various periods play the role of symbolic objects bound by cultural and gender stereotypes. In her subsequent series of digital paintings *A Hunt for Mermaids* (2020) and *Stone Moment* (2022), a digital image that could be a frame from an animated comedy film is mounted on a thickly padded and glossy satin canvas to become an object that in some respects recalls an altar painting.

These works suggest that while formerly the ethereal dimension was represented by nature, or the infiniteness of space and time, today these expectations are similarly attached to digital networks. As our technological perspectives extend into the universe, and as the expansion of virtuality accelerates, these two entities increasingly resemble one another, at least in a quantitative sense.



Markéta Magidová
Kamenný okamžik (Perseus) / A Moment of Stone (Perseus), 2022
digitální malba na textilu / digital painting on textile