



MARKÉTA MAGIDOVÁ (*1984) GRADUATED FROM TOMAS BATA UNIVERSITY IN ZLÍN (ADVERTISING PHOTOGRAPHY), ACADEMY OF ARTS ARCHITECTURE AND DESIGN IN PRAGUE (THEORY AND HISTORY OF DESIGN AND NEW MEDIA) AND BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY (VIDEO ATELIER OF JASPER JAMES ALVAER, MARTIN ZET AND JIŘÍ PTÁČEK). IN COLLABORATION WITH THE POSITIF PUBLISHING HOUSE, SHE HAS RELEASED THREE AUTHOR BOOKS: *TYPOS AND STUMBLES* (2015), *TRANSLATION* (2013) AND *HOME DICTIONARY* (2013).

THE SUMMARIZING TERM VISUAL ART IS THE MOST SUITABLE FOR DEFINING MARKÉTA MAGIDOVÁ'S WORK. SHE DOES NOT LIMIT HERSELF TO ONE ARTISTIC EXPRESSION AND SPEAKS IN ALL ART FORMS WITH HER VISUAL LANGUAGE, WHICH IS ALWAYS ACCOMPANIED BY A STRONG CONCEPTUAL FOCUS. THE BODY-INDIVIDUAL, SOCIAL SCHEMAS, TEXT AS MEDIUM, FAMILY AND CRISIS. THESE COULD BE THE MOST FUNDAMENTAL THEMES CHARACTERIZING MARKÉTA MAGIDOVÁ'S WORK. INTIMATE AND HUMAN ASPECTS ARE ACCOMPANIED BY A CALLING FOR SOLUTIONS TO CRUCIAL GLOBAL ISSUES IN WORKS OF HER.

Markéta Magidová

One of your main themes is, if I may say so, connecting and unravelling the relationships between the real and possible worlds. Do I understand that correctly?

I feel that interpretive dichotomies can be helpful for emphasizing a particular feature and for framing a specific field, but they can also easily lead to misunderstanding or schematization. Rather than a straightforward answer, then, I would like to pose a few complementary questions – for example, what does the real world mean, or what is the difference between reality and its potentiality? When does the world-making through our imagination become real?

The notion of the possible, or possible worlds – which was developed in a very stimulating way by Lubomír Doležel, especially in the Czech and European environment – is based on modal logic and in the space of art is linked to the topic of fiction. Fictional worlds are specific examples of possible worlds. Within the traditional theory of art as mimesis, artistic representations imitate or mimic the world, while in the discourse of possible worlds, artistic creations are sovereign entities connected to re-

ality to a variable degree. I perceive this shift in thought as very important because it reveals the transformative power of aesthetics for the audience. In art and artistic fiction, we creatively explore versions of the possible to find or present alternatives to the real. This does not mean that art provides a prescription for how to live, but that it shows us how we can imagine and envisage variations in our lives. And I see this transformative moment as crucial: the experience of the artwork is interwoven into the experience of the viewer, in a way rewriting it and expanding the range of what can be understood as possible.

The above concept can be considered valid for any work of art. I personally like to deal with utopian or dystopian ideas about society and its organization, especially through a gender or power perspective. For example, in my film *Releasing Spell* (2020) – loosely inspired by Marge Piercy’s book *Woman on the Edge of Time* – I explore the representations of traditional family relationships imprinted on historical sculptures and the possibilities of their transformation or release.

There is a real poetics in your work in this sense – as if only aesthetics, sensual, formal, can function as a kind of connection, or rather as if aesthetics is a rational, even logical way of ordering an internally diverse world.

I think that part of the aesthetic is always both sensual experience and a distinct way of organizing that experience, a set of rules that govern the work of art, norms that have their own logic and language. What I find interesting about contemporary art is the fact that artists are free to choose the aesthetic code and language they want to speak and through which they construct their medium and message. It can be a borrowed language, different from the artistic language, or from media-specific genres. In my practice, I typically work with the crossing and overlapping of media – from sculpture to film, from film to image, and from the image back to sculpture. Traditional sculptural representations appropriated from reality appear in my digital paintings, for example, the installation *That’s not a Fairy, That’s a Mum* (2021) in the public space of the Vltavská gallery or in films like *Releasing Spell* (2020), or *Infamia* (2022). I also transform drawings into sculptural form, for example in the object *The Family* (2021), or create heroes out of them, like in the film *Scribbles* (2023). In this transmedia approach, I see possibilities for expanding the genre or conveying context in a different perceptual mode – for

example, when a spatial experience becomes a temporal experience and so on.

In your dissertation, defended at the Faculty of Arts of Charles University, you tried to prove that “living metaphor functions in works of (not only) contemporary art as their aesthetic model”, thus arguing for the validity of the aesthetic conception of art. What exactly do you mean by living metaphor?

This term was introduced by Paul Ricoeur, a hermeneutic philosopher, who defines it as a poetic metaphor of an ontological character, understanding it as a semantic structure with properties like a miniature work of art. He means that living metaphors create a world of “as” with heuristic and re-figurative potential. They are innovative, discovering or synthesizing new experiences within our imagination. The dead metaphors, which stand at the other end of the axis of “liveness”, do not bring any surprises and function as traces of the cognitive network of culture and knowledge acquired through the creation of analogies. In the case of a living metaphor, the meaning is indeterminate and anomalous and the recipients actively participate in its co-creation.

For Ricoeur, processuality and mutual understanding are crucial. The understanding of the work is based on the dialogue between the content of the work and the pre-existing knowledge with which the audience approaches it. Its meaning emerges as it contacts the minds of the recipients, allowing them to experience, understand and reflect on the message embedded in the work. This process necessarily takes place in the imaginative act, at the intersection of rational and emotional structures. Reality and fiction then find a platform for conversation, opening and constructing new possibilities.

In my thesis, I extended this concept – originally applied to the field of literature – to art in general and established it as a model of aesthetic experience, using the theoretical concepts of Martin Seel and Alva Noë in particular. The classical aesthetic categories of beauty, mimesis, or representation are thereby transformed into a model of art that can absorb a wide register of contemporary artistic strategies without losing the imaginative and aesthetic meaning of these works in the process of understanding art. The metaphorical character of art in this manner exhibits cognitive features: aesthetic perception is always linked to reflection and the production of new experi-

ences. Art is not confined to an isolated sphere of aesthetic perception without a wider impact in an otherwise rational or pragmatic society. It can therefore be argued that art or artistic principles (not only found in the realm of artworks) creatively reorganize and represent systems and structures in our lives. Through this reorganisation, knowledge, self-knowledge, and emotional participation in a previously unapproachable world can be gained.

And what role does the living metaphor play in your work?

I hope that for the viewers, my works function as living metaphors for our world, that they offer ways to imagine or partake in the experience of someone else or of another place, and that in the end, they lead to an active imaginative and reflective process. The aesthetic experience of my works, however, is best interpreted by the audience itself. While artists may come up with their own explanations, these do not always correspond to how the work itself is experienced.

If you could describe the work included in the exhibition and explain its meaning, how would you do it?

In the exhibition, I am presenting the short film *Infamia*, for which I have created a sculptural installation inspired by the visuality of archaeological findings. Under the amphitheatre, visitors can see pseudo-fictional objects starkly lit in red belonging to the protagonists of the film – the prostitute Mola and the gladiator Rusticus. These two lovers, who in Roman society fell into the category of persons without a “good reputation”, the so-called *infamia*, experience in Pompeii the misery resulting from their low social status and their designated role. The instant destruction of Pompeii preserved not only the physical form of the city but also the symbols of its social order. The voice-over in the film is inspired by the found inscriptions in the historical brothel. The vast majority of the sentences scratched into the plaster in the inhospitable squalor powerfully mark male territory, boastfully assessing the performances and preferences of the clients. The one sentence that stands out, full of empathy and care, becomes the film’s central phrase: “Mola is dying, the boy Rusticus writes. Who will mourn for Mola?” The chorus at the end of the film, amidst the mythological setting, combines the voices of those who treat all human life with respect.

ka Exu – je jeden z duchů, kteří mi pomáhají, chrání mě a vedou. *Telepathic Cuddle* se opírá vzpomínku, kdy mne můj klidně spící manžel objal, zatímco já zoufale nemohla usnout. *Inimigos do fim* znamená něco jako „Párty až na věky věků“. Právě jsem začala nosit boty na vysokém podpatku. Cítím se v nich vážně sebevědomě, ale na večírcích mě z nich bolí nohy. Na díle *Corn TV* jsem začala pracovat na hotelovém pokoji ve Vídni a dokončila jsem ho v Telegraphu. Baví mě tvořit během cestování a na hotelích, připomíná mi to kempování. *Corn TV* jsem vyrobila z toaletního papíru, lepidla a různých dalších věcí, které jsem našla při procházce městem. Nevím proč, ale elektronikou jsem posedlá, tak jsem vytvořila televizi.

MARKÉTA MAGIDOVÁ (*1984) STUDOVALA NA UNIVERZITĚ TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ V ATELIÉRU REKLAMNÍ FOTOGRAFIE. POTÉ POKRAČOVALA VE STUDIU NA UMPRUM V OBORU TEORIE A DĚJINY DESIGNU A NOVÝCH MÉDIÍ A NA VÝTVARNÉ FAKULTĚ VYSOKÉHO UČENÍ TECHNICKÉHO V BRNĚ V ATELIÉRU VIDEA JASPERA JAMESE ALVAERA, MARTINA ZETA A JIŘÍHO PTÁČKA. MOMENTÁLNĚ ŽIJE A TVOŘÍ V PRAZE. JEJÍ TUZEMSKÉ I ZAHRANIČNÍ STÁŽE SE NESOU V DUCHU INTERMEDIALITY. MÁ ZA SEBOU ŘADU SAMOSTATNÝCH I SKUPINOVÝCH VÝSTAV A VE SPOLUPRÁCI S NAKLADATELSTVÍM POSITIF VYDALA TŘI AUTORSKÉ PUBLIKACE: *PŘEKLAPY A PŘEHMATY* (2015), *PŘEKLAD* (2013) A *DOMÁCÍ SLOVNÍK* (2013).

PRO DEFINOVÁNÍ TVORBY MARKÉTY MAGIDOVÉ SE NEJLÉPE HODÍ SHRNUJÍCÍ TERMÍN VIZUÁLNÍ UMĚNÍ. NELIMITUJE SE JEDNÍM UMĚLECKÝM VYJÁDRĚNÍM A SVÝM VIZUÁLNÍM JAZYKEM MLUVÍ VE VŠECH UMĚLECKÝCH FORMÁCH, KTERÉ VŽDY DOPROVÁZÍ SILNĚ KONCEPTUÁLNÍ ZAMĚŘENÍ. TĚLO-JEDNOTLIVEC, SPOLEČENSKÁ SCHÉMATA, TEXT JAKO PROSTŘEDEK, RODINA A KRIZE. TO BY MOHLA BÝT SNAD NEJZÁKLADNĚJŠÍ TÉMATA CHARAKTERIZUJÍCÍ TVORBU MARKÉTY MAGIDOVÉ. NA JEDNÉ STRANĚ INTIMNÍ A LIDSKOU STRÁNKU DĚL DOPROVÁZÍ VOLÁNÍ PO ŘEŠENÍ ZÁSADNÍCH GLOBÁLNÍCH OTÁZEK.

Markéta Magidová

Jedním z vašich hlavních témat, pokud bych to tak mohla říci, je spojování a rozplétání vztahů mezi skutečnými a možnými světy. Rozumím tomu správně?

Mám pocit, že interpretační dichotomie mohou pomoci zdůraznit určitý jev a proto ohraničit konkrétní pole, avšak mohou také snadno vést k nepochopení či schematizaci. Namísto přímočaré odpovědi bych ráda předestřela několik navazujících otázek – například co znamená skutečný svět nebo jaký je rozdíl mezi realitou a její potencialitou? Kdy se vytváření světů prostřednictvím tvůrčí imaginace stává skutečným? Pojem možného, respektive možných světů, anglicky possible worlds, který v českém i evropském prostoru rozvíjel velmi inspirativním způsobem zvláště Lubomír Doležel, vychází z modální logiky a v prostoru umění se váže k tématu fikce obecně. Fikční světy jsou specifickým příkladem možných světů. V rámci tradiční teorie umění coby mimesis umělecké reprezentace napodobují či imitují svět, zatímco v diskurzu možných světů jsou umělecké výtvořky suverénními entitami napojenými v různé míře

na realitu. To, co vnímám na tomto myšlenkovém posunu jako velmi důležité, je především transformativní síla estetiky pro recipienty. V oblasti umění a umělecké fikce tvořivě zkoumáme varianty možného, abychom našli alternativy ke skutečnému. Neznamená to, že umění dává návod na to, jak žít, ale že ukazuje možnosti, jak si můžeme náš život představit a uvidět jeho varianty. A tento transformativní okamžik vnímám jako klíčový: zkušenost z uměleckého díla se propisuje do zkušenosti diváka, jistým způsobem ji přepisuje a rozšiřuje rejstřík toho, co lze chápat jako možné.

Výše uvedené koncepty můžeme považovat za platné pro jakékoliv umělecké dílo. Já osobně se ráda zabývám utopickými či dystopickými představami o společnosti a jejím uspořádání, viděné zvláště genderovým či mocenským prizmatem. Patrně je to například v mém filmu *Kouzlo uvolnění* (2020), který byl volně inspirovaný knihou Marge Piercy *Woman on the Edge of Time*. Zkoumám v něm podoby reprezentace tradičních rodinných vztahů otisknutých do historických sousoší a možnosti jejich proměny či osvobození.

Ve vaší práci je v tomto smyslu přítomná jistá poetika – jako by pouze estetika, smyslová, formální, mohla fungovat jako druh spojení, nebo spíše jako by estetika byla racionálním, dokonce logickým způsobem uspořádání vnitřně rozmanitého světa.

Domnívám se, že součástí estetiky je vždy jak smyslová zkušenost, tak i specifický způsob organizace této zkušenosti, určitá pravidla, kterými se umělecké dílo řídí, normy, které mají svoji logiku a svoji řeč. To, co považuji za zajímavé na současném umění je fakt, že umělci mají svobodu ve výběru estetického kódu a jazyka, jímž chtějí mluvit a skrze nějž konstruují svoje médium a sdělení. Může to být i jazyk vypůjčený, odlišný od umělecké řeči či od mediálně specifických kategorií. Řekla bych, že pro moji praxi je typické překračování a prostupování médií – od sochy k filmu, z filmu k obrazu a z obrazu k soše. Tradiční sochařské reprezentace apropriované z reality se objevují na mých digitálních malbách, jako například v instalaci *To není víla, to je máma* ve veřejném prostoru Galerie Vltavská, nebo ve filmech *Kouzlo uvolnění* (2020) a *Infamia* (2022). Kresby převádím do sochařské podoby například u objektu *Rodina* (2021), nebo z nich vytvářím hlavní hrdiny a hrdinky, například ve filmu *Čmáranice* (2023). V této transmediální poloze vnímám možnosti k rozšíření žánru či poukázání na souvislosti v jiném

percepčním módu – například když se z prostorové zkušenosti stává zkušenost časová a tak dále.

V dizertaci obhájené na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy jste se pokoušela ukázat, že „živá metafora funguje v dílech (nejen) současného umění jako jejich estetický model“. Obhajovala jste tedy platnost estetické koncepce umění. Co přesně rozumíte pod pojmem živá metafora?

S tímto termínem přišel Paul Ricoeur, hermeneutický filozof, který ji definuje jako poetickou metaforu ontologického charakteru, chápe ji jako sémantický útvar, který má vlastnosti jako umělecké dílo v malém. Míjí tím, že živé metafory vytvářejí svět „jako“ s heuristickým a refigurativním potenciálem. Jsou inovativní a skrze imaginativní oblouk syntetizují a objevují nové skutečnosti a zážitky. Mrtvé metafory, které stojí na opačném konci osy „živosti“, nepřinášejí žádné překvapení a fungují jako stopy kognitivní sítě kultury a poznání získaného prostřednictvím vytváření analogií. U živé metafory je smysl nedourčený, anomální, recipienti se aktivně podílejí na jeho spoluutváření. Pro Ricoeura je klíčová procesualita a vzájemnost porozumění. Pochopení díla se odvíjí od dialogu obsahu díla s existujícími vědomostmi, s nimiž k němu diváci přistupují. Jeho smysl se vynořuje v kontaktu s myslí recipientů, umožní jim prožít, pochopit a reflektovat sdělení vložené do díla. Tento proces se nezbytně děje v imaginativním aktu, v průniku racionálních a emocionálních struktur. Realita a fikce zde nacházejí platformu k rozhovoru, otevírají a konstruují nové možnosti. Tento koncept, původně aplikovaný na oblast literatury, jsem ve své dizertační práci rozšířila na umění obecně a živou metaforu ustanovila jako model estetické zkušenosti, a to za pomoci teoretických koncepcí zvláště Martina Seela a Alvy Noëho. Klasické estetické kategorie krásy, mimésis či reprezentace jsou tak proměněny do takového modelu umění, který dokáže absorbovat široký rejstřík současných uměleckých strategií, aniž by se v procesu porozumění umění ztrácel imaginativní a estetický smysl těchto děl. Metaforičnost umění v tomto podání vykazuje kognitivní rysy, estetická percepce je vždy spojena s reflexí a generováním nové zkušenosti. Umění se tímto nevyčleňuje do izolované oblasti estetického vnímání bez širšího dosahu v jinak racionální či pragmatické společnosti. Je možné proto tvrdit, že umění či umělecké principy, obsažené nejenom v oblasti uměleckých děl, tvořivým způsobem reorganizují a představují

systémy a struktury z našeho života. Přičemž právě díky této reorganizaci lze dosáhnout určitého poznání, sebepoznání a emocionální spoluúčasti na pro nás dříve nedostupném světě.

A jakou roli hraje živá metafora ve vaší tvorbě?

Já doufám, že má díla pro diváky a divačky fungují jako živá metafora našeho světa a že nabízejí způsoby, jak prožít nebo si představit zkušenost někoho jiného či odjinud, a navádějí k aktivnímu imaginativnímu a reflektujícímu procesu. Nejlépe však estetickou zkušenost z mých děl mohou interpretovat sami recipienti – umělci a umělkyně sice mohou přicházet s vlastním výkladem, avšak ten nemusí vždy odpovídat tomu, jak je dílo vnímáno druhými.

Mohla byste popsat práci zařazenou na této výstavě a vysvětlit její význam?

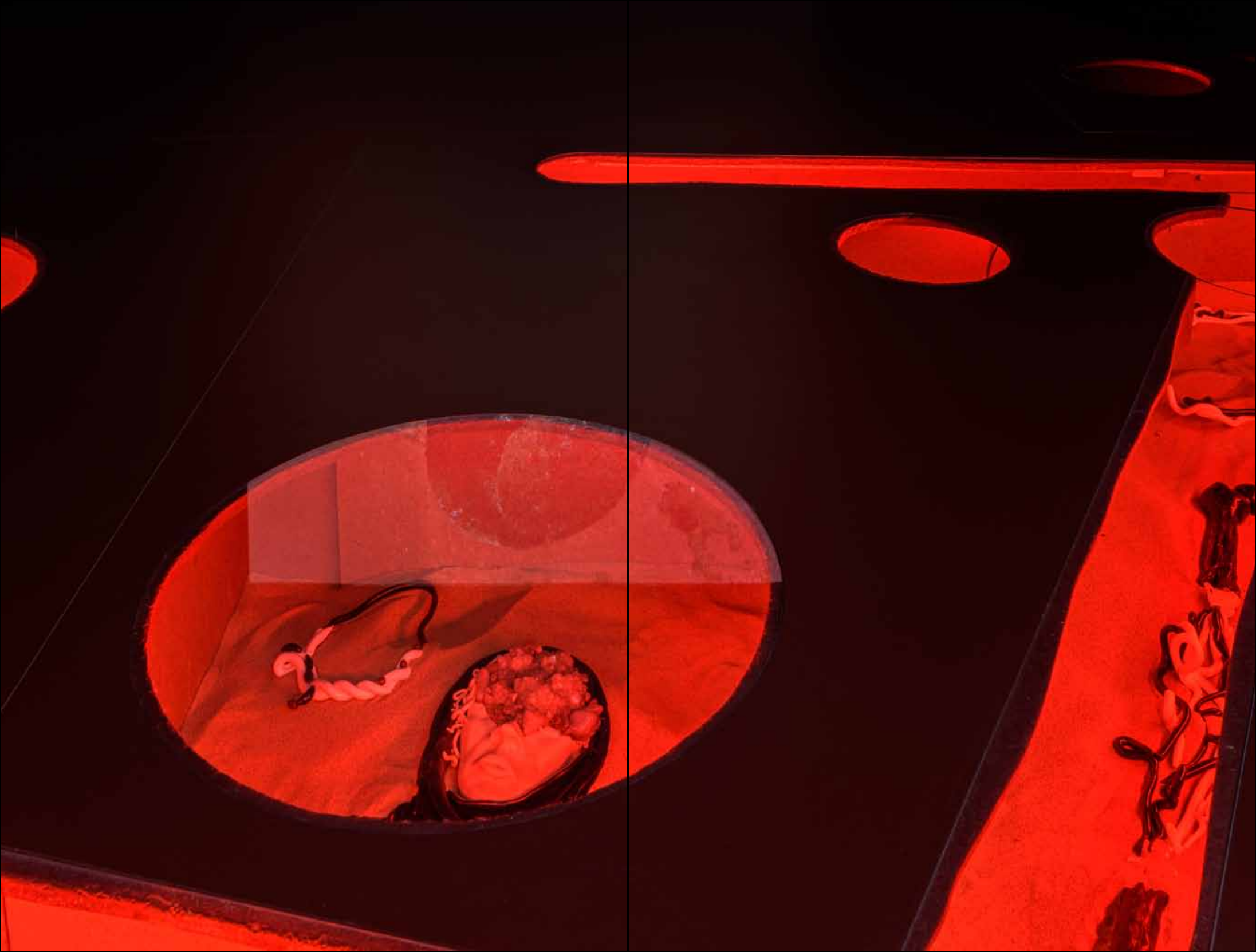
Na výstavě představuji krátký film s názvem *Infamia*, k němu jsem vytvořila sochařskou instalaci inspirovanou vizualitou archeologických nalezišť. Pod podlahou amfiteátru mohou návštěvníci v červeném osvětlení uvidět pseudofiktivní objekty náležící hlavním postavám z filmu, prostitutce Mole a gladiátorovi Rustikovi. Tito dva milenci, kteří spadali v římské společnosti mezi osoby bez „dobré pověsti“, takzvané infamii, prožívají v Pompejích útrapy vyplývající z jejich nízkého společenského postavení a přidělené role. Instantní zkáza Pompejí zakonzervovala nejenom fyzickou podobu města, ale i znaky jeho společenského řádu. Voiceover ve filmu je inspirovaný dochovanými nápisy z historického nevěstince. Drtivá většina vět vyškrábaných do omítek v nehostinných špeluňkách mocensky značkuje mužské teritorium, vychloubavě hodnotí výkon a preference klientů. Jediná odlišná věta, plná empatie a péče se stává zároveň ústřední větou filmu: „Mola umírá, píše chlapec Rustikus. Kdo bude truchlit pro Molu?“ Chorál na konci filmu doprovázející mytologickou scenerii pak propojuje hlasy těch, kteří přistupují ke každému lidskému životu s respektem.

MARKÉTA MAGIDOVÁ, KDO BUDE PRO MOLY TRUCHLIT?
/ WHO WILL MOURN FOR MOLY?
2022, SÉRIE OBJEKTŮ, POLYMERNÍ HLÍNA / SERIES OF OBJECTS, POLYMER CLAY

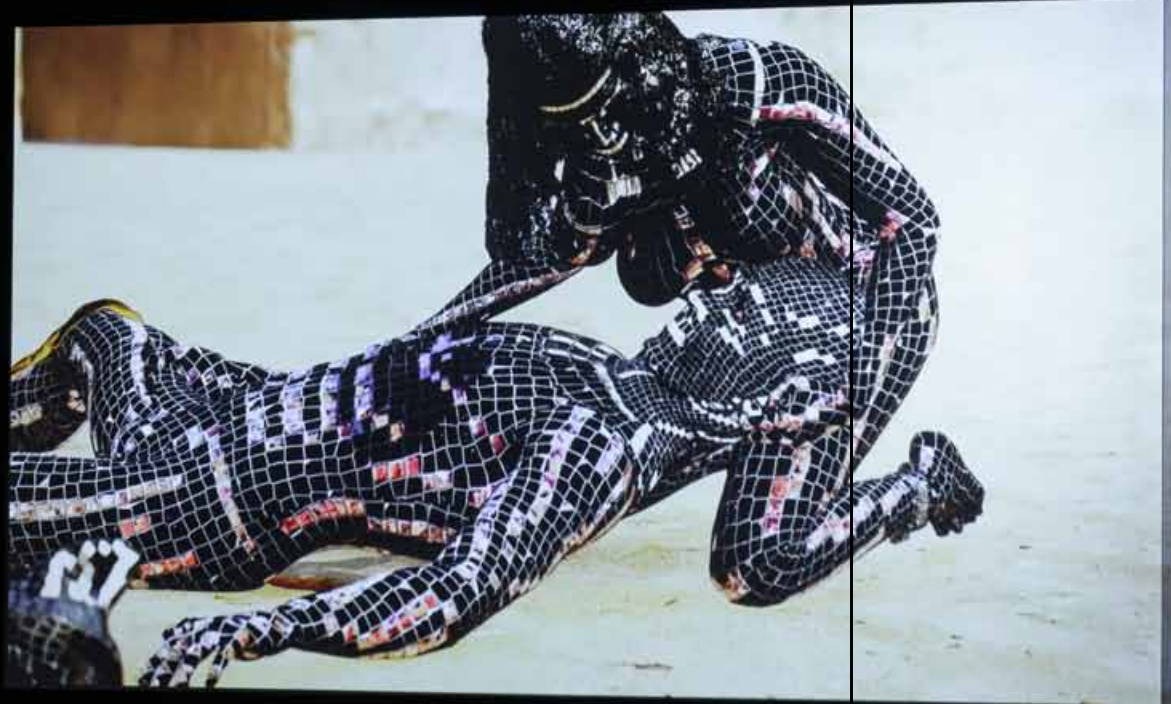






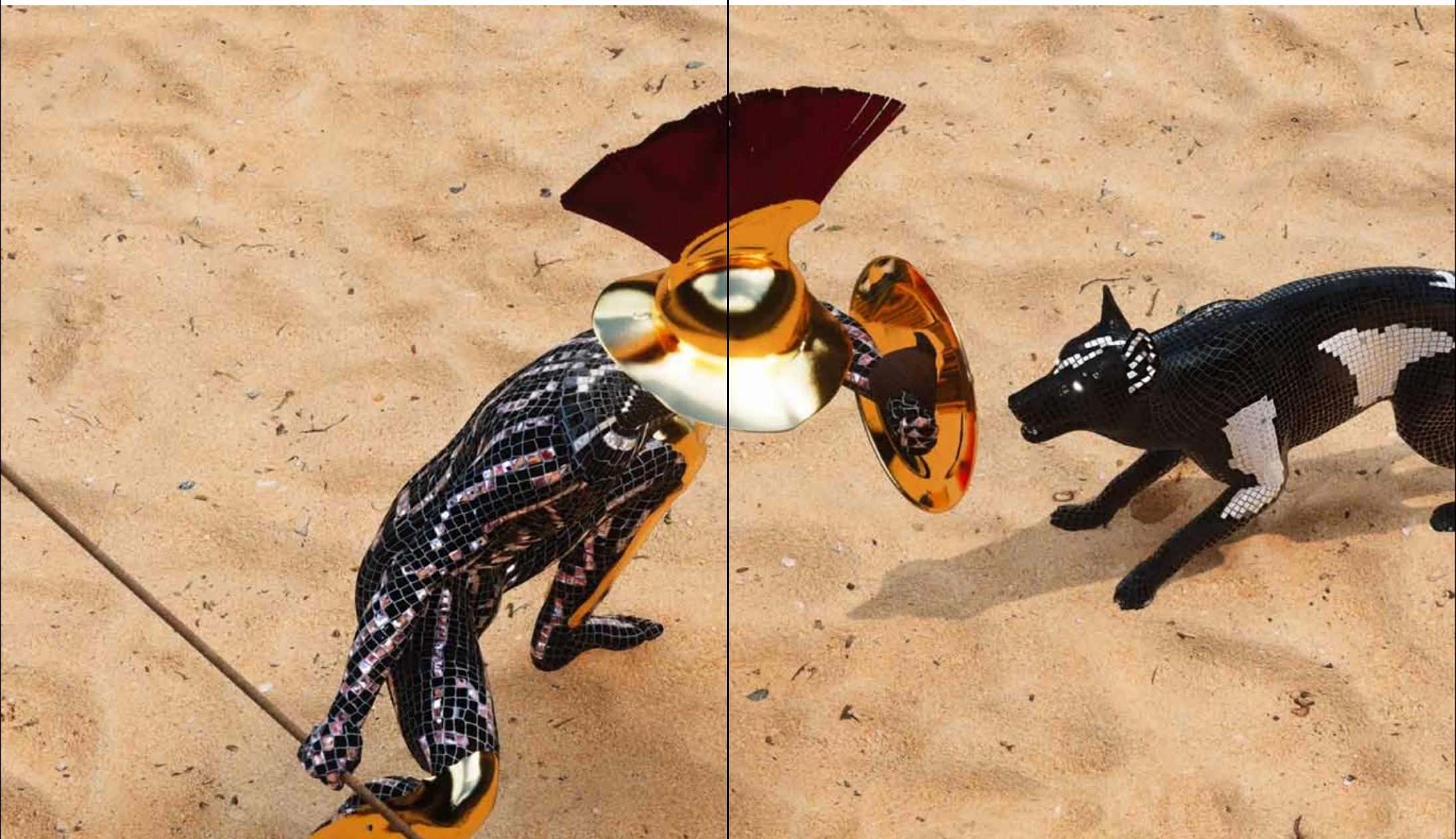






02:15:43



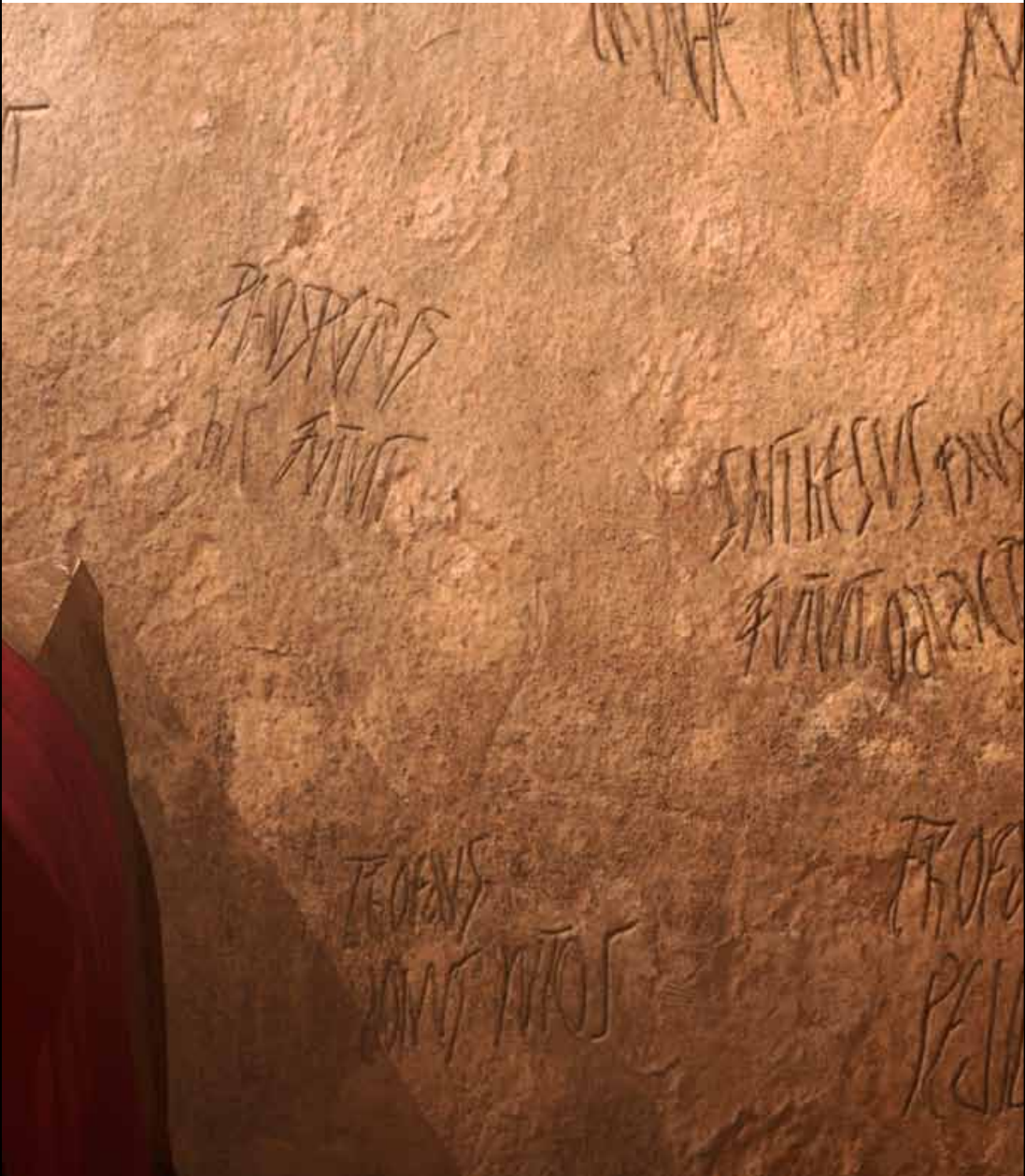


04:53:05



07:33:09





14:11:37



