

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ART



ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ 1
STUDIO OF SCULPTURE 1

ČERVENÁ KRÁLOVNA
RED QUEEN

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DIPLOMA THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

Bc. MARTIN KRÁLÍK

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

prof. akad. soch. MICHAL GABRIEL

OPONENT PRÁCE
OPPONENT

Mgr. JAN ZÁLEŠÁK, Ph.D.

BRNO 2016

DOKUMENTACE VŠKP

OBSAH:

OBRAZOVÁ ČÁST

s. 3 – 11

TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)

s. 12 – 21

OBRAZOVÁ ČÁST

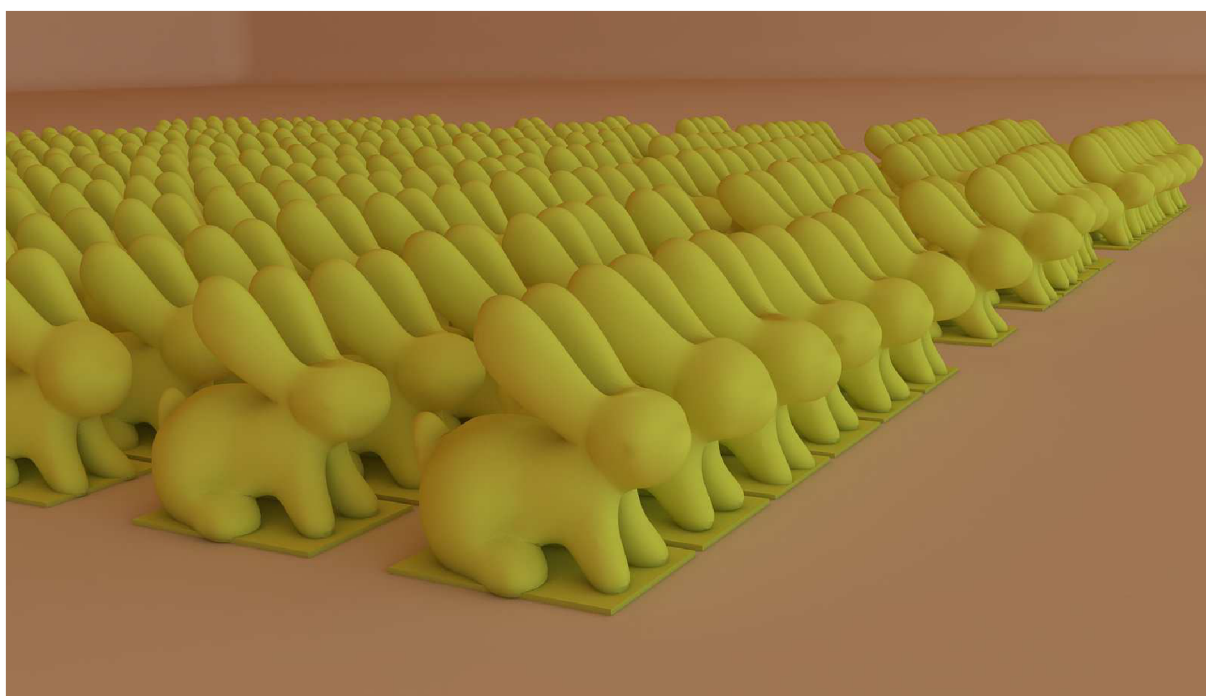
K obhajobě bylo předloženo 8 fotografií, 6 vizualizací a 1 skica



Obrázek 1: Entita C07, 3D tisk, 4,5 x 6 x 7, 2015



Obrázek 2: Iniciační generace k rozdělení, 3D tisk, 2 x 3 x 4,5 220ks, 2015



Obrázek 3: Iniciační generace k rozdělení, vizualizace, 2 x 3 x 4,5 220ks, 2015



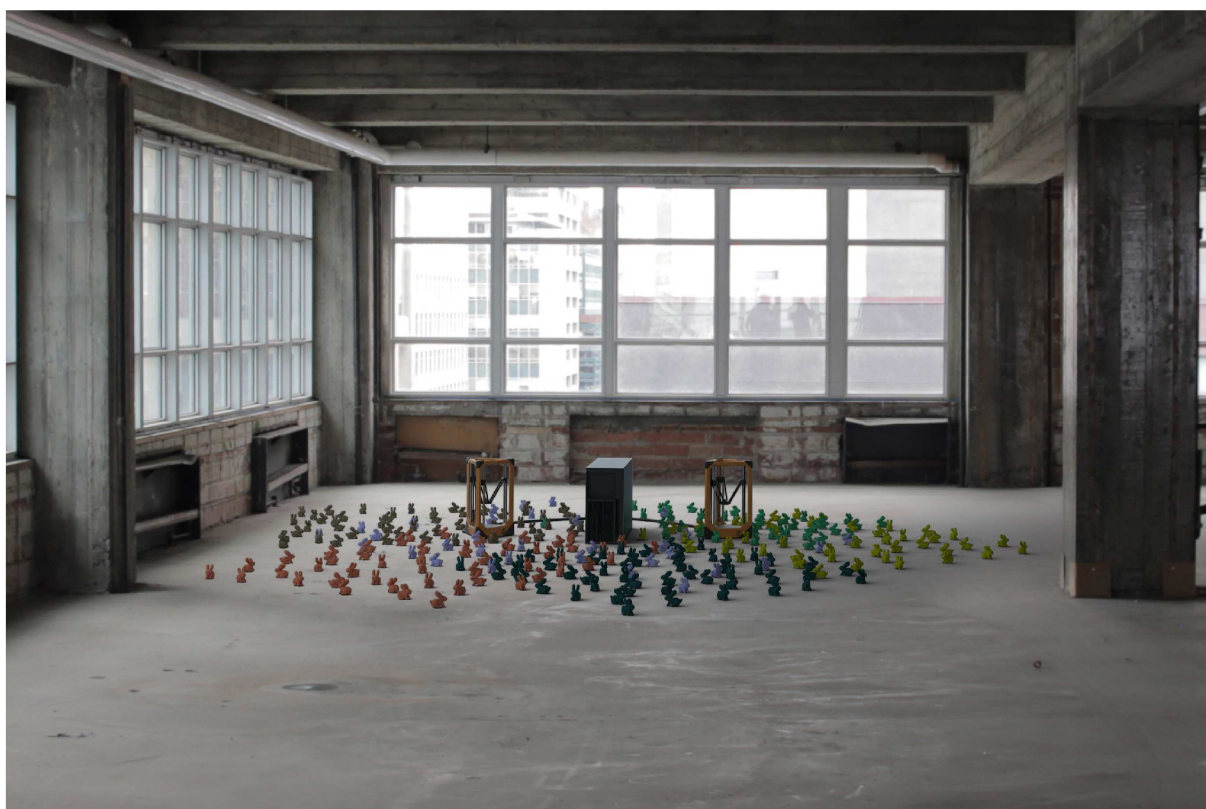
Obrázek 4: Model 3D tiskárny 1:2, 3D tisk, 14,5 x 22 x 12,5, 2016



Obrázek 5: Nerealizovaná uzavřená 3D tiskárna, 3D skica, 27 x 35 x 24, 2015



Obrázek 6: Organismus sestavený z 1 počítače, 2 tiskáren a 260 entit, vizualizace, cca 4500 x 45 x 3500, 2016



Obrázek 7: Organismus sestavený z 1 počítače, 2 tiskáren a 260 entit, vizualizace, cca 4500 x 45 x 3500, 2016



Obrázek 8: Organismus sestavený z 1 počítače, 4 tiskáren a 520 entit, vizualizace, cca 5000 x 45 x 5000, 2016

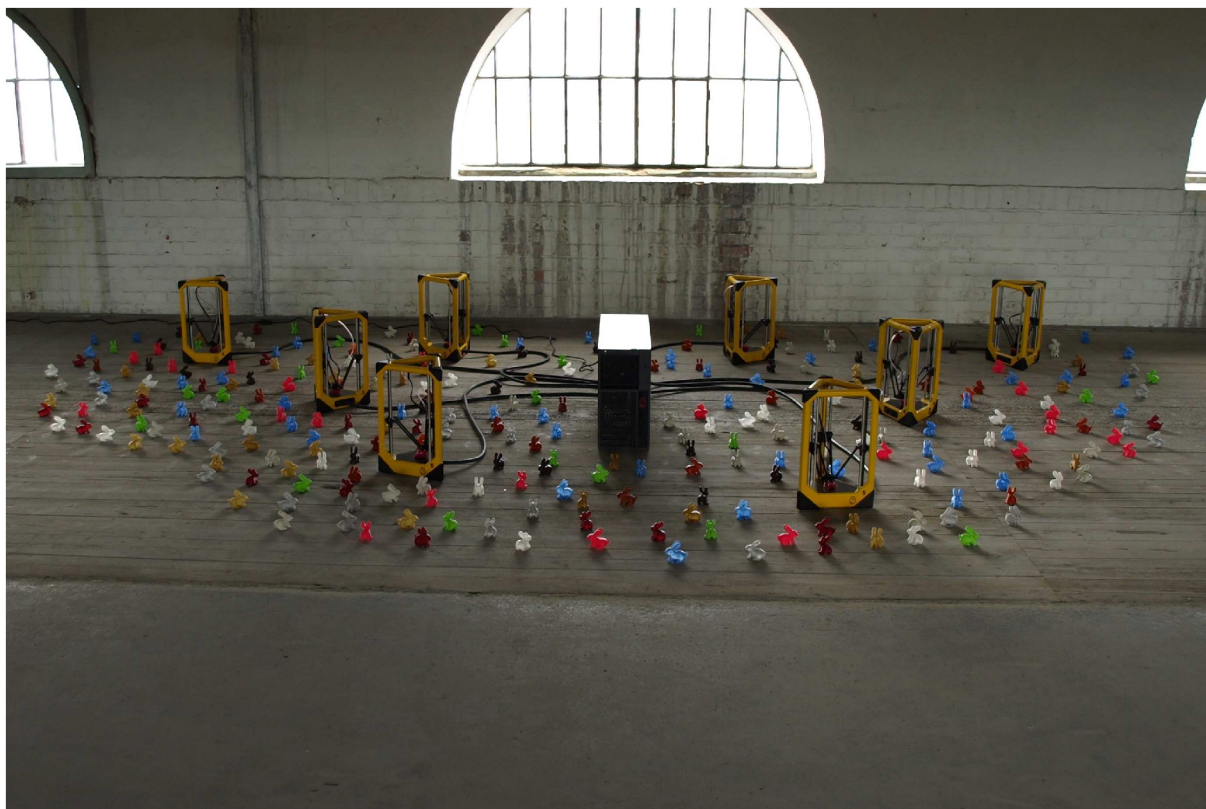


Obrázek 9: Organismus sestavený z 1 počítače, 6 tiskáren a 820 entit, vizualizace, cca 6000 x 45 x 5500, 2016

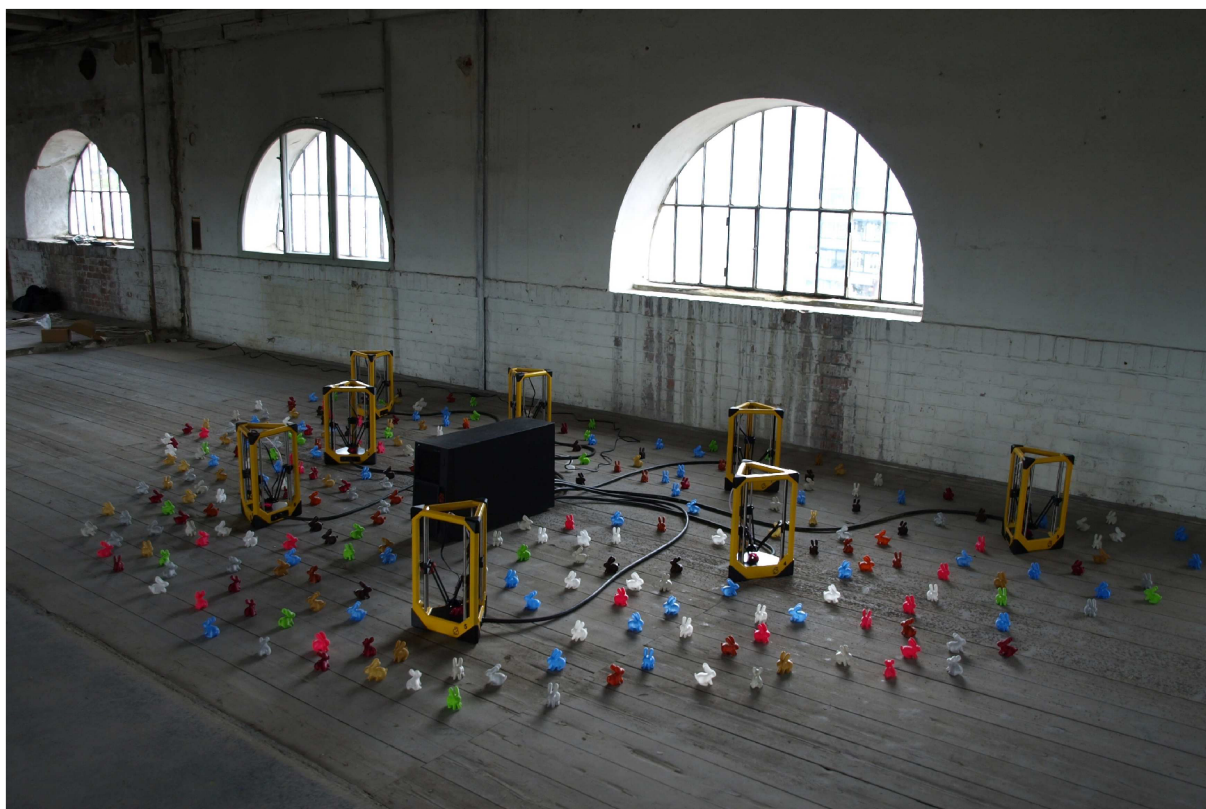


Obrázek 10: Organismus sestavený z 1 počítače, 8 tiskáren a 1064 entit, vizualizace, cca 7500 x 45 x 8000, 2016

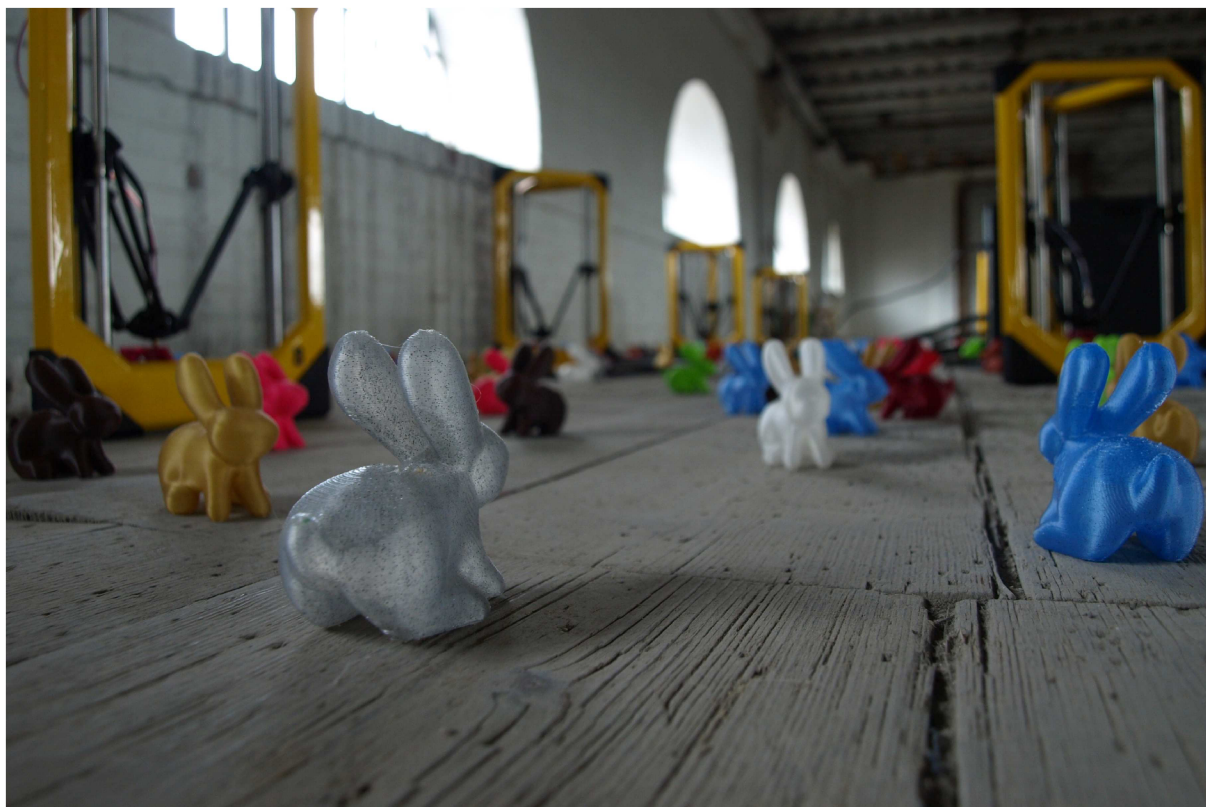
Vizualizace zobrazují organismus umístěný do industriální budovy, v různých fázích růstu. Výsledné rozložení však bude vždy reflektovat prostředí, ve kterém se bude právě nacházet



Obrázek 11: Instalace v galerii Malá Amerika, 3D tisk a kombinované techniky, cca 6000 x 45 x 3500, 2016



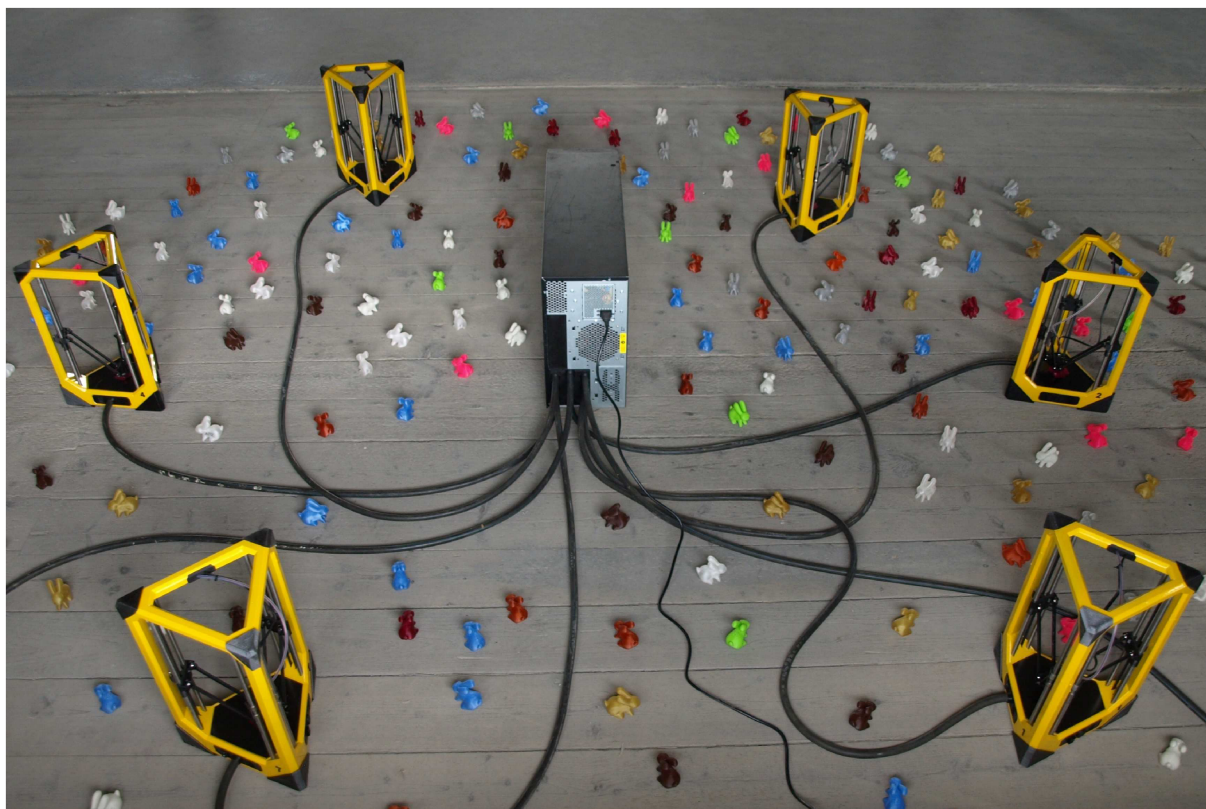
Obrázek 12: Instalace v galerii Malá Amerika, 3D tisk a kombinované techniky, cca 6000 x 45 x 3500, 2016



Obrázek 13: Instalace v galerii Malá Amerika, 3D tisk a kombinované techniky, cca 6000 x 45 x 3500, 2016



Obrázek 14: Instalace v galerii Malá Amerika, 3D tisk a kombinované techniky, cca 6000 x 45 x 3500, 2016



Obrázek 15: Instalace v galerii Malá Amerika, 3D tisk a kombinované techniky, cca 6000 x 45 x 3500, 2016

TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)

„Nu zde, jak vidíte, potřebujete běžet kolik dovedete, abyste zůstali na místě. Chcete-li se dostat někam dál, musíte utíkat alespoň dvakrát tak rychle!“¹

Červená královna

¹ Lewis Carroll, *Alenčina dobrodružství v říši divů a za zrcadlem*, Praha 1947, s. 162.

Závod Červené královny

Červená královna je postava z příběhu Alenky v říši divů nebo spíše šachová figurka², která neustále běží, aby se vůbec udržela na místě, protože svět kolem ní je pořád v pohybu. Díky tomu se stala symbolem pro jednu z nejkompexnějších evolučních teorií, která popisuje neutuchající boj nejen jedince se svým životním prostředím, ale především souboj mezi predátorem a kořistí či parazitem a hostitelem a v neposlední řadě také s konkurenty v rámci vlastního druhu.

I když se jedná původně o termín biologický, Červená královna nezahálí a ovlivňuje celou lidskou civilizaci téměř ve všech aspektech jejího počínání, vyjma těch, které se svou stagnací odsoudily k zapomnění. Vlastně jedinou věcí, která zůstala a zůstane beze změny, je skutečnost, že se stále něco mění. Právě změna je hnací silou pokroku, probíhá konstantně a ani v daleké budoucnosti se jí nikdo nevyhne.

Závod červené královny („*Red Queen's Race*“) je označení pro neustálý konkurenční boj, kdy každé zlepšení je na druhé straně co nejrychleji opět dorovnááno. Celý proces se tak donekonečna opakuje a zvyšuje se intenzita i četnost tohoto soupeření. Ve skutečnosti se však nedá říct, že by tím někdo něco získal. Jedna strana neustále dorovnáává druhou, dokud není natolik vysílena, že prostě odpadne. Ve výsledku je to spíše strategická past, která má za následek naprosto zbytečné mrhání energií a prostředky v honu za vítězstvím. Vítězství však neznamená klid, znamená pouze přežít do druhého dne a moci opět bojovat znovu a pokud jedinec usne na vavřínech, probuzení již nemusí přijít. Výhra pro jednoho se tedy stává prohrou pro druhého a prohra příležitostí pro někoho dalšího.

Za nejuhopitelnější příklad řádění červené královny by mohla posloužit současná technologicko-průmyslová civilizace se svou nedlouhou historií. Její začátek by se dal umístit do poloviny 18. století, kdy si lidé začali osvojovat sílu páry a možnosti strojů. Během následujících dvou století spatřilo světlo světa více inovací než za poslední dvě tisíciletí. Třetí století technologie však tvrdě narazilo na hranice fyziky a tedy na problém klesajících výnosů. Většina vynálezů, které bylo možno vynajít, už je vynalezena a na další postup vpřed je nutné vynakládat neúměrně vyšší úsilí.

„Výdaje na výzkum a vývoj musí růst tempem 4–5 % ročně, aby zvýšily produktivitu o 2 %. Takový trend nemůže pokračovat donekonečna. Nastane jednou den, kdy z nás všech budou vědci.“³

Je tedy více než pravděpodobné, že musí někdy nastat okamžik, kdy se blahobytný růst technologické civilizace obrátí v nemilosrdný boj o přežití v rámci vlastního druhu.

² V době, kdy byla napsaná *Alenka v říši divů* se ve viktoriánské Anglii používaly bílo-červené šachové figurky

³ Joseph Tainter, *Kolapsy složitých společností*, Praha 2009.

Cit. dle: Pavel Houser, *Za oponou průmyslové revoluce, Dokořán*, www.dokoran.cz, vyhledáno 5. 4. 2016.

Vizuální ztvárnění

Závod Červené královny je ztvárněn do podoby miniaturní neoindustriální civilizace, v jasně hierarchicky uspořádaném chaosu. Ve své podstatě se však spíše jedná o jediný elektronický heterogenní superorganismus. Ten se svou povahou a způsobem fungování podobá mraveništi, které stále osciluje mezi virtuálním a hmotným světem. Jde tady hlavně o variabilitu a schopnost se adaptovat. Tu mají elektronické organismy skutečně obrovskou.

Centrálním vědomím tohoto systému je černý majestátně působící server a není náhodou, že svým vzhledem nápadně připomíná legendu ve světě výpočetní techniky — superpočítač IBM BlueGene, který si dlouho držel vrchní příčky nejvýkonnějších výpočetních strojů a také byl mimochodem prvním počítačem, který dokázal porazit šachového velmistra. Doménou počítače v instalaci však není pouze jeho vzhled a výkon, je to také jediné místo, do kterého přichází z vnějšku energie. Z něho jsou následně napájené všechny tiskárny, přičemž se nejedná pouze o zásobování energií. Jde tu také o výpočetní výkon, který jim propůjčuje, když řídí veškeré jejich pohyby, aby výsledek byl takový, jaký má být. Výpočetní výkon je podobná komodita jako elektrina nebo informace. Bez nich by byly všechny tiskárny pouze nehybnými artefakty bez účelu a známek života. Jako pomníky. Statické abstrakce robotického průmyslu, opatřené oranžovožlutým nátěrem těžkých pracovních strojů.

Samotné tiskárny jsou navrženy ve své nejjednodušší formě, plně následující funkci a síly, které působí uvnitř konstrukce. Už od pohledu jsou opatřeny zřetelnými rysy agresivně pasivní bezpečnosti. I přes svůj útočný vzhled jsou jejich prvky v rovnováze a harmonii, podobně jako v případě vos, hmyzu s jasně militantním vzhledem. Ve výhružné černožluté kombinaci jsou nádherně ztvárněny do fungujícího organismu. I samotné tiskárny jsou vytvořeny podle přísné estetiky přírodního výběru, kde nejsou tolerované žádné bezúčelné ozdoby.

Nejpodstatnější a zároveň nejpočetnější částí předkládaného systému jsou však entity které tyto tiskárny zhmotňují. Jsou vytvořeny v co možná nejjednodušší formě, podle předobrazu živého tvora z tohoto světa, toho kterého následovala Alenka do říše divů. Tito však pocházejí ze světa divů virtuální reality uvnitř centrálního počítače. Každá další entita je dalším jedinečným kódem, jenž je výsledkem výpočtu evoluční rekombinace, kterou zpracovává počítač v závislosti na reakcích vnějších pozorovatelů na již vytvořené objekty. Smyslem každé entity je tedy upoutat pozornost. Čím rychleji to zvládne, tím větší má šanci na pokračování jejího kódu v budoucích generacích.

Kontextualizace díla

Kabely propojující server a tiskárny mohou na první pohled navozovat dojem sítě, a tak evokovat postinternetové dílo. Kromě vizuálního dojmu má však tento systém s internetem jen pramálo společného. Forma je podobná, avšak obsah, který těmito kabely proudí, má již úplně jinou hierarchii.

„Postinternet skončil, teď už jsou všichni plumbeři“⁴

Plumbers jsou v českém překladu instalatéri, v diskuzi o současném umění je tímto termínem označován přístup, který pracuje s motivem rozvodů a vedení, jako znázornění toku financí, zdrojů, energií a informací. Na rozdíl od internetu tyto rozvody proudí pouze jedním směrem a je zde jasně definovaný směr zdroj-spotřebitel, i když z jiného úhlu pohledu by se dalo říci, že i internet sám je pouze jedno z nanejvýše sofistikovaných potrubí sloužících pro distribuci obsahu.

Rozvodné potrubí nebo napájecí kabely jsou zajímavé zejména proto, že v běžném prostředí jsou lidskému oku skryty a nejsou přístupné. Přesto jimi každý den proudí suroviny, které zásobují každodenní život. S trochou nadsázky lze rozvody označit za tepny a nervovou soustavu nově se probouzející životní formy budoucnosti v podobě strojů, které postupně získávají svou autonomii a již nyní se podstatná část jejich činnosti obejde bez zásahu vyšší *moci* člověka. Je jenom otázkou času kdy se neodmyslitelné činnosti jako údržba a nastavení stanou samozřejmou imanentní schopností a zda i v té době bude ještě patřit do výbavy stroje velké červené tlačítko sloužící pro nouzové vypnutí.

Oproti postinternetu se v plumbingu projevuje také značná míra vystřízlivění z představy zářné a svobodné budoucnosti, kterou nám nové technologie přinášejí. Tato vize se v blízkém se beznadějném bezčasně začíná stávat spíše úzkostlivým pohledem na zešedlý, kdysi krásný povrch, nyní pokrytý nánosy špíny, které pod sebou ukrývají korozi, kontaminaci a jiné devastující defekty, jež měly zůstat navždy skryty. Ostatně podobné tendence jsou zřetelné také v oblasti cyberpunkové sci-fi, kde ve spojení s technologiemi přestává být zdůrazňován pokrok a akcelerován je naopak spíše úpadek a rozklad.

⁴ Michal Novotný, *Zombie a instalační rozvody*, Artalk, <http://artalk.cz/2015/11/02/zombie-a-instalacni-rozvody>, vyhledáno 29. 3. 2016

Díla s blízkou tematikou

Mark Manders (*1968)

Nizozemský umělec, který se v osmnácti letech rozhodl stát „spisovatelem beze slov,“ tvořícím pouze prostřednictvím objektů. Těžištěm jeho práce jsou především instalace a sochy modelované převážně z hlíny. Jeho velkým zájmem je paralelní evoluce člověka a věcí. Z mého pohledu jsou však nejzajímavější právě jeho instalace, které evokují architektury umístěné do galerie.



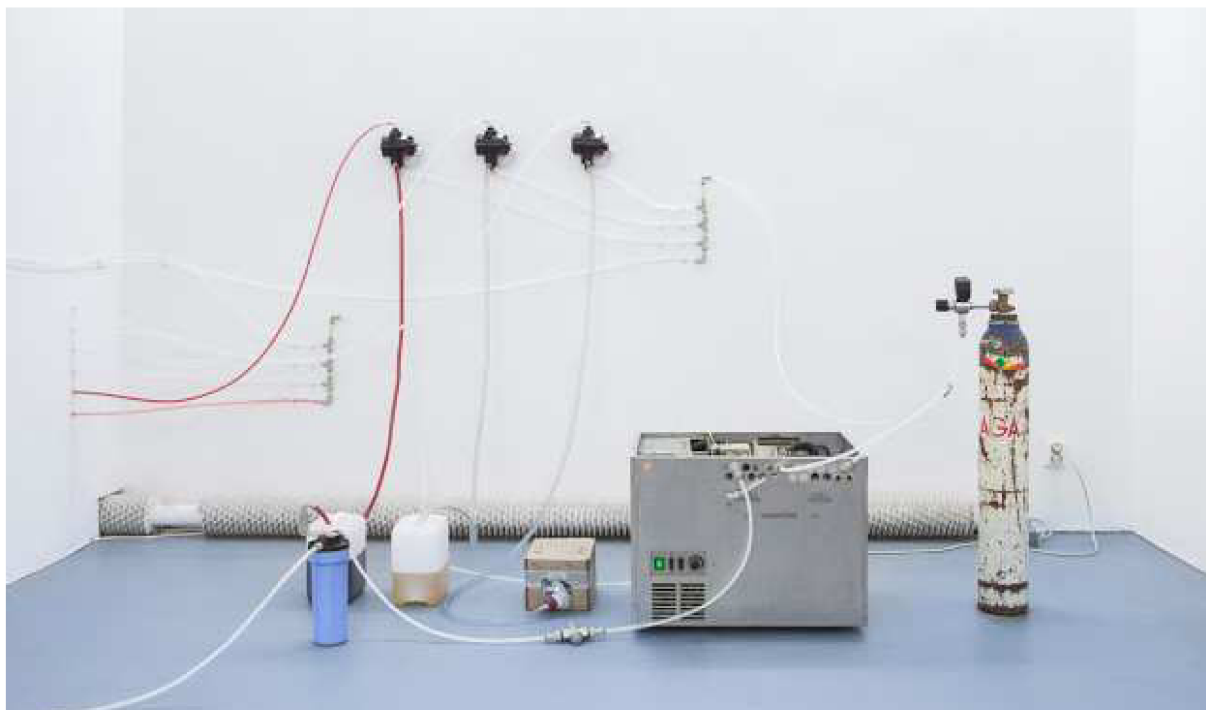
Obrázek 16: Mark Manders, *Finished Sentence*, 1998-2006, instalace, Art Gallery of Ontario, Toronto. Zdroj: <http://www.shearyadi.com/myworld/kunsthaut-zurich-shows-the-absence-of-mark-manders/> vyhledáno 29.3. 2016



Obrázek 17: Mark Manders, *Finished Sentence*, 2010, instalace, Courtesy Tanya Bonakdar Gallery, New York and Zeno X Gallery. Zdroj: <http://www.e-flux.com/announcements/the-promise-of-total-automation/> vyhledáno 4. 4. 2016

Vojtěch Fröhlich (*1985)

Český umělec pracující se širokým spektrem médií a témat. Pro jeho performativní umění je příznačné spojení s fyzickým výkonem, se sportem, zejména s ležením. Z jeho nedávné tvorby mne velice zaujala instalace *Postmix*, která byla součástí výstavy *Telepatie nebo Esperanto?* v galerii Futura. Autor zde představil vaskulární stroj, který pracoval jako centrální distributor limonády na různých místech po celém prostoru galerie.



Obrázek 18: Vojtěch Fröhlich, *Postmix*, 2015, instalace, Soda stream machine distributed through the gallery space. Zdroj: <http://vojtechfrohlich.blogspot.cz/2015/06/telepathy-or-esperanto.html>, vyhledáno 4. 4. 2016



Obrázek 19: Vojtěch Fröhlich, *Postmix*, 2015, instalace (detail), Soda stream machine distributed through the gallery space. Zdroj: <http://vojtechfrohlich.blogspot.cz/2015/06/telepathy-or-esperanto.html>, vyhledáno 4. 4. 2016

Ideové a technické ztvárnění

Protože celé dílo je složené z několika různých typů objektů, pokusím se přiblížit každý zvlášť.

Centrální počítač

Nejzáhadnější část celé instalace, temná eminence sídlící v centru veškerého dění umístěná v téměř dokonalém monolitickém kvádru stabilně stojícím na podlaze. Z jeho černě vystupuje pouze lehce světélkující rudý symbol společenství, který tak jako podsvícená jmenovka zvonku oznamuje, že právě na tomto místě by se měla nacházet sama její výsost Červená královna. Co se děje uvnitř, však z vnějšku nikdo nevidí a možná snad ani nechce poznat. Pouze výrazný hukot ventilátorů a ohřívající se vzduch dávají najevo, že se uvnitř skutečně něco děje.

Počítač sám o sobě zde funguje především jako vyjádření moci a síly, která spočívá ve vlastnictví a možnosti regulace prostředků. Současně však vypovídá o zranitelnosti celého systému pouhým přerušením oranžového napájecího kabelu, kterým by veškerý hukot rázem utichl. V metafoře reálného světa na planetě zemi server zastupuje pouze tu minimální část populace, která prakticky vlastní všechny ostatní. Reprezentuje vedení bezejmenných společností, sídlících ve velkých budovách, které navzdory svému futuristickému architektonickému ztvárnění připomínají středověké opevnění.

Po technické stránce je centrální počítač readymade. Společnost IBM se role „*temné eminence počítačového průmyslu*“ ujala skutečně zodpovědně, což dokázala přenést i do výrazu svých produktů. Tento znamenitý design, ztělesnění surové síly, je vylepšen pouze o několik málo prvků dotvářejících dojem elektronického organismu. Větší změny se udály uvnitř, kde byly jeho původní nefunkční komponenty nahrazeny jinými z běžného osobního počítače, což ještě podtrhuje jeho variabilitu a schopnost přežítí.

Tiskárny

Zřejmě nejvýraznějším prvkem instalace jsou tiskárny, které na sebe upozorňují jak svou barevností, tak viditelným pohybem. V daném případě bylo zařízení navrženo přímo pro tuto instalaci. Přestože se jedná o dílo se silnou mírou konceptuality, chci udržet vysokou úroveň estetické hodnoty, a také dosáhnout určitého emočního působení na diváky. I tiskárny musí mít určitý výraz, ať už v souvislosti s jejich účelem, nebo ve vztahu k funkci celého organismu. Již z dálky jsou jasně viditelné jejich agresivní prvky a způsob rozestavení kolem centrálního počítače odpovídá vojenské logice rozmisťování strážných věží. Ve své podstatě jsou však především nástrojem reprodukce, prakticky je na jejich bezproblémovém chodu závislý osud celé populace. Proto také jejich výsledný výraz nesmí působit negativním dojmem: tiskárny by sice na jedné straně měly vypadat nebezpečně, na druhé straně však také přátelsky a otevřeně, nikoli ovšem zranitelně. Veškeré důležité prvky a vedení jsou tedy v rámci možností umístěné uvnitř v dutinách nosného rámu jako orgány a tepny živého tvora.

V rámci instalace není 3D tisku užito pouze jako prostředku ke zhmotňování tvaru, s kterým nesouvisí. Tisk je podstatou celého tohoto organismu. Pro svou jednoduchost a názornost byl zvolen jako abstraktní zástupce celého, nyní bleskově se rozvíjejícího, autonomního robotického průmyslu známého pod názvem *Průmysl 4.0*, případně *Čtvrtá průmyslová revoluce*.

Připomeňme, že první průmyslová revoluce znamenala vynález parního stroje a mechanizace manuální práce v 18. století. Druhá na počátku 20. století přinesla sériovou pásovou výrobu a třetí proběhla koncem století minulého v oblasti elektronických a počítačových technologií a automatizaci výrobního procesu. Jaké jsou přesné příčiny a náplň čtvrté průmyslové revoluce se ukáže během několika málo následujících let. Obecně

by se však mělo jednat o plně autonomní továrny budoucnosti, které si budou samy řídit vlastní chod. Prostřednictvím komunikace s výrobky i s cloudovými systémy by se pak celá výroba měla stát velmi flexibilní. Celý systém se tedy bude chovat jako cyber-fyzikální organismus, který bude prostřednictvím pokročilých plánovacích systémů schopný sám upravovat a optimalizovat výrobní proces podle aktuálních požadavků v souladu s co největší efektivitou.

Po technicko-výrobní stránce jsou tiskárny jednoznačně nejnáročnějším prvkem celé instalace. Z aktuálně dostupných možností bohužel nebylo možné vybrat tiskárnu, která by splňovala požadované estetické vlastnosti. Zpravidla se jedná o bílé nebo černé kvádry nebo o zařízení pospojovaná z velkého množství různorodých prvků, která jsou vizuálně značně nehomogenní. Proto jsem zvolil možnost vytvoření celotištěného monolitického rámu. Zhotoven je v počítači, za pomoci parametrického modelování, které vychází z primárních tvarů, aby výsledek byl pro oko pozorovatele příjemný a snadno čitelný.

Králíci

Králík je na první pohled roztomilé chundelaté zvířátko, oblíbené i jako domácí mazlíček. Kromě toho je také velice chytrý a neuvěřitelně vynalézavý. V minulých dobách byl především symbolem plodnosti, neustálého obnovování života a jeho rychlý běh byl pokládán za symbol ubíhajícího života. Díky *Alence v říši divů* je bílý králík také považován za velkolepého průvodce na cestě do neznámého zázračného světa nebo při zasvěcení do tajemství.

Ve vztahu k mé práci nemohu nezmínit jeden z velice známých výskytů motivu bílého králíka, a to v dnes již kultovním filmu *Matrix*. Zde se hlavnímu hrdinovi objeví na monitoru nápis „*Následuj bílého králíka.*“ a poté je mu při „*pádu králíci norou*“ odhaleno tajemství snového světa ve kterém žil. Vězení pro jeho mysl, obehnané mřížemi které ani nevnímal, protože se v nich již narodil. Svět, ve kterém člověk sám není nic víc než pouhé palivo, které udržuje systém v chodu.

Při čtení *Alenky v říši divů* jsem se rovněž nemohl ubránit ještě jednomu srovnání, které autor patrně nikdy nezamýšlel. Králíkův úprk a neustálé sledování času je nyní mnohem aktuálnější než kdykoliv předtím: Když vytáhne svoje kapesní hodinky, křičí „*zpozdl jsem se*“ a utíká pryč. Daleko více než tajemného průvodce neznámou krajinou mi připomíná úplně běžného člověka žijícího ve stresu dnešní doby, který se při pohledu na svůj mobilní telefon zhrozí, kolik má ještě úkolů, které musí být splněny. Rychlý běh králíka se tak mně spíše v beznadějný stále usilovnější závod o život člověka ztraceného v informačním věku. Dokud stačí, než bude nahrazen někým mladším a perspektivnějším.

I v tomto systému má každý jedinec ve formě entity v algoritmu pouze omezenou životnost, respektive možnost být součástí rekombinačního přepočtu vedoucího ke vzniku nové generace. Do toho je zařazen ve chvíli, kdy si jej někdo vybere. Jak Alenka v říši divů vybírala z různých hub a lektvarů, jako Morpheus⁵ nabídl Neovi⁶ vybrat mezi modrou a červenou kapslí, i entity jsou předmětem výběru. Tento výběr je klíčovým momentem před spuštěním výpočtu pro vznik každé následující generace entit a je zároveň výraznou performativní složkou mého projektu, do kterého tak zapojuji participativním způsobem účastníky z řad široké veřejnosti: Zpravidla v centru Brna zastavím náhodného kolemjdoucího a po otevření značně opotřebené, leč elegantní krabičky tmavě modré barvy, jej požádám, aby si vybral mezi jednou z deseti entit, kterou si pak může ponechat na památku. A tak je někým v jediné chvíli, několika málo pohyby ruky, rozhodnuto o jedné vítězné entitě, která se do „*soukolí štěstí*“ vydá se získaným počtem bodů. Žádné druhé místo není, pouze záporné body

⁵ Morpheus - postava z filmu *Matrix*, význam jména je ten, kdo odhaluje pravdu

⁶ Neo - postava z filmu *Matrix*, Jméno označuje nového osvíceného muže

za prohru. Nezbyvá než doufat v úspěch při dalším výběru. Po distribuci všech jedinců je celá rozdaná generace pro účel výsledné instalace opět zhmotněna. Mezitím proběhne propočít evoluční rekombinace pro objekty generace následující, které jsou pak opět vytištěny a rozdány.

Výchozí forma entit je navržena tak, aby jedinci působili co možná *nejroztomileji*, jako mládřata. Některé části těla jsou tedy oproti běžné anatomii králíka značně disproporční a při útěku před predátorem by znamenaly rozhodující nevýhodu. Vytištění králíci však žádného přirozeného predátora nemají, není nikdo, kdo by je přímo ohrožoval. Jejich boj je pouze vnitřní v rámci vlastního druhu, je to boj, ve kterém neteče krev, kde měřítkem vítězství je vizuální atraktivita. Ve skutečnosti je však absence predátora pro každý druh likvidační víc, než jeho přítomnost. Tím, že někdo sežere nejpomalejší a nejhloupější jedince vlastně způsobuje, že další generace se bude skládat pouze z potomků všech, kteří byli rychlejší a chytřejší. Pokud je predátor eliminován, přestávají být tyto přednosti nezbytnou výhodou a je tak velmi pravděpodobné, že se tento druh uchýlí spíše k výběru na základě vizuální atraktivity, vzájemné manipulace a předstírání skutečných vlastností. Nutně tedy postupně směřuje do situace, kdy se z něj stane pouze prázdná skořápka perfektního vzhledu. Veškeré entity jsou tedy zcela duté a bezmezně důvěřivé.

Symbyly a značení

Navzdory hierarchickému rozdělení celého systému do tří vrstev se v něm nachází několik znaků, které jej vzájemně celý propojují:

Každá entita nese na boku svoje číslo, pod kterým jsou o ní v systému uložené veškeré informace, od stavby těla, po aktuální výsledky. První znak je písmeno, které označuje příslušnost ke generaci, za ním pak následuje dvoumístné pořadové číslo.

Tiskárny jsou pro svůj nízký počet označeny pouze jednociferným výrobním číslem, pod kterým se zároveň hlásí k počítači. Kromě číslic je na přední straně také čárové logo králíka, které nese i centrální počítač. Tento znak není spojený se žádnou databází, jeho význam spočívá ve vyjádření sounáležitosti a v identifikaci s ostatními členy společenství.

Závěr

Červená královna je intermediální projekt, ve kterém jsem uplatnil podstatnou část znalostí a zkušeností, které jsem postupem času získal. Za silný moment instalace považuji propojení technologického základu s jeho estetickým ztvárněním, které kromě pečlivě propracovaného návrhu vyžaduje i značnou řemeslnou zručnost. Za důležité rovněž považuji, aby dílo samo o sobě vzbuzovalo v pozorovateli touhu po poznání jeho podstaty. Jeho koncept by však měl být rozpoznatelný i bez nutnosti nastudování doprovodných textů. V těch jej stejně neodhaluji v plném rozsahu, pouze se snažím, často dosti výrazně, naznačit „jak by to asi mohlo být“.

Interpretaci tak nechávám volnou, pro utvoření vlastního názoru. Individuální výklad zůstává vždy v souladu s tím co divák sám ví a čemu věří. Bylo by ideální na závěr umístit velkolepé rozuzlení s odpovědí na „vznešené otázky života vesmíru a vůbec.“ Ale já je neznám. Sám zažívám zmátek mnohem větší než si dokážu připustit a jako odpovědi vystávají vždy jen nové otázky. Každá další informace tento zmátek pouze dále prohlubuje. Jediné čím jsem si jistý je zvláštní pocit, že mě něco svazuje. Každý den stále víc a pevněji, mnohem intenzivněji, než bych chtěl a aniž bych věděl co tento pocit způsobuje. A věřím, že v tomto nejsem jediný a že to má spíše obecnou platnost.

Interpretaci mého projektu tedy nechávám otevřenou. Jistým náznakem, který může poskytnout jeden z možných výkladů jsou slova kapitána lodi *Nabukadnezar* z filmu *Matrix*:

„Nikdo ti nemůže říct, co vlastně Matrix je. Musíš ho zažít sám. Tohle je tvoje poslední šance. Poté už nebude cesty zpět. Vezmeš si modrou pilulku, příběh končí. Probudíš se a budeš věřit, čemu budeš chtít věřit. Když si vezmeš červenou, zůstaneš v říši divů a já ti ukážu, jak hluboká králičí nora je. Ale pamatuj, všechno co ti nabízím, je pravda. Nic víc.“

Morpheus



Obrázek 20: Josef Prošek , *Red Rabbit*, 2015, fotografie, zdroj:

<https://picasaweb.google.com/112805892150552950145/20150813FalloutLarp>, vyhledáno 11. 4. 2016