

Renée, Me and Rudolph

MICHAL MARIÁŠEK · INTERACTIVE INSTALLATION, 2026
WHEN MONSTERS DREAM · CZECH CENTER NEW YORK · MAY 20 – SEPTEMBER 3, 2026

The interactive installation *Renée, Me and Rudolph* takes the form of a large-format touch screen. Mariášek borrows its title from a popular song released in 1972 in totalitarian Czechoslovakia, one of the many musical artefacts of state-run entertainment meant to distract a population trapped behind the Iron Curtain. This opening quotation, seemingly banal and sentimental, introduces a work about the unsettling ease with which violence becomes part of everyday cultural routine.

The three names in the title work as a condensed palimpsest of three times and places that enter into a tense dialogue in Mariášek's work. *Renée* refers to Renée Nicol Good, a mother of three whose life was abruptly ended by an agent of U.S. Immigration and Customs Enforcement (ICE) in Minneapolis. The immediacy and rawness of this event anchor the work in the present, in which state violence once again shows itself as routine. *Rudolph* refers to Rudolf Höss, commandant of the Auschwitz concentration and extermination camp and one of the key architects of the industrial form of the Holocaust, a figure who became a symbol of bureaucratised evil carried out "by the book". *Me* points directly at the viewer and at the author himself: at our own growing indifference to the evil that is slowly but relentlessly spreading around us and becoming normal.

Mariášek chooses the language of the video game deliberately. In games, violence, killing and wrongdoing become so self-evident a part of the fictional world that players stop pausing over them; they become a mechanic, a gesture, a routine. It is precisely this anaesthesia to evil, inherent in the language of games, that the author turns against the viewer. By touch we control a character, shift the parallax layers, act, and in acting we are confronted with the question of when we stopped perceiving what we are actually doing and what is happening around us.

Renée, Me and Rudolph is therefore not a work about a single event or a single historical crime. It is a work about continuity: about the thin but unbroken thread that runs between a totalitarian ditty from the 1970s, a bureaucrat running an extermination camp and a uniformed agent pulling the trigger in an American city. And about the fact that today this thread is kept intact not by state censorship but by the regime of algorithms and endless entertainment, an invisible, personalised infrastructure of distraction that keeps our attention at a safe distance from what is happening right now.

Exhibition *When Monsters Dream*, Czech Center New York, May 20 – September 3, 2026. Curated by Tereza Porybná and Tereza Špinková · iliil.com

Renée, Me and Rudolph

MICHAL MARIÁŠEK · INTERAKTIVNÍ INSTALACE, 2026
WHEN MONSTERS DREAM · ČESKÉ CENTRUM NEW YORK · 20. 5. – 3. 9. 2026

Interaktivní instalace *Renée, Me and Rudolph* zaujímá formu velkoformátové dotykové obrazovky, jejíž název Mariášek přejímá z populární písně vydané v roce 1972 v totalitním Československu. Píseň byla jedním z mnoha hudebních artefaktů státem řízené zábavy, určené k rozptýlení obyvatelstva uvězněného za železnou oponou. Tento výchozí citát, zdánlivě banální a sentimentální, otevírá dílo, které tematizuje znepokojivou snadnost, s jakou se násilí stává součástí běžné kulturní rutiny.

Trojice jmen v titulu funguje jako koncentrovaný palimpsest tří časoprostorů, které se v Mariáškově díle ocitají v napjatém dialogu. *Renée* odkazuje k Renée Nicol Good, matce tří dětí, jejíž život byl náhle ukončen agentem amerického úřadu pro vymáhání imigračních zákonů (ICE) v Minneapolisu. Aktuálnost a syrovost této události zakotvuje dílo v současnosti, v níž se státní násilí znovu projevuje jako rutina. *Rudolph* odkazuje k Rudolfu Hössovi, veliteli koncentračního a vyhlazovacího tábora Osvětim a jednomu z klíčových architektů průmyslové podoby holokaustu, tedy k figuře, která se stala symbolem byrokratizovaného, „úředně“ prováděného zla. *Me*, čili „já“, pak míří přímo k divákovi a autorovi samému: k naší vlastní rostoucí netečnosti vůči zlu, které se kolem nás pomalu, ale neúprosně rozšiřuje a normalizuje.

Mariášek volí jazyk videohry záměrně. V herním médiu se násilí, zabíjení a páchání zla stávají natolik samozřejmou součástí fikčního světa, že se nad nimi hráč přestává pozastavovat. Stávají se mechanikou, gestem, rutinou. Právě tuto anestezii vůči zlu, jež je jazyku her vlastní, autor obrací proti samotnému divákovi: dotykem ovládáme postavu, posouváme parallaxní vrstvy, jednáme, a právě v tom jednání jsme konfrontováni s otázkou, kdy jsme přestali vnímat, co vlastně děláme a co se kolem nás děje.

Renée, Me and Rudolph tak není dílo o jedné události ani o jednom historickém zločinu. Je to dílo o kontinuitě, o tom, že mezi totalitní popěvkem ze sedmdesátých let, byrokratem řídícím vyhlazovací tábor a uniformovaným agentem tisknoucím spoušť v americkém městě vede tenká, ale neporušená nit. A že její udržování dnes nezajišťuje státní cenzura, nýbrž režim algoritmů a nekonečné zábavy: neviditelná, personalizovaná infrastruktura rozptýlení, jež udržuje naši pozornost v bezpečné vzdálenosti od toho, co se právě teď děje.

Výstava *When Monsters Dream*, České centrum New York, 20. 5. – 3. 9. 2026. Kurátorky Tereza Porybná a Tereza Špinková · iliil.com