

Vojtěch Luksch: Still Life with Message Box

kurátoři: Jozef Mrva ml., Barbora Trnková

text: Barbora Trnková, kurátorka G99

Jozef Mrva si ve svém kurátorském textu k výstavě Vojtěcha Luksche s názvem Still Life with Message Box všímá aspektu nostalgie přítomném v Lukschových malbách. Když si vzpomenu si na vlastní dětské zkušenosti s počítačovými hrami, uvědomím si, že jsou spojené s návštěvami u příbuzných, kde mne někteří mužští členové při objímání na uvítanou k sobě tiskli příliš a zbytečně dlouho. Obdobný pocit nesvobody, proti kterému se nedalo ohradit, jsem zažívala také při hraní videoher, kde jsem v kůži mužských postav nemohla dosáhnout svého cíle jinak, než předepsaným způsobem, nejčastěji pragmatizovaným násilím. Rychle totiž vyšlo najevo, že hrát podle sebe a určovat si vlastní cíle a prostředky, nutně vede k prohře. Při hraní jde o to včas přijít na to, jak vývojáři chtěli, abych se rozhodla. Hra na volbu ve hře, kterou je navíc nutné brát vážně, abychom si hru zahráli, je docela zábava, ale nevyhnutelnost respektovat předepsaný narativ mne od hraní dodnes odrazuje.

Teoretici videoher Jon Bailes, Andrew Baerg a Matt Garite si také všímají této iluze volby ve hrách, kdy hry jen zdánlivě poskytují svobodu dosáhnout herních cílů vlastní cestou. Hra nás instruuje uvažovat pouze v intencích toho, co se hodí a vyplatí a tato extrémní podoba individualizovaného instrumentalismu se stává přirozenou a odpovídá naší konzumní svobodě vybrat si na nákupu z předem dané nabídky s tím, že skutečná alternativa neexistuje. (Jon Bailes, *Ideologie a virtuální město*, s. 20)

Další problém byl, že v té době hratelné ženské postavy téměř neexistovaly a když se jedna objevila ve hře *Age of Empires*, prostřednictvím nepovoleného kódování jsem si ji naklonovala. Vytvořila jsem neporazitelnou armádu Johanek z Arku na koních, kterou jsem nechávala projíždět se zelenou kopcovitou krajinou, protože dobývat mi nedávalo smysl a nic jiného hra nenabízela. Problematice genderových stereotypů ve videohrách se už desetiletí věnuje mediální kritička Anita Sarkeesian, zejména svým cyklem *Tropes vs Women in Video Games*.

Vrátím se však k výstavě výletem do Skotska. Když jsme vyšli z muzea v Edinburghu, kde jsme si dlouhé hodiny prohlíželi rozměrná plátna barokních krajinomaleb, byli jsme překvapení, že náhle nemůžeme vidět způsob, jakým se vrství listy a láme světlo v detailech korun stromů v parku před muzeem jinak, než jak jej štetci interpretovali barokní malíři. Byl to zvláštní efekt, který se mi připomněl při pohledu na Lukschovy malířské zásahy do výšivek. Představuji si, jak hodiny hraje hry u babičky v obýváku a když odhlédne od rámu monitoru a zadívá se na zarámované výšivky na stěnách, vidí v nich herní situace.

Co se však odehrává v této zdánlivě nesamozřejmé kombinaci původních výšivek klidných krajin a akčních výjevů z videoher, které vidíme na obrazech Vojtěcha Luksche? Moje dcera háčkuje a u toho na monitoru sleduje, jak někdo hraje Minecraft. Jakoby napětí z hry rovnou uvolňovala v repetitivní manuální činnosti. Tyto dvě aktivity spojuje skutečnost, že je lze obě považovat za formy úniku. Zatímco krajiny dojmající klidem a harmonií umožňují odhlédnout od stresu a násilí světa generace našich babiček a dědečků, z nichž někteří ještě zažili válku, násilné videohry možná umožňují odhlédnout od světa této generace, která od násilí z pochopitelných důvodů aktivně utíká.

Z výzkumů víme, že násilí ve videohrách neimplikuje násilné chování, ale co když odráží to zamlčené, které je ve společnosti již v různých formách přítomné? Při instalaci Vojtěchovy výstavy jsme zvažovali, který z jeho obrazů zvolit na banner na budovu galerie a uvědomili jsme si, že nechceme použít jednu z brutálních scén se střelbou. Vojtěch z důvodu zkušeností pohoršených reakcí některých lidí a já z důvodu ohleduplnosti k následkům nedávné střelby na Filozofické fakultě UK. Diváctvo, které má bezprostřední zkušenost s násilím se zpravidla nevyhne fyzické reakci na jeho ztvárnění, ať už jde o generaci, která zažila válku, nebo o lidi zasažené traumatem ze zmíněné události. Tato reakce může být vědomím různě racionalizována, nebo se projevuje nevědomě. Je možné, že to je důvod, proč se mnozí naši prarodiče, kteří například zažili válku, obklopovali tím hezkým, klidným a roztomilým. V jejich domácnosti se traumatická minulost vyskytuje chyběním. Je jako neviditelný slon v místnosti, který se ale zhmotňuje a performativně manifestuje ve videohrách, které mnohé děti tolik baví hrát a ani neví, že tím možná sublimují transgenerační traumata.