

Tento text začnu na osobní notě, protože výstava, kterou máme před sebou, k tomu jednoznačně vybízí. Když jsem byl na prvním stupni základní školy, neměli jsme televizi ani počítač. Nejdříve přišla televize, počítač jsme si pořídili až v roce 2001. Obojí jsme si dopřávali na návštěvách u prarodičů, případně rodinných známých. Pamatuji si, jak jsem u dědy na Slovensku sledoval Cartoon Network. Jak jsem se těšil na návštěvy k strejdovi, protože jeho děti měly na počítači Doom, Mortal Kombat a Worms. Navždy mám tyto staré hry spojené s návštěvami, prázdninami, pobytem u babičky. Byly to sváteční chvíle. S pořízením našeho domácího počítače jsem hrám definitivně propadl a hraju je dodnes, stejně jako mnoho mých vrstevníků. Moje generace ještě není tzv. digital native, pamatujeme si naše první setkání s počítači, které probíhalo podobně jako to moje. Kromě starých DOSových her si tak pamatujeme i místa, ve kterých jsme je viděli. Děti, které měly jiné hračky než my, jinak zařízené obývací pokoje, tácy plné sušenek, které jsme ujíдали, zatímco rodiče si povídali. Hádky s ostatními dětmi, kdo je teď na řadě u klávesnice. Nostalgiu se v tomto případě neubráníme, i když se z tohoto pocitu stalo něco všeobjímajícího.

Současná mainstreamová kultura je na nostalgii postavená, recykluje popkulturní fenomény posledních čtyřiceti let. Hollywood a streamovací služby produkují sequely, prequely, spin-offy a přetáčejí filmy staré sotva deset let. Kdykoliv otevřu Facebook, vyskočí na mě v nabízených příspěvcích momenty z Marvelu, Hvězdných válek nebo Pána prstenů. Co je na této nostalgii a neustálém fan service symptomatické? Hlavně obsahová nekomplikovanost a připomínání kulturních artefaktů. Neustále nás vybízí ke konzumaci. Umělec Brad Troemel si všimá, že generace mileniálů se stala věčnými dětmi, které si i na prahu čtyřicítky hrají s legem a sbírají stylizované figurky. Celý kulturní průmysl založený na nostalgii je too big to fail, přijal funkci mýtotorby. Hvězdné války jsou starými řeckými mýty a pověstmi naší doby, a jejich role neustále expanduje.

Jak k nostalgii přistupovat kriticky, pokud už se jí nechceme vyhnout obloukem? Lze jí vůbec uniknout? Vojtěch Luksch operuje na dvou frontách a uvědomuje si křehkou polohu, ve které se nachází. Tím, že do kýčovitých výšivek z pozůstalostí přimalovává často drastické výjevy z raných osmibitových her, si je vědom role nostalgie. Paroduje jejich eskapistickou funkci a zároveň do nich přenáší nostalgii sobě vlastní. Nedrží se osvědčených témat, vybírá je z aktivně kultivované paměti, jež má jistou archivní funkci. Mnoho her, které jsou citovány, jsou v obecném povědomí zapomenuty. Celé dílo vyznívá podvratně a povědomě zároveň. Vojtěch si je vědom toho, že nostalgii sama o sobě špatná není, záleží na tom, z jaké pozice se jí věnujeme a k čemu přesně se díky ní vracíme.