

Akademický rok 2022/2023

Diplomová práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Vojtěch Luksch

Název práce: Edges of Cedar Grove

Slovní hodnocení:

Při letném pohledu na náměty a formální zpracování obrazů z cyklu *Edges of Cedar Grove* by se mohlo zdát, že jejich ústředním bodem je snaha o určitou pseudomodernistickou tematizaci krajiny. Nicméně vzápětí jde uvědomění, že scénérie, které tu vystupují v roli skutečných aktérů, neodkazují k reálnému světu, nýbrž k jeho digitálním reflexím a recyklacím z prostředí videoher. Ve všech případech se jedná o odkazy na konkrétní videohry a místa „vyříznutá“ z jejich virtuálních světů. Sérii by tak bylo možno nahlížet i jako určitou metanaraci nebo konceptuální dialog odkazů na dva druhy „retra“, jednak na východiska raného modernistického krajinářství a jednak na stylizovanou estetiku krajin starších videoher. Oba světy se přitom vzájemně prolínají a recyklují. Princip cykličnosti je ostatně jedním z klíčových prvků herního světa. Nabízí se tak řada analogií s historickým vývojem (nejen) moderního umění, jak dokládá např. studie Hala Fostera *The Return of the Real*, analyzující cyklické návraty „znovuzrozených“ koncepcí modernistických avantgard v současném umění. Mimochodem bez cesty vydlážděné uměleckými revolucemi od impresionismu, přes kubisty až k pop artu, by bylo pro většinu původních konzumentů mnohem těžší vstřebat estetiku raných videoher, která byla z kulturně-psychologického hlediska na modernistickém odkazu závislá.

Osobně se mi však zdá mnohem zajímavější dosud nezmíněný prvek v tvorbě Vojtěcha Luksche. Je jím osobní emocionální zkušenost coby východisko. Tato zkušenost má více rovin. Jednak jde o zkušenost s „bytím“ v oněch virtuálních krajinách. V rámci herního světa se s nimi osobně seznámil a vytvořil si k nim emocionální vazby propojené s časem a prostorem. Stejně jako s určitou etapou v reálném životě – s dobou dětství. V rámci „pobytu“ v herní krajině přitom vnímal i její formální stránku jako aluzi na modernistické malby čili další emocionálně nabitý element. Díky tomu můžeme vnímat, že celým cyklem prostupuje určitá nostalgie návratů vycházející z osobní zkušenosti. Nostalgie jako tvůrčí potenciál a zároveň výrazně charakterizující současnou generační situaci.

Nicméně se zdá, že pro cyklus Vojtěcha Luksche je bez ohledu na tematiku nejzásadnějším aspektem malba jako médium a její procesuální stránka. S ohledem na konceptuální vrstvy, které lze v autorově přístupu najít, se nabízí otázka jejich vyváženosti s formálně-technickou stránkou. Vzhledem k tomu, jaké možnosti se tu otevírají, se může zdát, že formální zpracování odkazující k cézannovskému gestu, se může brzy jevit jako vytěžené nebo limitující. Ze známých autorů stejnou oblast malířsky zkoumal například Julian Opie, který téma reflexe digitální krajiny posunul do nových minimalistických dimenzí. Z mého hlediska by bylo zajímavé jít opačným směrem a zkoumat možnosti subjektivního malířského gesta reflektujícího zkušenost s digitální realitou. Určité aspekty v obrazech Vojtěcha Luksche, tuto cestu naznačují.

Otázky k rozpravě:

1. Dá se říci, že je snaha ukázat na analogie mezi přístupy modernistického krajinářství a estetikou videoherních scén základním kamenem autorova přístupu, nebo jen dílčím projevem cesty za novým malířským výrazem?
2. Je pro něj důležitější téma (tedy zkušenost s herní krajinou) nebo provedení (malba odkazující k modernistickým redukcím / případně herním printscreenům)?
3. Pokud bude autor svůj přístup dále rozvíjet, chtěl by něco změnit po formální nebo obsahové stránce?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

B

Posudek vypracoval(a):

Mgr. Miroslav Maixner, Ph.D.

Datum:

9. 5. 2023