

Institucionalne teorije umjetnosti i videoigre

Kvočić, Augustin

Other document types / Ostale vrste dokumenata

Publication year / Godina izdavanja: **2020**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:229458>

Download date / Datum preuzimanja: **2021-09-26**



Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb](#)
[Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



INSTITUCIONALNE TEORIJE UMJETNOSTI I VIDEOIGRE

I Nakon neuspješnog pokušaja Morrisa Weitzza da konstruira teoriju umjetnosti koja ne bi bila esencijalistička, već bi bila otvorenog koncepta, teoretičarske struje u svojim nastojanjima definiranja umjetnosti ponovno se vraćaju esencijalističkim definicijama. Naime, antiesencijalističke tvrdnje da se umjetnost ne može definirati otvaraju novi put razmišljanja o umjetnosti koji je djelomično inspiriran Weitzovim pokušajem.

Weitzova teorija bila je preširoka u pokušaju obuhvaćanja umjetničkih djela jer se pozivala na sličnosti između različitih umjetničkih djela. Naime, svako umjetničko djelo posjeduje neke sličnosti s nekim drugim umjetničkim djelom. Unatoč tome, svako djelo također posjeduje sličnosti s raznim drugim predmetima koji nisu umjetnički. Prema tome, teorija je preširoka. U slučaju da je teorija u potpunosti zagovarala *obiteljske sličnosti*, onda bi one bile *nužan* uvjet koji bi rezultirao definicijom. Osim propusta teorije, njezine osnove pozivale su nas da gledamo na fizičke sličnosti među umjetničkim djelima, no kada se radi o obiteljskim sličnostima, treba gledati na one nevidljive znakove koji ukazuju na spomenutu sličnost. Kada se radi o obiteljskim sličnostima riječ je o genetskoj strukturi, dok u pogledu umjetnosti govorimo o nevidljivim svojstvima koje međusobno dijele umjetnička djela. Svojstvo koje je u podlozi svih umjetničkih djela odnosi se na specifičan društveni odnos.

Drugim riječima, ovdje se ne radi o vidljivim svojstvima kao što je to slučaj s Weitzovom teorijom, već o nevidljivim svojstvima koje, prema institucionalnim teoretičarima umjetnosti, treba izolirati, a zatim proučiti te vidjeti mogu li se umjetnička djela odvojiti od neumjetničkih upravo na temelju tih nevidljivih svojstava (Carroll 2002: 225–226; Stecker 2010: 107).

Dakle, upravo je na ovom temelju—nevidljivih sličnosti koji su u podlozi umjetničkih djela—nastala potreba za institucionalnim definiranjem umjetnosti. George Dickie prvi je i najznačajniji teoretičar i zagovornik institucionalne teorije umjetnosti.

Stoga, ovaj rad posvetit ću institucionalnoj teoriji umjetnosti te ću je povezati s videoigrama i njihovom prisustvu u umjetničkom svijetu¹ kao što to čini Aaron Smuts u svojem članku *Are Video Games Art?*. Za razliku od njega, namjeravam pokazati obje verzije Dickijeve institucionalne teorije umjetnosti. Prvu verziju teorije prikazat ću zato što daje dobar okvir i opću ideju Dickijevih namjera u pogledu definiranja, dok ću drugu teoriju prikazati zato što je zastupljenija od prvotne. U oba slučaja, cilj mi je pokazati prednosti ove teorije te ukazati na to koliko dobro institucionalna teorija pomaže

¹ eng. *artworld*.

slučaju videoigara prilikom njihovog uvrštavanja u kanon umjetnosti. Za potrebe prikazivanja Dickiejeve pozicije koristit ću se jednim od njegovih kasnijih članaka koji sumiraju obje teorije. S time na umu, drugi dio poglavlja posvetit ću Smutsovoj argumentaciji zašto videoigre mogu biti svrstane pod spomenutu teoriju. Uz to, pokazat ću na nekoliko primjera koji idu u prilog Smustsovom povezivanju institucionalne teorije i videoigara te ću se ukratko osvrnuti na dva članka koji dodatno potkrjepljuju Smutsove argumente tako da daju teorijsku podlogu i značaj videoigrama u umjetničkom svijetu. Ostatak rada ostavit ću za kritiku obaju Dickijevih institucionalnih teorija. Pokazat ću da njegove obje verzije pate od djelomično različitih, ali istovremeno i sličnih problema. Također, osvrnut ću se na neke od problema koji se pojavljuju kada govorimo o videoigrama kao objektima koji stoje u muzejima kao izložbeni primjerci umjetničkog svijeta.

Prije nego što nastavim dalje, naglašavam da u ovom radu neću nuditi alternativnu teoriju umjetnosti koja bi bolje obuhvatila fenomen videoigara. Cilj ovog rada je pokazati neadekvatnost institucionalne teorije te ukazati na irelevantnost takvog načina klasifikacije videoigara kao umjetničkih djela.

II Dickie svoju prvu verziju institucionalne teorije umjetnosti objavljuje kao članak 1969. godine, a 1971. i 1974. radi sitne preinake da bi dobio koncizniju teoriju. Nakon toga, 1984. godine u potpunosti izmjenjuje teoriju da bi zaobišla kritike koje je prva verzija zadobila². Dickieva prva verzija institucionalne teorije umjetnosti s malim preinakama iz 1974. glasi:

„Umjetničko djelo u klasifikacijskom smislu je (1) artefakt (2) i skup aspekata koji su mu omogućili status kandidata za vrednovanje od osobe ili osoba koji djeluju po nalogu određene društvene institucije (umjetničkog svijeta)“ (Dickie 2000: 94).

Gore spomenuta definicija sastoji se od dvaju nužnih uvjeta koji su zajedno dovoljni. Prvi uvjet zahtijeva da umjetničko djelo bude artefakt. Njega treba shvatiti u širokom smislu, odnosno kao predmet ili performans koji uključuje određenu količinu ljudskog napora. Ljudski napor ne mora nužno biti u kontekstu fizičke izrade predmeta ili performansa, već se može odnositi i na indeksiranje predmeta (Carroll 2002: 228). Primjerice, Duchampovo uzimanje urinara iz svakodnevnog prostora te njegov prijenos u muzej uzima se kao indeksiranje, a samim time kao ljudski napor. Zbog tog procesa prijenosa objekta iz jedne funkcije u drugu, on postaje artefakt o kakvom govori Dickie.

² Dickie piše da su prve dvije izmjene bile—one 1971. i 1974. godine—beznačajno male jer su se odnosile na detalje koji bi trebali spriječiti zabune koje su dolazile prilikom iščitavanja i upućivanja kritike.

Drugi dio definicije odnosi se na osobu ili osobe koji djeluju po nalogu umjetničkog svijeta. Kada Dickie piše o osobi i osobama, važno je znati da se to odnosi na umjetnika ili umjetnike koji djeluju po nalogu umjetničke institucije. Važnost toga je praktične naravi jer se time Dickie želi ograditi od ostatka društva te mogućih krivih interpretacija prema kojima bi cjelokupno društvo stvaralo umjetnost (Dickie 2000: 94).

Sažeto, riječ je o artefaktu koji postaje umjetničko djelo ako ga relevantna osoba unutar umjetničkog svijeta—primjerice umjetnik, kritičar ili netko treći—smatra relevantnim za zadobivanje tog statusa, odnosno ako je artefakt dobar kandidat za to. Drugim riječima, umjetnost je ono što umjetnički svijet kaže da jest.

Ovdje se jasno vidi prednost prve formulacije institucionalne teorije jer ona ne apelira na vidljiva svojstva umjetničkih djela, već na odnose koji su u njihovim podlogama. Dakle, sve što je za umjetničko djelo potrebno jest to da bude artefakt u najširem mogućem smislu riječi te da bude kandidat za vrednovanje od strane umjetničkog svijeta.

Dickiejeva teorija spada u proceduralne teorije umjetnosti jer se temelji na nekoj proceduri prema kojoj artefakt postaje umjetničko djelo. Kao što sam naveo u definiciji institucionalne teorije, drugi aspekt zahtjeva da artefakt bude kandidat za vrednovanje, a kandidat može biti samo onda kada mu je to omogućila osoba ili osobe unutar umjetničkog svijeta.

Dickie navodi da je osoba unutar umjetničkog svijeta umjetnik, odnosno on pokreće proceduru vrednovanja. Carroll (2002: 228–229) još navodi da to mogu biti i druge osobe koje se nalaze u umjetničkom svijetu. To su najčešće kustosi u muzejima koji kandidat-objekte postavljaju na procjenu, ali i kritičari te distributeri umjetnina. Ovdje je važno naglasiti da se ne radi o automatskom pretvaranju objekta u umjetničko djelo. Dickie naglašava da je riječ o proceduri. Dakle, umjetnik, a ponekad kustos i drugi članovi umjetničkog svijeta postavljaju objekt na procjenu, odnosno na vrednovanje koje će odlučiti je li ono ili nije umjetničko djelo.

Dickie svoju teoriju ograničava na članove umjetničkog svijeta zato da u vrednovanju ne bi sudjelovale osobe koje pripadaju drugim institucijama ili onima koji nemaju nikakvu poveznicu s institucijom. Razlog tog ograničavanja nije elitističke naravi radi nje same, već zato što osobe koje se nalaze u umjetničkom svijetu posjeduju adekvatno znanje, razumijevanje i iskustvo o umjetničkim djelima i umjetničkom svijetu. Dakle, umjetnici imaju znanje, razumijevanje i iskustvo koje su stekli kroz godine vježbanja izrade umjetničkih djela. Ostali članovi također, ovisno u kojem aspektu umjetničkog svijeta djeluju. Svi članovi umjetničkog svijeta znaju dovoljno o povijesti umjetnosti, teorijama umjetnosti i njezinim praksama da bi bili u stanju procijeniti je li neko djelo spremno za

procedure vrednovanja, odnosno ima li uopće potencijala da bude umjetničko djelo. Dakle, posjeduju dovoljno sposobnosti da bi postavili neki objekt na vrednovanje u ime umjetničkog svijeta.

Deset godina kasnije, Dickie radi veliku reviziju svoje prvotne teorije zbog toga što je zaprimila veliki broj primjedbi. Najznačajnija motivacija za njezinu reviziju odnosi se na drugi dio njegove prvotne definicije, odnosno na dio koji se odnosi na proceduru odlučivanja je li neki objekt umjetničko djelo ili nije. Dickie, dakle, izmjenjuje taj dio, odnosno u potpunosti ga izbacuje iz definicije jer shvaća da formalni proces ne mora postojati da bi nešto bilo umjetničko djelo. Dickijeva druga verzija institucionalne teorije umjetnosti sastoji se od pet usko povezanih definicija:

”

- (1) Umjetnik je osoba koja s razumijevanjem sudjeluje u stvaranju umjetničkog djela;
- (2) Umjetničko djelo je vrsta artefakta koji je stvoren da bi bio predstavljen javnosti umjetničkog svijeta;
- (3) Javnost je skup osoba čiji su članovi spremni da u određenoj mjeri shvate objekt koji im je predstavljen;
- (4) umjetnički svijet je totalitet svih sustava umjetničkog svijeta;
- (5) Sustav umjetničkog svijeta je okvir za prezentaciju umjetničkog djela od strane umjetnika prema javnosti umjetničkog svijeta“ (Dickie 2000: 96).

Kao što se može vidjeti iz peteročlane definicije, Dickie zamjenjuje drugi nužan uvjet prve verzije definicije, prema kojemu je nužan autoritet osobe iz umjetničkog svijeta koja će pokrenuti proceduru vrednovanja, s novim uvjetom koji se odnosi na relacije unutar sustava umjetničkog svijeta. Dickie dalje nastavlja s objašnjavanjem svake od navedenih pet točaka.

(1) U slučaju prve definicije, Dickie stavlja naglasak na *razumijevanje* koje se mora shvaćati na dva načina istovremeno. Prvi se odnosi na to da umjetnik razumije, odnosno shvaća da proizvodi umjetničko djelo. Umjetnik dobiva razumijevanje iz vlastite kulture u kojoj se nalazi jer ga ona uči na koji se to način radi. Drugi se odnosi na umjetnikovo razumijevanje medija u kojem on stvara. Osoba koja sudjeluje u nekom mediju ne mora biti najbolja u tom mediju da bi se mogla nazivati umjetnikom, već mora posjedovati neku vrstu znanja koja se veže za taj medij. Prema tome, umjetnik može biti izrazito vješta osoba, ali i osoba koja nema mnogo vještine, odnosno amater. Također, upozorava Dickie, ako netko posjeduje dvije navedene vrste razumijevanja i istovremeno sudjeluje u stvaranju umjetničkog djela, to ne znači da on nužno sudjeluje kao umjetnik. Primjer kojeg Dickie navodi jesu scenski radnici ili radnici koji stvaraju slikarsko platno. Oni posjeduju razumijevanja navedene vrste,

ali ne sudjeluju sa svojim radom kao umjetnici upravo zato što im navedena razumijevanja nisu potrebna za njihov rad. Poznavanje definicije umjetnika vodi nas do definicije umjetničkog djela (Dickie 2000: 98–99).

(2) Ova točka ukazuje na zamjenu procesa vrednovanja iz prve verzije teorije s prezentacijom umjetničkog djela umjetničkom svijetu. U ovoj definiciji, na umjetničko djelo gleda se kao na stvoreni artefakt. Kao i u prvoj verziji, artefakt se treba shvatiti široko tako da može obuhvatiti fizičke predmete stvorene od autora, predmete koji su indeksirani od strane autora i performanse. Ono što im je zajedničko odnosi se na njihovu mogućnost da budu zapaženi od drugih ljudi koji su u umjetničkom svijetu. Dickie upozorava na riječ *mogućnost* zato što postoje umjetnička djela koja nisu uspjela ući u umjetnički svijet. Unatoč tome, na njih treba gledati kao na umjetnička djela (Dickie 2000: 99).

(3) Ova definicija podrazumijeva pojam *javnosti*. Javnost je sama po sebi širok pojam jer uključuje različite javnosti koje pripadaju različitim institucijama, događajima i slično. Ona je skup osoba, objašnjava Dickie, koje sudjeluju u određenoj vrsti događaja, a sudjeluju upravo zato što imaju potrebnu količinu znanja i iskustva. Kao i u prethodnoj definiciji, članovi javnosti koji su dio umjetničkog svijeta moraju imati karakteristike koje odgovaraju tom svijetu, ali i umjetniku jer je on središnja osoba u njemu. Od ostalih članova zahtijeva se neka opća ideja o umjetnosti, odnosno što ona je. Znanje o njoj možemo izvući iz teorija umjetnosti i proučavanja povijesti umjetnosti. Također, potrebno je i minimalno razumijevanje medija u nekoj grani umjetnosti. Doduše, umjetnik ne treba predstaviti umjetničko djelo javnosti da bi ono bilo umjetnost, ali samo pod uvjetom da je originalna namjera bila da je predstavi. Ako je umjetnik, primjerice, započeo stvaranje djela s namjerom da ga predstavi publici, ali je u nekom trenutku odustao od te namjere jer je shvatio da umjetničko djelo o kojemu je riječ otkriva previše o njegovom emocionalnom stanju ili, pak, nije dovoljno dobro, onda za to djelo možemo reći da je umjetničko, iako sadrži dvostruke namjere, od kojih je jedna da se djelo ne predstavi. U oba slučaja, umjetnik ima na umu publiku, a to je ključno za ovu definiciju (Dickie 2000: 100).

(4) Ova definicija ukazuje na značaj totaliteta sustava umjetničkog svijeta. Sustava je mnogo, a oni odgovaraju različitim medijima umjetničkog izražavanja. Preciznije, kada Dickie piše o sustavima, on podrazumijeva medije poput slikarstva, kazališta, filma, fotografije, književnosti i tako dalje. Svaki od sustava je jedna umjetnička vrsta koji zajedno čine umjetnički svijet. Važno mu je da ogradi umjetničke sustave od neumjetničkih. S obzirom na neke sustave, umjetnički sustavi su društvene konstrukcije čiji su članovi s vremenom izgradili to što ona je danas. Dickie priznaje da u izgradnji umjetničkog svijeta i njegovih sustava postoji određena količina arbitrarnosti te povijesnih slučajnosti koji su dovele do toga da se neke stvari klasificiraju kao umjetničke, a neke druge ne. Prednost ove

teorije u odnosu na prethodne esencijalističke teorije upravo jest u tome što njegova teorija umjetnosti ne pokušava pronaći ono esencijalno u umjetnosti što je manifestacija nekog aspekta ljudske prirode, već se njegova teorija usredotočena na kulturu i njezinu povijest (Dickie 2000: 100–101).

(5) Ova definicija proizvod je prethodnih četvero definicija koje su slijedom proizlazile jedna iz druge, ali koje na samom kraju završavaju u petoj definiciji koja nas vodi na početak i time stvara cirkularnost. Preciznije, prva definicija odgovorila je na pitanje što je to umjetnik pomoću termina *umjetničko djelo*. Ono je pak definirano u pogledu *javnosti* i *umjetničkog svijeta*. Javnost stoji izvan linearnosti definiranja, no umjetnički svijet ga nastavlja te se definira u pogledu sustava umjetničkog svijeta. Oni se pak, umjesto na nastave slijed, vraćaju na prethodne četiri definicije, pritom ih obuhvaćajući. Rezultat je cirkularna definicija, odnosno pet definicija tvore cirkularni skup. Prema Dickieju, cirkularnost ovdje nije problem, iako se često puta smatra tako zato što cirkularnost ne pruža nove informacije o onome što pokušava definirati. U slučaju druge verzije institucionalne teorije umjetnosti, to nije slučaj zato što nam ona pruža pojmove koje smo već naučili kada smo bili mali, a naučili smo ih kao cijeli skup od strane naših profesora umjetnosti, roditelja i tako dalje. Drugim riječima, radi se o stvarima koje su utemeljene u našoj kulturi te do njih dolazimo iskustvom i predajom. Pojmove kao što su umjetnik i umjetničko djelo dolaze nam kao prepoznatljivi termini koje razumijemo i za njih nam ne treba definicija koja će nam otkriti nešto novo. Cijela definicija koju Dickie navodi je, stoga, dobro poznata od prije jer je svaki njezin dio međusobno povezan te nadopunjuje jedan drugog (Dickie 2000: 101–102).

III Iz navedenih dvaju verzija Dickijeve teorije umjetnosti vidi se da ona pokazuje puno potencijala da vrijedi kao opća teorija umjetnosti, ali i da pokriva slučajeve kao što su videoigre. Iako još uvijek videoigre nisu toliko prisutne u umjetničkom svijetu, a samim time i muzejima, njihova prisutnost se sve više širi te započinje ulaziti u umjetničke institucije kao objekti promatranja i kontempliranja. Naime, Dickijeva teorija opravdava videoigre kao umjetnička djela ako su one dio umjetničkog svijeta. Prema Aaronu Smutsu—podržano s nekoliko relativno suvremenih primjera—one se mogu smatrati umjetničkim djelima jer su, barem neke od njih, dio umjetničkog svijeta.

Smuts (2005) piše da je u prethodnih nekoliko desetljeća došlo do otvorenja velikog broja različitih muzejskih izložbi i skupova koji su tematizirali različite aspekte videoigara kao što su to njihove umjetničke i tehnološke značajke. Također, održali su se brojni simpoziji i konferencije koje su tematizirale videoigre na ovakav način. Osim toga što videoigre zadobivaju veliku količinu prostora od strane muzeja, videoigre ulaze kao tema umjetničkih kolegija, odnosno kolegiji služe za analizu i raspravu o grafičkim aspektima videoigara, ali i za raspravu o njihovoj interaktivnoj funkciji te

kulturalnoj vrijednosti. Smuts navodi da, izuzev umjetničkih i akademskih institucija, videoigre zadobivaju pažnju i od strane zabavnih institucija poput televizijskih kuća koje daju nagrade za najbolje videoigre, najbolje likove—protagoniste i negativce—, te najbolju adaptaciju filma. Također, postoje novinski članci, časopisi i ostali oblici medija koji potvrđuju javno priznati status videoigara.

S obzirom na temu rada i relevantnost argumentacije po pitanju Dickijeve institucionalne teorije umjetnosti koja se tiče isključivo umjetničkog svijeta, zanemarit ću Smutseve primjere u kojima se videoigre pojavljuju kao tema drugih institucija koje nisu vezane za umjetnički svijet, iako, uz umjetnički svijet, dodatno potvrđuju relevantni status videoigara kao umjetničkih djela.

Jedna od najpopularnijih izložbi videoigara nosi naziv *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, a održala se 2012. godine u *The Smithsonian American Art Museum*. Izložba je sadržavala presjek videoigara unazad četrdeset godina želeći prikazati „evoluciju videoigara kao umjetničkog medija s fokusom na vizualne efekte i kreativno korištenje novih tehnologija“³. Osim navedenog, u samom fokusu izložbe bile su videoigre koje su pokazivale međusobnu povezanost vizualnog sadržaja, tehnologije i narativa unazad zadnjih dvadesetak godina, sve od prvih konzola poput Atarijevog VCS-a i Playstationa 3. Prema članku *Smithsoniana*⁴, osamdeset je videoigara izabrano od strane javnosti koja je sudjelovala u toj izložbi. Doduše, ovdje nije riječ o javnosti koja je sastavni dio umjetničkog svijeta, već o generalnoj populaciji. Također, svaka videoigra prisutna na izložbi bila je otvorena za interakciju s publikom, odnosno svi su ih mogli igrati za unikatno muzejsko iskustvo.

Još jedna u seriji izložbi je *Arcade Classics* u *Museum of the Moving Image*, 2001. godine. Kao takva, izložba je ponovljena instanca izložbe iz 1989. godine pod imenom *Hot Circuits, A Video Arcade*. Izložba iz 2001. godine sadržavala je arkadne uređaje iz perioda od 1974. do 1984, a uključivala je videoigre kao što su *Asteroids*, *Pole Position*, *Defender*, *Missile Command*, *Dragon's Lair* i *Tron* (Boys 2016). Ideja koja je u podlozi izdvajanja arkadnih uređaja iz arkadnih igraonica i njihovo smještanje u muzeje odnosi se na našu percepciju o njima. Kada se arkadni uređaji stave u muzeje, onda se prema njima postavljamo kao prema umjetničkim djelima koje vrednujemo na određen način. Divimo se njihovom dizajnu i jedinstvenosti uređaja, od same videoigre do vanjskog kućišta (Boys 2016). Kao i u slučaju prethodno navedene izložbe, ovdje smo također povani interaktivirati s videoigramama, odnosno, u ovom slučaju, arkadnim uređajima. Muzej nam, drugim riječima, omogućava igranje videoigara koje su izložene.

³ Vidi literatura (2).

⁴ Vidi literatura (2).

Izložba *Applied Design* u *The Museum of Modern Art*, 2013. godine uključila je ne samo videoigre koje su započele cijeli trend, već i komercijalne uspjehe poput *Tetrisa*, *SimCityja*, *Dwarf Fortresa* i *Passagea* pa je s time otvorila put k novijim videoigrama koje puno češće igrači nazivaju umjetnošću (Reed 2018: 109).

Osim navedenih primjera, *The National Museum of Emerging Science and Innovation*—još zvan i *The Miraikan*—držao je izložbu *Game On: Why Are Videogames so Interesting?*, dok je *The Huis Ten Bosch Game Museum* stalna rezidencija izložbi koje sadrže videoigre kao glavne umjetničke primjerke (Morris 2016).

Sve u svemu, postoji velik broj primjera koji potvrđuju status videoigara kao umjetničkih djela, ako se ide linijom Dickijeve argumentacije. Prema teorijskoj podlozi institucionalne teorije umjetnosti i brojem primjera koji se pojavljuju u svijetu, videoigre svakako mogu biti umjetnost. Unutar prve verzije teorije, videoigra je svakako artefakt koji je uzet u proces vrednovanja od strane članova umjetničkog svijeta. U ovom slučaju, barem koliko mi je to poznato, videoigre nisu stavljene u proces vrednovanja od strane umjetnika, već od strane kustosa muzeja. S obzirom na veliku količinu izložbi koje sadrže videoigre, može se govoriti o tome da barem neke videoigre jesu umjetnička djela. U pogledu druge verzije Dickijeve teorije, također možemo govoriti o nekim videoigrama kao umjetničkim djelima, ali s određenim izmjenama. Prvo, umjetnika treba shvaćati na drugačiji način. Ako se radi o velikom dizajnerskom studiju, s glavnim dizajnerom na čelu, onda možemo govoriti o umjetniku kao studiju—na sličan način se može govoriti o filmskim redateljima i setovima. S druge strane, ako se radi o *indie* dizajnerskim timova koji se sastoje od nekoliko ljudi ili, pak, jedne osobe, onda se umjetnik shvaća u tradicionalnom smislu. Drugo, umjetnički svijet ovdje mora uključivati novi sustav, a to je sustav videoigara. Kao što sam već spominjao, sustavi su vrste umjetničkih vrsta. Ako se za ozbiljno uzme postojanje videoigara u muzejima, onda možemo pretpostaviti da su dio umjetničkog svijeta, odnosno umjetničkog svijeta videoigara. Dakle, riječ je o novom sustavu umjetničkog svijeta koji se svrstava u cijeli skup svih sustava umjetničkog svijeta.

Osim svakidašnjih primjera koji ukazuju na postojanje muzeja s videoigrama te same filozofske podloge, na legitimnost videoigara kao umjetničkog djela, u kontekstu institucionalne teorije umjetnosti, uvelike doprinose sociološke studije i studije povjesničara umjetnosti koji ukazuju na različite procese koji se odvijaju u pozadini institucija kako bi videoigre mogle biti sastavni dio suvremenih izložbi. Sljedećih nekoliko paragrafa posvetit ću članku koji povezuje umjetničke videoigre⁵ s umjetničkim svijetom.

⁵ eng. *art game*.

Umjetničke videoigre dobar su primjer za pokazivanje legitimnosti institucionalne teorije umjetnosti zato što se one, uglavnom, razmatraju kao ozbiljne videoigre koje pretendiraju na razlikovanje od njihovih komercijalnih inačica. Umjetničke videoigre pretendiraju na „unikatnu ili visoko stiliziranu audiovizualnu estetiku; mali (ili u potpunosti samostalni) razvojni tim s prepoznatljivom autorskom figurom; egzistencijalno-poetičnom 'poantom' ili 'porukom' koju igrač treba otkriti i misliti o njoj, bez obzira koliko ona bila opskurna i nejasna“ (Parker 2013: 42).

Ovakav opis videoigara podsjeća na europske art filmove poput Bergmanovih, Varginih, Godardovih ili, pak, nešto suvremenije, poput von Trierovih. Isto tako, opis umjetničkih videoigara podsjeća na avangardnu umjetnost ranog dvadesetog stoljeća—poput dadaizma i ekspresionizma—te suvremenu umjetnost—primjerice, minimalizam. Naravno, nije nužno da sve umjetničke videoigre dijele sva svojstva. Postoje videoigre koje su umjetničke, ali istovremeno i komercijalne. Prema Parkeru, teško je definirati art videoigre, ali moguće je zamijetiti neke sličnosti među njima. Neke od važnijih art videoigara jesu *Passage*, *The Marriage*, *The Graveyard*, *Braid*, *Flower* i *Every Day the Same Dream*.

Najpopularnija od navedenih videoigara je *Passage* koji je ujedno i popularizirao termin *art game*. Videoigru je napravio Jason Rohrer za razvojni studio Gamma256 kao izazov koji je organizirao igrači kolektiv *Kokoromi*, tijekom Internacionalnog igračkog skupa, 2007. godine. Izazov se sastojao od pravila prema kojima neovisni dizajneri videoigara moraju napraviti videoigru s manje od 256 piksela (Parker 2013: 43). *Passage* traje točno pet minuta te se igra na rezoluciji 100x16 piksela. Igrač kontrolira avatara koji stari s prolaskom vremena u videoigri. Dakle, cijeli njegov život prolazi kroz pet minuta. Unutar tog kratkog perioda vremena, igrač pomoću avatara prolazi kroz generirani labirint koji se sastoji od prepreka i škrinja s blagom koji povisuju igračeve bodove. Osim avatara kojeg kontrolira igrač, postoji i drugi lik kojeg kontrolira računalo. Nakon točno četiri minute i dvadeset sekundi, lik kojeg kontrolira računalo umire, a na točno pet minuta od početka, umire i avatar kojeg kontrolira igrač. Nakon toga, videoigra se vraća na glavni izbornik preko kojeg možemo započeti novu igru.

Ako se uzme se navedeno, onda *Passage*—kao i slične videoigre, odnosno one koje dijele status umjetničkih videoigara—mora na neki način biti legitimiziran u pogledu svojeg umjetničkog aspekta, odnosno moraju se pronaći razlozi koji će videoigri dati status umjetničkog djela. U ovom slučaju, to mora činiti institucija koja je za to zadužena. Opći kriterij za to je sljedeći:

„Umjetnost proizvodi estetsko iskustvo, vrijednost, legitimitet i kapital (i kulturalni i materijalni), i sačinjen je od skupa elemenata, uključujući ne samo materijale, oblike i sadržaje umjetničkog objekta, već isto tako i aktivnost umjetnika, performerera i drugih sudionika u stvaranju djela, zajednice [relevantne] prakse u kojoj se

aktivnost odvija, materijal i ekspresivno-simbolične resurse koji su mobilizirani da ga podržavaju, institucije i organizacije koje fundiraju, distribuiraju, promoviraju, dokumentiraju i arhiviraju djela, kao i recepciju publike, kritički i akademski diskurs, i druge 'vrste' aproprijacije djela“ (Parker 2013: 43).

Citat kojeg sam naveo podsjeća na Dickijeve obje verzije institucionalne teorije umjetnosti jer spominje sve relevantne kriterije. Prema Parkerovim općim kriterijima, trebamo imati umjetnika, umjetničko djelo i određenu vrstu javnosti koja će to djelo legitimirati kao umjetničko. Citat ne ukazuje samo na fizičke odnosno materijalne aspekte djela, već i na nevidljive aspekte djela kao što su to odnosi unutar institucija koji ga vrednuju, kritiziraju, tj. odnose se spram njega.

Također, Parker, preko Manuela De Lande, tvrdi da umjetnički svijet nije stabilna, odnosno fiksirana institucija koja se može reducirati na svoje elemente, već je institucija koja se stalno mijenja, a samim time uvrštava nove objekte u svoj diskurs. Umjetnički svijet ima svoju povijest čija se budućnost i oblik gradi upravo na toj povijesti. Prema tome, umjetnički svijet se adaptira na nove sustave koji se pojavljuju, u sebe ih uvrštava te se samim time i mijenja. Ponekad, tvrdi Parker, umjetnički svijet reagira protiv novih sustava (Parker 2013: 44). U pogledu videoigara, Parker piše:

„Legitimacija individualnog djela (poput *Passagea*), pokreta ili grupe (poput umjetničkih igara), ili cijelog kulturalnog oblika (poput digitalnih oblika) postiže se kroz proces kolektivne akcije i interakcije (uključujući ne samo proizvođače, već i mislioce, govornike, gledatelje i igrače, kao i organizacije, mjesta i objekte), i konfiguracije njihovih raznih konstitutivnih elemenata u odnosu jednog spram drugog, spram ostalih svjetova umjetnosti, i spram cijelog društva“ (Parker 2013: 44).

Iz ovog citata također vidimo da umjetničke videoigre imaju potencijal biti umjetnička djela te da su s razlogom nazvane umjetničkim igrama. Iako je Parker usredotočen na umjetničke videoigre, one su u suštini iznimka jer postoji znatno veći broj komercijalnih videoigara koje mogu zadovoljiti navedene institucionalne kriterije, kao što su to već spomenuti *SimCity* i *Tetris*. Sve u svemu, elementi koji se mogu izdvojiti iz navedenih citata, a tiču se videoigara jesu sljedeći⁶:

- (1) Videoigre su napravljene od strane jednog ili više umjetnika;
- (2) Videoigre su dio kolektivne interakcije između dizajnera videoigara, igrača, akademskog diskursa, kritičara, dizajnerskih studija, umjetničkog svijeta i tako dalje;

⁶ Ovdje se, pritom, ne smije zaključiti da je riječ o svim videoigramama postojećim videoigramama, već samo nekima.

- (3) Videoigre se mogu povezati s ostalim sustavima umjetničkog svijeta kao što su to film, glazba, kazalište i književnosti;
- (4) Videoigre su same po sebi institucija—u široko shvaćenom obliku—koja je u odnosu s ostalim institucijama i organizacijama koje ih fundiraju, distribuiraju, promoviraju, dokumentiraju i arhiviraju.

Videoigre, bilo da je riječ o umjetničkim videoigramama ili komercijalnim videoigramama, uvjerljivo imaju razloga biti uvrštene u institucionalnu teoriju umjetnosti, a pogotovo sada kada sam pokazao, uz pomoć Parkerovog članka, da posjeduju elemente neophodne za njihovu klasifikaciju te da se ozbiljno razmatraju kao jedna od sustava umjetničkog svijeta.

IV Unatoč navedenim argumentima i primjerima, postoji razlog za sumnju oko mogućnosti klasifikacije videoigara kao što to čini Dickie. Prije svega, Dickijeve obje verzije teorije pate od velikog broja problema koji znatno umanjuju njezine prednosti nad drugim teorijama filozofije umjetnosti. S druge strane, primjeri koje sam navodio kroz rad, iako doprinose cjelokupnoj teoriji i prirodaju važnost videoigara u kulturnom, a možda čak i umjetničkom pogledu, nisu nužno relevantni primjeri jer većina muzejskih izložbi koje sadrže videoigre ne uzimaju videoigre kao umjetnost, već kao povijest jedne igrače kulture i kao takva obuhvaća videoigre za koje se može tvrditi da su samo igre i ništa više. Iz tog razloga ću zadnjih nekoliko paragrafa iskoristiti u navedene svrhe. Naime, prvo ću pokazati da Dickijeve teorije ukazuju na propuste u argumentaciji i definiranju nekih ključnih pojmova te da su, kao takve, nedovoljno precizne kao same definicije te ih, iz tog razloga, treba zamijeniti drugim teorijama. Nakon što ukažem na mane Dickijeve teorije, osvrnut ću se na navedene muzejske primjerke videoigara te ću izložiti kraću kritiku.

Prva linija kritike dolazi od Carrolla (2002: 232), a tiče se umjetnosti kao institucije. On uspoređuje umjetničku instituciju s institucijama poput Crkve. Svaka institucija ima članove koji vrše određene uloge te imaju odgovornosti i moći koje ih čine dijelovima institucije. Osim toga, u institucijama postoji hijerarhija koja ograničava moć nekim članovima, dok drugima daje više moći i odgovornosti. Crkva se sastoji od ministranata, svećenika, župnika, biskupa, pape i drugih članova koji imaju različite količine moći i koji obavljaju različite funkcije, ovisno o ulozi koja im je namijenjena. Dickie tvrdi da na isti način funkcionira i umjetnički svijet. Članovi umjetničkog svijeta imaju moć—prema prvoj verziji teorije—omogućavanja prostora za vrednovanje djela koje im je predstavljeno, odnosno imaju moć za davanje statusa nekom djelu da bude umjetničko. Na isti način kao što biskup daje status svećenstva nekom od kandidata za poziciju, isto tako umjetnik vlastitom radu daje status

kandidature za vrednovanje. Kao što biskup mora biti katolik i mora biti na poziciji koju su mu odredile potrebne vlasti unutar institucije, a on sam, u tom slučaju, određuje daljnje pozicije, odnosno one pozicije za koje ima ovlasti, tako osoba u umjetničkom svijetu ima pravo odrediti artefakt za procjenu.

Ipak, na koji točno način, u pogledu umjetničkog svijeta kao institucije, imamo kriterije za bivanje na poziciji davanja statusa kandidature za vrednovanje? Preciznije, tko ima moć predstavljanja djela na vrednovanje? Prema Dickieju, to je umjetnik. On je taj koji ima moć davanja statusa za kandidaturu. Ako je tako, onda se treba pitati tko je sve umjetnik te prema kojim točno kriterijima je on umjetnik. Umjetnici su u današnjem svijetu svi koji se bave umjetnošću te kao takvi ne trebaju instituciju da im podari status umjetnika. Umjetnik je svatko tko proizvodi umjetnička djela, neovisno o tome je li član umjetničkog svijeta ili nije. Drugim riječima, među kriterijima za bivanje umjetnikom ne postoji institucija jer se termin *umjetnik* dobiva kroz praktičan rad i neovisan je o instituciji. Ista je stvar i s kritičarima koji također mogu biti članovi institucije te davati status kandidata za vrednovanje. Kao i u slučaju umjetnika, problem je sličan. Kritičar može biti bilo tko, dokle god kritizira, odnosno iznosi svoje mišljenje, koje se sastoji od deskripcije, analize, interpretacije i evaluacije djela koje je u pitanju.

Dakle, analogija umjetničkog svijeta kao institucije s drugim institucijama ne stoji. Naravno, možemo govoriti o umjetničkom svijetu kao instituciji, ali njihova moć nije unificirana i isključivo njihova da vrednuju djelo kao umjetničko. Carroll piše da postoje određene procedure koje osoba mora proći da bi postala, primjerice, biskupom, a ta se procedura sastoji od raznih kriterija koje osoba mora zadovoljiti (Carroll 2002: 233; Graham 2005: 229). Tek kada se svi kriteriji zadovolje, osoba postaje biskup te dobiva moći koje dalje može koristiti u skladu s pravilima Crkve.

S druge strane, institucionalna teorija umjetnosti ne nudi takve kriterije, odnosno ne navodi kriterije koji su nužni da netko bude član umjetničkog svijeta, a samim time ne postoje dobri temelji na kojima institucionalna teorija mora ležati. Preciznije, ako nema kriterija, onda se svatko može proglasiti umjetnikom, kritičarem, producentom, kustosom i tako dalje. Primjeri potvrđuju manjak kriterija. Da bismo bili kustos nije potrebno obrazovanje, odnosno neka procedura unutar institucije koja će nam dati certifikat i dati nam status kustosa. Isto je i s producentima i distributerima umjetnosti. Ne postoji kriterij kojeg trebamo službeno zadovoljiti da bismo to postali. Dakako, velik broj ljudi ipak prolazi kroz institucije koje im daju određene kompetencije da se bave nekim od poslova koji su vezani za umjetnički svijet. Umjetnik može proći akademsko obrazovanje te steći status umjetnika tim putem, a isto vrijedi i za ostale navedene pozicije unutar umjetničkog svijeta, no navedeno obrazovanje nije nužan uvjet. Samim time, teško je govoriti o instituciji jer ne postoje formalni kriteriji za članstvo, već se sve svodi na neformalne kriterije koji se mogu zadovoljiti bez same institucije.

Posljedično, postavljanje djela na vrednovanje od strane autora, kritičara, kustosa i drugih članova institucije gubi na značaju jer ne postoje temelji za navedenu instituciju, a samim time niti kriteriji za njezino članstvo. Drugim riječima, ne postoji autoritet koji može postaviti djelo na vrednovanje, isto kao što ne postoji ni autoritet prihvaćanja i/ili odbacivanja djela kao umjetničkog. Osim toga, institucionalna teorija nigdje ne navodi koji su kriteriji potrebni za određivanje statusa djela. Carroll piše da svaka institucija ima točno određene kriterije prema kojima se neki status dodjeljuje osobi ili osobama (Carroll 2002: 234). Umjetnički svijet nema navedene kriterije, već se to čini arbitrarno, ovisno tko procjenjuje djelo, a to se čini u ime cijelog umjetničkog svijeta.

Koristan argument protiv institucionalne teorije opet izlaže Carroll (2002: 235–236), a tiče se društvenosti koju teorija zahtijeva. Drugim riječima, prva i druga verzija teorije pretpostavljaju da se umjetnost nužno mora nalaziti unutar mreže društvenih praksi, odnosno da se ona pojavljuje isključivo u „društvenim kontekstima i da se status umjetnosti može prepoznati kao funkcija društvenih odnosa“ (Carroll 2002: 235). Carroll izmišlja primjer plemenskog čovjeka koji pronalazi kamenje različitih oblika i boja. Oduševljen kamenjem on ih slaže na način da izazivaju vizualnu ugodu, odnosno da proizvode estetsko iskustvo utemeljeno na vizualnoj percepciji aranžmana. Uz to, on to čini radi sebe, neovisno o tome hoće li netko drugi vidjeti aranžman kojeg je napravio ili neće. Također, moramo zamisliti da nitko prije njega nije tako nešto napravio. On je, dakle, prva osoba koja proizvodi umjetničko djelo. Postavlja se pitanje je li on tim činom napravio umjetničko djelo ili nije.

Prema teoretičaru umjetnosti koji pripada institucionalnim teorijama, aranžman kojeg je napravio plemenski čovjek nije umjetničko djelo jer se dogodilo van društvenih praksi. Plemenski čovjek stvara umjetničko djelo bez ikakvog znanja o relevantnoj društvenoj praksi te ga, kao što sam gore naveo, ne stvara ga radi drugih, odnosno publike. On to čini iz vlastitog zadovoljstva koje je proizašlo iz slučajnog pronalaska lijepog kamenja i željom ili inspiracijom osobe da se oni aranžiraju na ugodan način.

Na isti način možemo govoriti o umjetniku koji proizvodi umjetničko djelo neovisno o publici. On ga stvara radi vlastitog užitka, bez namjere da ga pokaže vanjskome svijetu. Ako je takvo stvaranje moguće, onda nam institucija nije potrebna, a samim time i društvena praksa. Unatoč tome, za takve primjere se može reći da su marginalni, odnosno da nisu dovoljno jaki i relevantni da bi teoriju pokazali nevaljanom. Institucionalna teorija i dalje pokriva ogroman broj slučajeva jer umjetnost u svojem većinskom dijelu jest društvena praksa. Eventualna odstupanja ne mogu ukazati na neadekvatnost teorije.

Zadnja, a vjerojatno i najjača kritika institucionalne teorije umjetnosti jest njezina cirkularnost. Cirkularnost je prisutna u obje verzije teorije. Prva teorija tvrdi da se status umjetničkog djela

dodjeljuje preko osobe koja je član relevantne institucije. U ovom slučaju, umjetničkog svijeta. Druga teorija tvrdi da osoba stvara i predstavlja objekt publici koja ima adekvatno razumijevanje objekta. Razumijevanje koje je potrebno odnosi se na umjetničko razumijevanje. Upravo iz tih razloga obje verzije su cirkularne.

Stecker i Gordon Graham se, primjerice, ne slažu s Dickijevim opravdanjem da je cirkularnost u njegovom slučaju informativna te da ne predstavlja problem unutar teorije. Obojica tvrde da je Dickijeva teorija svakako neinformativna jer upućuje na umjetnički svijet bez da ga pokušava odvojiti od ostalih institucija, ali i zato što nam dovoljno ne objašnjava što je to umjetnički svijet (Stecker 2010: 110). Drugim riječima, „umjetničko djelo definirano je pomoću termina umjetničkog svijeta“ (Graham 2005: 228).

Carroll također—u opširnijem obliku—ukazuje na cirkularnost obaju Dickijevih definicija. Carroll piše:

„Da bismo ustanovili je li domena aktivnosti umjetnički svijet, moramo biti u poziciji da ustanovimo uključuju li te aktivnosti umjetnička djela. A što je umjetničko razumijevanje, ako ne razumijevanje koje uključuje umjetnička djela? Institucionalne teorije umjetnosti trebaju definirati pojam umjetničkog djela u klasifikacijskom smislu. No, ispada da bi mogli primijeniti teoriju već moramo znati kako klasificirati umjetnička djela, jer je, s jedne strane, umjetnički svijet praksa čija su valuta umjetnička djela, dok, s druge strane, umjetničko razumijevanje je stvar razumijevanja umjetničkih djela. Kako možemo ustanoviti da umjetnici ili publika stvaraju, prezentiraju i reagiraju na artefakte s relevantnim razumijevanjem, osim ako se možemo zadovoljiti s time da se bave umjetničkim djelima na valjan način? Prema tome, obje verzije institucionalne teorije efektivno pretpostavljaju koncept umjetničkog djela s namjerom da ga definiraju“ (Carroll 2002: 237).

Dickie, kao što sam već naveo, ne smatra da je cirkularnost njegovih definicija problematična zato što su informativne. Ovo se posebno odnosi na njegovu drugu verziju definicije jer je svjestan njezine cirkularnosti te joj to pripisuje kao jednu od značajki.

Ipak upitno je koliko je druga verzija informativna. Tvrdnja da je umjetnost društveni odnos nije informativno, već se podrazumijeva—izuzev marginalnih primjera—da ona jest. Gotovo svaki odnos je društveni odnos. Umjetnost sama po sebi podrazumijeva postojanje umjetnika i recipijenata. Ugovaranje poslova zahtjeva dvije ili više strana koji će posao ugovoriti. Također, rukovanje podrazumijeva dvije osobe koje razumiju što rade i zašto to rade. U svakom slučaju, institucionalna teorija umjetnosti navodi društvene odnose i prepoznavanje istih kao informativnost teorije, iako je samoevidentno da informativnost nekako dolazi pretpostavljena od samoga početka.

Graham (2005: 29) navodi još jedan protuargument institucionalnoj teoriji umjetnosti, a tiče se neslaganja između članova umjetničkog svijeta u pogledu davanja statusa umjetničkog djela nekom artefaktu. Preciznije, jedan dio članova može reći da objekt jest umjetničko djelo, dok drugi dio može tvrditi suprotno, a pritom niti jedna niti druga strana neće imati relevantan stabilan kriterij kakvog bi neka institucija trebala imati. Primjer je Duchampova *Fontana* koja je prvo bila odbijena od većine članova umjetničkog svijeta, dok je s vremenom ipak postala umjetničko djelo. Prema tome, jedna grupa je morala biti u krivu, dok je druga u pravu. Iz toga slijedi da se status umjetničkog djela nekom artefaktu tako ne može dati. Ovdje se ponovno ukazuje na manjak kriterija.

Sve u svemu, institucionalna teorija umjetnosti nije savršena teorija umjetnosti jer pretendira na postojanje institucije koja nema nikakve formalne značajke i kriterije. Također, teorija je cirkularna i kao takva neinformativna, što rezultira neadekvatnošću njezine primjene. To za sobom povlači i Parkerove argumente koji se oslanjaju na instituciju umjetničkog svijeta. Unatoč tome, videoigre se i dalje klasificiraju pomoću nje. Dokaze o tome sam naveo ranije. Brojne izložbe, akademski diskursi, razgovori i drugi oblici legitimiranja postoje.

V S obzirom na manjkavost legitimnosti teorije, ne može se i dalje tvrditi da prisutnost videoigara u muzejima i umjetničkim te akademskim krugovima potvrđuje njihov status kao umjetnosti. Drugim riječima, videoigre koje se nalaze u muzejima ne zadobivaju status umjetnosti zato što se tamo nalaze i zato što su stavljene od kustosa, umjetnika ili neke treće osobe. Isto tako, brojni razgovori unutar umjetničkog svijeta i drugih institucija koje tematiziraju videoigre ne mogu dati videoigrama status umjetničkog djela.

Većina navedenih izložbi uopće ne pretendira na to da izlaže videoigre na način kao što se to obično govori o videoigrama kada želimo o njima govoriti umjetnički. Drugim riječima, o videoigrama kao umjetničkim djelima često govorimo u pogledu njihove proizvodnje, narativa, vizualnog i auditivnog dizajna, intelektualne zahtjevnosti, kulturalnog konteksta, inspiracije koju crpi iz drugih umjetnosti i tako dalje. Muzeji koje sam naveo videoigre doživljavaju drugačije te ih prezentiraju iz potpunosti drugačijih razloga. *The Smithsonian American Art Museum* izložbu videoigara postavlja da bi ukazao na kreativno korištenje tehnologija i evoluciju videoigara. On se, dakle, usredotočuje na povijesni presjek značajnih videoigara koje su zaslužile ući u muzeje. Uz to, kreativno korištenje tehnologija ne ukazuje na umjetnost videoigara jer se kreativno korištenje tehnologija može manifestirati na razne načine. *Museum of Moving Image* s izložbom *Arcade Classics*, kao što sam ranije navodio, koristi arkadne uređaje kao izložbene primjerke da bi se divili njihovom dizajnu i sadržaju

koji je u njima. Opet, čini mi se da je veći naglasak na fizičkim aspektima uređaja koji su nekoć punili arkadne igraonice i njihovom povijesnom značaju nego videoigrama kao takvima.

Reeds (2018: 105–110) navodi velik broj izložbi u kojima su videoigre prisustvovala kao izložbeni primjerci, no opet iz sasvim irelevantnih razloga koji su uglavnom utemeljeni u kulturalnim i povijesnim razlozima. Primjerice, izložba Beryla Grahama 1996. godine u *Laing Art Gallery*, nazvana *Serious Games* rani je primjer izložbe videoigara u kojima cilj ovoga puta nije bio o prikazivanju mogućnosti tehnologije, već o interakciji s tehnologijom. Drugačiji pristup imali su umjetnici Tilman Baumgärtel, Hans D. Christ i Iris Dressler, 2003. godine s izložbom *Games: Computer Games by Artists* s kojom su htjeli staviti fokus na umjetnike koji koriste alate za modiranje i stvaranje videoigara. Cilj izložbe sveo se na izrađivanje videoigara i modifikacija postojećih videoigara od strane umjetnika. Kao i u prethodnim slučajevima, videoigre nisu bile uzete zbog onoga što posjeduju, već iz eksternih razloga koje nisu nužno vezane za njihov sadržaj i formu.

Također, u primjerima koje sam naveo postoje videoigre koje se—prema mojem mišljenju—ne mogu smatrati umjetničkim videoigrama jer nikada na to nisu pretendirali te manjkaju svojstva koje umjetničke videoigre uglavnom posjeduju. Izložbe kao što su *Hot Circuits: A Video Arcade* gdje se izloženi arkadni strojevi koji sadrže videoigre sedamdesetih i osamdesetih godina prošloga stoljeća teško da mogu biti umjetnička djela. Prije svega, videoigre o kojima je riječ ne mogu se smatrati kandidatima za umjetnička djela jer ne posjeduju relevantne karakteristike koje se obično uzimaju u teorijama umjetnosti. Primjerice, videoigre poput *Pac-Mana*, *Ponga*, *Street Fightera*, *Space Invadersa*, *Forggera*, *Asteroidsa*, *Pole Positiona*, *Defendera*, *Missile Commanda* i drugih arkadnih igara ne možemo uzeti za ništa više od običnih videoigara. One se ne mogu klasificirati kao umjetnost na estetskim, ekspresivističkim, neo-wittgensteinskim teorijama umjetnosti, ali isto tako niti na teoriji grozda Berysa Gauta. Teško da bi prošle kao umjetnička djela i na historijskim verzijama teorija umjetnosti upravo zato što nemaju ništa zajedničko s umjetnošću, već su bliže igrama u tradicionalnom smislu. Isto vrijedi i za videoigre koje su transmedijalnog tipa, odnosno videoigre koje su digitalne verzije postojećih igara i sportova poput tenisa, pasijansa, pokera, nogometa, šaha i tako dalje. One se također mogu naći u muzejima, no to ne znači da su umjetnost. Apel na reprezentacionalističke i estetske aspekte videoigara također ne može videoigrama garantirati status umjetnosti jer se oni mogu pripisati i drugim objektima koji nikako nisu umjetnost.

To ne znači da videoigre koje jesu umjetnost, odnosno za koje možemo reći da barem jesu kandidati da budu umjetnička djela, ne postoje u muzejima. Videoigre poput *Passagea* kojeg sam naveo ranije ima svoje mjesto u muzeju te je također bio dio raznih diskusija, kritika i slično. Opet,

tvrdim da to ne svrstava videoigre u kategoriju umjetnosti, već da se treba tražiti dalje, kako u pogledu teorije, tako i u pogledu primjera i razloga zbog kojih ih možemo smatrati umjetničkim djelima.

VI Zaključno, smatram da institucionalna teorija umjetnosti te brojni primjeri koji postoje u njezinu korist ne mogu opravdati, odnosno služiti kao klasifikacijski postupak svrstavanja videoigara u umjetnički svijet, a samim time ne možemo o njima govoriti kao o umjetničkim djelima iz navedene perspektive. Iako institucionalna teorija umjetnosti jako dobro objašnjava i u sebe uključuje razne primjere umjetničkih djela te daje priliku videoigrama da se na njih gleda i o njima govori kao o umjetničkim djelima, zbog same naravi institucionalne teorije treba tražiti adekvatniju teoriju umjetnosti. Naime, umjetnički svijet kao institucija ne postoji zato što ne posjeduje relevantne kriterije koje posjeduju prave institucije. Za klasifikaciju umjetničkih djela, iz tog razloga, nije potrebna osoba unutar institucije. Također, cirkularnost definicije nam ukazuje na to da je ona neinformativna. Iz toga slijedi da muzeji u kojima se nalaze videoigre ne mogu legitimirati status videoigara u pogledu umjetnosti. Također, muzeji u svoje izložbe uključuju različite videoigre unutar cjelokupne povijesti videoigara, bez obzira je li zaista riječ o umjetničkim primjercima ili nije. Muzeji poput *American Museum of the Moving Image* više ukazuju na postojanje povijesti i kulture videoigara te njihovog značaja i razvitka od početaka do danas, nego što nam govori o njima kao o umjetničkim djelima. Prema tome, Smutsova tvrdnja da se videoigre mogu klasificirati uz pomoć institucionalne teorije umjetnosti ne stoji iz svih navedenih razloga, ali je dobar pokušaj i svakako korak naprijed u uključivanju videoigara u kanon umjetnosti.

Umjetnička djela

(1) Duchamp, M. (1917.) *Fountain*, Gallery 291.

Videoigre

(1) Asteroids (1979.) *Atari*.

(2) Defender (1981.) *Williams Electronics*.

(3) Dragon's Lair (1983.) *Advanced Microcomputer Systems*.

(4) Dwarf Fortress (2006.) Tarn Adams.

(5) Frogger (1981.) *Konami*.

(6) Missile Command (1980.) *Atari*.

(7) Pac-Man (1980.) *Namco*.

(8) Passage (2007.) Jason Rohrer.

- (9) Pole Position (1982.) *Atari*.
- (10) PONG (1972.) *Atari*.
- (11) SimCity (1989.) *Maxis*.
- (12) Space Invaders (1978.) *Taito*.
- (13) Street Fighter (1987.) *Capcom*.
- (14) Tetris (1984.) *AcademySoft*.
- (15) Tron (1982.) Bally Midway.

Literatura

- (1) »From 'Hot Circuits' to 'Arcade Classics': A Museum's Quest to Preserve Video Games« (2016.) *The Bowery Boys: New York City History*, URL: <https://www.boweryboyshistory.com/2016/08/hot-circuits-arcade-classics-museums-quest-preserve-video-games.html>.
- (2) »The Art of Video Games« (2012.) *The Smithsonian American Art Museum*, URL: <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>.
- (3) Carroll, N. (2002.) *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*, 2nd Edition, London: Routledge.
- (4) Dickie, G. (2000.) »The Institutional Theory of Art«, u: N. Carroll (ur.) *Theories of Art Today*, 1st Edition, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, str. 93–108.
- (5) Graham, G. (2005.) *Philosophy of the Arts: An Introduction to Aesthetics*, 3rd Edition, London and New York: Routledge.
- (6) Morris, S. R. (2016.) »Your Mostly-Comprehensive Guide to Video Game Museums Around the World«, *Geek and Sundry*, URL: <https://geekandsundry.com/your-guide-to-video-game-museums-around-the-world/>.
- (7) Parker, F. (2013.) »An Art World for Artgames«, *Loading...*, Vol. 7 (11): 41–60.
- (8) Reed, E. M. (2018.) »Exhibition Strategies for Videogames in Art Institutions«, *Transactions of the Digital Games Research Association*, Vol. 4 (2): 103–135.
- (9) Smuts, A. (2005.) »Are Video Games Art?«, *Contemporary Aesthetics*, Vol. 3 (2), URL: <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>.
- (10) Stecker, R. (2010.) *Aesthetics and the Philosophy of Art: An Introduction*, 2nd Edition, Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers.