

Games als Kunst?

Onderzoek naar de mogelijksvoorwaarden
om games gepast te ervaren in de kunstpraktijk

Rob van Grinsven




GAMES ALS KUNST?

Games als Kunst?

Onderzoek naar de mogelijkhedenvoorwaarden
om games gepast te ervaren in de kunstpraktijk

Rob van Grinsven

 2011, Rob van Grinsven

Deze tekst is uitgegeven onder een Creative Commons licentie 3.0.

De gebruiker mag het werk kopiëren, verspreiden en doorgeven onder de voorwaarden van naamsvermelding, gebruik voor niet-commerciële doeleinden en het niet produceren van afgeleide werken.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/nl/>

Verzorging omslag

Bewerking afbeelding *FRACT* (beta) (<http://richardeflanagan.com/>)

Game: Richard E Flanagan, Montreal.

Omslag: Rob van Grinsven, Utrecht.

Motto Ludwig Wittgenstein uit *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*. 1953. Vert.

G.E.M. Anscombe. Oxford: Blackwell Publishers, 1999: p. 206.

Motto Benjamin R. Tilghman uit "Witgenstein, Games, and Art" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 4.31 (1973): p. 522.

(Ich strebe nicht mit allen diesen Beispielen irgend eine Vollständigkeit an. (...) Sie sollen nur den Leser in den Stand setzen, sich in begrifflichen Unklarheiten zu helfen.)

— Ludwig Wittgenstein

If the word “art” is to be applied to a thing intelligibly, it must be done with something in mind; there must be a job to be done, a point to be made; in a word, something must depend upon its being called “art” or not.

— Benjamin R. Tilghman

Inhoud

<i>Dankbetuiging</i>	9
Proloog: Een onbeslecht debat	11
I. Kunstfilosofie en games	17
I. Are Video Games Art?; II. The Art of Videogames; III. A Philosophy of Computer Art; IV. Conclusie	
II. Het realisme van praktijken	31
I. Praktijken; II. De kunstpraktijk; III. De gamepraktijk; IV. Conclusie	
III. Voorwaarden voor games als kunst	51
I. De interactieve houding; II. Artistiek auteurschap; III. Artistiek waardevolle werken; IV. Conclusie	
Epiloog: Over games & kunstgames	65
<i>Literatuur</i>	67

Dankbetuiging

Deze scriptie is tot stand gekomen in samenwerking met veel mensen. Niki Smit van gamebedrijf Monobanda wil ik bedanken voor de gesprekken over het onderwerp, de vele ideeën en games die hij met mij deelde en de mogelijkheid om kennis te maken met beta-versies van *Bohm* en *Mimicry*. Steffen van Zundert wil ik danken voor gesprekken die wij in een vroeg stadium al voerden over de materie. Dank ook aan Max Urai wiens PlayStation 2 en *Shadow of the Colossus* een welkome uitlaatklep bleek voor scriptiefrustratie. Helaas bleek deze briljante game te weinig aanspraak te maken op het kunstconcept om als casus te kunnen worden gebruikt. Voor het doorlezen en becommentariëren van een eerdere versie wil ik bedanken: Marijn Speth, Levi Lamers, David Hooghiemstra, Wytze Koppelman en Wouter Senden. Dr. Bert van den Brink dank ik omdat hij op korte termijn ingestemd heeft om tweede lezer te worden van deze scriptie. Ten slotte ben ik dank verschuldigd aan dr. Rob van Gerwen die als begeleider niet alleen veel zinvolle suggesties heeft gegeven, maar wiens bedrevenheid en competentie van doorslaggevende invloed is geweest op dit werk.

Rob van Grinsven

Utrecht, Augustus 2011

Proloog:

Een onbeslecht debat

GAMES zijn sinds de uitvinding van de computer—de technologie die de moderne tijd fundamenteel beïnvloed heeft—één der grootste en meest lucratieve uitingen van dit medium geworden. Het amusementsmedium van de twintigste eeuw, de film, is in vier decennia op zijn minst *geëvenaard* door videogames. Een ontwikkeling van *Pong* tot *Shadow of the Colossus* en verder.¹ De laatste vijf à tien jaar is er een kleine niche van indiegames en kunstgames ontstaan geleid door makers die voorbij de conventies van het medium willen gaan. Gameontwikkelaars die hun medium verkennen als een nieuwe uiting van kunst. Deze grensgevallen, en de discussie van games als kunst überhaupt, is een zeer recent fenomeen.

Hoewel de technologische ontwikkeling in ruim veertig jaar ontzettend hard is gegaan, is een discussie over de vraag of games kunst zouden zijn nauwelijks gevoerd.² Maar in oktober 2005 veranderde dit. De met een Pulitzerprijs bekroonde filmcriticus Roger Ebert maakte in een filmrecensie van

¹ *Pong* (Atari Inc., 1972); *Shadow of the Colossus* (Fumito Ueda, Sony Computer Entertainment, 2005).

² Ter vergelijking, vrijwel direct vanaf de opkomst van de film werd de kunststatus van het medium actief bediscussieerd door filmmakers, kunstcritici en theoretici. Het predikaat ‘kunst’ was voor filmmakers belangrijk voor de emancipatie van het medium en het bevorderen dat het medium serieus genomen zou worden.

Doom terloops een opmerking over games.³ Kort na deze recensie gaf Ebert een reactie op een ingestuurde vraag over hoe hij de verhouding van games ten opzichte van boeken en films ziet. Ebert schreef:

I believe books and films are better mediums, and better uses of my time. But how can I say that when I admit I am unfamiliar with video games? Because I have recently seen classic films by Fassbinder, Ozu, Herzog, Scorsese and Kurosawa, and have recently read novels by Dickens, Cormac McCarthy, Bellow, Nabokov and Hugo, and if there were video games in the same league, someone somewhere who was familiar with the best work in all three mediums would have made a convincing argument in their defense.⁴

Hierna was het hek van de dam. Gamers werden gedwongen tot reflectie over de vraag en wat hen voornamelijk tegen de borst stuitte was dat Ebert stelde dat games vanwege mediumspecifieke eigenschappen als interactiviteit⁵ *principiël* geen kunst zou kunnen zijn. Vier jaar na dit alles begonnen ook gameontwikkelaars zich in het debat mengen. Kellee Santiago, gameontwikkelaar, producent en oprichter van Thatgamecompany, stelde in maart 2009 in een TEDx lezing zelfs dat er al kunstgames *bestonden*.⁶ Ebert reageerde met een uitgebreide uiteenzetting onder de veelzeggende titel ‘Video games can never be art’.⁷ Het gevolg: bijna vijfduizend woedende reacties. Nog éénmaal wijdde de man een bericht aan de discussie. Hierin verklaarde hij dat hij niet de uitspraak had mogen doen dat

³ Roger Ebert. “Doom” [21-10-2005] *Rogerebert.com* – geraadpleegd op 14 juli 2011 <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20051020/REVIEWS/51012003>

⁴ Roger Ebert. “answer man” [13-11-2005] *Rogerebert.com* – geraadpleegd op 14 juli 2011 <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMEN&date=20051113>

⁵ Interactiviteit is een sleutelwoord dat vandaag de dag te pas en te onpas wordt gebruikt. Maar het is lang niet altijd duidelijk wat er precies bedoeld wordt met ‘interactiviteit’. Een bespreking en definiëring van de term zal in het tweede hoofdstuk plaatsvinden. Voor nu volstaat het om te zeggen dat interactiviteit verwijst naar de mogelijkheid van de gebruiker om in te grijpen in het werk; d.w.z. op basis van wat een gebruiker doet vinden er veranderingen plaats in het werk.

⁶ Kellee Santiago. “Are Video Games Art?” [23-3-2009] *TEDxUSC Youtube* – geraadpleegd op 28 juli 2011 <http://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww>

⁷ Roger Ebert. “Video games can never be art” [16-4-2010] *Roger Ebert's Journal* – geraadpleegd op 14 juli 2011 http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html

games *nooit* kunst zouden kunnen zijn—“never (...) is a long, long time”⁸—en tevens dat hij geen uitspraak over games had mogen doen zonder ze zelf gespeeld te hebben. Hoewel hij er zijns inziens nooit over had moeten beginnen verklaarde hij in dit bericht desalniettemin nog steeds het uitgangspunt te hebben, op basis van interactiviteit en het ontbreken van meesterwerken, dat games niet tot de kunsten konden worden gerekend.⁹

Sinds de Ebert-Santiago discussie hebben ontwikkelingen bepaald niet stilgestaan. Op 28 juni 2011 berichtte CNN het nieuws dat de Amerikaanse Supreme Court in een rechtsuitspraak videogames als kunst beschouwde.¹⁰ In 2001 hield het Whitney Museum van Amerikaanse Kunst al een expositie van games—getiteld *BitStreams*—, van 16 maart tot 20 september 2012 staat in het Smithsonian American Art Museum een expositie gepland getiteld: *The Art of Video Games*.¹¹ Gamer en curator van de tentoonstelling Chris Melissinos selecteerde met een raad van experts¹² 240 games over een tijdperk van veertig jaar van verschillende platformen/consoles, die teruggebracht zijn tot 80 games op basis van een online publieke stemming.¹³ Een andere interessante ontwikkeling is dat de beroemde videokunstenaar Bill Viola reeds sinds 2005 bezig is met een kunstgame getiteld *The Night Journey* (Game Innovation Lab). Sinds die tijd is de game een aantal keer kort in installaties beschikbaar geweest. Van januari tot juni 2011 was de game nog te spelen in het Museum of the Moving Image, New York.¹⁴

⁸ Ebert, “Video games can never be art”.

⁹ Roger Ebert. “Okay, kids, play on my lawn” [1-7-2010] *Roger Ebert’s Journal* – geraadpleegd op 14 juli 2011 http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html

¹⁰ John D. Sutter. “Supreme Court sees video games as art” [28-6-2011] *CNN.com* – geraadpleegd op 14 juli 2011 <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/>

¹¹ “The Art of Video Games” *Smithsonian American Art Museum* – geraadpleegd op 14 juli 2011 <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>

¹² Die onder andere bestond uit Steve Meretzky, Ray Muzyka, John Romero, Tim Schafer en eerder genoemde Kellee Santiago.

¹³ Melissinos verklaart dat hij hiervoor gekozen heeft omdat hij wilde dat naast de gamewereld, ontwikkelaars, ontwerpers en kunstenaars(!) ook de gamers een inspraak hebben. Zie: Kyle Orland. “Smithsonian American Art Museum Opens Public Vote On Game-Centered Exhibit” [14-2-2011] *Gamasutra* – geraadpleegd op 15 juli 2011 http://www.gamasutra.com/view/news/33022/Smithsonian_American_Art_Museum_Opens_Public_Vote_On_GameCentered_Exhibit.php

¹⁴ Zo blijkt uit email contact met Tracy Fullerton een van de ontwikkelaars. Zie ook: www.thenightjourney.com. Een trailer van de game is in oktober 2007 geplaatst op het Youtube

Met al deze ontwikkelingen—Ebert die een knieval doet, de hoogste instantie van de Amerikaanse rechterlijke macht die games als kunst lijkt te erkennen, kunstenaars die zich bezighouden met het medium, een museum dat een volledige kunstexpositie wijdt aan games—lijkt de discussie misschien al beslecht. Maar is dat zo? Kunstinstanties, kunstenaars, kunstbeschouwers en critici hebben niet zelden hun concepten door elkaar lopen, zeker bij dit soort grensgevallen. De criteria die onbewust invulling geven aan hun kunstconcept worden niet geëxpliciteerd met als gevolg dat ze het predikaat ‘kunst’ te pas en te onpas op van alles en nog wat toepassen. Veel nieuwe werken worden onder het kunstconcept geschaard vanwege de idee dat in principe niets uitgesloten kan worden om kunst te zijn. Bovendien wordt de discussie in het populaire discours al snel als veel te simplistisch voorgesteld. Games bevatten allerlei aspecten waardoor ze bij de ene stipulatie binnen, en bij de anderen buiten de kunst vallen. Het is om deze reden van groot belang al deze onderdelen en problemen nauwgezet te analyseren.

Dat de discussie nog lang niet beslecht is blijkt ook wel uit een aantal tegengeluiden, interessant genoeg afkomstig vanuit de game-industrie zelf. Brian Moriarty, gameontwikkelaar en professor van Interactieve Media en Game Ontwikkeling op het Worcester Polytechnic Institute, hield op 4 maart 2011 een lezing op de vijftienvijftigste *Game Developer’s Conference* in San Francisco, waarin hij Roger Ebert verdedigde.¹⁵ Michael Samyn en Auriea Harvey van het gamebedrijf Tale of Tales—één van die bedrijven wiens games zich precies op het grensgebied lijken te bevinden—stellen in duidelijke taal dat games geen kunst zijn.¹⁶ Zowel Nolan Bushnell (de oprichter van Atari) als gamewetenschapper Espen Aarseth stellen dat artistieke elementen (zoals graphics) van secundair belang zijn voor

account van Game Innovation Lab, zie: GameInnovationLab. ““The Night Journey” trailer” [22-10-2007] *Youtube.com* – geraadpleegd op 15 juli 2011 http://www.youtube.com/watch?v=zL1_twK2NDc&

¹⁵ Brian Moriarty. “An Apology for Roger Ebert” [4-3-2011] *Brian Moriarty | Lectures and Presentations* – geraadpleegd op 15 juli 2011 <http://www.ludix.com/moriarty/apology.html>

¹⁶ Charles J. Pratt. “The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause” [8-2-2010] *Gamasutra* – geraadpleegd op 15 juli http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php

games en daarmee niet noodzakelijk, waar gameplay van primair belang is en dus noodzakelijk. Voor hen betekent dit dat games geen kunst kunnen zijn.¹⁷

Bovendien blijkt uit de uitspraak van het Supreme Court dat John D. Sutter van CNN in zijn artikel wellicht wat overhaaste conclusies trekt. Het feit dat games ideeën en sociale boodschappen kunnen overdragen en zich daarom net als andere media en kunstuitingen mogen beroepen op het eerste artikel van de Amerikaanse grondwet—het recht op vrijheid van meningsuiting—maakt games om die reden nog geen kunst.¹⁸ Bovendien heeft geen enkele instantie, niet het Supreme Court, niet de musea, niet de kunstfilosofen en -critici noch kunstenaars of het publiek de autoriteit om iets als kunst te definiëren. Zoiets wordt bepaald in de gehele kunstpraktijk van al die actoren die in die praktijk een betekenisvolle inhoud geven aan het kunstconcept zoals ik in tweede hoofdstuk uiteen zal zetten.

In de discussie worden daarenboven een hoop drogredeneringen en onjuiste argumenten aangedragen. Ik wil ook met name wijzen op de idee dat het classificeren als kunst slechts een definitiekwestie zou zijn. Alsof de ene kunstdefinitie willekeurig inwisselbaar is voor de andere, welk een relativisme als vanzelf leidt tot de opvatting dat *alles* kunst is. Echter, dat het kunstconcept fundamenteel open is wil daarmee nog niet zeggen dat dan ook maar alles kunst is.¹⁹ Het gebruik van het woord ‘kunst’ wordt onmogelijk wanneer dit op alles betrekking heeft. We hebben wel degelijk een concept van kunst, zoals we in het tweede hoofdstuk zullen zien. Dit kan mogelijk cultureel en historisch bepaald zijn en niet te vangen in een enkele definitie, maar dat betekent niet dat het gebruik van het kunstconcept zoals we dat hanteren in de kunstpraktijk in iedere willekeurige context *gepast* is.

Wat het betekent voor kunst om *open* te zijn is dat kunstenaars altijd het publiek mogen uitdagen, dat zij altijd mogen proberen de grenzen van wat we

¹⁷ Grant Tavinor. *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009: p. 115. Denk hierbij ook aan de discussie in de game studies tussen de ludologen en narratologen.

¹⁸ Sutter, “Supreme Court sees video games as art”.

¹⁹ Zie: Morris Weitz. “The Role of Theory in Aesthetics.” in *Aesthetics and the Philosophy of Art – The Analytic Tradition: An Anthology*. Peter Lamarque en Stein Haugom Olsen (red.) Oxford: Blackwell Publishing, 2004: pp. 12-18.

onder kunst verstaan te verleggen. Dat wil echter niet zeggen dat alles wat kunstenaars doen ook echt kunst oplevert. Veel twijfelachtige gevallen die wél als kunst worden geprofileerd, treden zo ver buiten het kunstconcept dat zij eigenlijk onder een ander concept vallen. Het gevolg is dan dat het werk dus feitelijk geen kunst is. We moeten nieuwe kunstobjecten en -vormen die worden voorgedragen in de kunstpraktijk dan ook niet zonder meer aannemen louter omdat zij in een kunstinstituut worden geuit, maar we moeten ze zien als een opgeworpen *potentieel* dat een beroep doet op de status van kunst. Het is de taak van kunstfilosofen en critici, maar bovenal ook van het publiek om dergelijke aanspraken op het kunstconcept kritisch te evalueren.

In het eerste hoofdstuk van deze scriptie zal ik het discours van de games-als-kunst discussie uiteenzetten zoals dat tot nog toe gevoerd is in de kunstfilosofie. Het is belangrijk om eerst te kijken welke argumenten er zoal voor en tegen worden aangedragen. In het tweede hoofdstuk zal ik dan betogen dat het zinvol is om de discussie niet louter te voeren vanuit (fundamentele) eigenschappen van kunstwerken en games, maar dat we bovenal moeten kijken naar de praktijken waarin beide zijn ingebed. Ik zal eerst iets zeggen over de notie van ‘praktijk’ waarna ik in plaats van duidelijke definities te geven de kunstpraktijk en de gamepraktijk als zodanig zal proberen realistisch te karakteriseren. In het laatste hoofdstuk leg ik de eerste twee hoofdstukken naast elkaar om de mogelijkheidsvoorwaarden te geven die noodzakelijk zijn voor games om ingebed te kunnen worden in de kunstpraktijk. Hiermee verkrijgen wij—ongeacht de conclusie—ook een methode om dit probleem benaderen.

I

Kunstfilosofie en games

Over games wordt binnen academische kringen steeds meer geschreven. In wetenschappen als sociologie en mediawetenschappen—en in diens jonge subdiscipline gamestudies—wordt zeker de laatste twee decennia aanzienlijk over games gepubliceerd. Het gaat in deze publicaties met name over de effecten van videogames, of discussies over de ontologie van games (ludologen—die ‘spel’ centraal stellen—versus narratologen—die de narratieve kwaliteiten van games benadrukken). Zelden gaat het echter om de vraag of games kunst zijn. In de kunstfilosofie, waar je een dergelijke discussie zou verwachten, blijkt het een onderontwikkeld onderwerp met een relatief klein wetenschappelijk discours. Het aantal publicaties is op twee handen te tellen. In dit eerste hoofdstuk zal ik een overzicht geven van het filosofische discours. Dit om duidelijk te maken wat de status van de discussie binnen de kunstfilosofie is; wat de grootste problemen en de belangrijkste argumenten zijn. Ik zal in gaan op de drie auteurs die het meest over het onderwerp geschreven hebben: Aaron Smuts, Grant Tavinor en Dominic McIver Lopes. Waar nodig zal ik commentaar leveren. De belangrijkste argumenten worden aan het einde kort herhaald.

I. Are Video Games Art?

“The fact that philosophers have not raised the question of whether video games can be art lends credence to the assumption that they are not.”²⁰ stelt Aaron Smuts in zijn artikel “Are Video Games Art?”. Smuts betoogt daarentegen dat games volgens alle belangrijke kunstdefinities als kunst moeten worden beschouwd. Hoewel zijn argumentatie aan veel kanten rammelt, kunnen er uit zijn artikel enkele belangrijke kernproblemen worden gedestilleerd.

Smuts maakt in zijn betoog gebruik van drie games: *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001), *Halo* (Bungie, 2001) en *Tom Clancy’s Splinter Cell* (Ubisoft Montreal, 2002). De complexiteit van deze games is volgens hem een indicatie van het esthetisch potentieel van games. Games combineren elementen van narratieve fictiefilm, muziek en sport. De laatste wordt doorgaans niet tot de kunstpraktijk gerekend op basis van het competitieve element dat verankerd zit in sport—dit geldt zowel voor voetbal als voor schoonspringen.²¹ Wedstrijdelementen vallen volgens Smuts buiten de kunst omdat het doel hiervan niet esthetisch is. Hoe incorporeert hij deze eerste anomalie in zijn idee van games als kunst? Hij doet de zaak van de hand door te beargumenteren dat Griekse tragedies dikwijls in wedstrijd verband werden geschreven, dat gedichten soms worden ingestuurd voor dichtwedstrijden en dat in bepaalde genres film en theater het publiek meeleeft met bepaalde personages (waarvan ze dus hopen dat die zullen ‘winnen’). Dat er wedstrijd-elementen worden weergegeven in kunst—zij het een strijd tussen goed en kwaad of een narratief dat volledig draait om een voetbalelftal—gaat alleen over de *inhoud* van de representatie. Een schilderij dat immorele praktijken afbeeldt is om die reden nog niet immoreel. Smuts opmerkingen over de Griekse tragedies en de dichtwedstrijden volstaan helaas ook niet, omdat juist in deze gevallen het competitieve element bijzaak is. Bij sport is dit echter allerminst een

²⁰ Aaron Smuts. “Are Video Games Art?” [2-11-2005] *Contemporary Aesthetics* – geraadpleegd op 10 december 2010 <http://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>

²¹ Smuts introduceert terzijde David Bests onderscheid tussen ‘aesthetic sports’ (zoals schoonspringen, schoonschaatsen, turnen etc.) en ‘purposive sports’ (baseball, voetbal, hockey etc.). Dit onderscheid is verder weinig relevant omdat er in beide gevallen sprake is van een sterk competitief karakter. Smuts merkt wel op dat sommige van de esthetische sporten bijzonder veel weg hebben van dans. Inderdaad lijkt dans zich zowel als ‘sport’ en als ‘kunst’ te kunnen manifesteren. Het blijven niettemin twee verschillende praktijken.

periferisch verschijnsel. Dit probleem moeten we in een bespreking van games dus nog steeds serieus nemen.

Dat interactiviteit belangrijk is in games, maakt duidelijk dat de rol van de speler anders is dan in veel andere kunstvormen. Smuts beschrijft deze rol als een performer in een gameperformance:

The video game player can plausibly be considered a performer in a larger video game performance. Since the primary goal of most game design is to enhance such aesthetic experiences, it would seem that we have good reason to evaluate games as art works.²²

Smuts is niet erg specifiek over wat het dan *betekent* een ‘performer’ te zijn in een ‘gameperformance’. Wel blijkt uit zijn daaropvolgende zin dat dit een artistieke houding en artistieke ervaring bewerkstelligt. Dat performer en performance artistieke termen zijn rechtvaardigt het simpelweg inpassen van deze termen in de game-ervaring nog niet. Is dit een accurate beschrijving van de fenomenologie van gamen? In een performance is er namelijk naast een performer ook een publiek. Wat gebeurt er met de rol van het publiek? Is de gamer uitvoerder en publiek tegelijkertijd? Smuts lijkt dit wel te willen betogen wanneer hij de retorische vraag stelt: “does not even the amateur musician have aesthetic or artistic experiences?”.²³ Dit is nu juist de hamvraag! Is de interactiviteit van de gebruiker een zegen of een obstakel in de kunstervaring? Smuts noemt games de eerste concreetieve massakunst.²⁴ Met concreetief—een term overgenomen van Noël Carroll en Robin G. Collingwood—bedoelt Smuts dat de gamer het werk mede creëert. Dit is het gevolg als we de gamer beschouwen als performer. De performance vergelijking is niet erg plausibel; niet alleen omdat dit werken oplevert zonder publiek, maar bovenal omdat de gebruiker als performer medeverantwoordelijk wordt geacht voor de *creatie* van de game, terwijl het

²² Smuts, “Are Video Games Art?”.

²³ Ibidem.

²⁴ Ibidem.

zinvoller is om de gamer te beschouwen als een gebruiker van een reeds gecreëerd en afgerond werk.

In het laatste deel van zijn artikel kijkt Smuts naar wat de conclusies zouden zijn wanneer men enkele grote kunstdefinities gebruikt om games te analyseren. Het probleem is dat deze theorieën gebaseerd zijn op werken die anders zijn dan games. Smuts begint dan ook met het bespreken van de filmische elementen in games, zoals *cutscenes*. Dit zijn scènes waarin de gamer even geen mogelijkheid heeft om in de game in te grijpen. Zij onderbreken het spel om het verhaal te structureren, personages uit te diepen, informatie of tips te geven, de game immersiever²⁵ te maken of gewoonweg voor de show. Op basis van deze filmische elementen concludeert Smuts vervolgens:

Such techniques are clear examples of game designers trying to situate their work in the tradition of cinema. For such reasons, any historical theory of art that admits film as an art form would most plausibly admit video games.²⁶

Maar volgt deze conclusie werkelijk uit de premissen? Het enige wat Smuts stelt is dat film als kunst wordt gezien en dat games bepaalde technieken van de film overneemt.²⁷ Volgt uit de incorporatie van animatie/filmische elementen in games dat het daarom kunst is? Zijn argument overtuigt niet.

Smuts vervolgt met games te benaderen vanuit een institutionele definitie. Arthur Danto formuleerde één van de eerste uitgangspunten van deze theorie: wat kunst is wordt niet bepaald door waarneembare essentiële eigenschappen van een werk, maar door een esthetische theorie en kennis van de kunstgeschiedenis; wat

²⁵ Immersie is een term uit de mediatheorie. Het komt van het Engelse ‘immersion’ dat onderdompeling betekent. In mediatheorie verwijst het naar het gevoel ondergedompeld te zijn in een medium; het gevoel *in* een boek, film, game te zitten.

²⁶ Smuts, “Are Video Games Art?”.

²⁷ Hij voegt hier aan toe dat ontwikkelaars dit doen om hun werk te positioneren in de traditie van de cinema, maar is het niet veeleer zo dat men de ‘filmtaal’ gebruikt omdat zij ons al zo ‘natuurlijk’ ligt? Omdat die ‘onbewust’ al ‘werkt’? Als we verschillende trailers van games bekijken, dan doen ze vaak denken aan trailers van Hollywood producties. Zie bijvoorbeeld de trailers van *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Halo 3*, *Sid Meier’s Civilization V*, *Metal Gear Solid 4* en in principe het overgrote deel aan trailers van alle grote games sinds ca. 2000.

hij tezamen duidt onder de noemer van de kunstwereld.²⁸ George Dickie, die Danto's inzicht verder uitdiept, legt meer nadruk op de instituties van de kunstwereld waarin kunst is ingebed. Kunst is het resultaat van een positie die ze inneemt binnen de gevestigde praktijk van de kunstwereld.²⁹ Smuts noemt Danto en Dickie verder niet, maar dat games in sommige gevallen lijken te zijn opgenomen binnen kunstinstituties (e.g. Smithsonian) is een empirisch argument. Het probleem met de institutionele definitie is echter dat zij slechts een beschrijving van empirische waarneembare gevallen geeft. Zij maakt niet duidelijk wat de criteria zijn op basis waarvan de vertegenwoordigers van de kunstwereld een kunstwerk of kunstvorm in- dan wel uitsluiten. Hier waren we juist naar op zoek! Dergelijke criteria *moeten* vertegenwoordigers wel hebben, anders zou het toekennen van het predikaat 'kunst' volstrekt willekeurig gebeuren. Curators hebben redenen om in een expositie games in dan wel uit te sluiten. Het hele doel van de analyse van dit debat was om de geldigheid van die argumenten te bepalen. De institutionele definitie van kunst, voor zover zij al een werkende definitie van kunst is, kan die doorslag niet geven.

Op de valreep geeft Smuts nog een belangrijk argument. In de game-industrie bestaan er *auteurs*; mensen die hun eigen creatieve stempel weten te drukken op games. De notie van auteurschap, een kunstenaar die een werk maakt in een eigen stijl, is belangrijk voor de kunst. De vraag is natuurlijk in hoeverre dit auteurschap ook artistiek is (hier kom ik later op terug).

Smuts schrijft ten slotte: "Without masterpieces, arguing that video games can be art seems premature. *Max Payne* and *Halo* are two of the best games ever produced, but they are not great art."³⁰ En hier zit een belangrijk punt: de werken die artistiek waardevol zijn bieden een ingang om te bepalen of games kunst zijn. Smuts appelleert hiermee aan precies dezelfde intuïtie die Roger Ebert verwoordde: zónder artistiek waardevolle werken lijkt iedere uitspraak voorbarig.

²⁸ Arthur C. Danto. "The Artworld." in *Aesthetics and the Philosophy of Art – The Analytic Tradition: An Anthology*. Peter Lamarque en Stein Haugom Olsen (red.) Oxford: Blackwell Publishing, 2004: pp. 32-33.

²⁹ George Dickie. "The New Institutional Theory of Art." in *Aesthetics and the Philosophy of Art – The Analytic Tradition: An Anthology*. Peter Lamarque en Stein Haugom Olsen (red.) Oxford: Blackwell Publishing, 2004: p. 50.

³⁰ Smuts, "Are Video Games Art?"

Concluderend zijn een drietal punten uit Smuts' artikel waardevol. Allereerst moeten we het bezwaar van 'sport', het competitieve element van games, nogmaals serieus analyseren. Daarnaast moeten we op zoek naar auteurschap van gameontwikkelaars. En ten slotte bieden artistieke meesterwerken van games een ingang om games als kunst te kunnen beoordelen. We moeten dus op zoek naar de artistiek waardevolle objecten van de gamepraktijk.

II. The Art of Videogames

Grant Tavinor betoogt in zijn boek *The Art of Videogames* dat games hoewel nog geen artistieke meesterwerken tóch als kunst moeten worden beschouwd.³¹ Het negen hoofdstukken tellende boek is zorgvuldig opgebouwd, maar pas het laatste hoofdstuk—getiteld “Videogames as Art”—stelt en beantwoordt de belangrijke vraag. Ook hij kiest er voor, geïnspireerd door Smuts, om games te benaderen vanuit verschillende kunsttheorieën. Tavinor maakt echter een belangrijke opmerking: “[a]t the same time, videogames have their own distinctive features, meaning that as a form of art they should be treated on their own terms and not simply seen as derivative forms of pre-existing types.”³² Een nieuwe kunstvorm moet als kunst worden beschouwd vanuit haar *eigen* specificiteit. De spanning die Tavinor correct ziet in games is dat zij enerzijds duidelijke representerende elementen bezit en anderzijds elementen bevat die traditioneel gezien weinig met kunst te maken hebben zoals gameplay (interactiviteit) en het belang van gamers te winnen (competitie) of doelen te behalen.³³

De representerende elementen, de *graphics*—hetzij realistisch, hetzij abstract—zijn voor Tavinor niet alleen accurate en technisch uitstekende representaties, ze zijn ook *mooi*.³⁴ Graphics zijn een belangrijk onderdeel van de

³¹ Grant Tavinor. *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009: pp. 11-12.

³² Idem, p. 172.

³³ Idem, p. 174.

³⁴ Idem, p. 180.

game-ervaring en één van de voornaamste elementen in games die kandidaat staat voor een esthetische benadering op traditioneel representerende gronden.

“Videogames have developed the ability to represent interactive fictional worlds with such a depth and vivacity that the player really can become *immersed* in these worlds”.³⁵ Dit ligt volgens Tavinor in lijn met de representerende elementen van games. Ik ben echter van mening dat Tavinor het immersieve effect van games foutief toekent aan deze elementen van games. Uiteraard kunnen zij helpen, maar eenieder die wel eens passief naast iemand heeft gezeten die een game speelde weet hoe dodelijk saai en niet-immersief die ervaring kan zijn. Wat een verschil, wanneer men de controller oppakt en volledig in de game gezogen wordt! Immersie wordt bij games hoofdzakelijk veroorzaakt door het *spelen* juist omdat men gamed om te *spelen*, niet om te *kijken*.

Ook Tavinor erkent het belang van auteurs voor games als kunst. Naast de door Smuts genoemde Miyamoto noemt hij ook Hideo Kojima (*Metal Gear* reeks), Will Wright (*SimCity*, *The Sims*), de gebroeders Houser (*Grand Theft Auto* reeks), Kazunori Yamauchi (*Gran Turismo*), Ken Levine (*System Shock 2* en de *BioShock* reeks) en Sid Meier (*Civilization* reeks).

In het artikel “Video Games as Mass Art” bespreekt Tavinor hoe we om kunnen gaan met het gegeven dat een game door de invloed van de gebruiker nimmer eenzelfde artistiek object oplevert. Hij doet dit door te laten zien hoe het type/token onderscheid, zoals dat in veel kunstvormen bestaat, bij games anders fungeert. Het type/token onderscheid wordt in de kunstfilosofie gebruikt om op een onderscheid te wijzen wat kunsten als film, muziek en literatuur hebben maar bijvoorbeeld de schilderkunst niet.³⁶ In die laatste is er één instantie van een schilderij. Vincent van Goghs *De Sterrennacht* hangt in het Museum of Modern Art (MoMA), New York. Als je het schilderij wilt zien moet je naar het MoMA toe. Je kan natuurlijk wel fotografische reproducties zien, maar dat is niet het daadwerkelijke werk. Type en token vallen hier samen. Dat is anders bij film, muziek en literatuur. Je kan uitspraken doen over het type *De avonden* van Gerard

³⁵ Tavinor, *The Art of Videogames*, pp. 182-183.

³⁶ Het onderscheid wordt ook gebruikt in o.a. de filosofie van de geest (identiteitstheorie) en de taal filosofie (e.g. type en token letters; in het woord ‘spoor’ zitten twee tokens van het type ‘o’).

Reve, zonder daarbij naar het specifieke token (het boek op je nachtkastje) te verwijzen, hoewel tokens wel de ingang bieden tot het type. Bij games is de artistieke structuur anders. Als we zouden spreken van het type game *Shadow of the Colossus*, is het token (anders dan bij film of literatuur) bij iedere speelbeurt en voor iedere speler anders binnen een bepaalde reikwijdte van mogelijkheden. Dit komt zoals gezegd door de interactiviteit; de mogelijkheid van de speler om te handelen binnen de structuur/regels van de game. Geen enkel token is volledig hetzelfde, doch wel met een beperking van mogelijke variatie. We moeten dit echter niet begrijpen als verschillende werken, maar als één (type) werk met meerdere (token) vertoningen.³⁷

Het gamen is volgens Tavinor het spelen *van* het werk. Dit is omdat we gamers niet de creatieve intenties toedichten die we wel toekennen aan uitvoerende kunstenaars (Horowitz' uitvoering van een Prokofiev, een vertolking van MacBeth in Shakespeare's *The Tragedy of Macbeth* et cetera.).³⁸ Daarbij lijkt Tavinor Smuts' analogie van de gamer als een performer in de game-uitvoering niet te aanvaarden. De gamer als *speler van* een werk is een meer plausibele weergave van de situatie.

De belangrijkste vraag in deze discussie is volgens Tavinor of de overlap tussen de twee significant genoeg is om het kunstconcept uit te breiden tot videogames. Want, zoals Tavinor schrijft:

this event counts as a *discovery* that there is yet another way for something to be art. Videogames may count as the discovery that competitive games can sometimes be art. But this discovery may itself serve to *shift* our intuitions about art so that in the future we may be tempted to include works that from a previous standpoint would seem quite alien to the category.³⁹

³⁷ Tavinor. "Video Games as Mass Art" [5-5-2011] *Contemporary Aesthetics* – geraadpleegd op 15 juli 2011 <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616>

³⁸ Ibidem.

³⁹ Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 193.

Het incorporeren van een nieuwe kunstvorm verandert het kunstconcept. Tavinor trekt echter zonder veel problemen te zien het competitieve element de kunstpraktijk in. Eerder zagen we dat sport en competitie grote bezwaren vormen. Een gedegen argumentatie is dus noodzakelijk.

Samenvattend onderstreept Tavinor, evenals Smuts auteurschap. Hij stelt echter (contra Smuts) dat gamers spelers zijn *van* het werk en niet als performers het werk mede creëren. Het type werk van de game heeft in zijn tokens verschillende vertoningen, maar zij leveren daarmee geen oneindig veel verschillende werken op; zij blijven verschillende (token) vertoningen van één (type) werk. Volgens Tavinor moeten we nadrukkelijk bewust zijn van het feit dat als we games als kunst erkennen we ze als kunst moeten erkennen in hun eigenheid en niet alleen in hun overeenkomsten met andere kunstvormen. Daarmee geeft hij rekenschap van de elementen die overeenkomen met traditionele kunstvormen (zoals representerende kwaliteiten) en de elementen die traditioneel gezien buiten het kunstconcept vallen (interactiviteit, competitie, doelen). Dit leidt tot de conclusie dat het kunstconcept deels verandert als games daarin opgenomen zullen worden.

III. A Philosophy of Computer Art

Anders dan de vorige publicaties concentreert Dominic McIver Lopes zich in zijn boek *A Philosophy of Computer Art* niet zozeer op games, maar gaat hij in op wat hij ‘computerkunst’ noemt. Niettemin wijdt hij bijna een heel hoofdstuk aan wat de implicaties van zijn opvattingen zijn voor games.

Het is belangrijk om allereerst het onderscheid te behandelen dat Lopes maakt tussen *digitale kunst* en *computerkunst*. Digitale kunst is voor Lopes “either made by computer or made for display by computer in a common, digital code.”⁴⁰ Daarbij is dat laatste het doorslaggevende element. De conclusie die op basis van deze definitie getrokken kan worden is dat gedigitaliseerde kunst (films, gedichten, muziek et cetera) geen nieuwe kunstvorm is, maar een subcategorie vormt van de

⁴⁰ Dominic McIver Lopes. *A Philosophy of Computer Art*. Londen: Routledge, 2010: p. 8.

kunsten waarvan zij gedigitaliseerde objecten zijn.⁴¹ Lopes' definitie van computerkunst is als volgt:

an item is a computer art work just in case (1) it's art, (2) it's run on a computer, (3) it's interactive, and (4) it's interactive because it's run on a computer.⁴²

Merk op dat Lopes met deze definitie niet zozeer geïnteresseerd is in de vraag *wanneer* computerkunst precies kunst is (dat wordt in premisse (1) veronderstelt), maar een classificatie wil geven *van* computerkunst. Merk ook op dat interactiviteit in deze definitie een doorslaggevende rol speelt. Niet alleen neemt Lopes aan dat er in computerkunst al sprake is van kunst, ook betreft hij een concept dat niet vanzelfsprekend is voor een kunstdefinitie (de notie van interactiviteit) in het kunstconcept. Hij doet dit omdat hij een aantal kunstwerken bespreekt die het publiek op een andere manier betrekken bij het werk dan traditionele kunstwerken dat doen.

Lopes bespreekt o.a. Jeffrey Shaws *The Golden Calf* (1994), waarin men met een lcd-scherm in de hand om een sokkel kan lopen om op het scherm een beeld van een gouden kalf te zien op deze sokkel—een beeld dat dus slechts virtueel toegankelijk is (figuur 1)⁴³ en Scott Snibbe's *Boundary Functions* (1998) waarin mensen op een plaat gescheiden worden door een lijn zolang zij elkaar niet aanraken (figuur 2).

Volgens Lopes is dergelijke computerkunst een nieuwe vorm van kunst. Het zijn geen varianten van respectievelijk de beeldhouwkunst en performancekunst. Het element dat al deze vormen verbindt is interactiviteit. Lopes beschrijft de rol van de gebruiker echter niet als een performer in een

⁴¹ Dominic McIver Lopes. *A Philosophy of Computer Art*, pp. 16-17.

⁴² Idem, p. 27.

⁴³ Dit wordt ook wel 'augmented reality' genoemd. Letterlijk betekent dit een 'vergrootte', 'opeengehoopte' of 'uitgebreide' realiteit. Het verwijst naar de technologie die op basis van directe verwerking van gegevens van de actuele wereld daar een virtuele wereld 'bovenop legt'. Zoals GPS en de sportscore op je televisiescherm, maar ook de meer geavanceerde technologie die op een vergelijkbare manier als in *The Golden Calf* digitale objecten op een driedimensionale manier verwerkt op het beeld van bijvoorbeeld je smartphone.

grotere kunstperformance. Computerkunst verandert de grens tussen kunstenaar en publiek niet, maar verandert de houding van het publiek. Het vereist een ander soort artistieke houding: die van een gebruiker (user).⁴⁴



Figuur 1: Jeffrey Shaw - *The Golden Calf* (1994)



Figuur 2: Scott Snibbe - *Boundary Functions* (1998)

We kunnen volgens Lopes deze werken esthetisch waarderen door de artistiek belonende ervaringen van geest én lichaam te beoordelen: de manier waarop de interactie ‘verwerkt’ wordt in het werk, de manier waarop het werk de aandacht legt op aspecten van de menselijke lichamelijkeheid (*The Golden Calf* richt zich meer op het visuele; *Boundary Functions* gaat over het hele lichaam en hoe de persoonlijke ruimte gevormd wordt door de persoonlijke ruimtes van anderen), hoe er gebruik wordt gemaakt van verschillende media en hoe zij onze diverse zintuigen aanspreken, hoe het werk de onderliggende technologie er in terug laat komen, et cetera.⁴⁵ Deze principes werken daarbij niet als absolute regels maar als aspecten van computerkunst die we kunnen beoordelen en die belangrijk kunnen zijn in de ervaring van een computerkunstwerk.

Wat betekent dit alles nu voor games? Lopes stelt dat zijn voorbeelden van computerkunst makkelijker tot kunst gerekend kunnen worden dan games zoals *Tetris* en *Grand Theft Auto*.⁴⁶ Maar, als ze kunst zijn dan zouden ze volgens de definitie van Lopes tot computerkunst worden gerekend. Hier lopen we op tegen de beperkingen van zijn definitie. De prototypische voorbeelden van

⁴⁴ Lopes, *A Philosophy of Computer Art*, pp. 75-77.

⁴⁵ Idem, p. 98.

⁴⁶ Idem, p. 113.

computerkunsten geven geen afdoende criteria om op games te kunnen worden toegespitst. Hoe kunnen we dan bepalen of games al dan niet tot (computer)kunst behoren?

Daar laat Lopes zich maar voorzichtig over uit. We moeten ons in ieder geval niet uitsluitend richten op eigenschappen van traditionele kunstvormen: “Although parallels between video games and traditional arts are important and deserve attention, they don’t in the end help the case for an art of video games.”⁴⁷ Want dan zullen die eigenschappen die een game tot een kunstwerk maken (e.g. graphics) niet die eigenschappen zijn die een game een *game* maken.

We kunnen enkele kritische kanttekeningen bij Lopes’ argument plaatsen. Zijn computerkunst is feitelijk alleen *interactieve* computerkunst. Installatiekunst die niet interageert met een gebruiker in het creëren van het werk, maar waarin niettemin een computer aan de basis ligt van het werk, wordt daarmee uitgesloten van zijn definitie. De vraag is of een definitie van computerkunst dit wel zou moeten doen. Daarnaast roept het de vraag op of Lopes’ computerkunst niet gewoon een subcategorie van (interactieve) installatiekunst is in plaats van een hele nieuwe kunstvorm. Dat Lopes’ definitie niet bevredigend is blijkt wel uit het feit dat hij werken uitsluit die hij eigenlijk zou moeten insluiten (installaties die niet interactief zijn, maar waaraan wel een computer aan de basis ligt van het werk) en tegelijkertijd werken insluit waarvan hij zelf ook niet zeker is dat ze ingesloten zouden moeten worden (games).

Concluderend kan gesteld worden dat Lopes games voorzichtig beschouwt als een instantie van computerkunst. De artistieke houding van de beschouwer van computerkunst is door interactiviteit veranderd van een beschouwer in een gebruiker (niet een performer). Die ontwikkeling is nieuw voor de kunst en opent wellicht interessante mogelijkheden voor games. De nadruk op de lichamelijke ervaring van een werk wordt in een bespreking van computerkunst belangrijker.

⁴⁷ Lopes, *A Philosophy of Computer Art*, p. 114.

IV. Conclusie

Het filosofische discours over de vraag of games kunst zijn is redelijk beperkt. Een aantal auteurs hebben interessante pogingen gedaan en zij kunnen ons helpen een aantal inzichten verder te ontwikkelen. Toch blijkt ook steeds dat de problematiek ingewikkelder is dan gedacht. Alle auteurs hebben moeite met het overtuigend betogen dat games kunst zijn, zowel voor de lezer (Smuts, Tavinor) als ook voor zichzelf (Lopes).

Het uitgangspunt is dat games enkel kunst kunnen zijn als ze dat zijn vanuit hun *eigenheid* en niet vanuit enkele overlappende elementen met andere kunstvormen; dat is namelijk de betekenis van de hele vraag of games kunst kunnen zijn. Beantwoording van een drietal problemen is essentieel: (1) Hoe belangrijk is de *interactieve houding* die de gebruiker aanneemt tijdens het spelen van een game (versus de traditioneel meer *passieve houding* van de kunstbeschouwer) voor de beantwoording van de vraag of games kunst kunnen zijn? (2) Hoe belangrijk is de overlap die games hebben met sport en spellen? Dat wil zeggen (2a) hoe belangrijk is het *competitieve element* in veel games?; en (2b) hoe belangrijk is het dat er in games doorgaans *doelen* behaald dienen te worden? En (3) wat betekent het insluiten van games voor het kunstconcept?

Om de vraag of games kunst (kunnen) zijn te beantwoorden dienen we deze drie vraagstukken op een bevredigende manier te behandelen. De kous is daarmee echter nog niet af. We moeten namelijk ook op zoek naar artistiek waardevolle werken in games die ons kunnen tonen hoe we games artistiek kunnen waarderen; en daarvoor moeten we auteurs vinden, gamemakers met een eigen *artistieke* stijl.

Men concentreert zich nog teveel op specifieke kunstdefinities en op de vraag of (delen van) games daar al dan niet onder vallen. Bovendien worden in het filosofische discours consequent de verkeerde games aangehaald. Wanneer we uitspraken willen doen over games *als kunst* dan moeten we niet de eerste de beste, de hoogst gewaardeerde of meest verkochte games centraal stellen. We moeten juist die niche van games bespreken die zich op het grensvlak tussen games en kunst lijkt te bevinden. We moeten ons concentreren op de gameontwikkelaars die

in veel gevallen claimen kunst te maken, in een genre als 'indie' of 'art games'. Het is dáár waar de traditionele concepten mogelijk vervallen en waaruit we wellicht op kunnen maken of de praktijken van kunst en games incommensurabel zijn of dat we te maken hebben met een waarlijk nieuwe kunstvorm.

II

Het realisme van praktijken

In de kunstfilosofie is er met betrekking tot de vraag of games kunst kunnen zijn tot nog toe vooral gekeken naar specifieke eigenschappen van games en kunst. De discussie is verward omdat games een veelvoud aan eigenschappen hebben die enerzijds wel overlappen met kunst en anderzijds iets heel nieuws, soms zelfs ronduit contradictoire, lijken te bieden ten opzichte van het kunstconcept. Het is zinvol om ons niet alleen te concentreren op de eigenschappen van games en kunst en of deze al dan niet logisch contradictoire zijn, maar ook breder te kijken naar gepaste houdingen in onze omgang met games en kunst, naar de omgevingen waarin games en kunstwerken functioneren, of, anders verwoord, de praktijken waarin ze zijn ingebed.

I. Praktijken

De vraag die ten grondslag ligt aan de discussie of games kunst zijn is natuurlijk *de grote vraag* van de kunstfilosofie: ‘Wat is kunst?’. In zijn beroemde artikel “The Role of Theory in Aesthetics” beargumenteert Morris Weitz dat “Aesthetic theory – all of it – is wrong in principle in thinking that a correct theory is possible because it

radically misconstrues the logic of the concept of art.”⁴⁸ Volgens Weitz gaat het niet zozeer over wat kunst in essentie is, maar wat het *gebruik* van kunst is. Waar verwijst ‘kunst’ naar in de taal?⁴⁹ Ook Nelson Goodman geeft een vergelijkbare kritiek wanneer hij stelt dat we niet moeten zoeken naar welke objecten (permanente) kunstwerken zijn, maar *wanneer* een object een kunstwerk is. Zijn antwoord is, net als Weitz, dat een werk een kunstwerk is als het op een bepaalde manier gebruikt wordt.⁵⁰ Benjamin Tilghman stelt dat de vraag ‘Is dit kunst?’ niet vraagt naar een bevestigend of ontkennend antwoord maar dat die vraag begrepen moet worden als: ‘Hoe moet ik dit als kunst ervaren?’⁵¹ Een kunstwerk of kunstvorm die we niet onmiddellijk onder het kunstconcept kunnen duiden en die daarmee dus een uitzondering vormt confronteert ons—in zijn bewering kunst te zijn—met de vraag naar hoe dit werk of deze kunstvorm *als kunst* te ervaren is. In de beantwoording van die vraag moeten we ons volgens Tilghman niet richten op definities maar moeten we de kunst als een praktijk beschouwen.⁵²

Weitz, Goodman en Tilghman gebruiken hier een Wittgensteiniaanse kritiek.⁵³ Volgens de latere Wittgenstein krijgt een woord betekenis in zijn gebruik, in *de praktijk van de taal*.⁵⁴ Wittgenstein omschrijft deze praktijk met name als levensvormen of taalspelen: “Das Wort “Sprachspiel” soll hier hervorheben, daß das *Sprechen* der Sprache ein Teil ist einer Tätigkeit, oder einer Lebensform.”⁵⁵

Volgens Weitz passen wij de term kunst toe op objecten en performances die een samenraapsel van overlappende gelijkenissen kennen.⁵⁶ Het zijn bepaalde eigenschappen, hij noemt ze criteria van herkenning, die we als in een

⁴⁸ Weitz. “The Role of Theory in Aesthetics.”, pp. 12-13.

⁴⁹ Idem, p. 14.

⁵⁰ Nelson Goodman. “When is Art?” in *Aesthetics and Arts Education*. Ralph A. Smith en Alan Simpson (red.) Urbana: University of Illinois Press, 1991, pp. 114-115.

⁵¹ Benjamin R. Tilghman. “Witggenstein, Games, and Art” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 4.31 (1973): p. 523.

⁵² Idem, p. 522.

⁵³ Ludwig Wittgenstein. *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*. 1953. Vert. G.E.M. Anscombe. Oxford: Blackwell Publishers, 1999: §43: “Man kann für eine *große* Klasse von Fällen der Benützung des Wortes “Bedeutung”—wenn auch nicht für *alle* Fälle seiner Benützung—dieses Wort so erklären: Die Bedeutung eines Wortes ist sein Gebrauch in der Sprache.”

⁵⁴ Idem, §21.

⁵⁵ Idem, §23. (Cursivering in origineel.)

⁵⁶ Weitz. “The Role of Theory in Aesthetics.”, p. 15.

familiegelijkenis⁵⁷ over verschillende kunstobjecten en soorten zien, maar die nooit de noodzakelijke of voldoende voorwaarden vormen voor het kunst-zijn.⁵⁸ Er bestaat geen essentie van kunst: het kunstconcept is *open*. Daarmee bedoelt Weitz dat het altijd aangepast kan worden aan nieuwe omstandigheden. We kunnen het kunstconcept nooit definitief afbakenen omdat dit nooit volledig hetzelfde blijft, waardoor wij—en iedere generatie opnieuw—continu zal moeten reflecteren op wat er verstaan wordt onder kunst. Vandaar zijn conclusie dat “[t]he primary task of aesthetics is not to seek a theory but to elucidate the concept of art. Specifically, it is to describe the conditions under which we employ the concept correctly.”⁵⁹

We moeten dus het kunstconcept verhelderen. Het kunstconcept ontleent zijn invulling aan de kunstpraktijk: het gepaste gebruik van de term ‘kunst’ in de context van de praktijk van de kunst. Maar hoe bepaal je wat een correct gebruik is van een concept, en dan vooral het kunstconcept? Welk gebruik is gepast in welke bepaalde praktijk van de taal? Zoals Rob van Gerwen in een te verschijnen artikel schrijft bestaan er normen van correctheid in een praktijk die ontstaan uit betekenisvol gedrag van mensen binnen een praktijk.⁶⁰ Een handeling in een praktijk is een waarneembaar moment dat beoordeeld kan worden als gepast of ongepast binnen die praktijk. Alle betrokken actoren (mensen, instituties) reguleren intenties, verwachtingen en handelingen en constitueren op die manier de praktijk. Dit zijn dus op elkaar inwerkende wederkerige wijzen van functioneren (Van Gerwen heeft het over ‘feedback mechanismen’). Praktijken kunnen overlappen, meerdere praktijken in zich sluiten of juist elkaar uitsluiten. De praktijk van ‘de gemeenschap’ sluit een veelvoud van praktijken in. Denk aan de praktijk van het werk (met daarin allerlei verschillende praktijken van specifieke arbeid), school, gezin, het verkeer, religie et cetera. Iedere praktijk kent zo z’n zinvolle, gepaste, handelingen. Binnen de praktijk van de rooms-katholieke kerk is er bijvoorbeeld het ritueel van de communie, de praxis van bidden en missen bezoeken, de doop, biechten et cetera. Deze handelingen in de praktijk van *werk*

⁵⁷ De notie van familiegelijkenis is een Wittgensteiniaanse, zie: *Philosophische Untersuchungen*, §67.

⁵⁸ Weitz. “The Role of Theory in Aesthetics.”, p. 16.

⁵⁹ Idem, p. 16.

⁶⁰ Rob van Gerwen. “How to do Things with Pictures: On the Incommensurability of the Pictorial Practices of Pornography and Art.” te verschijnen, 2011.

zijn ongepast (en voor collega's waarschijnlijk verwarrend). Gepaste handelingen in deze praktijk zijn anders dan in de praktijken van de voetbalvereniging, harmonieorkest of het verkeer et cetera.

Sommige praktijken sluiten elkaar uit. Belangrijk is dat Van Gerwen opmerkt dat hoewel *onderdelen* binnen elkaar uitsluitende praktijken wellicht verplaatst kunnen worden, de onverenigbaarheid van praktijken uiteindelijk betekent dat belangrijke handelingen in de ene praktijk niet gepast zijn in de andere.⁶¹ Dit geeft ons een methode om te kijken of de problemen die in deze discussie telkens weer opkomen wellicht ontstaan doordat de praktijken als geheel onverenigbaar zijn.

II. De kunstpraktijk

Het woord kunst kan op verschillende manieren gebruikt worden. Wanneer we het hebben over 'de kunst van het leven' of 'de kunst van oorlogvoeren' dan gebruiken we het woord 'kunst' niet in de context van de kunstpraktijk. Het woord 'kunst' gebruiken we volgens Tilghman in veel gevallen niet om objecten te identificeren of classificeren, maar om bepaalde eigenschappen van objecten te benadrukken. Iets is 'een kunst' als het mooi of vaardig gemaakt of gedaan is, of als we bijvoorbeeld willen benadrukken dat iets niet simpel of louter amusement is, maar ingewikkeld en serieus.⁶² We gebruiken 'kunst' dan niet als een concept van de kunstpraktijk.

In de context van de kunstpraktijk kan het woord 'kunst' bovendien zowel evaluatief als descriptief gebruikt worden. In het eerste geval wordt met kunst enkel *goede* kunst bedoeld. Dit is het gebruik van Roger Ebert wanneer hij zegt dat

⁶¹ Op basis hiervan betoogt Van Gerwen dat de praktijk van de pornografie en de kunstpraktijk elkaar uitsluiten. Het argument komt er op neer dat zowel de houding als de intenties van de maker en beschouwers van pornografie, de houdingen en intenties van de kunstenaar en kunstbeschouwer uitsluiten omdat zij in beide praktijken op een geheel andere manier gepast zijn. Hoewel weergave van (expliciete) sex onderdeel kan zijn van kunst is bijvoorbeeld een typische pornografische houding van zelfbevrediging geen gepaste houding in de kunstpraktijk. Door de praktijken te bekijken kan je ook catalogus en vakantiefoto's onderscheiden van kunstfoto's (verschillende praktijken), muzak en jingles van 'muziek' en sport van kunst.

⁶² Tilghman. *But is it Art?: The Value of Art and the Temptation of Theory*. Oxford: Basil Blackwell, 1984: pp. 67-68.

maar heel weinig films überhaupt kunst zijn. Het descriptieve gebruik noemt alle instanties van de kunstpraktijk kunst, zonder daarbij een evaluatie van goed of slecht te maken. Het is het descriptieve gebruik van het woord ‘kunst’ in de context van de kunstpraktijk waar wij in geïnteresseerd zijn. De kwestie of games kunst zijn of niet zegt verder niet dat games niet ingewikkeld, mooi of zinvol zijn. De vraag is alleen of zij onder het kunstconcept kunnen worden geschaard.

De kunstpraktijk is één van zoveel praktijken met zijn eigen (gedrags)regels die in de praktijk worden geconstitueerd. In deze praktijk zijn verschillende instanties actief. De meest basale zijn de kunstenaar, het publiek en het primaire object van de kunstpraktijk: het kunstwerk. Maar belangrijk zijn ook de kunsthistorici en -critici en de kunstinstituties (galerijen, musea, filmhuizen, kunstopleidingen et cetera, maar ook curators en kunsthandelaars).

We moeten ons er echter van bewust zijn dat de indeling van de verschillende kunsten onder eenzelfde noemer een vrij recent fenomeen is. De klassieke oudheid, noch de tijd van de middeleeuwen, noch de tijd van de Renaissance kende een onderverdeling van de kunsten zoals wij die vandaag de dag hebben.⁶³ Tijdens de Renaissance ontwikkelde de wetenschap zich en begon zich geleidelijk af te scheiden van ‘de kunsten’.⁶⁴ Onder andere naar aanleiding van Abbé Batteux’ invloedrijke artikel uit 1746, waarin hij de kunsten onder één principe schaaft (imitatie van de natuur), ontstaat het fundament voor ons moderne concept van kunst. Batteux maakt de traditionele verdeling van de vijf kunsten: muziek, poëzie, schilderkunst, beeldhouwkunst en dans (het theater zag hij als een samenkomen van alle voorgenoemde vormen).⁶⁵ Veel van de verschillende kunsten bestaan al sinds de oudheid, maar de manier waarop we ze groeperen en plaatsen in het dagelijks leven en onze cultuur is vrij recent. Nog niet zo heel lang geleden zijn daar bovendien de moderne kunsten van de fotografie en film aan toegevoegd.

⁶³ Paul O. Kristeller. “The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics (I)” *Journal of the History of Ideas* 12.4 (1951): pp. 504-509.

⁶⁴ Idem, p. 526.

⁶⁵ Kristeller. “The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics (II)” *Journal of the History of Ideas* 13.1 (1952): pp. 20-21.

III.1. De triade van het kunstwerk, de kunstenaar en de kunstbeschouwer

We kunnen bepaalde principes opnoemen van deze kunstpraktijk die niet zozeer de noodzakelijke en voldoende voorwaarden vormen op zichzelf maar die tezamen wel degelijk de kunstpraktijk als zodanig constitueren en die ons dus iets kunnen zeggen over de gepastheid van handelingen van instanties in die praktijk. Belangrijk is dus om in te zien dat *de kunstpraktijk de inhoud van het kunstconcept bepaalt*. De drie belangrijkste partijen in de kunstpraktijk vormen de triade van het kunstwerk, de kunstenaar en de kunstbeschouwer. De hier kunstmatig opgesplitste partijen zijn onderling verbonden, grijpen in elkaar als tandwielen. Dat blijkt ook wel doordat er in ieder onderdeel van de triade steeds weer verwezen moet worden naar aspecten die strikt genomen tot de andere twee onderdelen behoren.

Ik zal in de korte karakterisering van deze onderdelen gebruikmaken van enkele inzichten van (kunst)filosofen. Deze uiteenzetting van de praktijk moet gezien worden als een poging een realistische karakterisering te geven die geenszins probeert een volledige en definitieve invulling van het kunstconcept te formuleren, maar een werkbaar model van de kunstpraktijk.

Het kunstwerk

Het kunstwerk—het centrale object van de praktijk—is een bewerking van ‘materiaal’ in de breedste zin van het woord (verf op doek, dansende personen, muziek); dat wil zeggen: het is *zintuiglijk waarneembaar*.⁶⁶ Doch niet zomaar iedere materiaalbewerking is een *artistieke* materiaalbewerking. Daarvoor moet het deelhebben aan een procedure—een werkwijze, een vorm, een stijl—die artistiek is. Een procedure is artistiek wanneer deze artistiek waardevolle werken (of ‘meesterwerken’) toelaat die we herkennen aan de belonende esthetische ervaring zoals we die kennen van meesterwerken uit andere kunstvormen.⁶⁷

⁶⁶ Dit sluit dus bijvoorbeeld uit dat zoiets als ‘absolute conceptuele kunst’ in de zin dat het werk een ‘concept’ in het hoofd van de kunstenaar is dat op geen enkele manier in materiaal zijn weerslag krijgt, kunst is. Het is immers op geen enkele manier waarneembaar, behalve dan in de uitspraak van de kunstenaar dat hij een (al dan niet briljant) conceptueel kunstwerk heeft ‘gedacht’. Een dergelijk ‘werk’ lijkt nauwelijks een terechte aanspraak op het kunstconcept te kunnen doen.

⁶⁷ Ik ben voor dit punt veel dank verschuldigd aan de drietrapsdefinitie van Rob van Gerwen zoals gebruikt in zijn te verschijnen artikel “Implicatory Art: A Post-Script to Ethical Autonomism” (werktitel), 2011. In het artikel expliciteert Van Gerwen zijn definitie niet als zodanig, doch uit

Ook zijn er bepaalde trivialiteiten die belangrijk zijn voor het kunstwerk: zo is het werk bijvoorbeeld niet iets dat na éénmaal consumeren vergaat (zoals eten) maar iets wat appreciatie ‘overleeft’; bepaalde onderdelen behoren wel tot het werk andere niet (het filmdoek waarop geprojecteerd wordt is geen onderdeel van het ‘werk’) et cetera. Iedere kunstvorm heeft zo zijn eigen mediums specifieke eigenschappen.

De kunstenaar

Het werk is gemaakt door een *kunstenaar*. Die kunstenaar is een mens met artistieke intenties. Dat betekent dat apen en computers maar ook (door de toevoeging ‘met artistieke intenties’) ernstig geesteszieken en kleuters uitgesloten worden van het maken van kunst, simpelweg omdat de objecten die zij produceren geen *artistiek intentionele* objecten zijn en daardoor ook niet als zodoende *gepast* te ervaren zijn. Zij zijn wellicht evolutionair, psychologisch, historisch, pedagogisch (et cetera) interessant, doch niet esthetisch.⁶⁸ Je kan wel een artistieke houding ten opzichte van dergelijke werken aannemen, maar de crux is nu juist dat dit geen gepaste houding is. Een kunstwerk heeft volgens Wollheim psychologische realiteit.⁶⁹ Daarmee bedoelt hij dat we vertrekken vanuit de elementen in een werk die afhankelijk zijn van een proces van uitvoering die karakteristiek is voor de kunstenaar *als kunstenaar*.

De kunstenaar maakt het werk met artistieke intenties. Zoals Wollheim stelt: “what we regarded as a work of art has in point of fact also been produced as a work of art. In this way there is a matching or correspondence between the concept in the mind of the spectator and the concept in the mind of the artist.”⁷⁰

gesprekken blijkt dat hij er het volgende onder verstaat: (1) Iets is een kunstwerk desda het deelheeft aan een procedure die artistiek is; (2) Een procedure is artistiek desda ze artistiek waardevolle instanties toelaat (meesterwerken); (3) Een instantie is artistiek waardevol desda ze een belonende ervaring teweegbrengt van een type bekend van grootse kunst in andere kunstvormen.

⁶⁸ Richard Wollheim. “Pictorial Styles: Two Views” in *The Mind and its Depths*. Harvard: Harvard University Press, 1993: p. 174.

⁶⁹ Wollheim, “Pictorial Styles: Two Views”, p. 175.

⁷⁰ Wollheim. *Art and its Objects*. 1980. Cambridge: Cambridge University Press, 2000: p. 97. (Cursivering toegevoegd.) Dit betekent overigens niet dat we bepaalde objecten die niet als kunstwerk gemaakt zijn niet als zodanig kunnen beschouwen, want wanneer de esthetische houding is gevestigd op basis van werken die gemaakt zijn onder het concept ‘kunstwerk’ dan

Niet zomaar iedere (artistieke) intentie is relevant voor het werk;⁷¹ het kunstwerk is een realisatie van de intenties van de kunstenaar voor zover zij zichtbaar zijn in het werk.⁷²

De kunstbeschouwer

Het kunstwerk brengt idealiter bij een gepast publiek een esthetische ervaring⁷³ teweeg die enerzijds per kunstvorm verschilt door de fenomenologie van de kunstvorm (muziek ervaar je anders dan poëzie) maar die toch ook steeds een overeenkomstig element heeft gekenmerkt door een meegevoerd worden in het werk zowel cognitief (denkend, reflecterend) als lichamenlijk. De ervaring van het werk is op zichzelf niet doorslaggevend, zij moet wel gepast zijn.⁷⁴ De standaard van correctheid van de interpretatie van een werk ontstaat, zoals we eerder zagen, bij gratie van de gerealiseerde intenties van de maker in het werk.⁷⁵ De ‘gepaste’ toeschouwer is ‘suitably prompted’ of ‘naar behoren ingelicht’; hij is naar behoren gevoelig en geïnformeerd.⁷⁶ Een juiste esthetische ervaring is afhankelijk van een

kunnen we deze houding ten opzichte van allerhande objecten aannemen. De vraag is alleen of deze esthetische houding in die gevallen een *gepaste* houding is.

⁷¹ Een esthetische theorie die zich louter richt op de intentie van de maker, als ware zij het doorslaggevende criterium in de interpretatie, maakt zich schuldig aan een intentionele drogreden. Immers wanneer een intentie niet gerealiseerd wordt in het werk, hoe kan zij voor de ervaring van het werk dan nog van belang zijn? Zie: William K. Wimsatt en Monroe C. Beardsley. “The Intentional Fallacy.” In *The Swansee Review* 54.3 (1946): pp. 468-488.

⁷² Zoals Wollheim schrijft: “An artist in making a work of art will form certain intentions. These intentions are either fulfilled, wholly or partly, or they are unfulfilled. If, or in so far as, they are fulfilled, they are of critical relevance.” Wollheim. “Art, Interpretation, and Perception” in *The Mind and its Depths*, p. 139.

⁷³ Hoewel de notie van ‘de esthetische ervaring’ als zodanig behoorlijk vaag is gaat het te ver om hier uitgebreid op in te gaan. Ik doel hier kort gezegd op een ervaring die, ondanks dat de kunstvormen mogen verschillen, toch in alle kunstvormen lijkt te kunnen worden losgemaakt. Een ervaring die een meegevoerd worden in het werk is zowel cognitief (denkend, reflecterend) als lichamenlijk. Een ervaring die meer is dan slechts immersie, een ervaring die ons inzicht geeft in onszelf en de wereld om ons heen. Een ervaring die we juist om die reden belangrijk vinden en die het hoogtepunt bereikt in de grootste werken van de kunsten, maar die in verschillende gradaties in veel (artistiek mindere) kunstwerken ervaart kan worden—beslist niets elitairs dus.

⁷⁴ Dat wat er in een toeschouwer opgewekt wordt als *criterium* nemen in de interpretatie is een evocatieve drogreden. Uiteraard is ook de ervaring van de toeschouwer belangrijk bij de interpretatie van een werk. Toch mag ook deze niet het leidend beginsel vormen in de analyse, want niet iedere ervaring is gepast *op basis van het artistieke product*. Zie: William K. Wimsatt en Monroe C. Beardsley. “The Affective Fallacy.” In *The Swansee Review* 57.1 (1949): pp. 31-55.

⁷⁵ Wollheim, *Mind and its Depths*, p. 7.

⁷⁶ Wollheim. “A Note on Mimesis as Make-Believe.” In *Philosophy and Phenomenological Research*. 51.2 (1991): p. 403.

juiste dispositie.⁷⁷ Deze dispositie dient namelijk ter kadrering van en zodoende als hulp voor de duiding van het kunstwerk. Anders gezegd: wanneer de toeschouwer naar behoren ingelicht is, bepaalt dit zijn esthetische ervaring van het werk op een andere manier dan wanneer hij dit niet is. Een kubistisch schilderij met een realistische bril op interpreteren is het begaan van een categorie fout.⁷⁸ De artistieke houding die de toeschouwer aanneemt is wel een keuze, maar wordt ook afgedwongen door het werk. Dat betekent dus dat het mogelijk is de artistieke houding in ieder willekeurige situatie aan te nemen, maar dat wil niet zeggen dat zij dan ook gepast is. Dat is zij namelijk slechts ten opzichte van kunstwerken als zodanig bedoeld. Dit illustreert het belang om de praktijk als een geheel te benaderen.

Eén van de meest kenmerkende eigenschappen van de artistieke houding is volgens Kant dat zij *belangeloos* is. Dat betekent dat het losstaat van ieder verlangen naar, belang bij of gehecht zijn aan het (bestaan van het) object.⁷⁹ We vinden een schilderij van een buffet niet artistiek waardevol omdat we honger hebben, een bepaalde symfonie van Mozart niet mooi enkel omdat we van violen houden et cetera. Dit soort belang is verbonden met het aangename. “Aangenaam”, schrijft Kant, “is wat de zintuigen in de gewaarwording behaagt.”⁸⁰ Denk bijvoorbeeld aan louter vermaak (een achtbaan) en zintuiglijk genot (eten, vioolklanken). Kant heeft het hier over subjectieve kwalitatieve ervaringen die direct in de zintuigen behagen. Natuurlijk zijn mensen nooit volledig belangeloos, maar de artistieke houding houdt (o.a.) in dat we ons in het smaakoordeel niet laten leiden door onze belangen.

Wat volgens Kant bovendien belangrijk is aan de esthetische ervaring is dat zij onbepaald is. Dat wil zeggen: ze is niet in (verstandelijke) begrippen te vatten (niet definieerbaar, niet parafraseerbaar).⁸¹ Dit is wat Wollheim het

⁷⁷ Wollheim. “On Pictorial Representation.” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 56.3 (1998): p. 217.

⁷⁸ Zie in dit verband ook: Kendall L. Walton. “Categories of Art.” *Philosophical Review* 79.3 (1970): pp. 334-367.

⁷⁹ Immanuel Kant. *Kritiek van het Oordeelsvermogen*. 1790. Vert. J. Veenbaas en W. Visser. Amsterdam: Boom, 2009: §2, B5-B7.

⁸⁰ Idem, §3, B7. (In origineel volledig cursief gedrukt.)

⁸¹ Idem, §35, B145-B146.

‘principle of acquaintance’ noemt: (het recht op) een esthetische overtuiging verkrijgt men enkel en alleen uit de individuele ervaring met het object zelf.⁸² Hieruit blijkt nogmaals dat het object zintuiglijk waarneembaar moet zijn, maar ook dat bepaalde kunstuitingen die als beschrijving het werk kunnen vangen, wellicht eerder filosofie zijn dan kunst.⁸³

II.II. Kunst historisch gedefinieerd

De kunstpraktijk wordt gevormd door al deze instanties en de manier waarop ze samenwerken. Merk op dat we kunst in belangrijke mate historisch gedefinieerd hebben. Dat betekent dat het huidige concept van kunst geen inhoud heeft buiten dat wat kunst *conceptueel* al is geweest (niet *causaal!*).⁸⁴ Jerrold Levinson maakt met zijn historische definitie duidelijk dat de relatie die werken hebben tot de kunstgeschiedenis is wat maakt dat we kunst onder één concept kunnen plaatsen:

If *X* is an artwork prior to *t*, then *Y* is an artwork at *t* if it is true at *t* that some person or persons, having the appropriate proprietary right over *Y*, nonpassingly intends (or intended) *Y* for regard in any way (or ways) in which *X* is or was correctly regarded.⁸⁵

Overigens betekent dat niet dat kunst altijd expliciet of direct hoeft te verwijzen naar vroegere kunstvormen en thema's, maar dat het esthetisch object

⁸² “the Acquaintance principle, (...) insists that judgments of aesthetic value, unlike judgments of moral knowledge, must be based on first-hand experience of their objects and are not, except within very narrow limits, transmissible from one person to another.” Zie: Wollheim. “Art and Evaluation” in *Art and its Objects*, p. 233.

⁸³ Denk bijvoorbeeld aan Marcel Duchamp's *Fountain* (1917). De toiletpot op een sokkel bevraagt bepaalde eigenschappen van de kunstpraktijk, zoals de rol van kunstinstuties. Maar een directe ervaring met het werk is om het werk te ‘snappen’ niet noodzakelijk. Dat komt omdat het eerder een filosofisch gedachte-experiment is. Cf. hedendaagse kunst als Marco Evaristi's *Helena* (2000) (waarin goudvissen in een blender tentoongesteld worden) of Tinkebell's *What to do with your cat?* (2004) (waarin zij haar kat de nek om draait en er een tas van maakt om de hypocrisie van mensen aan te tonen in hun beleid met productie- en huisdieren). We hoeven Evaristi's goudvissen en Tinkebells tas niet te zien om te ervaren wat het werk betekent, de anekdote opzichzelf volstaat.

⁸⁴ Jerrold Levinson. “Defining Art Historically” in *Aesthetics and the Philosophy of Art – The Analytic Tradition: An Anthology*. Peter Lamarque en Stein Haugom Olsen (red.) Oxford: Blackwell Publishing, 2004, pp. 41-42. Cf. ook Wollheim: “For what gives art its unity is that the objects that centrally belong to it have been produced under the concept of art.” Wollheim, *Art and its Objects*, pp.107-108.

⁸⁵ Levinson, “Defining Art Historically”, p. 42.

(intentioneel) is gemaakt om een soort beschouwing of behandeling te ondergaan zoals de beschouwing of behandeling van eerdere kunstwerken (de artistieke houding). Met deze definitie kunnen we echter nog weinig zeggen over *nieuwe* kunstvormen. Hier biedt Van Gerwens drietrapsdefinitie een belangrijke aanvulling. Een eerste ingang voor een nieuwe kunstvorm krijgen we met artistiek waardevolle werken. We hebben via ‘meesterwerken’ een ingang voor een nieuwe kunstvorm omdat zij ons in de ervaring ervan laten zien hoe de kunstvorm als kunst ervaarbaar is. Dit is precies de conclusie van Smuts—die stelt dat zonder artistieke meesterwerken van games eigenlijk ieder oordeel te vroeg is⁸⁶—en de intuïtie die aan Eberts kritiek ten grondslag ligt—dat hij nog door niemand in contact is gebracht met games van een vergelijkbare artistieke kwaliteit als de meesterwerken van andere kunstvormen.⁸⁷ Dat meesterwerken van verschillende kunstvormen wel te vergelijken zijn heeft te maken met de eerder aangehaalde esthetische ervaring die zij bij uitstek bewerkstelligen bij de kunstbeschouwer.

II.III. Kunstvormen

De kunstvormen kunnen onderverdeeld worden op basis van de verschillende media (en daarbinnen weer op stijlen, genres et cetera). Dat er verschillende kunstvormen zijn moet benadrukt worden zodat we een aantal belangrijke opmerkingen kunnen maken over de gepaste houding van de kunstbeschouwer. Deze wordt namelijk niet alleen bepaald door de praktijk waarin een werk is ingebed (kunst, pornografie, sport), maar is, zoals ik al eerder opmerkte, ook afhankelijk van het medium en diens mediums specifieke eigenschappen. Daarmee bedoel ik dat iedere kunstvorm een (gepaste) fenomenologie heeft.

Zo moeten we een boek gepast ervaren door het te *lezen*. We kunnen wel een andere houding ten opzichte van het boek aannemen, bijvoorbeeld door ermee te gaan frisbeeën, maar dat is geen gepaste, correcte, houding. Bovendien heeft het werk ook niet de benodigde eigenschappen voor een optimaal gebruik op een dergelijke manier. Het werk dwingt dus ook een bepaalde (optimale) houding

⁸⁶ Smuts, “Are Video Games Art?”.

⁸⁷ Ebert, “Video games can never be art”.

af. Zo geldt voor een schilderij en sculptuur dat we er naar kijken, voor muziek dat we ernaar luisteren en voor film en de performancekunsten (dans en theater) dat we er naar kijken en luisteren. Voor iedere kunstvorm gelden weer andere conventies die deels te maken hebben met de media die eraan ten grondslag liggen, maar ook met stromingen, stijlen en genres. Toch is het belangrijk om op te merken dat de artistieke houding hoewel per kunstvorm verschillend toch in belangrijke mate gekenmerkt wordt door een bepaalde mate van distantie, door een bepaalde mate van passiviteit. Hier zal ik later nog op terugkomen.

III. De gamepraktijk

De gamepraktijk heeft in veel facetten haar equivalenten van de instanties van de kunstpraktijk. Als games kunst zijn dan moeten we ze in ieder geval (doordat ze als games massaproduceerbaar zijn) als een massakunst beschouwen. Om die reden wordt de relatie met film vaak getrokken. In de gamepraktijk staat de game als werk centraal, met de gameontwikkelaar en de gamer als de belangrijkste actoren. Daarnaast zijn er gamewetenschappers, critici, opleidingen, gamebeurzen (zoals de E3 en Gamescom) en gametoernooien (zoals de World Cyber Games) die ook een belangrijk deel van de gamepraktijk uitmaken.

III.1. De triade van de game, de gameontwikkelaar en de gamer

Doordat er eenzelfde triade te maken is van de gamepraktijk als bij de andere kunstvormen kan al snel het idee ontstaan dat zij om die reden een nieuwe kunstvorm is. De structuur van de praktijk is echter niet doorslaggevend. Het gaat namelijk om de *verhoudingen* die tussen de partijen bestaan en in hoeverre zij kenmerkend en gepaste houdingen zijn van een kunstpraktijk als zodanig. We zijn op zoek naar de overlap of de incommensurabiliteit—de onverenigbaarheid—van de partijen in beide praktijken.

De game

De game is het centrale object van de praktijk. Zij is een op een display weergegeven digitaal object (om analoge spellen uit te sluiten), dat aan onderliggende algoritmes haar eigenschappen ontleend. Zij kan op verschillende platformen worden weergegeven (computer, PlayStation, Nintendo-consoles, Microsoft-consoles, handcomputers, telefoons et cetera) die niet alleen de technologische mogelijkheden bepalen, maar ook de interactiviteit beïnvloeden door gebruik van verschillende input mogelijkheden (veelal de verschillende controllers). Verschillende games kunnen eenzelfde onderliggende algoritmesoort delen (*game engines*). We moeten daarom toevoegen dat de structuur van de game de uitwerking van die algoritmes in de representatie van de game (de interface) is.⁸⁸ Zij levert inderdaad uiteindelijk het voor de gebruiker direct waarneembare werk op.

De game is geen vaststaand werk maar heeft een bepaalde reikwijdte aan mogelijkheden. ‘Reikwijdte’ is hierin belangrijk. Een game kan niet té open zijn, dan verwordt het tot niet meer dan een stuk speelgoed. Tot op bepaalde hoogte dienen er duidelijke regels en begrenzingen te zijn die de game structureren. Daarbinnen kan de gebruiker ingrijpen. Iedere type game heeft binnen die mogelijkheden een oneindige hoeveelheid aan token vertoningen die ontstaan in de omgang van de gamer met de game. Dit wordt veroorzaakt door de interactiviteit: de invloed die de gebruiker kan uitoefenen op het werk (waar we in de bespreking van de gamer dieper op in zullen gaan). De oneindigheid van mogelijkheden wordt niet alleen door de nonlineariteit van games veroorzaakt—veel games zijn immers nog steeds behoorlijk lineair—, maar vooral door de tijd waarop en waarbinnen handelingen in de game worden verricht die nimmer één op één gelijk zijn.

⁸⁸ Tavinor. “Video Games as Mass Art”.

De gameontwikkelaar

Vergelijkbaar met film wordt een game doorgaans niet gemaakt door één persoon. Film is, wat Van Gerwen noemt, ‘congrafisch’.⁸⁹ Daarmee bedoelt hij dat films een duidelijke intentionele structuur hebben die een uiterst complexe combinatie is van verschillende actoren (scenario, regie, acteerwerk, cameravoering, montage et cetera). Dit geldt *mutatis mutandis* voor games. Verschillende actoren in de ontwikkeling van een game zijn bijvoorbeeld programmeurs, gamedesigners, level designers, scenarioschrijvers, componisten, voice actors en producenten. De grootte van een gameontwikkelaarsteam varieert aanzienlijk per productie.

De mogelijkheden tot individuele stijl in games zijn voldoende aanwezig. Met name kan men zich onderscheiden op: gameplay (de wijze waarop spelers kunnen interageren met een game), graphics (de representerende elementen kunnen in een bepaalde stijl zijn, vergelijkbaar met hoe animatiestudio’s of schilders een representerende stijl kunnen hebben), narratief (het soort verhalen, thema’s en structurering van het verhaal) en muziek en geluiden (hoe bepaalde muziek en geluidseffecten geïncorporeerd worden). De mogelijkheden die games hebben tot uitdrukken van stijl lijken behoorlijk overeenkomstig met films, of beter, animatiefilms. Hoe de makers terug te zien zijn in het werk is afhankelijk van het samenspel van deze factoren. Net als bij films zijn sommige makers meer bepalend voor het eindresultaat dan andere; zij kunnen als auteurs beschouwd worden. Het enige echt afwijkende element ten opzichte van animatiefilms—maar gelijk ook het meest fundamentele—is de gameplay.

De gamer

De gepaste houding van de gamer is er een van *interactiviteit* met de game. Sommige theoretici zoals gamewetenschapper Espen Aarseth vinden de notie van interactiviteit te ongedefinieerd om zinvol gebruikt te kunnen worden. We kunnen een te brede definitie vermijden door interactie en interactiviteit te splitsen. Op een bepaalde manier zijn wij in interactie met alle objecten en personen in onze

⁸⁹ Rob van Gerwen. “De ontologische drogreden in de analytische esthetica” *Algemeen Nederlands Tijdschrift voor Wijsbegeerte* 94 (2002): 115.

omgeving. We lopen om een sculptuur heen, denken er over na, kijken er nog eens na, reflecteren over wat de titel zegt over het werk en wat de maker uit heeft willen drukken; in die zin zijn wij in interactie met het werk. Op vergelijkbare wijze kunnen wij in interactie zijn met een boek of een film. Interactiviteit moet daar echter duidelijk van onderscheiden worden. Interactieve werken zijn werken wiens structurele eigenschappen deels *bepaald* worden door de handelingen van de gebruiker;⁹⁰ in de meeste gevallen zelfs een realtime feedback. Het gaat hier dus om de structuur *van het werk zelf*, niet zomaar een interpretatie of projectie van de kant van de gebruiker.

Die houding is net als de passieve artistieke houding een keuze van de beschouwer die haar norm van correctheid vindt in het werk (het werk dwingt de houding dus ook af). Men kan de structuur van een film op dvd beïnvloeden door de hoofdstukken niet in lineaire volgorde te kijken, of door een symfonie op shuffle te luisteren et cetera. Dit zijn echter geen gepaste houdingen om dergelijke werken te genieten. Bij een game is het juist andersom. Met je armen over elkaar gaan zitten en naar het scherm staren is geen gepaste houding om een game te ervaren. Merk op dat door de interactiviteit de fenomenologische ervaring van een game veel lichamelijker is dan de ervaring van kunstvormen als film of muziek. Het subject moet lichamelijke handelingen verrichten om het werk gepast te kunnen ervaren.

De vraag van belang is of een interactieve houding met het oog op de traditioneel toch vrij passieve artistieke houding als een *artistieke* houding kan gelden, of dat de twee elkaar uitsluiten. Deze vraag zullen we in het concluderend hoofdstuk beantwoorden.

III.II Gamevormen

Voordat we echter onze conclusies gaan trekken is het eerst nog belangrijk om een duidelijk onderscheid te maken tussen verschillende soorten games. Een groot deel van de problemen lijkt te ontstaan doordat theoretici denken genoodzaakt te zijn bij het erkennen van een specifieke game als kunst dan ook de zeer grote

⁹⁰ Lopes. "The Ontology of Interactive Art" *Journal of Aesthetic Education* 35.4 (2001): p. 68.

diversiteit aan games—die allemaal onder dezelfde noemer ‘game’ gaan—volledig onder het kunstconcept te moeten scharen. Maar nemen wij ook alle foto’s mee in het kunstconcept (familiekliekjes, catalogusfoto’s, journalistieke foto’s)? Alle boeken (encyclopedieën, populair wetenschappelijk, zelfhulpboeken)? Alle films (instructiefilms, polygoonjournaals, vakantiefilms)? *Dezelfde* media-uitingen zijn onderdeel van *verschillende* praktijken. Daarom kijken we allereerst naar welke gamevormen we kunnen onderscheiden en welke houdingen bij deze vormen gepast zijn, alvorens te bepalen of de artistieke houding daarmee onverenigbaar is. De soorten die ik hier zal onderscheiden zijn niet uitputtend. Dat blijkt wel uit het feit dat veel games niet zomaar bij één onder te verdelen zijn; er bestaat aanzienlijke overlap. Toch geeft een categorisering van de verschillende gamevormen meer duidelijkheid in deze discussie.

Spellen

Allereerst, en wellicht het meest duidelijk, zijn er de games die zich voornamelijk focussen op *gameplay*, het behalen van doelen en/of competitie. Gedigitaliseerde spellen (met een analoge pendant) zijn bijvoorbeeld patience, mahjong, schaak, go et cetera. Digitale spellen (zonder analoge pendant) zijn onder andere *Tetris*, *Snake*, *Mijnenvegen*, *Marbles*.

E-sport

In elektronische sport games draait het met name om competitie in de zin van beter presteren dan de ander. Hoewel dit artificiële intelligente tegenstanders kunnen zijn, lijkt voor het competitieve element toch van groot belang dat de tegenstander een mens is. Gedigitaliseerde sporten zijn bijvoorbeeld tennisspellen (simpelste voorbeeld natuurlijk *Pong*), voetbal-, vecht- en racegames. Net als in het vorige voorbeeld zijn het hierbij de regels van het spel die gedigitaliseerd zijn.⁹¹ Digitale sportgames zijn games die geen analoge tegenhanger kennen, maar die een sport op zich zijn geworden. Denk aan de vele toernooien met shooters als

⁹¹ Het behoeft geen uiteenzetting dat de fenomenologische ervaring van dergelijke games vergeleken met hun analoge tegenhanger van een fundamenteel andere aard is. Hoewel een console als Nintendo Wii ook juist dit lichamelijke element wil incorporeren in games.

Doom, Quake, Unreal Tournament, Half Life en *Counter-Strike* (hoewel zij wellicht gezien kunnen worden als een digitalisering van paintball), maar ook aan RTS-games (real-time strategy games) zoals *StarCraft*, *WarCraft* en *Command & Conquer*. Deze games kennen gigantische toernooien (soms met live verslagen op televisie) waarin spelers en teams gesponsord worden door grote bedrijven en waar hoge geldprijzen te winnen zijn.

Open world games

De open world games (ook wel sandbox games genoemd) zijn games als *The Sims*, *SimCity*, *SecondLife*, *World of Warcraft* en in bepaalde mate ook *Grand Theft Auto*. Dergelijke games hebben minder duidelijke beperkingen, regels, doelen en tijdslimieten. Er is daarbij niet een 'juiste' manier van spelen. Vaak kan men in zo'n game wel kiezen om bepaalde doelen te behalen of opdrachten te doen maar dat wordt door de vorm niet afgedwongen. Dergelijke games zijn te open om nog een eenduidig werk op te kunnen leveren. Het belangrijkste van dergelijke games is het vermaak dat gepaard gaat met de gameplay.

Serious games

Serious games zijn niet bedoeld voor gameplay an sich, maar gebruiken interactiviteit voor andere doeleinden. Zo zijn er educatieve games. Denk daarbij aan spellen om keersommen te oefenen, topografie te stampen of talen te leren. Ook zijn er simulatiegames voor opleidingen, denk aan vliegtuigsimulators. Ten slotte kan je ook nog politieke games onderscheiden. Daarvan zijn de propaganda games bedoeld om 'leden' te werven en ideologieën te verspreiden: *America's Army* (U.S. Army, 2002), gratis downloadbaar, moet militairen werven voor het Amerikaanse leger en *Ethnic Cleansing* (Resistance Records, 2002) verspreid de ideeën van neonazi's en de Ku Klux Klan. En daarnaast bestaan er pamfletgames—kleinere simpele games met een kritische boodschap—zoals *The Arcade Wire: Airport Security* (Persuasive Games, 2006), waarin een satirische kritiek

gegeven wordt op de strenge luchtvaartveiligheid, en *September 12th* (Newsgaming, 2003), waarin de Amerikaanse oorlog tegen terrorisme wordt bevraagd.⁹²

Interactieve fictie

In games die meer een interactieve fictie zijn, vaak ook interactieve film⁹³ genoemd, ligt de focus op het narratief. De games zijn behoorlijk lineair met meerdere mogelijke gebeurtenissen in de game, misschien zelfs meerdere eindes, maar toch in vorm behoorlijk bepaald. Veel games lijken in ieder geval een element van interactieve fictie in zich te dragen. De echte interactieve ficties gebruiken het narratief niet als raamwerk waarbinnen de focus daadwerkelijk op iets anders komt te liggen (bijvoorbeeld competitie), maar worden voor het belangrijkste deel gestuurd door het narratief. Sommige games worden zelfs als ‘interactieve film’ in de markt gezet. Zoals *Fahrenheit* ook bekend als *Indigo Prophecy* (Quantic Dream, 2005). Quantic Dreams laatste productie, het alomtgeprezen *Heavy Rain* (2010), heeft ook veel weg van een interactieve film. Dit wordt voornamelijk veroorzaakt door de goed uitgewerkte personages, de duidelijke en ingewikkelde verhaallijn en de cinematografische camerabewegingen.

Kunstgames

Er bestaat ook een gamevorm die aanspraak doet op het kunstconcept; zij wordt vanuit de gamepraktijk al aangeduid als zijnde ‘kunstgames’. De kunstgames of ‘art games’ zijn games die gemaakt zijn door hun makers om een esthetische ervaring te bewerkstelligen bij hun publiek. Dergelijke games zijn veelal onconventionele games. In enkele gevallen wordt er ook gerefereerd naar ksthistorische thema’s of werken uit andere kunstvormen. Deze games lijken zich op het grensvlak van

⁹² De speler heeft bij die game een godperspectief uitzicht op een stad in het middenoosten en ziet daar terroristen lopen. Hij kan raketten op ze afvuren, maar als hij de terroristen raakt worden daarbij altijd gebouwen en burgers geraakt. De rouwende burgers veranderen ten slotte zelf in terroristen. Het is een spel dat je niet kan winnen.

⁹³ Deze term lijkt een symptomatisch voorbeeld van wat Marshall McLuhan het *horseless carriage syndrome* heeft genoemd. Met deze term wees McLuhan op het gegeven dat in de geschiedenis nieuwe technologie om het begrijpelijk te maken altijd in termen van oude technologie geduid wordt. Zo werd een auto beschreven als een ‘paardenloos rijtuig’, film als ‘moving pictures’, radio in Engeland oorspronkelijk als draadloze telegraaf et cetera. Zie: Marshall McLuhan. *Media Begrijpen: De extensies van de mens*. Amsterdam: Nieuwezijds, 2002: pp. 197, 315, 328.

beide praktijken te bevinden. Ze proberen vaak zowel kunstliefhebbers als gamers aan te spreken. Maar vrijwel altijd verworden ze tot een van beide, zoals we in het volgende hoofdstuk zullen zien.

IV. Conclusie

In dit hoofdstuk hebben we geprobeerd kunst realistisch te definiëren door te kijken naar de gehele praktijk en de gepaste houdingen van alle actoren in die praktijk. We hebben gezien dat kunst voor een belangrijk deel historische gedefinieerd wordt. Dat wil zeggen: dat het kunstconcept haar inhoud ontleend aan wat kunst in de kunstpraktijk conceptueel (niet causaal) al geweest is. Levinsons definitie kan ons echter niet goed verder helpen met het incorporeren van nieuwe kunstvormen. Met Rob van Gerwens aanvulling kregen we een methode om nieuwe kunst te kunnen incorporeren die tevens appelleert aan de intuïties van Aaron Smuts en Roger Ebert: we moeten opzoek naar de artistiek waardevolle werken. Dit zijn de werken die een esthetische ervaring bewerkstelligen vergelijkbaar met de ervaring van meesterwerken uit andere kunstvormen.

We hebben de gamepraktijk besproken om te zien dat zij qua structuur voor een belangrijk deel overeenkomt met de kunstpraktijk. In de verhoudingen tussen de partijen blijken er twee belangrijke verschillen te zijn. Allereerst is de gepaste houding van de gamepraktijk (interactiviteit) een houding die significant afwijkt van de traditioneel meer passieve artistieke houding. We zijn dus genoodzaakt om te bekijken of dit een onoverkomelijk probleem vormt voor games als kunst. Ten slotte hebben de gamevormen die überhaupt in aanmerking komen aanzienlijk beperkt tot kunstgames en interactieve fictie daar de andere kunstvormen in de praktijken waarin zij zijn ingebed te ver afstaan van of onverenigbaar zijn met de kunstpraktijk.

III

Voorwaarden voor games als kunst

In het eerste hoofdstuk heb ik het filosofisch discours uiteengezet dat zich bezighoudt met de vraag of games kunst zijn. We hebben verschillende argumenten en problemen behandeld. Het bleek daarbij al snel dat de discussie niet zonder slag of sloot te beslissen is. Ik heb geprobeerd in het tweede hoofdstuk een realistische notie van de kunstpraktijk en de gamepraktijk uiteen te zetten. Dit omdat het concentreren op specifieke kunstdefinities of enkele eigenschappen van games en kunst de discussie niet verhelderd maar verward. Op basis van conclusies uit de eerste twee hoofdstukken zal ik hier toewerken naar een beantwoording van de vraag wat de mogelijkheidsvoorwaarden zijn voor games om gepast ervaren te kunnen worden in de kunstpraktijk. Met mogelijkheidsvoorwaarden doel ik hier niet op een of andere transcendentale redenering maar slechts op de voorwaarden die mogelijk maken de vraag positief te kunnen beantwoorden. De volgorde van de mogelijkheidsvoorwaarden is niet van belang.

I. De eerste mogelijkheidsvoorwaarde: de interactieve houding

Als we games als kunst beschouwen dan moet dat deels vanuit hun eigenheid (interactiviteit) het kan niet alleen maar op basis van de (met name

representerende) elementen die overlappen met andere kunstvormen, omdat we dan de belangrijke eigenschap van games als interactieve werken negeren, maar *tegelijktijd* deze uitzonderlijkheid wel het kunstconcept in trekken. Dat betekent dat het onoverkomelijk is dat het kunstconcept een fundamentele verandering ondergaat als games kunst kunnen zijn. Die veranderingen is niet, zoals Tavinor claimt, dat er competitieve elementen in kunst mogelijk zijn (de sportpraktijk is als zodanig onverenigbaar met de kunstpraktijk), maar dat de artistieke houding van de kunstbeschouwer ook *interactief* kan zijn. Dat betekent niet dat het publiek een performer wordt die het werk mede creëert, maar dat de rol van het publiek en diens artistieke houding verandert; de kunstbeschouwer wordt geen (uitvoerend) kunstenaar, maar zijn houding als beschouwer verandert. De mogelijkheden van de artistieke houding worden met de insluiting van interactiviteit verbreed. *Dit* is het belang van deze discussie.

In alle traditionele kunstvormen is van oudsher een meer *passieve houding* van de kunstbeschouwer gangbaar. Sinds de ontwikkeling van de technologie van de computer zijn er in de kunst echter steeds meer interactieve werken verschenen. Lopes noemde dit computerkunst. Zij delen allen het aspect dat zij een andere houding van de kunstbeschouwer afdwingen: een interactieve houding. Games zouden een instantie zijn van deze interactieve computerkunst. Lopes begint met betrekking tot games te twijfelen omdat er wel heel veel eigenschappen van games zijn die niet tot het kunstconcept behoren. In hoofdstuk twee heb ik laten zien dat ‘games’ in verschillende vormen onder te verdelen zijn (met deels hun eigen praktijken). Het is niet erg plausibel dat al deze vormen instanties zijn van kunst, net zoals niet alle foto’s instanties zijn van kunst. Het is afhankelijk van de praktijk waarin games zijn ingebed (de bedoeling van de makers die zij met hun game hebben, de houding van de gamers ten opzichte van het werk, hoe het werk een bepaalde houding afdwingt, of de esthetische ervaring een gepaste ervaring is). We hebben gezien dat daarbij slechts twee soorten games belangrijk lijken in deze discussie: interactieve ficties en kunstgames. Instanties als sportgames hebben te weinig overlap met gepaste houdingen van makers en beschouwers binnen de kunstpraktijk.

Soms wordt beweerd dat interactiviteit een fundamentele doorbreking van ‘de vierde wand’ is.⁹⁴ De vierde wand wordt in het theater doorbroken wanneer men direct het publiek aanspreekt. Het publiek wordt echter nog steeds als een artistiek publiek aangesproken—i.e. als beschouwers van een kunstwerk—niet als moreel *handelende* wezens; de bedoeling is niet dat het publiek het werk vernietigt. Zelfs als zij moeten participeren in een werk, participeren zij niet als moreel handelende wezens (wel als moreel voelende en denkende wezens). Met andere woorden: zij leggen de artistieke houding niet af. In games wordt de gamer net als in andere kunstvormen geïmpliceerd, zij het op een hele andere manier: door een interactieve houding af te dwingen. Doch net zo min als dat het doorbreken van de vierde wand in het theater een doorbreken van de artistieke dimensie is, is het impliceren van de gamer als een interactieve actor een doorbreken van een artistieke situatie. Zij impliceert slechts dat een interactieve houding de gepaste houding is om een game te ervaren. (De speler wordt bovendien zelden als speler aangesproken, maar meestal als diens virtuele avatar in de virtuele wereld.)

Hoe verhoudt interactiviteit zich tot Kants belangeloosheids criterium? In het geval van belang hebben bij de uitslag (competitie) of belang bij het spelen als louter vermaak (spellen) is er geen sprake van belangeloosheid. Maar de interactieve houding als zodanig sluit belangeloosheid niet noodzakelijk uit. Als men interageert met een kunstgame omwille van het werk als kunst, omwille van de ervaring als een esthetische ervaring, dan is dit handelen net zo belangeloos als bij enig andere kunstvorm.

Of een interactieve houding werkelijk een optionele uitbreiding van de artistieke houding wordt is afhankelijk van meesterwerken binnen interactieve werken (computerkunst, games, interactief theater). Daartoe hoeven we ons dus niet slechts te beperken tot games, maar bieden ook Lopes instanties van computerkunst en opkomende trends als interactief theater een mogelijkheid. De eerste mogelijkheidsvoorwaarden is dus artistiek waardevolle werken te vinden die een aanspraak doen op het kunstconcept, een interactieve houding afdwingen als gepaste houding en tegelijkertijd ook gepast een esthetische ervaring teweeg

⁹⁴ Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 57.

brengen. Waaruit dan dus blijkt dat een interactieve houding niet contradictoire is met een artistieke houding. (Natuurlijk betekent dit niet dat alle kunst dan interactief is, maar slechts dat voor werken waarbij een interactieve houding gepast is dit niet betekent dat zij om die reden geen kunst kunnen zijn.)

II. De tweede mogelijkheidsvoorwaarde: artistiek auteurschap

Wij zijn in kunst geïnteresseerd als uitdrukking en realisatie van artistieke intenties van de kunstenaar. We zijn niet in games *als kunst* geïnteresseerd die als louter vermaak op de markt zijn gebracht—hoeveel auteurschap daar ook in aan te treffen is. Het is ongepast, i.e. incorrect, in zo'n geval een artistieke houding aan te nemen. Als we op zoek gaan naar auteurschap in games volstaat dus niet zomaar *ieder* auteurschap. Games hebben zeer zeker de mogelijkheid om een visie van een maker, of gamebedrijf uit te drukken, om een bepaalde stijl te ontwikkelen. Dit is net zo goed mogelijk in de gastronomie, architectuur, design van producten en in de mode.⁹⁵ Bij dergelijke werken kunnen we wel een artistieke houding aannemen, maar dit is geen gepaste houding. Hoe esthetisch het eten ook gerangeerd is, de gepaste houding is uiteindelijk toch om het op te eten. Vergelijkbaar is het nut van architectuur er in te kunnen wonen, werken en reizen. Design van producten neemt niet weg dat het product primair een object met een bepaald nut is: een stoel om op te zitten, een auto om in te rijden et cetera. Dit gaat ook op voor mode. Hoewel in sommige gevallen het design overheerst ten opzichte van het gebruik.

Juist bij deze voorbeelden—als ook in bepaalde vormen van games—komt het belangeloosheids criterium van Kant om de hoek kijken. We hebben een

⁹⁵ Hoewel architectuur vanaf de Grieken al fluctuerend wel en niet als een 'kunst' werd gezien is zij sinds de zestiende eeuw, en het vormen van ons hedendaags kunstconcept, niet meer opgenomen in het de kunstpraktijk. Zo is het ook weggelaten in Batteux' onderverdeling van het systeem van de kunsten. In het moderne kunstconcept is architectuur niet geïncorporeerd. Na Kant's *Kritiek van het Oordeelsvermogen* was ook duidelijk op welke gronden (belangeloosheid). Toch wordt ook vandaag de dag nog gediscussieerd over de kunststatus van architectuur (overigens ook over de kunststatus van gastronomie, mode en design). Zie: Kristeller, *The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics (II)*, p. 516.

bepaald belang bij het bestaan van deze objecten dat *niet* artistiek is: winnen, direct behagen in de zintuigen (vermaak), iets leren (educatieve games) et cetera.

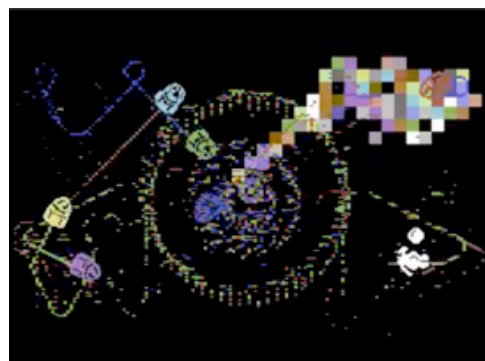
Het auteurschap waar we naar op zoek zijn is dus niet zomaar iedere vorm van auteurschap. We zijn op zoek naar een *artistiek* auteurschap. Opnieuw dus het argument om naar games te kijken die zich ook *als kunst* profileren. Om naar makers en bedrijven te kijken die de grenzen van de gameconventies opzoeken en zich bezighouden met de artistieke uitdrukkingmogelijkheden van games.

III. De derde mogelijkheidsvoorwaarde: artistiek waardevolle werken

In onze queeste naar artistiek waardevolle werken moeten wij ons concentreren op interactieve ficties en kunstgames omdat zij—en hun makers—in die gevallen op zijn minst de intentie gehad hebben een instantie van *kunst* te maken. De eerste twee categorieën die ik kort behandel lijken oppervlakkige beschouwd voorbeelden van kunstgames, maar ze verwarren omdat ze uiteindelijk toch geen kunstgames zijn. Het verwarren van de gamevormen leidt uiteindelijk steeds tot argumenten waarin e-sport games of spellen geanalyseerd worden op artistieke eigenschappen. Dit is uiteraard zeer goed mogelijk, maar, zoals mijn argument steeds is geweest, is in die gevallen de houding die we aannemen niet gepast.

Kunst in games

Games die tot de indie- of kunstgames worden gerekend zijn er in veel verschillende soorten. Een aantal games lijken echter niet zozeer kunstgames te zijn als wel kunst *in* games. Dit zijn het soort games dat eigenlijk gewoon tot een andere praktijk behoort (e-sport, spellen) maar die qua level design esthetisch interessant zijn. Kijk bijvoorbeeld eens naar wat de eerste kunstgame genoemd wordt Jaron Laniers



Figuur 3: Jaron Lanier – *Moon Dust* (1983)

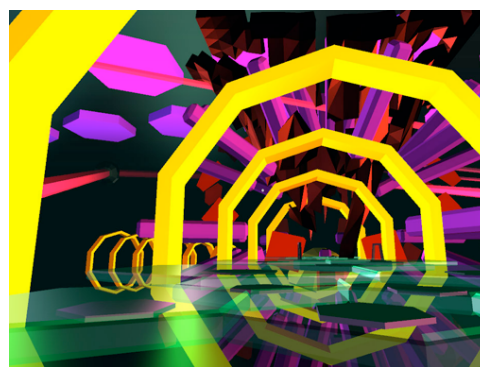
Moon Dust (1983) die uitkwam op de Commodore 64. De gameplay is zeer

onconventioneel (je beweegt zeven objecten tegelijkertijd), de geluidseffecten zijn afhankelijk van de bewegingen die je maakt, maar niettemin blijft het een spel waarin er een duidelijk doel is: het sterrenstof in de roos te krijgen (figuur 3). In de game *Proun* van Joost van Dongen racet de gebruiker met een balletje over een draad door een abstracte ruimte. De bedoeling van het spel is om de objecten te ontwijken. De omgeving is geïnspireerd door schilderijen van Kandinsky en Lissitzky (figuur 4). In *FRACT* van Richard E Flanagan beweeg je in eerste persoons perspectief door een abstracte wereld. De speler moet de omgeving verkennen en als in een puzzlegame uitvinden hoe oude muziekmachines te activeren zijn die de structuur van de ruimte bepalen (figuur 5).

Today I Die (2009) van Daniel Benmergui is een korte game waarin je door woorden in het gedicht “dead world/full of shades/today I die” te veranderen tot “free world/full of beauty/today I swim” het spel uitspeelt. Poëzie wordt gebruikt om de structuur van de game te bepalen, hoewel het uitvinden (puzzelen) van wat je precies moet doen nog steeds de boventoon voert. Ten slotte wil ik *Walden, A Game* van Game Innovation Lab noemen. In deze game is de plaats waar Thoreau zich terugtrok nagebouwd in een digitale 3D wereld. De bedoeling van de game is om Thoreau’s *Walden* tot leven te brengen voor een nieuwe generatie op een manier die tot hun aandacht en verbeelding spreekt.



Figuur 4: Joost van Dongen - *Proun* (2011)



Figuur 5: Richard E Flanagan - *FRACT* (2011)

Hoewel voorgenoemde games interessante experimenten zijn, is in alle gevallen het werk niet gemaakt noch te ervaren als een kunstgame. Er wordt verwacht van de gebruiker dat hij, weliswaar op een iets andere wijze dan

gebruikelijk, toch een houding aanneemt die in de eerste plaats niet artistiek is. Dat wil zeggen: een (interactieve) artistieke houding wordt niet nagestreefd, noch afgedwongen in het werk. Een dergelijke houding aannemen is dan ook incorrect. Deze games zijn symptomatisch voor het soort experimentele en indie games die veel verschijnen, maar zij kunnen geen werkelijke kunstgames worden genoemd.

Games in kunst

Een andere ontwikkeling draait het voorgenoemde om. Traditionele games, niet gemaakt noch bedoeld als kunstwerk en oorspronkelijk zo ook niet gebruikt, worden in de kunstpraktijk geplaatst met de bewering dat zij (nu) wel kunst zijn (of altijd al waren). In een dergelijke categorie vallen de games die in de expositie *The Art of Video Games* tentoongesteld worden in het Smithsonian American Art Museum in 2012. De vraag is wat men probeert te bereiken door deze games in een museum te exposeren. Is de bedoeling dat we in het museum gaan gamen om er achter te komen dat het kunst is? Moeten we ons daartoe tot de game verhouden op dezelfde wijze als voorheen? Of moeten we er nu ook met een ‘artistiek oog’ naar kijken? Als deze games kunst zijn dan zouden ze niet in een museum tentoongesteld moeten worden, want op deze manier worden games niet gepast ervaren. (Het is vergelijkbaar met fictiefilms exposeren in een museum, dit werkt alleen als je ze van begin tot eind kan afkijken, maar dan hebben we gewoon te maken met een filmhuis.) Games worden hier behandeld als schilderijen of interactieve installaties, maar waar deze hun plaats hebben in de galerijen en musea, worden games overwegend in een privésfeer genoten, achter een scherm, alleen of met enkele mensen. Wellicht dat ze, net als tentoongestelde Afrikaanse maskers, of restanten van een archeologische opgraving, niet zozeer als een onderdeel van een kunstexpositie beschouwd moeten worden, maar als een deel van een cultuurtentoonstelling. Toch lijkt men met de titel van de expositie (*The Art of Video Games*) duidelijk te willen betogen dat het om games als kunst gaat.

Games kunnen ook de basis vormen van een kunstwerk, zonder dat het product nog een game is. Bijvoorbeeld de zogenaamde *machinima*. Dit zijn (korte) animatie films of series die, meestal door fans, gemaakt worden met behulp van

een game. De game wordt gebruikt om de beelden te maken, die vervolgens gemonteerd en ingesproken worden. Een ander voorbeeld is Riley Harmons *What it is without the hand that wields it* (2008). Dit is een installatie van slangetjes die aangesloten zijn op zakken nep bloed. Iedere keer dat iemand in een speciaal daarvoor aangemaakt server van *Counter-Strike* (een schietspel) een ander neerschiet lekken de slangetjes bloed op een witte muur.

Interactieve ficties

Veel games hebben een plot. Het narratief dient echter vaker dan niet als een raamwerk voor een game die verder gewoon tot één van de andere voorgenoemde gamevormen behoort. Enkele games hebben echter uitgebreide personages, met een game die gedreven wordt door hen en met een narratief dat geen omhulsel is maar de structuur van de game volledig doordringt. De term interactieve fictie kan gebruikt worden om dit soort games te beschrijven. Het beste voorbeeld van een bedrijf dat zich hierin gespecialiseerd heeft is Quantic Dream. De game *Fahrenheit* (ook wel *Indigo Prophecy*) uit 2005 is een paranormale thriller (gewone mensen worden bezeten en vermoorden totale vreemden). De game werd als een interactieve film in de markt gezet. Als speler bestuur je een aantal personages die beïnvloeden hoe het verhaal verloopt. Quantic Dreams *Heavy Rain* (2010), de game die de studio beroemd maakte, is als een film noir thriller geadverteerd. In de game moet de speler op zoek naar de 'origami moordenaar'. Er zijn vier personages die men kan besturen en de keuzes die men maakt in de game beïnvloedt de afloop.

Kunstgames? Mogelijke grensgevallen

We hebben nu gezien dat er varianten van gamekunst zijn die feitelijk eerder kunst in games of games in kunst zijn. Maar hoe zit het met de werkelijke grensgevallen? De spellen die overduidelijk games zijn maar die een andere, (artistieke?) houding van ons vragen?

Een aantal kleine bedrijven en makers zijn bezig de grenzen van games op te zoeken. Kellee Santiago en Jenova Chen proberen met Thatgamecompany

onconventionele games te maken. Hun *Flower* (2009) begint met een zwart/wit beeld van een eenzame bloem ergens in een drukke stad, waarna je in de kleurrijke wereld van haar 'droom' getrokken wordt. De speler bestuurt geen avatar maar heeft daarentegen controle over de wind die bloemblaadjes over landschappen heen blaast (figuur 6). Wanneer je de blaadjes en zaden naar een groep bloemen brengt beginnen deze te bloeien. Het aantal 'doelen' om te behalen is door de makers tot een minimum beperkt. Zij wilde vooral een rustgevende ervaring teweegbrengen.



Figuur 6: Thatgamecompany - *Flower* (2009)



Figuur 7: Monobanda - *Bohm*

Monobanda, een jeugdig Nederlands bedrijf, heeft naast verschillende projecten die meer richting interactieve installaties gaan, ook een game in ontwikkeling. Met *Bohm*, die op dit moment nog in een testfase verkeerd, streven ze een zelfde doel na als Thatgamecompany. In deze game laat je een boom, op een eiland zwevend in de lucht, zelf groeien (figuur 7). Je kan als speler de stam laten groeien in iedere richting. Aan de stam kan je weer takken laten groeien, bladeren volgen als vanzelf. De game heeft geen doelen en geen save-optie; wat je doet in de game wordt echter wel opgeslagen en heeft gevolgen voor hoe jouw volgende bomen groeien. Net als bij *Flower* willen de makers vooral een rustgevende ervaring geven, enigszins vergelijkbaar met het vormen en verzorgen van bonsaiboompjes.

Deze games houden zich meer bezig met de ervaring van de gebruiker. Maar hoewel esthetisch interessant, zijn het nog geen kunstwerken. Er wordt niet een artistieke intentie uitgedrukt, er wordt ook niet van de speler verwacht een

artistieke houding aan te nemen. Dat is wellicht anders bij sommige games van Jason Rohrer. Met name zijn *Passage* (2007) is een interessant geval. De game gaat over leven en dood. Het is volgens de auteur—die een uitgebreide uiteenzetting van zijn intenties geeft—een “momento mori game”.⁹⁶ De game geeft in vijf minuten een heel leven weer. Je ziet je personage verouderen terwijl jij door een dunne strook op het scherm (die de levenslijn moet representeren) door het landschap heen gaat. Het gaat in deze game om de keuzes die je maakt. Je kan opzoek gaan naar schatkisten, maar niet alle schatkisten leveren een beloning op. En ook al spaar je je hele leven lang beloningen, aan het einde zal je toch sterven. Je kan ook een geliefde tegenkomen. Het gezelschap komt met de prijs dat je tezamen niet overal meer doorheen kan komen. Daarnaast is het landschap überhaupt te groot om in je leven volledig te kunnen ontdekken. De symboliek en overeenkomsten met het leven zijn duidelijk. De game is echter erg kort en de graphics (pixelart) verhogen niet bepaald het gevoel van immersie.

Op deze nadelen na is *Passage* veel opener dan bijvoorbeeld de Tale of Tales game *The Graveyard* (2008), die eenzelfde thema aansnijdt. Je loopt met een oude vrouw over een kerkhof—de enige kant die je op kan is rechtdoor. Ze loopt tergend langzaam, maar je kan niet sneller. De gameplay moet de fysieke beperking van de oude vrouw overdragen op de gamer.⁹⁷ Wanneer je bij een bankje komt en je gaat zitten hoor je een lied dat gaat over hoe al haar vrienden zijn doodgaan. Op het moment dat het lied bijna afgelopen is gaat de vrouw dood. (Overigens is interessant om te weten dat de trial (de demoversie) volledig hetzelfde is als de betaalde variant, alleen in die eerste overlijdt de vrouw niet.)

Beide games snijden het belangrijke thema aan van de dood. Deze games bevinden zich op het grensvlak omdat ze niet alleen kunstpubliek maar ook gamers verwarren. Het is onduidelijk welke houding je precies moet aannemen, dit wijst er op dat games mogelijk kunst kunnen zijn, maar ook dat deze werken niet duidelijk maken hoe we ze als kunst moeten ervaren (laat staan dat ze een

⁹⁶ Jason Rohrer. “What I was trying to do with Passage” [11-2007] *Jason Rohrer* – geraadpleegd op 28 juli 2011 <http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>

⁹⁷ Tale of Tales. “The Graveyard Post Mortem” [21-5-2008] *Tale of Tales* – geraadpleegd op 28 juli 2011 <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/>

esthetische ervaring teweegbrengen zoals we die kennen van artistiek waardevolle werken uit andere kunsten).

Bill Viola's The Night Journey

De kunstgame *par excellence* is na alle waarschijnlijkheid *The Night Journey* van videokunstenaar Bill Viola. Reeds sinds 2005 is hij samen met Tracy Fullerton en het Game Innovation Lab bezig met de game, die de archetypische reis van een persoon op zoek naar verlichting als thema heeft. De speler verkent vanuit eerste persoons perspectief een zwart/wit landschap op een eigen tempo zonder tijd- of scoresysteem. Naast bewegen en kijken kan de speler ook 'reflecteren'. Dit is een manier om te interageren met de virtuele wereld die een conceptuele ruimte van verschillende beelden en gedachtes oproept. Een optie in de game inbrengen die 'reflecteren' wordt genoemd, kan tot gevolg hebben dat de speler zelf ook meer reflecteert. We zien hier hoe er in het werk pogingen gedaan worden om de houding van de gamer te sturen. Het reflecteren maakt de speler mobieler (sneller) en maak zijn perspectief steeds hoger van de grond. Wanneer de wereld compleet gehuld wordt in duisternis valt de avatar in slaap. In slaap dromen ze een aaneenschakeling van beelden die gebaseerd zijn op de door de speler afgelegde weg in de wereld eerder die dag die tevens een integratie is van Viola's eerdere video werken.

De game is ingebed in Bill Viola's oeuvre. Niet alleen zijn video's maar ook de visuele stijl van zijn video's is overgenomen in de game.⁹⁸ De game is al verschillende malen tentoongesteld in installatievorm in musea en wordt naar alle waarschijnlijkheid uiteindelijk ook in de markt gezet als game. Daarmee staat het werk precies tussen de twee praktijken in. Ik heb helaas de game zelf niet kunnen spelen; de beschrijving van Viola en Fullerton maakt tot zover in ieder geval duidelijk dat de game een duidelijk product is van ambities er *kunst* van te maken.

⁹⁸ Tracy Fullerton. "Reflections on The Night Journey: An Experimental Video Game" *Kritische Berichte: The Ludic Society - The Relevance of Videogames*, 2009. – geraadpleegd op 6 augustus 2011 http://www.tracyfullerton.com/assets/ReflectionsonTheNightJourney_fullerton.pdf

IV. Conclusie

Games bestaan in allerlei vormen. De meeste van hen staan in praktijken als sport en spellen die incommensurabel zijn met de kunstpraktijk. Er is echter een bepaalde vorm van games die toenadering zoekt tot het kunstconcept. Hoewel games al enkele decennia bestaan is de notie en uitwerking van ‘kunstgames’ een zeer recent fenomeen. Op dit moment zijn er allerlei experimenten aan de gang om de mogelijkheid en de reikwijdte van games voor artistieke expressie te ontdekken. Een van de meest duidelijke voorbeelden hiervan is Bill Viola’s *The Night Journey*.

Toch zijn er ook andere games die op zoek zijn naar het verleggen van de conventies van het medium. De vraag is of dit genoeg is om een artistieke houding te rechtvaardigen. Hoewel interactiviteit waarschijnlijk niet noodzakelijk een belemmering hoeft te vormen voor de artistieke houding is mijns inziens nog niet overtuigend aangetoond dat zij een gepaste uitbreiding van de artistieke houding is. Het heeft er alle schijn van dat niet games maar juist interactieve installaties ons zullen gaan tonen/al aan het tonen zijn hoe we interactiviteit in een artistieke houding kunnen inbrengen. Ongeacht welk van de twee dit doet zal vanaf dat moment de interactieve houding een toegevoegde mogelijkheid van de artistieke houding worden waardoor het potentieel voor games als kunst aanzienlijk dichterbij komt. Een dergelijke verandering kan niet anders dan een revolutie genoemd worden, daar er nog geen kunstvorm is geweest die het kunstconcept zo ingrijpend zal hebben veranderd. Wellicht verklaard dit ook waarom fotografie en film sneller in de kunstpraktijk konden worden ingebed: de mogelijkheidsvoorwaarden voor film en fotografie om kunst te zijn vereisten minder rigoureuze veranderingen in het kunstconcept.

Om games in de kunstpraktijk te kunnen inbedden hebben we *artistiek* auteurschap nodig. Er bestaan al voldoende gameontwikkelaars die een eigen stijl hebben ontwikkeld, zo concluderen ook Smuts en Tavinor. Maar gamemakers lijken tot nog toe vooral bezig met het maken van games—zij het binnen of buiten de geaccepteerde conventies. Ik doel hier op de gamevormen die onderdeel zijn van praktijken die te ver afliggen van de kunstpraktijk. Games die een beroep

doen op het kunstconcept doen dit zelden gerechtvaardigd, of zijn nog te klein of onontwikkeld om de artistieke goed tot uiting te brengen. Er zijn nog maar zeer weinig games die überhaupt wijzen op hoe een dergelijke kunstvorm zou moeten worden (genoten). Artistiek waardevolle werken (meesterwerken) van de kunstgames heb ik dan ook niet getroffen. Wellicht is *The Night Journey* de game die er het dichtst bij in de buurt komt—het is tevens een game die nog niet beschikbaar is om te spelen, dus iedere conclusie over die game zou nu voorbarig zijn. Bovendien is het maar één game. Het is nog maar de vraag of dat voldoende is voor het argument.

Als interactieve fictie maken games interessante tijden door. De personages worden steeds verder uitgediept en het narratief wordt steeds complexer. Toch fungeert in verreweg de meeste gevallen het narratief nog steeds als een raamwerk waarbinnen andere gamevormen worden gesitueerd. Daarenboven zijn de werkelijk interactieve ficties als *Fahrenheit* en *Heavy Rain* voor gamebegrippen wellicht uiterst complex in hun narratief, maar vergeleken met literatuur en films zijn ze nog behoorlijk simpel, ook omdat de mediumspecifiteit van games (interactiviteit, gameplay) de mogelijkheid tot verhalen vertellen beperkt. (Dat wil zeggen tot op heden is het vaak zo dat hoe meer het narratief de game bepaalt, hoe minder vrijheid dit voor de gamer betekent.)

Hoewel de meeste filosofen die deze discussie hebben gevoerd het erover eens zijn dat games een kunst zijn, denk ik dat ze toch ietwat vooruitlopen op de zaken. Ze zien het artistieke potentieel van games; ik zie het ook. Er zijn echter nog maar zeer weinig games die ons laten zien hoe we games als kunst kunnen beschouwen, laat staan dat er reeds artistieke meesterwerken van kunstgames zijn gemaakt. Ik heb de mogelijkheidsvoorwaarden geschetst die noodzakelijk zijn voor het medium om kunst te worden. Dit geeft ons een werkbare methode om criteria van artistieke beoordeling van games te vinden. Deze beoordeling moet echter wel gepast gebeuren en dat is niet alleen afhankelijk van onze houding maar bovenal van de artistieke intenties van de maker en hoe zij gerealiseerd zijn in het werk.

Dit alles betekent niet dat games stompzinnig, kinderlijk of onderontwikkeld zijn (ik wil de term 'kunst' nadrukkelijk niet evaluatief gebruiken) maar wel dat zij nog niet goed ingebed kunnen worden in een realistische uiteenzetting van de kunstpraktijk.

Epiloog:

Over games & kunstgames

Games staan niet pas net in hun kinderschoenen—het medium is al een halve eeuw oud—maar de pogingen het medium te gebruiken voor artistieke uitdrukking is pas zeer recent. We hebben gezien dat de mogelijksvoorwaarde van auteurschap in games niet problematisch is. Er is genoeg mogelijkheid tot uitdrukking van stijl. Of dit ook een artistiek auteurschap is hangt allereerst af van de gamevorm waar het werk toebehoort. We hebben namelijk gezien dat de discussie verward is door het feit dat veel partijen ‘games’ als een eenduidige instantie beschouwen terwijl zij zeer verschillende soorten klassen bevat, met ieder een inbedding in eigen praktijken. Ik heb gepoogd in hoofdstuk twee een onderverdeling te maken die rekening houdt met deze verschillende soorten. Slechts twee van die vormen komen in aanmerking voor mogelijke insluiting in de kunstpraktijk.

Wat echter eerst nog uitgemaakt dient te worden is dat de interactieve houding onderdeel kan zijn van de artistieke houding. Dit is een voorwaarde voor games om in de kunstpraktijk te kunnen fungeren. Binnen met name de installatiekunsten zijn er veel ontwikkelingen gaande de kunstbesouwer te activeren in interactie te gaan met het werk. Als dit niet slechts een korte trend blijkt te zijn om de grenzen van kunst te verkennen, maar als meesterwerken in

interactieve kunsten ons kunnen laten zien hoe een dergelijke houding precies compatibel is met de artistieke houding dan kan de artistieke houding ook interactief zijn. Dat zal een van de belangrijkste ontwikkelingen zijn van het kunstconcept sinds zij halverwege de achttiende eeuw vorm kreeg volgens het moderne gebruik. Dat interactieve trends nu ook gaande zijn in het theater en de discussie over games als kunst (de interactieve mediumuiting bij uitstek) steeds luidruchtiger gevoerd wordt, wijst erop dat interactiviteit mogelijkerwijs definitief een onderdeel van de artistieke houding kan worden.

Voor games geldt in dat geval dat slechts enkele gamevormen in aanmerking komen voor kunst. Ik heb ze geclassificeerd als interactieve fictie en kunstgames—beide zijn termen uit de gamepraktijk zelf. De andere gamevormen zijn te zeer genesteld in praktijken die niet verenigbaar zijn met de kunstpraktijk. Doch zowel interactieve fictie als kunstgames zijn nog erg onontwikkeld. Hoewel er duidelijke pogingen gedaan worden om de gamer een artistieke houding aan te laten nemen, hebben zich nog geen artistieke meesterwerken van games geopenbaard in de kunstpraktijk. Enkele serieuze kandidaten wijzen er echter op dat dit wellicht niet heel lang meer hoeft te duren.

Literatuur

Danto, Arthur C. “The Artworld.” in *Aesthetics and the Philosophy of Art – The Analytic Tradition: An Anthology*. Peter Lamarque en Stein Haugom Olsen (red.)
Oxford: Blackwell Publishing, 2004: pp. 27-34.

Dickie, George. “The New Institutional Theory of Art.” in *Aesthetics and the Philosophy of Art – The Analytic Tradition: An Anthology*. Peter Lamarque en Stein Haugom Olsen (red.) Oxford: Blackwell Publishing, 2004: pp. 47-54.

Ebert, Roger. “answer man” [13-11-2005] *Rogerebert.com* – geraadpleegd op 14 juli 2011 <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051113>

—. “Doom” [21-10-2005] *Rogerebert.com* – geraadpleegd op 14 juli 2011 <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20051020/REVIEWS/51012003>

—. “Okay, kids, play on my lawn” [1-7-2010] *Roger Ebert’s Journal* – geraadpleegd op 14 juli 2011 http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_playing_on_my_lawn.html

—. “Video games can never be art” [16-4-2010] *Roger Ebert’s Journal* – geraadpleegd op 14 juli 2011 http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html

Fullerton, Tracy. “Reflections on The Night Journey: An Experimental Video Game” *Kritische Berichte: The Ludic Society - The Relevance of Videogames*, 2009. – geraadpleegd op 6 augustus 2011 http://www.tracyfullerton.com/assets/ReflectionsonTheNightJourney_fullerton.pdf

GameInnovationLab. ““The Night Journey” trailer” [22-10-2007] *Youtube.com* – geraadpleegd op 15 juli 2011 http://www.youtube.com/watch?v=zL1_twK2NDc&

Rob van Gerwen. “De ontologische drogredenen in de analytische esthetica” *Algemeen Nederlands Tijdschrift voor Wijsbegeerte* 94 (2002): 109-123.

—. “How to do Things with Pictures: On the Incommensurability of the Pictorial Practices of Pornography and Art.” te verschijnen, 2011.

—. “Implicatory Art: A Post-Script to Ethical Autonomism.” (werktitel) te verschijnen, 2011.

Goodman, Nelson. “When is Art?” in *Aesthetics and Arts Education*. Ralph A. Smith en Alan Simpson (red.) Urbana: University of Illinois Press, 1991, pp. 108-118.

- Kant, Immanuel. *Kritiek van het Oordeelsvermogen*. 1790. Vert. J. Veenbaas en W. Visser. Amsterdam: Boom, 2009.
- Kristeller, Paul O. “The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics (I)” *Journal of the History of Ideas* 12.4 (1951): pp. 496-527.
- . “The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics (II)” *Journal of the History of Ideas* 13.1 (1952): pp. 17-46.
- Levinson, Jerrold. “Defining Art Historically” in *Aesthetics and the Philosophy of Art – The Analytic Tradition: An Anthology*. Peter Lamarque en Stein Haugom Olsen (red.) Oxford: Blackwell Publishing, 2004, pp. 35-46.
- Lopes, Dominic McIver. *A Philosophy of Computer Art*. Londen: Routledge, 2010.
- . “The Ontology of Interactive Art” *Journal of Aesthetic Education* 35.4 (2001): pp. 65-81.
- McLuhan, Marshall. *Media Begrijpen: De extensies van de mens*. Amsterdam: Nieuwezijds, 2002.
- Moriarty, Brian. “An Apology for Roger Ebert” [4-3-2011] *Brian Moriarty | Lectures and Presentations* – geraadpleegd op 15 juli 2011 <http://www.ludix.com/moriarty/apology.html>
- Orland, Kyle. “Smithsonian American Art Museum Opens Public Vote On Game-Centered Exhibit” [14-2-2011] *Gamasutra* – geraadpleegd op 15 juli 2011 http://www.gamasutra.com/view/news/33022/Smithsonian_American_Art_Museum_Opens_Public_Vote_On_GameCentered_Exhibit.php

- Pratt, Charles J.. “The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause” [8-2-2010] *Gamasutra* – geraadpleegd op 15 juli http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php
- Jason Rohrer. “What I was trying to do with Passage” [11-2007] *Jason Rohrer* – geraadpleegd op 28 juli 2011 <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>
- Santiago, Kellee. “Are Video Games Art?” [23-3-2009] *TEDxUSC Youtube* – geraadpleegd op 28 juli 2011 <http://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww>
- Smuts, Aaron. “Are Video Games Art?” [2-11-2005] *Contemporary Aesthetics* – geraadpleegd op 10 december 2010 <http://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>
- Sutter, John D. “Supreme Court sees video games as art” [28-6-2011] *CNN.com* – geraadpleegd op 14 juli 2011 <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/>
- Tale of Tales. “The Graveyard Post Mortem” [21-5-2008] *Tale of Tales* – geraadpleegd op 28 juli 2011 <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/>
- Tavinor, Grant. *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- . “Video Games as Mass Art” [5-5-2011] *Contemporary Aesthetics* – geraadpleegd op 15 juli 2011 <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616>

“The Art of Video Games” *Smithsonian American Art Museum* – geraadpleegd op 14 juli 2011 <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>

Tilghman, Benjamin R. *But is it Art?: The Value of Art and the Temptation of Theory*. Oxford: Basil Blackwell, 1984.

—. “Wittgenstein, Games, and Art.” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 4.31 (1973): pp. 517-524.

Viola, Bill en Game Innovation Lab. [2005-2008] *The Night Journey* – geraadpleegd op 15 juli 2011 <http://www.thenightjourney.com>

Walton, Kendall L.. “Categories of Art.” *Philosophical Review* 79.3 (1970): pp. 334-367.

Weitz, Morris. “The Role of Theory in Aesthetics.” in *Aesthetics and the Philosophy of Art – The Analytic Tradition: An Anthology*. Peter Lamarque en Stein Haugom Olsen (red.) Oxford: Blackwell Publishing, 2004: pp. 12-18.

Wimsatt, William K. en Monroe C. Beardsley. “The Affective Fallacy.” In *The Swansee Review* 57.1 (1949): pp. 31-55.

—. “The Intentional Fallacy.” In *The Swansee Review* 54.3 (1946): pp. 468-488.

Wittgenstein, Ludwig. *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*. 1953. Vert. G.E.M. Anscombe. Oxford: Blackwell Publishers, 1999.

Wollheim, Richard. “A Note on Mimesis as Make-Believe.” In *Philosophy and Phenomenological Research*. 51.2 (1991): pp. 401-406.

—. *Art and its Objects*. 1980. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

- . “Art and Evaluation” in *Art and its Objects*. 1980. Cambridge: Cambridge University Press, 2000: pp. 227-240.
- . “Art, Interpretation, and Perception” in *The Mind and its Depths*. Harvard: Harvard University Press, 1993: pp. 132-143.
- . “On Pictorial Representation.” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 56.3 (1998): pp. 217-226.
- . “Pictorial Styles: Two Views” in *The Mind and its Depths*. Harvard: Harvard University Press, 1993: pp. 171-184.