

Естетика и игра

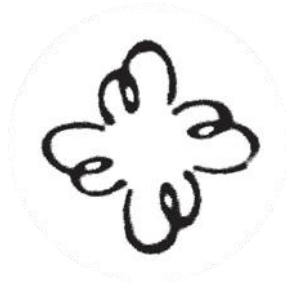
КЊИГА РЕЗИМЕА



ЕСТЕТИЧКО ДРУШТВО СРБИЈЕ

2022.

ЕСТЕТИЧКО ДРУШТВО СРБИЈЕ



Годишњи скуп Естетичког друштва Србије

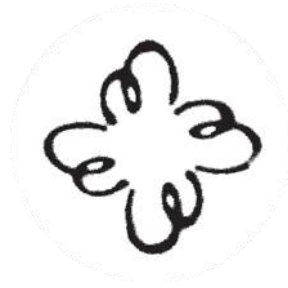
ЕСТЕТИКА И ИГРА

књига резимеа

Естетичко друштво Србије

Београд, 2022.

THE AESTHETIC SOCIETY OF SERBIA



Annual Meeting of the Aesthetic Society of Serbia

AESTHETICS AND GAME/PLAY

Abstract Proceedings

The Aesthetic Society of Serbia

Belgrade, 2022

САДРЖАЈ / CONTENT

Програмски одбор / Programme Committee.....	4
Организациони одбор / Organization Committee.....	4
Увод.....	5
Програм.....	6
Programme.....	10
Сажеци излагања / Paper abstracts.....	14

ПРОГРАМСКИ ОДБОР / PROGRAMME COMMITTEE

Ива Драшкић Вићановић, Дивна Вуксановић, Небојша Грубор, Драган Жунџић,
Душан Пајин

ОРГАНИЗАЦИОНИ ОДБОР / ORGANIZATION COMMITTEE

Милош Миладинов, Марко Новаковић, Уна Поповић, Драган Ћаловић

УВОД

Естетика и игра

Појам игре врло често се појављује и у говору и у свакодневном животу људи. Управо ова учестала и најчешће саморазумљива употреба овог термина у различитим контекстима свакодневног језика доводи до потребе за његовим прецизнијим теоријским промишљањем и одређењем, али нам сведочи и о необично великом значају, богатству и неизбежности игре за различите аспекте разумевања људског искуства, живота и делања. Човек се, чак ни у пуној снази и зрелости и уз највеће напоре, не може ослободити игре, вероватно зато што је игра једно од његових основних обележја и потреба као свестраног, рационалног и културног бића. Универзална присутност игре огледа се како на индивидуалном плану, у животу сваког човека, тако и у култури, с обзиром да се она појављује као важно одређење и појава у свакој култури у познатом свету, односно кључни чинилац човековог односа према стварности у којој живи.

У том контексту, као једном од најважнијих и широко примењивих појмова, игри се може приступити из угла различитих научних и филозофских дисциплина, као и уметности. Једна од њих је свакако и естетика. Више естетичких појмова директно или индиректно је упућено на игру: то су, примера ради, фантазија, естетски доживљај и укус, подражавање и стваралаштво и многи други, док се исто тако може рећи и да све уметности своје порекло имају у прастарој ритуалној игри. Естетске вредности попут комичног, лепог, сентименталног, моћног, суптилног и других такође су упућене на игру и на овај или онај начин су оличење човекове друштвености и нагона за игром. Отуда се може рећи да је игра не само један од појмова естетике, него базични естетички појам.

Савремени развој и усложњавање поља информационих технологија, као и измештање људске интеракције и комуникације у вештачки виртуелни простор, отвара и једно ново подручје и могућности у оквиру којих се игра не само манифестује, него се и мимо реалног физичког света и његових ограничења овај феномен може и разумети под другачијим условима. У том смислу игра поред стандардног корпуса хуманистичких наука постаје и релевантан предмет у контексту промишљања нових медија и нових облика уметничких пракси.

Осим што у сваком смислу суштински одликује човека, његов начин живота и појаве у култури, игра је пресудан фактор људске креативности, тачније превазилажења онога што нам је непосредно дато и утолико је важан чинилац људске слободе.

Програмски одбор

ЕСТЕТИЧКО ДРУШТВО СРБИЈЕ

ПРОГРАМ СКУПА

ЕСТЕТИКА И ИГРА



Четвртак, 12.05.2022. године

10:00h Свечано отварање скупа:

Марко Крстић, Завод за проучавање културног развитка Србије

Небојша Грубор, Уна Поповић и Саша Грбовић, Естетичко друштво Србије

10:10h Пиће добродошлице

10:30h Небојша Грубор – Филозофско-естетички појам игре: Појам игре у Хегеловом „Уводу“ у *Предавања о естетици*

Прва сесија, модератор Уна Поповић

11:00h Драган Жунић – Појам „игре“ у савременој естетици: да ли су естетичари „беспослени попови“?

11:15h Душан Пајин – Естетика игре

11:30h Богомир Ђукић – Загонетна игра тајног бића умјетности

11:45h Дивна Вуксановић – Медији и игре

12:00h Срђан Шаровић – Лепота порока

12:15h – 12:45h Пауза

Друга сесија, модератор Милош Миладинов

12:45h Уна Поповић – О немогућности естетике игре

13:00h Предраг Јакшић – Медијалност и материјалност извођења

13:15h Марко Новаковић – Кантов појам игре

13:30h Небојша Бановић – Игра и тело: могућности плеса у Бадјуовој инестетици

13:45h Марија Булатовић – Естетско је лудичко?

14:00h Милош Миладинов – Феномен фудбалске игре: о могућности естетике фудбала

Завршна дискусија првог дана скупа

Петак, 13.05.2022. године

Прва сесија, модератор Влатко Илић

11:00h Влатко Илић, Војислав Кларчар– Савремено уметничко стваралаштво и игра

11:15h Саша Радовановић– Игра и слободна лепота у Кантовој естетици

11:30h Јадранка Божић – Фантастично у књижевном контексту

11:45h Срђан Мараш – Игра и спектакл

12:00h – 12:30h Пауза

Друга сесија, модератор Саша Грбовић

12:30h Сунчица Јерговић – LUX AD INFINITUM или бесконачна игра светлости и сенке – чисто филмски доживљај

12:45h Никола Танасић- Стара Грчка у видео-играма – повратак исконима епског

13:00h Љиљана Гавриловић – Лепота живљења између физичког и дигиталног света

13:15h Саша Грбовић - Естетичко схватање уметности игре

13:30h Весна Маричић – Естетика и игра

Завршна дискусија скупа

Субота, 14.05.2022. године

Пратећи програм скупа *Естетика и игра*

11h – 13h Представљање уметничких радова чланова Естетичког друштва Србије

- **Дивна Вуксановић** – Представљање прича из новезбирке рукописа "На базену"
- **Предраг Јакшић** - Прича „Игра Рашин аутобус“
- **Сунчица Јерговић** – клипови из образовних емисија и спот 'Lux ad infinitum'
- **Драган Радованчевић** – „Жалосна судбина једног самоубиства“
- **Никола Танасић** - музички програм на тему *Избор из традиционалних руских песама и романи*
- **Ивана Радојичић** – Кратка прича „Пијаниста"
- **Бојана Тајисић** – Бајка „Празнични загрљај“

THE AESTHETIC SOCIETY OF SERBIA
PROGRAMME

AESTHETICS AND GAME/PLAY



Thursday, May 12, 2022

10:00h Opening ceremony:

Marko Krstić, The Culture Development Institute of the Republic of Serbia

Nebojša Grubor, Una Popović, Saša Grbović, The Aesthetic Society of Serbia

10:10h Welcome drink

10:30h Nebojša Grubor – Philosophical-aesthetic notion of play: The Notion of Play in Hegel's „Introduction“ to *Lectures on Aesthetics*

Section A, chairperson Una Popović

11:00h Dragan Žunić – The Concept of “Play” in Contemporary Aesthetics: Are Aestheticians “Idle Priests”?

11:15h Dušan Pajin – Aesthetics of Play

11:30h Bogomir Đukić – A Mysterious Game the Secret Being of Art

11:45h Divna Vuksanović – Media and Games

12:00h Srđan Šarović – The Beauty of Vice

12:15h – 12:45h Break

Section B, chairperson Miloš Miladinov

12:45h Una Popović – On the (Im)possibility of an Aesthetics of Dance

13:00h Predrag Jakšić – Mediality and Materiality of Performance

13:15h Marko Novaković – Kant's concept of play

13:30h Nebojša Banović – Play and Body: Possibilities of Dance in Badiou's Inaesthetics

13:45h Marija Bulatović – The Aesthetic Form is Ludic?

14:00h Miloš Miladinov – The Phenomenon of the Football Game: on the Possibility of the Aesthetics of Football

The First day's closing discussion

Friday, May 13, 2022

Section A, chairperson Vlatko Ilić

11:00h Vlatko Ilić, Vojislav Klačar – Contemporary Poetics and Play

11:15h Saša Radovanović – Play and Free Beauty in Kant's Aesthetics

11:30h Jadranka Božić – Fantastic in a Literary Context

11:45h Srđan Maraš – Game and Spectacle

12:00h – 12:30h Break

Section B, chairperson Saša Grbović

12:30h Sunčica Jergović – LUX AD INFINITUM or an Endless Play of Light and Shadow - a Purely Cinematic Experience

12:45h Nikola Tanasić - Ancient Greece in Video Games – A Return to the Origins of Epic

13:00h Ljiljana Gavrilović – The Beauty of Living Between the Physical and Digital Worlds

13:15h Saša Grbović - Aesthetic Understanding of the Art of Dance

13:30h Vesna Maričić – Aesthetics and Play

Closing discusion

Saturday, May 14, 2022

Artistic programme

11:00h – 13:00h Presentation of the art works of the members of the Aesthetic Society of Serbia.

- Divna Vuksanović**
- Predrag Jakšić**
- Sunčica Jergović**
- Dragan Radovančević**
- Nikola Tanasić**
- Ivana Radojičić**
- Bojana Tajisić**

САЖЕЦИ ИЗЛАГАЊА

PAPER ABSTRACTS

Небојша Бановић

Игра и тело: могућности плеса у Бадјуовој инестетици

Апстракт: Рад покушава да расветли разумевање плеса унутар Бадјуовог особеног начина третирања ове уметничке форме а које је дато у његовој инестетици, што је посве специфичан и субверзиван концепт естетике. Такође, полази се од претпоставке да је плес, као такав, игра у најпунијем смислу ове речи, те да се она овде манифестује у свом најчистијем и најексплицитнијем виду. Уз наведено, намера је и да се покаже да је Бадјуова филозофија плеса, која је вођена како Ничеовим тако и Малармеовим рефлексјама, акцентовала тело које игра, са једне стране, док је истовремено упутила и на то да плес и тело, са друге стране, означавају својеврстан начин мишљења, тачније, да мислеће тело означава себе као могућност за уметност.

Кључне речи: плес, уметност, инестетика, игра, Бадју, мишљење-тело, *Приручник за инестетику*.

Nebojša Banović

Play and Body: Possibilities of Dance in Badiou's Inaesthetics

Summary

The work is aimed to enlighten understanding of dance within Badiou's specific mode of treating this artistic form which is given in its inaesthetics, that is utterly specific and subverse concept of aesthetics. Also, here we come from the perspective that dance as such is playing in the fullest of the sense of the word, and thus is being manifested in its clearest and the most explicit form. With quoted, the intention is to show that Badiou's philosophy of dance, guided by as Nietzsche's as well as Mallarme's reflexions, has distinguished body that is dancing, on one hand, pointing at the same time that dance and body, on the other hand, denote unique mode of thinking, more precisely, thinking / contemplating body defines itself as a possibility for art.

Key words: dance, art, inaesthetics, play, Badiou, thought-body, *Handbook of inaesthetics*.

Јадранка Божић

Фантастично у књижевном контексту

Апстракт: Фантастика је несумњиво поникла из дубина митске свести и снова, прешла (је) потом у фолклор, а затим у прва поетска сновиђења. Као антрополошка духовна појава првог реда, фантастика је израз и остварење потребе за друкчијим; то критичко, алтернативно, оспоравајуће, па чак и превратничко својство заједничко је фантастици и миту (наиме, обоје желе промену и различитост). У жижи нашег интересовања су прозна дела романтичарске фантастике (Хофман, По, Нервал) и митолошки роман 20. века (Џојс, Ман, Кафка, Хесе, Борхес). „Нова митологија“ романтичара, коју је најдоследније остварио Хофман, била је једна од карика које воде митологизму у роману 20. века. Треба нагласити играчки, апсолутно непредвидљив елемент у стварању најбоље фантастике која обухвата како фантастику снова, делиричну и поетску фантастику, тако и ону названу фантастика реалности.

Кључне речи: фантастика, игра, снови, естетика, мит, антропологија, књижевност.

Jadranka Božić

Fantastic in a Literary Context

Summary

Fantasy undoubtedly originated from the depths of mythical consciousness and dreams, then it passed into folklore, and then into the first poetic dreams. As an anthropological spiritual phenomenon of the first order, fiction is the expression and realization of the need for something different; that critical, alternative, evasive and even subversive property is common to fiction and myth (namely, they both want change and diversity). Our focus is on prose works of romantic fiction (Hoffman, Poe, Nerval) and a mythological novel of the 20th century (Joyce, Mann, Kafka, Hesse, Borges). The "new mythology" of the Romantics, most consistently achieved by Hoffman, was one of the links leading to mythologism in the novel of the 20th century. It is necessary to emphasize the playful, absolutely unpredictable element in the creation of the best fiction, which includes dream fantasy, delirium and poetic fiction, as well as the one called reality fiction.

Key words: fiction, game, dream, aesthetics, myth, anthropology, literature.

Марија Булатовић

Естетско је лудичко?

Апстракт: Да је појам игре крајње иманентан естетичким размишљањима указују поједина теоријска становишта која истичу естетски феномен као *par excellence* простор игре захваљујући слободи имагинације. Често ћемо чути како се уметник игра бојама, а песник речима. Управо, у овом контексту везе естетског феномена и концепта игре у следећем излагању заступа се теза да је лудичко у *срцу естетског* на изванредно двоструко онтолошки начин: с једне стране као стваралачки принцип *изнутра*, који се нуди из самог естетског феномена формално и материјално, и с друге стране, као исход садејства естетског феномена и реципијента који у игри „довршава“ и „ревитализује“ предмет. Нагласак у овом излагању јесте на потоњој онтолошкој специфичности – својству лудичког да наново „оживи“ естетско и да га учини пријемчивим и интерактивнијим за човека као *homo ludens*-а. Илустрација тезе о проактивном дејству лудичког на естетски феномен биће изведена на примеру *музеја* као репозиторијума естетских предмета, музеалија, али и као естетске хетеротопије *per se*, односно *простора могуће игре*. У том погледу, музејски простор као фактичан схваћен је уједно и као фиктиван, односно као естетски простор који „тражи“ игру на којој се и заснива.

Кључне речи: естетско, лудичко, реципијент, музеј, музеалност.

Marija Bulatović

The Aesthetic Form is Ludic?

Summary

That the notion of *the play* is immanent to the aesthetic reflection is indicated by certain theoretical views that emphasize the aesthetic phenomenon as a *par excellence* space of play due to the freedom of imagination. It is often heard that the artist is *playing* with colours and the poet *playing* with words. Precisely in this context, the liaison between the aesthetic phenomenon and the concept of play in the following paper is advocated via the thesis that the *ludic form is in the heart of the aesthetics* in a certain double ontological way: on one hand as a creative principle from *within*, offered formally and materially; on the other hand, as an

outcome of the partnership between the aesthetic phenomenon and the recipient who "completes" and "revitalizes" the artefact during the play. The emphasis in this paper is on the latter ontological specificity – the property of the ludic to "revive" the aesthetic and to make it more receptive and interactive for a human being as *homo ludens*. The illustration of the thesis on the proactive effect of the ludic form on the aesthetic phenomenon will be performed on the example of a *museum* as a repository of artefacts, musealia, but also as the aesthetic heterotopia *per se*, i.e. *the space of possible play*. In that respect, the museum space as factual is understood at the same time as fictitious, i.e. as an aesthetic space that "seeks" the play on which it is based.

Key words: aesthetic form, ludic form, recipient, museum, museality.

Дивна Вуксановић

Медији и игре

Апстракт: Саопштење рефлектује однос савремених медија и игара у контексту дигиталне културе и естетичких истраживања. Чланак треба да преиспита како традиционални концепт игара, теоријски гледано, може бити сагледан и примењен у нашем времену, с обзиром на владајућу културу дигиталних медија. Такође, рад се интенционално бави могућом критиком дигиталне културе са становишта слободе, односно из угла оних игара које репрезентују идеју и концепт могућег освајања слободе у нашем времену.

Кључне речи: естетика, игра, медији, дигитална култура, филозофија медија.

Divna Vuksanović

Media and Games

Summary

The article reflects the relationship between modern media and games in the context of digital culture and aesthetic research. The article should examine how the traditional concept of games, theoretically speaking, can be perceived and applied in our time, having in mind the prevailing culture of digital media. Also, the paper intentionally deals with the possible critique of digital culture from the standpoint of the idea of freedom, ie from the perspective of those games that represent the idea and concept of possible realization freedom in our time.

Key words: aesthetics, game, media, digital culture, philosophy of the media.

Љиљана Гавриловић

Лепота живљења између физичког и дигиталног света

Апстракт: У саопштењу се разматра на који начин се естетска мерила научена/усвојена у физичком свету импортују у дигиталне светове и како утичу на изборе које играч прави у, наизглед, потпуно новом окружењу, као и да ли и на који начин избори из дигиталног окружења утичу на касније понашање у „стварном свету“. Грађа прикупљена у две велике MMORPG (*World of Warcraft* и *Final Fantasy XIV*), као и дигиталним локацијама које су им посвећене (специјализовани сајтови, групе на друштвеним мрежама), омогућава да се анализирају избори који одражавају естетске критеријуме играча (избор расе, класе и/или одеће и опреме), као и ставови које они износе поводом естетике игре и простора у коме се она одвија. Материјал (за сада) указује да постоје два играчка одговора на однос физичког и дигиталног света: стриктно преношење научених модела из физичког света у дигитално окружење, или – с друге стране – одбацивање познатих критеријума у име личног задовољства произведеног интерним естетским избором и/или побуном против естетског модела који се доживљава као наметнут.

Кључне речи: MMORPG, *World of Warcraft*, *Final fantasy XIV*, естетика, стварни свет, дигитални свет.

Ljiljana Gavrilović

The Beauty of Living Between the Physical and Digital Worlds

Summary

The statement discusses how aesthetic criteria learned / adopted in the physical world are imported into digital worlds and how they affect the choices a player makes in a seemingly completely new environment, as well as whether and how choices from the digital environment impact later behavior in the "real world". Material collected in two major MMORPGs (*World of Warcraft* and *Final Fantasy XIV*), as well as digital sites dedicated to them (specialized sites, social media groups), allows to analyze choices that reflect the aesthetic criteria of players (choice of race, class and / or clothing and equipment), as well as the attitudes they express regarding the aesthetics of the game and the space in which it takes

place. The material (for now) indicates that there are two answers to the relationship between the physical and digital worlds: strict transfer of learned models from the physical world to the digital environment, or - on the other hand - rejection of known criteria in the name of personal satisfaction produced by internal aesthetic choice and / or rebellion against the aesthetic model perceived as imposed.

Key words: MMORPG, *World of Warcraft*, *Final fantasy XIV*, aesthetics, real world, digital world.

Саша Грбовић

Естетичко схватање уметности игре

Апстракт: У овом раду ћу се бавити истраживањем природе феномена игре као уметности. У саопштењу се испитује на који начин можемо да теоријски приступимо уметности игре као релевантном естетичком феномену. Кроз анализу продукције уметничког дела, улоге коју имају тела играча и њихови покрети, као и естетског искуства публике, покушаћу да расветлим у чему се састоји специфична особеност и аутономност уметности игре као предмета естетичке анализе. Испитивање проблема тумачења феномена игре као активности тела или покрета има тенденцију да допринесе даљем разумевању уметничког дела, продуктивног акта уметника и естетског искуства посматрача.

Кључне речи: игра, тело, покрет, продукција, естетско искуство,

Saša Grbović

Aesthetic Understanding of the Art of Dance

Summary

In this paper, I will explore the nature of the phenomenon of dance as an art. I will examine how we can theoretically approach the art of dance as a relevant aesthetic phenomenon. Through the analysis of the production of the artworks, the role of the dancers' bodies and their movements, as well as the aesthetic experience of the audience, I will try to shed light on the specific characteristics and autonomy of dance as a subject of aesthetic analysis. Inquiry into the problem of the interpretation of dance as an activity of the body or its movement tends to contribute to a further understanding of the artwork, the productive act of the artist and the aesthetic experience of the observer.

Key words: dance, body, movement, production, aesthetic experience.

Небојша Грубор

Филозофско-естетички појам игре: Појам игре у Хегеловом „Уводу“ у *Предавања о естетици*

Апстракт: Хегел у свом „Уводу“ у *Предавања у естетици* разматра приговор упућен естетици: да ли је уметност достојна да буде предмет научног и филозофског разматрања. Приговор изражава сумњу у културну релеванцију уметности, која је схваћена као пријатна игра која служи уживању. Хегел оповргава приговор против естетике на тај начин што операционализује Кантов и Шилеров естетички појам игре. Хегел износи тезу да је уметност као слободно представљање света, заједно са религијом и филозофијом, изражава најдубље човекове интересе и најобимније истине духа. Уметност представља средњи измирујући члан између чулне природе и коначне стварности, с једне стране, и бесконачне слободе појмовног мишљења с друге стране.

Кључне речи: Хегел, Шилер, Кант, естетика, уметност, игра.

Nebojša Grubor

Philosophical-aesthetic notion of play: The Notion of Play in Hegel's „Introduction“ to *Lectures on Aesthetics*

Summary

In his „Introduction“ to *Lectures on Aesthetics*, Hegel discusses the objection to aesthetics: whether art is worthy of being the subject of scientific and philosophical consideration. The objection expresses doubt about the cultural relevance of art, which is understood as a pleasant play that serves enjoyment. Hegel refutes the objection against aesthetics by operationalizing Kant's and Schiller's aesthetic notion of play. Hegel puts forward the thesis that art, as a free representation of the world, together with religion and philosophy, expresses the deepest human interests and the most extensive truths of the spirit. Art represents the middle reconciling link between the sensual nature and finite reality, on the one hand, and infinite freedom of conceptual thought on the other.

Key words: Hegel, Schiller, Kant, aesthetics, art, play.

Богомир Ђукић

Загонетна игра тајног бића умјетности

Апстракт: У овом прилогу се говори и разматра о игри као основи у самом темељу бића умјетности. У том говору се позива на философе који су се одлучно бавили тим феноменом, почев од Хераклита, Канта, Шилера, Хартмана, Гадамера и Финка, али и Фохта, и показали не само њену природу, карактер и смисао, већ и саму конститутивну и модалну, битно онтолошку улогу у свијету умјетности, као сам фундамент тога свијета. Разумијевање основа и даље остаје до краја недосегнуто, биће умјетности тајно, игра, његов темељ темеља, загонетна.

Кључне ријечи: игра, имагинација, биће умјетности, форма, могућност, тајна.

Bogomir Đukić

A Mysterious Game the Secret Being of Art

Summary

This paper discusses and discusses play as the basis in the very foundation of the art being. In that speech, he refers to philosophers who resolutely dealt with this phenomenon, starting with Heraclitus, Kant, Schiller, Hartmann, Gadamer and Fink, but also Vocht, and showed not only its nature, character and meaning, but also the very constitutive and modal, essentially ontological role in the world of art, as the very foundation of that world. The understanding of the basics still remains unattainable, the essence of art will be secret, the game, its foundation, enigmatic.

Key words: game, imagination, being of art, form, possibility, secret.

Драган Жунић

Појам „игре“ у савременој естетици: да ли су естетичари „беспослени попови“?

Апстракт: Полазећи од схватања да се бављење естетиком и данас, у репресивноме и нехуманоме свету, мора оправдавати, аутор тај проблем настоји да испита управо на естетичкоме појму *игре*. Он сматра да бављење појмом „игре“ у естетици није напосто теорија ради теорије, већ да је трансцендентална, антрополошка и естетичка метафора „игре“ (која се мора одбранити од приговора због наводно рестауративно-репресивног карактера), као оаза и демонстрација слободе и смисла унутар координата – незаменљива алтернативно-компаративна инстанца како уметности тако и антрополошки одговорне естетике.

Кључне речи: естетика, игра, уметност, слобода, метафора, смисао.

Dragan Žunić

The Concept of “Play” in Contemporary Aesthetics: Are Aestheticians “Idle Priests”?

Summary

Starting from the topic that a concern with aesthetics must be justified even today, in the repressive and inhumane world, the author tries to examine this problem on the aesthetic concept of *play*. He is of opinion that a concern with the concept of “play” in aesthetics is not simply a theory for the theory’s sake, but that the transcendental, anthropological and aesthetic metaphor of “play” (which must be defended against objections due to its allegedly restorative-repressive character), as an oasis and demonstration of freedom and meaning within the coordinates – is an indispensable alternative-comparative instance of both art and anthropologically responsible aesthetics.

Key words: aesthetics, play, art, freedom, metaphor, meaning.

Влатко Илић, Војислав Клачар

Савремено уметничко стваралаштво и игра

Апстракт: Традиционално успостављени теоријско-интерпретативни апарати се све чешће показују недостатним када је реч о савременој уметничкој пракси. Новије теорије, те појмови које оне уводе, попут партиципативне уметности (Бишоп), релационе уметности (Бурио) или контекстуалне уметности (Арден) и сл, иако омогућавају идентификацију одређених активности и предмета *као* уметности, ословљавају само нека од питања у вези са данашњим стваралаштвом, док се још увек један од кључних проблема тиче вредновања уметничких дела. Овом приликом ћемо зато, у циљу доприноса актуелним расправама о уметности, посебну пажњу посветити игри као основном поетичком начелу савременог стваралаштва.

Кључне речи: савремена уметност, игра, партиципативна уметност, релациона уметност, контекстуална уметност.

Vlatko Ilić, Vojislav Klačar

Contemporary Poetics and Play

Summary

Traditionally established theoretical interpretative apparatuses often prove to be inconsistent with contemporary art practices. New theories, and notions such as Participatory art (Bishop), Relational art (Bourriaud) or Contextual art (Arden) etc., enable us to identify certain activities and objects *as* art; however, even though they do address many questions in regard to present-day poetics, the key issue still remains the one of valuation. With that in mind, we will look more closely into the notion of play as the fundamental principle of many contemporary poetics, in order to contribute to the current polemics regarding art today.

Key words: Contemporary art, play, Participatory Art, Relational Art, Contextual Art.

Предраг Јакшић

Медијалност и материјалност извођења

Апстракт: У излагању се бавимо специфичном медијалношћу и специфичном материјалношћу као карактеристикама изведбе. У контексту медијалности извођења, најзначајнија питања су, пре свега, феномен телесног коприсуства извођача и публике који доводи до аутопоетичке повратне спреге, а тиме и до јединствености сваке изведбе, као и инсценацијске стратегије утицаја на аутопоетичку повратну спрегу. Феномен специфичне материјалности извођења посматрамо путем питања телесности, питања просторности, као и питање тоналности изведаба. Истраживање се заснива, пре свега, на ставовима немачке теоретичарке Ерике Фишер-Лихте, али и неких других аутора из области студија културе и студија извођења.

Кључне речи: медијалност, материјалност, аутопоетичка повратна спрега, извођење, Ерика Фишер-Лихте.

Predrag Jakšić

Mediality and Materiality of Performance

Summary

In the presentation, we deal with specific mediality and specific materiality as performance characteristics. In the context of performance mediality, the most important issues are, first of all, the phenomenon of bodily co-presence of performers and audiences, which leads to autopoietic feedback loop, and thus to the uniqueness of each performance, as well as staging strategies of influencing autopoietic feedback loop. We observe the phenomenon of specific materiality of performance through the question of corporeality, the question of spatiality, as well as the question of the tonality of performances. The research is based, above all, on the views of the German theorist Erika Fischer-Lichte, but also of some other authors in the field of cultural studies and performance studies.

Key words: mediality, materiality, autopoietic feedback loop, performance, Erika Fischer-Lichte.

Сунчица Јерговић

**LUX AD INFINITUM или бесконачна игра светлости и сенке – чисто филмски
доживљај**

Апстракт: Да ли се из Витгенштајнове норвешке колибе истинитије опажају границе озбиљног, стварног и играног у смислу и језику... Шта је игра, да ли је то исконска потреба хомо сапиенса да буде и хомо луденс ескапизам душе од суморних валера ума и чистог рација у бескрајност колективно несвесног... Свакако доживљај људскости и интимистике хуманог не би био могућ, нити потпун без концепта игре, јер игра као код развија мисао, покреће учење детета, машта преузима нове увиде у целине и интегритет постојања баш иновацијама и разбарушеним весељем инспиративног. Игра светлости и сенке, открива нам бит филма, даје нам нови свет размишљања и нову категорију естетичности - филмски лепо тј. чисти филм као лепоту дириговане игре светла и таме. Жермен Дилак, Маја Дерен, Вертов, Мекларен... само су неки упечатљиви играчи и естете филма, које ћемо овом приликом узети „у игру“.

Кључне речи: чисти филм, естетичко, филм, игра, значење, онтологија, перцепција, аудиовизуелно.

Sunčica Jergović

**LUX AD INFINITUM or an Endless Play of Light and Shadow - a Purely Cinematic
Experience**

Summary

Are there much more possibilities from the norwegian hut of Wittgenstein to obtaine and make a strictly shaped lines between realities of a deep serious and figured planes of meaningfull in a language and philosophy, is there more truethfull conclusions, or was it an chapter of a smart game in the history of human existence... What is the game anyway, is it our need with an arche-ontologic root in the deep human intimicie ... Game of a light and shadows, that reveals us a generic beauty in pure film and gives us a huge new world of reflections and brand new category of aesthetic, audio visual, cinematographyc experience, beauty, called 'pure film', as an eternal game orchestrated by endless film patterns and idiosynchratic multi level of meanings in the avangarde motion pictures. Germaine Dulac, Maya Deren, Wertov, McLaren are authors who will be taken into our analysis.

Key words: pure film, aesthetical, film, play, meaning, ontology, perception, audiovisual.

Срђан Мараш

Игра и спектакл

Апстракт: У оквирима савременог глобалног капиталистичког спектакуларног система игра задобија посебно обележје које истиче моменат опште неозбиљности. Као облик неозбиљне, спектакуларне „озбиљности“, игра се оштро супротставља свом универзално еманципаторском историјском лику где се истиче сва њена озбиљност. У тој форми, као озбиљна и критичка „неозбиљност“ игра је увек упућивала на кључни значај дистанце у односу на непосредне облике живота. Рефлексија, што иде уз игру, карактеристична како за естетско тако и за естетичко у њиховој разлици спрам оног што је непосредно и свакодневно, омогућује озбиљење сваке животне праксе, док њено одсуство, какво се данас систематски захтева и спроводи сходно владајућим капиталистичким интересима, гура игру у смеру њене регресивне и тоталне инфантилизације.

Кључне речи: игра, спектакл, капитализам, дистанца, рефлексија.

Srđan Maraš

Game and Spectacle

Summary

Within the framework of the modern global capitalist spectacular system, the game has acquired a special feature that emphasizes the moment of general unseriousness. As a form of unserious, spectacular „seriousness“, the game sharply opposes its universally emancipatory historical character, where all its seriousness stands out. In this form, as a serious and critical „unseriousness“, the game has always pointed to the immediate forms of life. The reflection that accompanies the game, characteristic of both the aesthetic and the aesthetic in their difference from what is immediate and everyday, enables the seriousness of every life practice, while its absence, as today systematically required and implemented according to capitalist interests, pushes the game in the direction of its regressive and total infantilization.

Key words: game, spectacle, capitalism, distance, reflection.

Весна Маричић

Естетика и игра

Апстракт: У оквиру теме овогодишњег естетичког скупа „Естетика и игра“ игри као једном од најважнијих и широко примењивих појмова може се приступити из различитих научних, филозофских и уметничких дисциплина. Сматрам да у складу са садашњим тренутком појам игре би било занимљиво промишљати из перспективе два филма која се баве појмом игре. Реч је о филму *Game* из 1997.год. Дејвида Финчера и о трилогији дугометражних филмова под називом *The divergent* из 2014. год. темељене на роману књижевнице Веронике Рот. Поред естетских импликација, филмове је важно проматрати и из перспективе филозофских, хуманих и дистопијских консеквенци тренутка у којем живимо.

Кључне речи: естетика, игра, филм.

Vesna Maričić

Aesthetics and Play

Summary

Within the theme of this year's aesthetic gathering "Aesthetics and play", games as one of the most important and widely applicable concepts can be approached from various scientific, philosophical and artistic disciplines. I think that in accordance with the current moment, the concept of the game would be interesting to think about from the perspective of two films that deal with the concept of the game. It is about the 1997 film *Game* David Fincher and about the trilogy of feature films called *The Divergent* from 2014 based on the novel by the writer Veronica Roth. In addition to aesthetic implications, it is important to view films from the perspective of the philosophical, human and dystopian consequences of the moment in which we live.

Key words: aesthetic, game, movie.

Милош Миладинов

Феномен фудбалске игре: о могућности естетике фудбала

Апстракт: У овом истраживању аутор испитује могућност теоријског захватања фудбала као естетског феномена. Како би ову тезу доказао, аутор полази од онога како *се* о фудбалу свакодневно говори, те и метафоре Јиргена Клопа у којој се фудбал схвата по моделу музике, те на том трагу испитује могућности примене естетичке појмовности на овај феномен, а све то имајући у виду Боргеову идеју агон естетике, као фудбалу примерене естетике. Аутор анализу започиње од феномена фудбалске игре, коју потом допуњује испитивањем рецепције и продукције ове игре. Да ли је фудбал „више од игре“ и да ли се ту ради о естетском „вишку“ јесте питање које овај рад поставља.

Кључне речи: естетика, игра, музика, фудбал.

Miloš Miladinov

The Phenomenon of the Football Game: on the Possibility of the Aesthetics of Football

Summary

In this research, the author examines the possibility of theoretical reflection of football as an aesthetic phenomenon. In order to prove this thesis, the author starts from the way we talk about football in everyday life, and the metaphor of Jürgen Klopp in which football is understood *as* music. Following that path, the author examines the possibilities of applying aesthetic concepts to this phenomenon bearing in mind Borge's idea of agon aesthetics, as aesthetics appropriate to football game. The author begins the analysis with the phenomenon of the football game, which he then complements by examining the reception and production of this game. Whether football is "more than a game" and whether does this game have an aesthetic "surplus" is the question that this paper raises.

Key words: aesthetics, game, music, football.

Кантов појам игре

Апстракт: Ово излагање бави се Кантовом употребом појма игре у *Критици моћи суђења*, односно теорији суда укуса. Појам игре је један од кључних елемената у објашњењу суда о лепом. Међутим, у истом схватању подробније разјашњење овог појма као да је остало у другом плану, али за данашње читаоце и тумаче Кантове естетике, за које овај појам игре није по себи разумљив, такво разјашњење има и већу тежину него за Кантове савременике. Тиме се у овом раду полази од запажања да је „слободна игра моћи сазнања“ (*freie Spiel der Erkenntnisvermögen*), која стоји у сржи деловања рефлексивне моћи суђења и просуђивања лепог, остала недовољно разјашњена с обзиром на појам игре и да је овом појму потребно додатно појашњење.

Имајући то у виду, игра се код Канта - употребљена у пренесеном значењу у естетском доживљају - мора разумети и у ширем педагошком, антрополошком и социјалном кључу. Прва асоцијација када се чује израз „игра“ јесте дечја игра, као једна необавезна и слободна делатност, али са немерљивим васпитним значајем за касније одрасло доба. Играњем се дете уједно дистанцира од обавезности и тежине делатности одраслих, али им се и приближава и подређује, јер је циљ игре вежбање властитих способности за вршење таквог рада. Слично томе, игра разума и уобразиље симболично се односи на стање појединаца у настајућем грађанском друштву, које је за Канта било остварење политичке слободе људи и, штавише, циљсветске историје. У том смислу, његов појам игре, који у естетском суду повезује способности сазнања, потиче из потребе васпитања људи за културни и друштвено-политички живот, а његово порекло у мишљењу савременика је Русоов педагошки спис *Емил или о васпитању*, који након доба просветитељства најављује ново доба у Европи у лику младог Емила као новог човека, васпитаног у складу са грађанским идеалима и вредностима и другачијом сликом друштва и човека.

Естетски схваћен однос саглашавања разума (као система строго утврђених правила) и уобразиље (као сензитивне способности слободне од таквих правила), сасвим је сличан друштвеном односу између делатности какве су *рад* и *игра*, у смислу којег и Кант у својим педагошким списима говори о игри. У естетском суђењу, логичка правила разума подређена су слободној игри, која је одлика уобразиље и односи се на њихово повезивање које наликује необичном повезивању идеја, без унапред осмишљених правила. Међутим, у крајњем исходу слободно деловање уобразиље има васпитну намеру и усмерено је на обликовање зреле политичке и моралне културе, оличене у грађанском друштву.

Иако Кант у томе није изричит, генијалност је позорница манифестовања игре у правом смислу речи. Кључна одлика генија је *оригиналност*, али се она састоји управо

у спонтаности којом се овај дух играјући се попут детета дистанцира од усвојених образаца мишљења и уметничке продукције. Овде се заступа теза да је оригиналност (изворност, самониклост) други назив за аутентичну експресију, али је та експресија препознатљива управо захваљујући установљеним естетским стандардима који одликују доба у коме геније ствара своја дела и од којих он одступа разликујући се од других људи. Осим тога, творевина генија је подложна и естетском просуђивању од стране других, односно суду укуса који полази од осећања задовољства многих људи који суде и који је код Канта такође објашњен полазећи од игре (саглашавања разума и уобразиље). Естетско вредновање и уметничка продукција, иако их наизглед чини само појединац, у том важном сегменту увек су и производ заједнице људи и начин на који она постаје свесна саме себе.

Према томе, игра је и код Канта појам са наглашеном друштвеном димензијом. Њена улога је васпитна, у смислу морално-политичког васпитања човека за живот у грађанској држави, која је била позорница остварења политичке слободе и у коју је Кант имао безгранично поверење. У политичком делању, као и у игри, слобода је кључни појам, којег Кант везује за поштовање моралног закона и делање у складу са заповестима ума. Естетске вредности у том схватању, поред привидне аутономности на коју стално указује Кант, упућују на васпитање за морално и политичко делање. Лепо отуда за њега и представља „симбол обичајности (*Sittlichkeit*)“. Васпитни, антрополошки и обичајни појам игре јесте кључ за разумевање Кантове теорије укуса и наизглед загонетног естетског саглашавања способности сазнања.

Кључне речи: естетика, игра и рад, Кант, Русо, васпитање, морал, разум и уобразиља, укус, слобода, геније.

Marko Novaković

Kant's Concept of Play

Summary

This paper examines the concept of play in Kant's aesthetic use of the term in the *Critique of the Power of Judgment*, namely as „free play of cognitive faculties“ (understanding and imagination). Kant's intent in the *Analytic of Beautiful* is to explain the function of reflexive aesthetic judgment as autonomous and independent from cognition and moral reasoning. However, he uses the term of play without any prior or further explanation of the term. Hence, Kant's notion of play („free play“, „harmonious play“ of the faculties of imagination and understanding) remains seemingly self-evident in aesthetic judging, though it is

undoubtedly one of the crucial points for the proper understanding of functioning of this type of judgment. The origin play in Kant's philosophy is also vague and, besides aesthetics, this essay follows the trace to reading of his anthropological and pedagogical writings, as well as Rousseau's notorious and revolutionary work *Emile or On Education*.

In common experience play is often referred to as a „child's play“, which indicates something fun, free from any obligation and a real consequences. Similarly, in the context of Kant's pedagogical writings, the notion of play (*Spiel*) is properly understood in opposition to *work*. Play is equal to free education of child; on the other hand, scholastic education is imposed by force and called work. However, both are necessary and none of the cognitive faculties ought to be developed independently, but only in relation to the other. Imagination, which is often considered to be free in its function, is necessarily related to understanding. Aesthetic judgment is a preparation for proper use of mind in the area of social and political life, as well as scientific and moral reasoning. Hence, function of play of imagination and reason in relation to art is a social one and judgment of taste itself is always related to approval of community.

The best example of free play of imagination is (artistic) genius. Imagination produces aesthetic ideas as original and paradigmatic examples of artistic creations. Ingenious aesthetic idea is a model for further imitation, not only in art but in science as well, and knowledge of the world in general. Originality of genius is actually an *authentic expression* of spirit, free from conceptual lead and possibility of explanation using established rules. However, genius' extraordinary creation becomes what it is by virtue of established rules of artistic production that he forsakes. Hence his dependence on known rules. However free and unusual, his originality is necessarily related to society and its progressing self-consciousness. Artistic creation is always prone to intersubjective evaluation based on aesthetic sentiment, in Kant's third *Critique* called judgment of taste.

Kant's concept of play, though introduced seemingly only in narrow aesthetical sense in explanation of judgment of taste, has multiple social and educational roots. The original domain of the term is anthropology and pedagogy; its ultimate purpose - civil society founded on freedom and equality. In the framework of Kantian philosophy it has certain moral and aesthetic function as well. However, relation of beauty and taste to ideas of reason like freedom is not causal, logical or explanatory, but only *symbolic*. Likewise, the overall function of play in human upbringing and education is symbolic, but nevertheless very efficient: it represents a valuable source and means to develop social sensibility and participation in social life oriented toward common goals.

Keywords: aesthetic judgment, play and work, Kant, Rousseau, morality, understanding and imagination, taste, freedom, genius.

Душан Пајин

Естетика игре

Апстракт: У овом раду анализираћемо дела аутора - од друге половине 18. в. до друге половине 20. века - који су се бавили естетиком игре, али и игром у донекле различитим димензијама и значењима: Ова тема је на посебан начин инспирисала различите ауторе, од Фридриха Шилера (1759–1805), до Херберта Маркузеа (1898-1979), који су се бавили естетиком игре, док су се друти аутори том темом бавио у филозофском контексту и у другим равнима, у контексту психологије, теорије комуникација, тактика менаџмента (бизниса), или у војном и политичком контексту.

Кључне речи: естетика и филозофија игре, игра као симбол света, игра као културни чинилац, игра у комуникацији, пословној, војној политичкој тактици.

Dušan Pajin

Aesthetics of Play

Summary

In this article we will analyse works of authors – from the second half of 18 c. to the second half of the 20th c. – who developed the aesthetics of play, but also considered play in somewhat different meanings and dimensions. This topic has inspired different authors, from Friedrich Schiller (1759-1805), to Herbet Marcuse (1898-1979), who considered the aesthetics of play, while other authors considered it in terms of philosophy, or explored the concept of play in the context of psychology, communication theories, tactics of management (business), or in a military and political terms.

Key words: aesthetics and philosophy of play, play as a symbol of the world, play as a culture concept, play in communication, business, military, and political tactics.

Уна Поповић

О немогућности естетике игре

Апстракт: Иако класификована као једна од високих уметности још у осамнаестом веку, игра скоро да није добила своју естетичку рефлексију све до данашњих дана. Покушаји у том смеру учињени су у оквирима феноменолошке школе, уз ослањање на мисао М. Мерло-Понтија у вези са телом. Ови напори, међутим, углавном су плодни када је реч о рефлексији на филозофске тезе традиције уткане у културни образац разумевања игре, те које су одредиле њену продукцију и рецепцију. Такође, махом се ради о критици датих теза, као својеврсном поступку редукције који би требало да обезбеди слободан проход ка игри као феномену, па утолико и ка њеној естетичкој обради. У том погледу, међутим, ови покушаји показују своју слабост – објашњења тога шта игра јесте или су фатално недовршена и недоречена, или колабрирају у појмовност која је општијег карактера и не успева да специфично опише игру. У овом раду размотрићемо разлоге зашто је то случај, односно упитаћемо се да ли је естетика игре уопште могућа.

Кључне речи: игра, естетика, тело, појмовност, значење.

Una Popović

On the (Im)possibility of an Aesthetics of Dance

Summary

Although it was classified among the fine arts already in the 18th century, dance was hardly given any attention within aesthetics up until today. Some attempts in such direction were made within phenomenological school, with a stronghold in philosophy of Morice Merleau-Ponty regarding the body. These efforts, however, are mostly focused on the traditional philosophical ideas integrated in the cultural understanding of dance, and also defining its production and reception. Also, these ideas are mostly subjected to criticism, as a sort of methodological reduction, which is intended to enable free approach to the dance as a

phenomenon, as well as, consequently, its aesthetic reflection. However, in this respect these positions show their flaws – explanations on what dance actually is are either fatally unfinished and ambiguous, or they collapse into more general terminology which fails to describe the specific character of the dance. In this paper I will investigate why is this the case, that is, I will question whether an aesthetics of dance is even possible.

Key words: dance, aesthetics, body, conceptuality, meaning.

Саша Радовановић

Игра и слободна лепота у Кантовој естетици

Апстракт: У раду полази од тога да Кант не тумачи појам игре по себи већ полазећи од њене естетичке функције. Анализа поменуте естетичке функције се спроводи у три корака: први, одређује се појам игре у повезаности са разумом и уобразиљом. У другом кораку се показује како је хармонична игра уобразиље и разума повезана са сврховитошћу без сврхе. И у трећем кораку се показује конститутивна улога игре у формирању слободне лепоте као посебног облика уметнички лепог.

Кључне речи: игра, лепота, разум, уобразиља, сврховитост, Имануел Кант.

Saša Radovanović

Play and Free Beauty in Kant's Aesthetics

Summary

The paper starts from the fact that Kant does not interpret the concept of the play in itself, but starting from its aesthetic function. The analysis of the mentioned aesthetic function is carried out in three steps: first, the notion of play is defined in relation to understanding and imagination.. The second step shows how the harmonious play of imagination and understanding is connected with purposiveness without purpose. And in the third step, the constitutive role of the play in the formation of free beauty as a special form of artistic beauty is shown.

Key words: play, beauty, understanding, imagination, purposiveness, Immanuel Kant.

Стара Грчка у видео-играма – повратак исконима епског

Апстракт: Захваљујући нарочитој естетици и жанровским тропама видео-игара, мотиви из античке грчке културе, историје, и религије осећају се у већој мери „код куће“ у овој савременој еклектичној уметности него што је случај са кинематографијом или – у извесној мери – стрипом. Штавише, може се пратити својеврсно оживљавање класичних хуманистичких садржаја и тема у све већем интересовању аутора и стваралаца који се баве видео-играма за грчку митологију и уметност, што даље бива награђено комерцијалним успесима и културним статусом како код играча, тако и код критике. Овај процес се притом развија практично истовремено са протеривањем класичног образовања из курикулума престижних западних универзитета на којима су Хомер, Хесиод, и атички трагичари „коллатерално канселовани“ у оквиру процеса „деколонијације“ просветног система. Успех видео-игара на древне хеленске теме може стога да се интерпретира као повратна реакција (тржишно оријентисане) популарне културе на све нелибералније и политички коректније светоназоре које диктирају традиционални културни ауторитети. Овај нарочити однос између (у најбуквалнијем смислу) *најкласичније* и *најмодерније* уметности може да се прати на неколико нивоа. На првом имамо видео-игре које се користе мотивима позајмљеним из грчке митологије и историје, на другом имамо видео игре на експлицитно старогрчке теме, док на трећем и најзанимљивијем нивоу имамо игре које су истовремено на грчке теме и притом користе античку уметност као изворник својих визуалних, наративних, и уметничких форми. Ова последња категорија – опредељена у критички хваљеним и многоструко награђиваним играма као што су *Apotheon* (2014), *Hades* (2020), и *Assassin's Creed Odyssey* (2018) – не само да демонстрира живаост и свежину античке хеленске митологије и уметности у наше време, него такође наглашава *потребу* глобалног друштва за класиком уопште. На тај начин индустрија видео-игара, у свом прагматичном трагању за различитим начинима да се задовољи вечита глад играча за *епским* садржајима и убедљивим приповедањем, посеже за исконима самог појма „епског“, као и исконима европског приповедања као таквог – тј. конкретно за Хомеровим и Хесиодовим еповима и традиционалној грчкој митологији заснованој на њима. И чинећи то, она заузима место на мостобрану једне традиционалистичке револуције која се засад само назире у другим уметностима.

Кључне речи: Стара Грчка, видео-игре, епика, митологија, Хомер.

Ancient Greece in Video Games – A Return to the Origins of Epic

Summary

Thanks to the specific aesthetics and genre tropes of videogames, motifs from Ancient Greek culture, history, and religion feel much more “at home” in this contemporary eclectic art form, than it is the case with cinematography, and to an extent – comic books and graphic novels. Furthermore, one might observe a certain revival of classical humanist topics and themes in the increasing interest of videogame authors and artists in Greek mythology and art, which is furthermore rewarded with commercial success and praise from both players and critics. This process is developing practically simultaneously with the expulsion of classical education from the curricula of prestigious Western universities, where Homer, Hesiod, and Attic tragic poets have been “collaterally cancelled” in the process of “decolonisation” of the educational system. The success of Hellenic-themed videogames can thus be interpreted as a sort of a backlash of (market oriented) popular culture at the increasingly illiberal and politically correct worldviews dictated by traditional cultural authorities. This correlation between the *most classical* (in the most literal sense) and the *most modern* of art forms can be observed on several levels. First, we have videogames based around general motifs from Greek mythology and history, second, we have games which are specifically Greek-themed, and finally, and most interestingly, we have games which are both Greek-themed *and* use actual ancient art as the source of their visual, narrative, and artistic forms. This last category – as epitomised in critically acclaimed and highly awarded games like *Apotheon*(2014), *Hades* (2020), and *Assassin’s Creed Odyssey* (2018) – showcases not only the vividness and freshness of ancient Greek mythology and art in our time (just as it was in all previous times), but also stresses out the *need* the global society has for the Classics in general. The videogame industry, in its pragmatic pursuit of different ways to fulfil the gamers perpetual craving for *epic* content and compelling storytelling, turns to the origins of the very notion of “epic” and the origins of European storytelling as such – specifically Homer’s and Hesiod’s epics, and traditional Greek mythology based on them. And in doing so, it takes its place in the vanguard of a traditionalist revolution which has so far shown only glimpses of itself in other art forms.

Key words: Ancient Greece, videogames, epic, mythology, Homer.

Лепота порока

Апстракт: Тема овог рада је природа игре и творења, као две врсте уметности. Игру разумем као *природну уметност* којој је родоначелно тело, док је порекло творачке (високе) уметности дух. У игри се, дакле, дух приподобљава телу, док се у творачкој уметности тело води духом. Ако су такве какве јесу, ове две уметности су једнаког домета, обе плодорodne. У свакодневном поимању и културном обрасцу, међутим, игра и творачка уметност се једначе, а обема се приписује другачије порекло. Раздуховљена култура једнако врши насиље над природом и духом, па обома одриче својствену истину. Игра се бесплодно самерава са творачком уметношћу у јаловом покушају да јој се да духовни смисао. Одвојена од истине тела, плођења и рађања, игра постаје представа и лаж. Сведена на обману и чулно уживање, игра јесте само лепота порока. Како се једначи са високом уметношћу, местом откровења истине, последице су девастирајуће.

Кључне речи: игра, творење, уметност, тело, дух.

Srđan Šarović

The Beauty of Vice

Summary

This paper is about the nature of dance and creation, as two different kinds of art. In my view, dance is the natural art, which arises from the body, while the origin of poietic (fine) art is the realm of the spirit. Thus, in dance spirit conforms to the body, while in poietic art body is directed through the spirit. If they are true to their nature, both of these arts are equally significant, both of them bearing fruit. However, in everyday understanding and cultural matrix, dance and poietic art are being aligned and both are considered to emerge from the same source. The culture deprived of spirit is, thus, denying their authentic truth. Equally violent towards both nature and spirit, such culture compares dance with poietic art in a vain attempt to grant it spiritual meaning, detaching it from the truth of the body, inception and birthing. Therefore, dance becomes merely a semblance and a lie; reduced to the deception and the pleasure of the senses, it is nothing but the beauty of vice. However, as the dance is leveled with poietic art, which is the point of the truth revelation, the consequences are devastating.

Key words: icon, apophatics, sensibility, aesthetic experience, visibility.

Скуп *Ангажована естетика* организује Естетичко друштво Србије у сарадњи са
Заводом за проучавање културног развоја Србије. Пријатељи скупа су
издавачка кућа Чигоја, Факултет драмских уметности у Београду – Институт за
позориште, филм, радио и телевизију и издавачка кућа Клио.

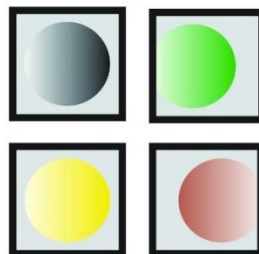
Медијски спонзор скупа је Трећи програм Радио Београда.



**ЗАВОД ЗА ПРОУЧАВАЊЕ
КУЛТУРНОГ РАЗВОЈА**

РЕПУБЛИКА СРБИЈА

Чигоја
Ш Т А М П А



Издавач
Естетичко друштво Србије
Риге од Фере 4, Београд

За издавача
Др Мирко Зуроџац

Уредници
Др Ива Драшкић Вићановић
Др Дивна Вуксановић
Др Небојша Грубор
Др Уна Поповић
Др Марко Новаковић
Др Драган Ћаловић
Милош Миладинов
Саша Грбовић

Дизајн
Др Драган Ћаловић

Прелом текста
Др Драган Ћаловић
Милош Миладинов

Штампа ЦД налепнице и нарезивање дискова
Printing Center, Београд

Тираж
200

ISBN 978-86-81712-14-6

CIP - Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

111.852(048)(0.034.2)
111.852:005.745(497.11)"2022"(083.97)(0.034.2)
792/.796(048)(0.034.2)

ЕСТЕТИЧКО друштво Србије (Београд). Годишњи скуп (2022 ; Београд)

Естетика и игра [Електронски извор] : књига резимеа / Годишњи скуп Естетичког друштва Србије, Београд, 2022. ; [уредници Ива Драшкић Вићановић ... [и др.]]. - Београд : Естетичко друштво Србије, 2022 (Београд : Printing Center). - 1 електронски оптички диск (CD-ROM) ; 12 cm

Системски захтеви: Нису наведени. - Насл. са насловне стране документа. - Упоредо срп. текст и енгл. превод. - Тираж 200.

ISBN 978-86-81712-14-6

а) Естетичко друштво Србије (Београд). Годишњи скуп (2019 ; Београд) -- Програми б) Естетика -- Апстракти в) Игра -- Апстракти

COBISS.SR-ID 65750537

ISBN 978-86-81712-14-6

