

ПИКНИК ПОРЕД ПУТА
БРАЋЕ СТРУГАЦКИ И ВИДЕО-ИГРА
СТАЛКЕР: МОТИВСКЕ И НАРАТИВНЕ
ВЕЗЕ У КОНТЕКСТУ ИНТЕРАКТИВНО-
НЕЛИНЕАРНОГ ПРИПОВЕДАЊА

Филозофски факултет,
Нови Сад

Кључне речи: Стругацки, научна фантастика, видео-игре, адаптација, кибертекст, хетеротопија

Апстракт: Предмет истраживања у овом раду представљаће упоредно тумачење научнофантастичног романа *Пикник ѿред ѿуша* Аркадија и Бориса Стругацког и његове адаптације у виду видео-игре *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*. Посматрајући видео-игре не само као креативне елементе популарне културе већ и у контексту модерних наратолошких теорија (пре свега Еспена Арсета), покушаћемо да разјаснимо специфичне механизме адаптације „традиционалног“, односно линеарног, у ергодицки, односно нелинеарни текст. Циљ истраживања ће тако бити изучавање одређених мотивских и наративних специфичности који се проналазе упоредним читањем романа Стругацких и (играњем) видео-игре *СТАЛКЕР*. Будући да је адаптација романа *Пикник ѿред ѿуша* у овом случају делом интермедијалне, а делом књижевне природе, методологија критичко-теоријског приступа адаптацијској природи видео-игре *СТАЛКЕР* биће двојака. Са једне стране, поменуто дело ће се посматрати у контексту интерактивне уметности чији медијум негује специфичне структуралне и комуникативне елементе попут интерфејса, механике интеракције и програмског дизајна. Са друге стране, видео-игру *СТАЛКЕР* ћемо тумачити и као специфичну манифестацију тзв. „кибертекста“, књижевне форме карактеристичне по нелинеарном и интерактивном модусу приповедања.