

ШТА ЈЕ ИГРАО ПАВИЋ? О лудолошко-наративним аспектима видео-игара авантуристичког жанра кроз читање Милорада Павића¹

Филозофски факултет,
Нови Сад

Апстракт: Овај рад се бави проучавањем есеја „Романи без речи“ Милорада Павића, једним од првих покушаја лудолошко-наративне анализе видео-игара у српској књижевној науци. У овом есеју Милорад Павић је пружио јединствено сведочанство о савременој хипертекстуалној и хипермедијској књижевности, а нарочито значајан је његов осврт на четири авантуристичке видео-игре: *Myst*, *Myst 2: Riven*, *Zork: Nemesis* и *Timelapse*. Анализирајући историјски развој жанра авантуристичких игара, њихову хипертекстуалну архитектуру, мотивски склоп, технолошке карактеристике, као и елементе фантастике које их повезују са поетиком постмодернистичке прозе, покушаћемо да објаснимо механизме Павићевих лудолошко-наративних коментара, односно дубинске поетичке разлоге који стоје иза његовог избора управо ових остварења за демонстрирање литерарно-уметничке вредности видео-игара.

Кључне речи: Милорад Павић, Романи без речи, интерактивна фикција, хипертекст, видео-игре, лекција

Можда ће данашњи нови талас нелинеарног приповедања спасити књижевност од нашег у линеарни шаблон сатераног језика, и тога не би требало да се плашимо. Можда смо на прагу разарања реченице, која је творница линеарности и алатка за шкољење људске мисли. Можда.

Милорад Павић, „Кратка историја читања“

¹ Рад је настао у оквиру пројекта *Аспекти индустријске и њихово обликовање у српској књижевности* (178005) Одсека за српску књижевност и језик Филозофског факултета у Новом Саду. Координатор пројекта је проф. др Горана Раичевић.