

КЊИЖЕВНОСТ КАО
ВИРТУЕЛНА РЕАЛНОСТУниверзитет у Новом Саду,
Филозофски факултет

(Џ. Хилис Милер, *О књижевности*. Београд: Службени гласник 2017, 152 стр.)

Концепт виртуелне стварности постојао је, наравно, и пре ИТ индустрије, која је у другој деценији 21. века први пут почела да тржишту представља (релативно) приступачне VR визире и холограмске наочаре. Једну историју ове појаве наши читаоци могли су да читају у *Виртуелној уметности* Оливера Грауа (Београд: Clio, 2008, превела Ксенија Тодоровић), књизи која се бавила развојем ликовних вештачких светова, од панорама (које су представљале *faux* тродимензионалне приказе историјских битака или страних градова) до дигиталних симулација модерних рачунара. Ипак, пре дигиталног а упоредо са визуелним, улогу произвођача виртуелног је кроз историју имао и текст. Познато нам је неколико примера у којима је књижевна фикција опчинила јунаке попут Дон Кихота или Еме Бовари изокренутом симулацијом стварности. Рене Велек и Остин Ворен су у *Теорији књижевности* истакли да књижевно дело по природи није ни стварно (попут кипа), ни ментално (попут доживљаја бола), нити идеално (попут апстрактног облика троугла), већ самосвојни систем норми и идеалних појмова. Нешто касније, и то баш почетком 21. века, Мари-Лор Рајан (Marie-Laure Ryan) посветила је читаву студију приповедању као (инхерентно вишемедијском) облику виртуелне реалности (*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001), а о књизи као уређају за виртуелну реалност пише, на крају, и Џозеф Хилис Милер у својој *О књижевности*.

[...]