

Марија В. Лојаница¹

Универзитет у Крагујевцу

Филолошко-уметнички факултет

Одсек за филологију

Катедра за англистику^{2**}

<https://orcid.org/0000-0003-3623-1399>

ЛУДОПОЕТИКА ПРОСТОРА: О ИГРИ, ПРИЧИ И КОРАКУ

Пошавши од хипотеза на којима Башлар заснива своју поетику простора, Јун-говог архетипско-архитектонског модела психе, те Рикерове феноменолошке онто-нарративне теорије субјективитета, у раду настојимо да испитамо семиотички и лудонаративни потенцијал видео-игре *Штџа остџаје од Идиги Финч*. Примарни фокус анализе биће на томе коју улогу имају нараторолошки и литерарно-културолошки значењски слојеви игре – металептична измештања, интертекстуално кодирање и хибридна природа жанровске овојнице овог ергодишког текста (магични реализам, готска проза, лавкрафтовски хорор, дневничка проза, стрип, и тако даље) – при конституисању имерзивног играчког искуства. Овакво читање игре *Штџа остџаје од Идиги Финч*, коју ћемо у тексту посматрати као репрезентативни експонент жанра „симулатори ходања“, отвориће простор за преиспитивање не само њених идејно-тематских структура, већ и проблема наративно конфигурираног кретања по алтернативној спацио-онтолошкој равни, и то као знака: диференције сећања и смрти, деконструкције бинарне опозиције слободна воља – детерминизам, те онтолошки конститутивне функције наратива.

Кључне речи: наратив, лудопоетика простора, интертекстуалност, интермедијалност, *Штџа остџаје од Идиги Финч*

Увод

Пођимо од општег места двадесетовековне хуманистике: све је структурирано као језик, а сам хуманитет сам нестабилни је означитељ унутар комплексног симболичког система, те, сходно томе, конституенте физичке и метафизичке „реалности“ могуће је интерпретирати искључиво праксама текстуалне анализе. Иако је ова фундаментална структуралистичка хипотеза у међувремену задобила статус готово испразног труизма, она је оправдано препозната као нулта тачка радикалног, спацијалног обрата у пољу друштвено-хуманистичких наука, а самим тим и савремених онтолошких, епистемолошких, естетичких и уметничких дискурса. Перципирање производње простора као иманентно поиетичке активности, а онтолошког утемељења субјективитета као архитектстуалног у хајдегеријанском

¹ marija.lojanica@filum.kg.ac.rs

² Истраживање спроведено у раду финансирало је Министарство науке, технолошког развоја и иновација Републике Србије (Уговор о преносу средстава за финансирање научноистраживачког рад запослених у настави на акредитованим високошколским установама у 2025. години број: 451-03-137/2025-03/200198).

смислу – бити значи *бити* *и* у свакодневном, у свету, па и у кући³, отвориће питање природе везе између навигације спацијалном и наративном мрежом. На овако успостављеном интерпретативном хоризонту дестабилизују се разграничења између само наизглед диспаратних феномена: текста и простора, човека и куће, приче и идентитета, ходања и нарације. Описана динамика конкретизоваће се на, рећи ћемо: алтернативној онто-наративној спацијалној равни: компјутерској игри, коју студије видео-игара већ у раној развојној фази идентификују као „просторни концепт пар екселанс“ (VULF 1997; ARSET 1997; 2001; MANOVIĆ 1998). Последично, теоријски оквир овог рада заснован је првенствено на централним премисама Башларове поетике простора те Јунговог архетипско-архитектонског модела психе. Већ овакав, сажети приказ методолошко-теоријског уређења овог истраживања индикатор је и централне хипотезе од које полази анализа одабраног корпуса, то јест лудонаратива видео-игре *Шта остaje од Идиџ Финч* (*What Remains of Edith Finch*): знаци *идентитет*, *кућа* и *прича* конституенти су једне комплексне трипартитне семиолошке структуре, те, последично, кретање – кроз виртуелни свет игре или „реални“, архитектонски кодирани простор, свеједно је – јесте материјализација процеса наративне (идентитетске) самоконституције каквом је види феноменолошка теорија Пола Рикера. Ослањајући се на постструктуралистичке теоријске претпоставке које се тичу идентитета као наративно уређеног конструкта, наша анализа ће, дакле, покушати да осветли наративно-семиолошки идентитет не само простора породичне куће протагонисткиње игре *Шта остaje од Идиџ Финч* (централног знака овог текста), већ и игре као лудонаративног софтвера, али и онтолошки конститутивне функције наратива уопште.

О дијалектици простор куће – простор фикције

Сваки текст, знак, па и текст видео-игре (или куће) може се схватити посредством наративних стратегија и то како на текстуалном и метатекстуалном (саморефлексивном), тако и на (мета)наративном плану. Фикционални наратив архитектонског простора саморефлексиван је, а самим тим и мета- и интертекстуалан. Ако бисмо се послужили Рикеровом теоријом сопства, дошли бисмо до закључка да је фрагментарност одлучујући моменат личног идентитета што имплицира да процес наративне самоконституције подразумева проналажење личног идентитета у оквирима наративног идентитета. Према Рикеру (1993), наративни идентитет јесте континуирани процес самонарације (самофигурације и самоинтерпретације) чија динамика кореспондира са „књижевним формама фикционалног наратива“. Управо наратив ствара постојане особине субјекта, тј. наративни идентитет, посредством конструкције и симболичке медијације динамичног идентитета присутног у фабули. Оспољавајући своју есенцијално темпоралну природу, наративи истовремено посредују између пролазећег времена и трајућег времена, приповедањем синтетички обухватајући хетерогене сегменте. Ако модификујемо Рикеров концепт, можемо тврдити да сопство не може непосредно да спозна себе, већ једино индиректно, посредством фикционалних и културних знакова, те да је (ре)ин-

3 „Простор не стоји наспрам човека. Он није ни спољашњи предмет ни унутрашњи доживљај. Нетачно је да постоје људи и ван њих — простор; јер, кад кажем „човек“ и уз помоћ те речи мислим на створање које постоји на људски начин, то јест — које станује.“ (HAJDEGER 1982: 96).

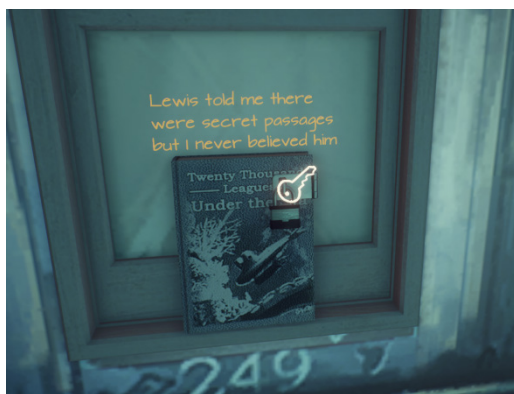
терпретација наративног идентитета могућа једино унутар контекста комплексне мреже културних и фикционих наратива. Један од потенцијалних модуса реинтерпретације идентитета јесте и читаочево усклађивање идентитета са идентитетом фикционалног лика, при чему фигуративне особине јунака осмишљавају особине реалног субјекта. Отуда живот појединца може да се посматра као прича у којој су историјско/стварносно и фикционално обједињени.

Статус наративног идентитета у Рикеровој онто-наративној теорији упоредив је са функцијом коју знак *кућа* има у Башларовој *Poetici prostora* (1969: 33). Донекле наслањајући се на Јунга (1989: 161) који кућу види као манифестацију структурног дијаграма људске психе, Башларова топоанализа кућу интерпретира као знак интегративних, односно кохезивних сила за когнитивне, меморијске и ониричке структуре бића. Њена најдрагоценија особина јесте да штити сањара, односно да омогућава сањарење које „има привилегију самовредновања“ (BAŠLAR 1969: 33). Он даље примећује како се „места у којима је доживљено сањарење сама враћају у једном новом сањарењу“, те како „прошлост, садашњост и будућност дају кући различите динамизме који се често мешају, сударајући се понекад или изазивајући се међусобно“ (1969: 34). На хоризонту феноменолошког поимања идентитета *кућа* и *нараћив* сливају се у композитни знак интегришућег фактора сопства. Сходно томе, простор куће нужно је и простор фикције у рикеровском смислу – као и прича, *кућа* је та која успоставља континуитет сопства и целовитост значења посредством наративних стратегија које хетерогене елементе животног искуства повезују у семантичку мрежу тиме генеришући кохерентни сиже. „Кућа“, дакле, не функционише само као гарант идентитета, већ и као његов основни предуслов (ЛОЈАНИЦА 2020: 149-150).

Шта остаје од Идиџ Финч: симулирано ходање интертекстуалним лавиринтима

Управо тако функционише симбиоза знакова *кућа* и *иријовеси* у игри *Шта остаје од Идиџ Финч* (*What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow, 2017.), медитативном лудонаративу који покреће питања сећања, трауме, смрти, идентитетски конститутивне функције приче, те динамизма унутар дијалектика реално – фикционално и детерминизам – слободна воља. Фабула игре најсажетије се да описати као поступно излагање хронике породице тобоже обележене знаком тајанственог проклетства које готово без грешке погађа сваку генерацију узрокујући трагичне и преране смрти њених чланова. Заузимајући перспективу протагонисткиње, седамнаестогодишње Идит, последњег живог члана породице, играч, усклавивши свој идентитет са идентитетом фикционалног лика, прати њен повратак у породични дом, готско здање импресивне, али наизглед нелогичне структуре. Кретање кроз кућу није нити насумично нити бесциљно: фокализатор, било да тим означитељем обележимо Идит или играча, у потрази је за одговорима на мистериозне нестанке или смрти Финчових, а навигација виртуелним простором заправо је „материјализација“ сижејног устројства наратива. Композициони принцип наратива није хронолошки или узрочно-последично устројен већ се повинује ексклузивно спацијалној логици борхесовског ентеријера готске виле Финчових. Иначе, Х. Л. Борхес, чини се, један је од омиљених писаца Финчових. Породична кућа на моменте подсећа на огромну библиотеку на чијим се полицама, поред фикционал-

них, налази и обиље „правих“ књига. Борхес, дакле, свакако: „Алеф“, „Вавилонска библиотека“, *Лавиринџи*, *Књига од њеска*, али и: Луис Керол, Џејн Остин, Дикенс, Д. Ф. Волас, Курт Вонегат, Маргарет Етвуд, Томас Пинчон, Салман Ружди, Аристотел и тако даље. Евидентно, ни одабир породичне „лектире“ није насумичан: свака књига је кључ за читање било појединачних поглавља било игре у тоталитету, њеног композиционог устројства или тематско-идејног слоја. У игри *Шта остаје од Игит Финч* књига није лудема секундарног значаја, декоративни предмет чија је једина функција да допринесе конституисању естетски ефектног света игре, већ је интегрални део симболичког слоја наратива, комплексна метафикционална и металудичка знаковна структура која омогућава прогресију наратива, знак који успоставља интерпретативну платформу и доприноси „калибрирању“ фокализатора, те преноси основну поруку: онтолошке категорије текстуални су конструкти, а епистемолошко испитивање стварности и идентитета не разликује се ни по чему од тумарања борхесовским аутореферентним лавиринтима. Како бисмо илустровали описани принцип који стоји иза наратолошко-тематске композиције игре, важно је размотрити прву у низу интерполираних прича која, будући иницијална, конституише интерпретативну оптику припремајући играча на неопходност пристајања на порозност граница између натприродног и реалног, фикционалног и метафикционалног, те текстуалног и интертекстуалног, а зарад реализације ефектног имерзивног играчког искуства. Реконструкција породичне историје отпочиње причом о последњој ноћи десетогодишње Моли, која је, претпостављамо, преминула услед нехотичног тровања седамдесет година пре Идитиног повратка у кућу Финчових. Пролог уметнутих наратива увек отпочиње ергодичком интеракцијом с лудомом књиге која иницира металептичко померање, измену фокализатора и жанровског кода наратива, то јест која успоставља семиотички и поетички оквир за „читање“ приче која следи. Па тако, у ову приповест улази се након „откључавања“ Верновог романа *Двадесет хиљада миља под морем* што имплицира да ће наратор (Моли), а с њом и играч, кренути на зачудну, фантастично кодирану подморску авантуру.



Илустрација 1 – Молина прича, пролог
(*Шта остаје од Игит Финч*, Giant Sparrow, 2017.)

Тако заиста и бива. Мучена глађу, у онтолошки лимиалном простору између јаве и сна, стварности и халуцинације, девојчица, у потрази за пленом, трансформише се прво у мачку, потом у сову, ајкулу и, на не изненађујућепослетку, застрашујуће

фантастично чудовиште које ће појести само себе. Очигледно, иако је наратив у тесној жанровској и тематској интертекстуалној вези с поменутиим романом, није Верн једини оквир за читање Молине приче. Њен симболички код се успоставља путем цитирања или чак пародирања поступака и топоса језовитог лавкрафтовског хорора, магијског реализма Маркесовог романа *Сто година самоће*, или Кафкине приповетке „Преображај“ – не изненађујуће, све побројане књиге део су породичне библиотеке, а међу њима је и Прустов роман *У поштрази за изјубљеним временом*. У компјутерској игри *Шта осћаје од Идиџ Финч*, уместо мадлене, лудема која иницира темпорално измештање, како смо већ навели, најчешће је „текстуалног“ типа: писмо, дневничка забелешка, уговор о раскиду брака, песма, ређе „хибридног“, вербално-визуелног: стрип, или ексклузивно визуелног: свежањ фотографија. Текст је, дакле, портал у прошлост, можда прецизније: веза са прошлошћу, залог виталности прошлог, његовог живог присуства у садашњем.

Описана симбиоза ентеријерске и сижејне композиције разлог је због кога се у теоријским радовима из области студија игара *Шта осћаје од Идиџ Финч* наводи као сјајан пример лудонаративне конзистентности (ALVAREZ BAROSO 2020), то јест високог степена интегрисаности механике игре и њеног наративног тока. Лимитирана интеракција са светом игре која резултира иницирањем покрета: најчешће корака, али и гмизања, њихања, листања страница књиге, увек је у служби литерарног „померања“ наративног тока. Јасно је да одабир жанровског обрасца игре, било у лудичком било у „традиционалном“, литерарном смислу, није нимало случајан. Па тако симболички кодови и лудонаративне технике на којима су засноване основне претпоставке жанра *симулатор ходања*, чији је репрезент игра *Шта осћаје од Идиџ Финч*, компатибилне су са идејно-теоријским слојем овога „текста“: идентитетским (пре)испитивањем путем наративне реконфигурације фрагментарних биографских сведочанстава. Наиме, примарни циљ симулатора ходања јесте „тек“ навигација простором игре најчешће зарад испитивања неког мање или више развијеног наратива пре него решавање комплексне лудичке мисије (акционе, авантуристичке, детективске, итд.) услед чега бројни теоретичари видео-игара овом жанру приступају изразито критички поричући чак и њихов статус игре у непосредном смислу тог термина. За ове игре од круцијалног значаја јесте композиција самог света игре: како би се реализовао високи степен имерзивности, нужно је да простор лудонаратива буде сензорно сугестиван и богат, искуствено сложен и логички устројен. Симулатори ходања редефинишу, диверзификују и проширују медиј видео-игре те се стога могу разумети као критика мејнстрим гејминг културе и „традиционалних“ дефиниција гејмплеја. У теоријској литератури овакви симулатори су познати и под термином „књижевне игре“ пошто оне у први план истичу „језик као вербалну уметност, а не као пуко функционално оруђе“ (ENSLIN 2014: 141), а одликује их „специфични облик дигиталног гејмплеја који се реализује када ступимо у интеракцију с дигиталним артефактима композитног типа: истовремено лудичке (од латинског *ludus*: игра) и литерарне (од латинског *littera*: слово, плурал: спис) природе (ENSLIN 2014: 1). Навигацију кроз *књижевне игре* омогућава симултано ослањање на различите сетове вештина: текстуално-интерпретативне и моторичке. Једноставније речено, вештине читања и тумачења замењују пуцање,

решавање загонетки или развијање стратегије (BOZDOG, GOLVEJ 2019). Према Енслину (2014: 141), оне комбинују књижевне и лудичке елементе, инсистирањем на употреби традиционалних наративних, драмских и поетских интерпретативних техника у циљу преиспитивања не само ограничења медија видео-игре већ и даље могућности његовог развоја. Акценат је, дакле, на лингвистичко-поетском слоју игре пре него на лудичком, односно: лудички аспект игре произилази из креативне па чак и поиетичке интеракције са језичко-поетским структурама игривог „текста“. Књижевне игре могу се сматрати и самосвојним обликом ергодицке литературе (види ARSET 1997) пошто је сам чин читања интегрисан у механику игре, а читалац/играч је позван на дубљу и ангажованију интеракцију с текстом/игром, при чему се у први план истиче креативни и уметнички потенцијал преплитања књижевних и лудичких семема.

„Лудоготитичко“ трансцендирање онтолошких граница

Хибридност лудонаративног искуства, или можда прецизније његову транс- или интермедијалну кодираност, додатно подцртава и присуство обиља „традиционалних“ жанровских модела које овај „игриви текст“ третира као нестабилне означитеље. „Текст“ игре заснива се на субверзији, пародирању или тек стереотипном понављању обиља жанровских конвенција чиме се додатно дестабилизује граница између фикције и факције, простора и текста, игре и литературе, идентитета и наратива. *Шта остаје од Игит Финч* архив⁴ је литерарних и (суб)културних поступака и кодова: готске или хорор прозе, магичног реализма, поезије, филма, стрипа, петпарачке литературе, књижевности за децу, епистоларних приповести, али, у метафикционалном смислу и детективске па и авантуристичке прозе, пошто основна мисија подразумева истраживање и реконструкцију приче о породици Финч која, иако свепрожимајућа, никада се не објављује у тоталитету. Овакву жанровску и трансмедијалну разуђеност омогућава металептична структура сижеа – све уметнуте приче припадају различитим жанровским проседеима, а оно што наратив држи на окупу јесте симбиоза корачања, текста и, првенствено, куће. Зато, пошавши од књижевнотеоријског аксиома „Све готске приче су приче о породици“ (KROU 2009: 15) – и трошним, древним здањима, додали бисмо, те увиђајући преокупираност наратива темама трансгресије онтолошких равни (између живота и смрти, природног и натприродног, сопства и другости), критичка литература (TEJLOR, MORIS 2002) игру *Шта остаје од Игит Финч* обележава термином „лудоготика“. Прелазак границе, централни тематско-идејни комплекс овог жанра, у игри се манифестује кроз честу измену фокализаторске позиције што неминовно води дестабилизацији концепта фиксног и целовитог идентитета. Неизненађујуће, у складу са стереотипним конвенцијама готске прозе, древна породична кућа, иако језовита, једини је гарант континуитета сопства и кохерентности наратива будући да је знак присуства прошлог у садашњем. Дом породице Финч управо је такав – он је активни, живи, чак и свесни, разумни ентитет, протагониста или демиург породичне историје. Он „гута“ своје станаре, „зна све оговоре“, „почетак је приче“

4 У контексту анализе игре *Шта остаје од Игит Финч*, важно је приметити да се у теорији игара користи још један означитељ за овакве лудонаративне софтвере: *архивска авантура* (KAGEN 2020: 1008).

и „гробница свих Финчових“. „Из куће се не може изаћи“⁵, понавља се из поглавља у поглавље. Будући да живе у готово ексклузивно текстуалном универзуму, конструисаном по правилима борхесовске лавиринтске архитекстуре, покушаји јунака ове игре да напусте породични дом унапред су осуђени на пропаст – најдаље што могу да оду јесте у подрум (као Волтер) или на таван (као Дон). Једини чију смрт нисмо посведочили, који је тобоже „само“ нестао јесте Милтон који је одбио да своју причу вербално исприповеда, већ је прибегао ексклузивно визуелним техникама (само)нарације. Излазак из овакве, наративно стуктурисане куће директно имплицира излазак из приче, а оваква незамислива трансгресија довела би до аниhilације наративних идентитетских претпоставки. Кућа, „историја маштовитости и тврдоглавости“, у архитектонском смислу потпуно је алогичан, са становишта закона статике немогућ, али у наративном смислу кохерентни, стабилни и заокружени ентитет. Она је материјализовано сећање, од цигли сазидана историја.

Немогућност разграничења приповести и корака, *differentia specifica* жанра симулатори ходања па самим тим и игре *Шта остаје од Идиџ Финч*, читава се пре свега у следећем: покрет је тај који омогућава протагонисти/наратору/играчу („текст“ тенденциозно дестабилизује границе и између ових инстанци) да открије просторе тајне које потом уграђује у жанровским конвенцијама дефинисани сиже, трансформишући тако фрагментарност хуманог искуства у смислени, кохерентни наратив. Бележећи приче о смртима Финчових, протагониста/наратор/играч заправо производи документ који је истовремено хроника, дневник, тестаментарни запис упућен Идитином нерођеном детету, али и на моменте лирска медитација о детерминизму и слободној вољи, природи сећања, порозности границе између фикције и факције, и у крајњој инстанци између живота и смрти. Нагласимо и да у овој игри свака смрт производи нови простор. Наиме, како би који члан породице умирао, Дон Финч, Идитина мајка, закључавала би његову собу у настојању да симболично сахрани тајну његове смрти, док би паралелно са тим Иди, матријарх породице и протагонисткиња прабака, дозиђивала нове одаје претварајући дом Финчових у готово гротескно готско здање чије бујање прати ритам умирања и антиципације нових смрти. У психоаналитичком кључу, Донино деловање може се читати и као механизам одбране усмерен ка пацификацији и потискивању трауматичног искуства. У наратолошком, међутим, овај чин може се интерпретирати и као насилни, иако узалудни покушај формулисања осмишљавајућег епилога породичне саге или барем једног њеног поглавља. С друге стране, Иди, и сама опседнута фикционализацијом као средством наративне идентитетске реконфигурације, активно наставља да производи нове приче производећи нове просторе. Текст Идитиног дневника оспољава се као „пара“- или „транс“-просторна присутност: фрагменти реченица пројектују се у играчево видно поље преплићући се са елементима ентеријера и екстеријера, да би недуго затим нестали. Предуслов за прогресију кроз игру је, подсетимо, умирање протагонисте: како би откључао нови игрови простор, играч је присиљен да активно „помера“ сваког члана породице Финч ка смрти коју доживљава као сопствену. Ергодичко читање лудонаратива играча ставља у позицију агенса смрти – играч је тај који протагонисту активно „убија“, који мора да по-

5 Цитирани наводи су преузети из игре.

чини „убиство“ како би наставио да чита/игра. Тако играч, пратећи неразумљиви диктум приче која никако да се објави, изнова и изнова умире, а потом васкрсава у новом телу, у новој причи, новоме жанру, не дозвољавајући ни наративним па самим тим ни идентитетским структурама да се стабилизују и у крајњој инстанци петрификују. Последње поглавље, међутим, отвара нову оптику за тумачење статуса дијалектике живот – смрт у овој игри будући да се завршава смрћу на порођају – радикалним замагљивањем онтолошке границе између живота и смрти. Како Стопел (STOPEL 2024: 66) примећује: емоционална сугестивност игре артикулише трансформативно и исцељујуће путовање од готичке преокупације смрћу и мрачном прошлости до животно афирмативне перцепције живота као чудесног, непоновљивог дара. У игри *Шта остаје од Идит Финч* смрт није структурирана као апсолутна другост, онтолошка раван непремостиво раздвојена од свог тобожњег антипода – живота. Евидентно, модернистичка вера у искупљујућу и светотворну снагу приче фундаментална је идеолошка премиса игре, а унутар таквог виђења идентитета и хуманитета смрт једино може бити препозната као интегрални део егзистенцијалног искуства, кермодовски схваћени епилог који осмишљава како читаву приповест тако и све њене конституенте.

Закључак

Завршимо – Ђорхесовски – почетком, пукотином коју отвара наслов игре – *What Remains of Edith Finch*. Пре свега, обратимо пажњу на темпоралну димензију предиката *остаје* (*remains*). Прошлост је у овој игри-тексту жива, неумирућа, вечно се актуелизује кроз небројене наративне итерације које као да нам сутеришу да нема прошлости, да времена нема, ни нас с њим ван приче. Самоидентификавање хуманог сопства нераскидиво је везано за фикцију и нарацију, где су фикција/нарација они културни модели дискурса преко којих сопство непрестано (ре) фигурише, интерпретира и доживљава и себе и свет око себе. Рикеров (2004) фундаментални став да је дезинтеграција наративних форми паралелна са губитком идентитета само потврђује наративну димензију хуманог идентитета и реалности: човек јесте и приповедач и јунак сопствене приче, он је јунак друштвених и културних наратива. И, отворимо белину наслова за даљу интерпретацију: која Идит се крије у наслову игре? У породици Финч две жене носе ово име: једна је матријарх и кустос, архиватор и архитекта – од ње остаје кућа: материјализовани императив успостављања и неговања културе сећања. Од друге, оне која нас дантеовски, детективски и списатељски води кроз сопствену историју, али и универзалну повест писма, остаје запис (дневник који је и сведочанство, и медитација, и тестамент) као експонент исте те културе сећања. Тако се на хоризонту перпетуиране дисеминације композитног знака кућа-књига истовремено умножавају, пресликавају и сливају наратори и фокализатори, простор и текст, живот и смрт, јава и фантазмагоричне визије... Све постаје неизвесно, све се значењски растаче. Сем потребе човека да себе себи исприповеда у нади да ће приповест, можда, и у другоме одјекнути, кроз њега се преломити, с његовом причом-животом се слити, и тако засветлукати у некој древној библиотеци, можда енциклопедији мртвих.

Цитирана литература

- ALVAREZ BAROSO 2020: Álvarez Barroso, C. „La mecánica como texto: el caso de *What Remains of Edith Finch*“. *Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo*: pp. 33-54.
- ARSET 1997: AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London: Johns Hopkins UP, 1997.
- ARSET 2001: AARSETH, Espen. „Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games“. *Cybertext Yearbook*, 2000: Jyväskylä: Research Centre for Contemporary Culture, 2001: pp. 152-171.
- BAŠLAR 1969: BAŠLAR, Gaston. *Poetika prostora*. Beograd: Kultura, 2025.
- BOZDOG, GOLVEJ 2019: BOZDOG, Mona, GALLOWAY, Dayna. „Worlds at Our Fingertips: Reading (in) *What Remains of Edith Finch*“. *Games and Culture*, 15(7), pp. 789-808. <https://doi.org/10.1177/1555412019844631> (Original work published 2020)
- ENSLIN 2014: ENSLIN, Astrid. *Literary Gaming*. London; Cambridge, Mass.: MIT Press, 2014.
- HAJDEGER 1982: HAJDEGER, Martin. „Građenje, stanovanje, mišljenje“, u: *Mišljenje i pevanje*, Beograd: Nolit, 1982.
- JUNG 1989: JUNG, Carl Gustav. *Memories, Dreams, Reflections*. New York: Random House, R. and C. Winston, 1989.
- KAGEN 2020: KAGEN, Melissa. „Archival Adventuring“. *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies*. 26.4 (2020): pp. 1007–1020.
- KROU 2009: CROW, Charles. *American Gothic*. Cardiff: University of Wales Press, 2009.
- LOJANICA 2020: LOJANICA, Marija. *Uvod u ontologiju nestajanja*. Kragujevac: FILUM, 2020. [orig.] Лојаница, Марија. *Увод у онтологију несћајања*. Крагујевац: ФИЛУМ, 2020.
- MANOVIĆ 2022: MANOVICH, Lev. „Navigable Space“. <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>, 10.04.2025.
- MORIS 2002: MORRIS, Sue. „First person shooters – a game apparatus“. *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, London: Wallflower Press, 2002: pp. 81-97.
- RIKER 1993: RIKER, Pol. *Vreme i priča*. Sremski Karlovci, Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, 1993.
- RIKER 2004: RIKER, Pol. *Sopstvo kao drugi*. Beograd: Jasen, 2004. [orig.] Рикер, Пол. *Конство као други*. Београд: Јасен, 2004.
- STOPEL 2024: STOPEL, Bartosz. „Wonder, Awe and Negative Emotions in *What Remains of Edith Finch*“. *Visual Storytelling in the 21st Century At the Age of Long Fragment*, London: Palgrave MacMillan, 2024, pp. 55-71.
- TEJLOR 2009: TAYLOR, Laurie. „Gothic bloodlines in survival horror“. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. London: McFarland and Company, 2009: pp. 46-61.
- VULF 1997: WOLF, Mark. „Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games“. *Film Quarterly* 51/1: pp. 11-23.

Marija Lojanica

LUDOPOETICS OF SPACE: ON GAME, STORY, AND STEP

Summary

Theoretically based on Bachelard's seminal hypotheses concerning the poetics of space, Jung's archetypal-architectural model of the psyche, and Ricoeur's phenomenological onto-narrative theory of subjectivity, the paper aims at examining the semiotic and ludonarrative potential of the video game *What Remains of Edith Finch*. The analysis focuses primarily on the how the narratological, literary, and cultural semiotic layers of the game – including metaleptic displace-

ments, intertextual coding, and the hybrid nature of the ergodic text's genre structures (magical realism, gothic prose, Lovecraftian horror, fictional diary, comics, among others) – create an immersive game experience. Such a reading of *What Remains of Edith Finch*, an exponent of the “walking simulator” genre, facilitates the examination of not only its ideological and thematic structures, but also the narratively configured movement within an alternative spatio-ontological plane, which in turn signifies: the différance of memory or death, deconstruction of the binary opposition free will–determinism, and the ontologically constitutive functions of narratives.

Keywords: narrative, ludopoetics of space, intertextuality, intermediality, *What Remains of Edith Finch*