

Marija V. Nešić
Filozofski fakultet
Univerzitet u Novom Sadu
Studentkinja masterskih studija
marijanesic1105@gmail.com

UDK: 811.133.1.09
DOI: 10.19090/ZJIK.2021.113-124
originalni naučni rad

PRIČA NA VAŠ NAČIN REMONA KENO: JEDNA KNJIŽEVNA IGRA¹

SAŽETAK: Francuski pisac Remon Keno (Raymond Queneau, 1903–1976), jedan od osnivača književne grupe Ulipo, te samim tim i popularizator potencijalne književnosti, nakon *Stilskih vežbi* (*Exercices de style*, 1947) i romana *Caca u metrou* (*Zazie dans le métro*, 1959), koji su ga proslavili, godine 1967. objavljuje još jedno atipično delo koje može biti smatrano začetnikom novog književnog žanra ili samo smelim eksperimentom: *Priču na Vaš način* (*Un conte à votre façon*). U ovom radu pokušaćemo da rasvetlimo specifičnosti tog dela podvlačeći njegov ludički potencijal, i to najpre polazeći od sličnosti i razlika sa tradicionalnom bajkom, da bismo zatim, oslanjajući se na njegovu razgranatu strukturu, uočili vezu sa interaktivnom književnošću, ali i izdvojili elemente kojima ovo delo odstupa od prave interaktivnosti; tako će nam zaključak odgovoriti na pitanje kakva je zapravo književna igra pred nama.

Ključne reči: Keno, bajka, interaktivna književnost, igra, parodija

1. RAZGRANATA PRIČA I NETRADICIONALNA BAJKA

Francuski pisac Remon Keno (Raymond Queneau, 1903–1976), jedan od osnivača književne grupe Ulipo (*OuLiPo*), te samim tim i popularizator potencijalne književnosti, nakon *Stilskih vežbi* (*Exercices de style*, 1947) i romana *Caca u metrou* (*Zazie dans le métro*, 1959), koji su ga proslavili, godine 1967. objavljuje još jedno atipično delo koje može biti smatrano začetnikom novog književnog žanra ili samo smelim eksperimentom: *Priču na Vaš način* (*Un conte à votre façon*).

Ovo kratko prozno delo, koje je nazvao *priča* (*conte*), već po samoj formi dovodi u pitanje takvu klasifikaciju: sa stanovišta forme, preciznije bi bilo reći da se radi o *razgranatom pripovednom tekstu* (*écrit arborescent, récit bifurquant*): tekstu koji ima strukturu drveta, grane (*branches*) i čvorove (*nœuds*). Svaki „čvor“

¹ Deo rada pisan je u svojstvu seminarskog rada u okviru predmeta *Istorijska poetika novele i priče u francuskoj književnosti* masterskih akademskih studija Romanistike, pod mentorstvom dr Tamare Valčić Bulić.

tako nudi mogućnost da se priča nastavi u različitim pravcima, tj. različitim „granama“, što svakako nije revolucionaran fenomen u književnosti², ali ga Keno dovodi do krajnje doslovnosti, o čemu će biti reči kasnije. No, ako bismo želeli da klasifikujemo ovo delo i u odnosu na sadržaj, javlja se još jedan terminološki problem, koji je posebno izražen u prevodu na srpski³. Naime, francuski termin *conte*, premda se može prevesti i srpskom rečju *priča* (nedovoljno precizno definisanom kao književni žanr, uostalom), po definiciji⁴ mnogo više, mada ne u potpunosti, odgovara pojmu *bajka*⁵ (za koji je, opet, uobičajeno koristiti francuski ekvivalent *conte de fées*), što i sam tekst potvrđuje.⁶ Osim naslova (*Un Conte à votre façon*), koji upućuje i na naslove originala, odnosno francuskih verzija poznatih zbirki bajki Šarla Peroa (*Les Contes de ma mère l'Oye*) i braće Grim (*Les Contes de Grimm*), književni prostor bajke u ovom delu obuhvaćen je i evociranjem „dečjeg sveta“ (*monde puéril*, Campaignolle-Catel 2006: 151), odabirom likova – biljaka koje govore, ali i tonom i načinom pripovedanja.

² Godinu dana ranije Rolan Bart u svom *Uvodu u strukturalnu analizu pripovednih tekstova* (*Introduction à l'analyse structurale du récit*, 1966) govori upravo o tome da se svaki pripovedni tekst (posebno bajka) sastoji iz određenog broja takvih «čvorova», odnosno *kardinalnih funkcija* (*fonctions cardinales*), *rizičnih momenata* (*moments de risque*): «ako u jednom fragmentu priče *zazvoni telefon*, podjednako je moguće da se na taj poziv odgovori ili ne odgovori, što će zasigurno usmeriti priču na dva različita puta» ([...] si, dans un fragment de récit, le téléphone sonne, il est également possible qu'on y réponde ou qu'on n'y réponde pas, ce qui ne manquera pas d'entraîner l'histoire dans deux voies différentes). (Barthes, 1966: 9; prevod M.N.)

³ Za potrebe ovog rada korišćen je prevod Bojana Savića Ostojića objavljen u književnom časopisu *Polja*, br. 464, jul–avgust 2010, str. 58–60. Svi citirani delovi *Priče na Vaš način* navođeni su iz ovog izvora.

⁴ 1. Priča o izmišljenim avanturama namenjena zabavi, podučavanju kroz zabavu; 2. Neverovatne priče u koje nije razumno verovati. (1. Récit d'aventures imaginaires destiné à distraire, à instruire en amusant; 2. Récit, propos invraisemblables auxquels il n'est pas raisonnable de croire). *Le trésor de la langue française informatisé*, 20.05.2021. Prevod M.N.

⁵ Poznata knjiga sovjetskog istraživača ovog žanra, Vladimira Propa, *Морфологија волшебной сказки* (1928), na srpski je prevedena kao *Morfologija bajke*, a na francuski kao *Morphologie du conte*, što takođe svedoči o podudarnom shvatanju ova dva termina u teoriji književnosti.

⁶ Prema Jovanu Janićijeviću, razlog za „osobitu pojmovnu zbrku“ (Janićijević, 1982: 315) koja nastaje u komparativnom pregledu ovog književnog žanra i koja se svakako odnosi i na druge evropske jezike, verovatno leži u činjenici da su ovi termini u različitim nacionalnim književnostima najpre označavali usmenu narodnu književnost, te su se kao takvi razvijali uglavnom samostalno i u različitim uslovima, što je dovelo do njihove nepodudarnosti „po osobenostima i obuhvatnosti pojmova koje izražavaju“. (Janićijević, 1982: 315)

Eksplicitna asocijacija na bajku, sa formalne tačke gledišta, leži i u tradicionalnom incipitu (*Il était une fois...*) koji se ovde, s obzirom na specifičnu formu, javlja čak dva puta:

4. *Bila jednom* tri mala graščića u zelenim odorama koji su nežno spavali u svojoj mahuni. [...]
9. *Bila jednom* tri mala graščića koji su se stalno seljakali po velikim putevima.⁷

Ostale elemente „tradicionalne” bajke (Campaignolle-Catel 2006: 151) mogli bismo da pročitamo i u činjenici da se radi o *tri* junaka (u svakoj od ponuđenih opcija) – strukturi karakterističnoj za bajke (tri brata, tri kraljevića, tri praseta...), i da se, u jednoj od *mogućih* priča, radi o grašku, već viđenom *junaku* bajki („Princeza na zrnju graška“, „Petoro iz mahune graška“, itd.). Konačno, prema shvatanju francuskih teoretičara iz XVIII veka⁸, u bajci (*conte*), za razliku od basne (*fable*) u odnosu na koju su je definisali, nema jedinstva vremena, radnje i mesta, a njen cilj je *više da zabavi nego da poduč*i. Taj „zabavni“ karakter je nesumnjivo jedna od odlika i kenoovske priče: jedna neobična bajka postaje igra, čitaoci dobijaju uloge igrača, a književnost proširuje svoje granice.

2. INTERAKTIVNA KNJIZEVNOST: DIJALOG I IGRA

Razvoj savremene tehnologije, posebno računara i internetske mreže, imao je svoj uticaj i na promene u književnosti, i to ne samo po pitanju sadržaja – koji je oduvek bio ogledalo „spoljnog sveta“, odnosno okruženja autora ali i čitalaca književnog dela – već i po pitanju forme književnog dela, čiji je zatim uticaj i na druge činioce dela, u stvari, iznenađujuće velik. Osamdesetih godina XX veka stoga se javlja i od tada sve više razvija i širi tzv. interaktivna književnost, romani koji se čitaju preko računara, pohranjeni na kompaktnim diskovima, a koji se, osim po načinu distribucije i recepcije, razlikuju od „klasične“ književnosti po ulozi koju daju čitaocu u procesu stvaranja dela: čitalac svojim izborom određuje tok priče, glavne junake, žanr itd.

Posredstvom pomenutih tehničkih pomagala, interaktivna književnost proširila je svoje kapacitete i otvorila se za gotovo nesagledive mogućnosti, i na

⁷ Kurziv M.N.

⁸ Definicija koja se javlja u *Francuskoj enciklopediji (Encyclopédie, ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, 1751–1780)* Didroa i D’Alamberra (Campaignolle-Catel 2006: 134).

neki način stopila sa hipertekstom (premda, na osnovu definicije⁹, hipertekst možemo smatrati podvrstom ili jednim od oblika interaktivne književnosti), međutim, ona je svoje korene (možda prototipe) i te kako imala u neelektronskim, papirnim izdanjima koja nisu bez uspeha bila prihvatana u književnim krugovima. Ako ostavimo po strani svaki buntovnički pokušaj odbacivanja linearnosti naracije ili dijaloga sa čitaocem, kojih je u istoriji književnosti do druge polovine XX veka svakako bilo¹⁰, i koje, posmatrajući iz opšte perspektive možemo (čak moramo) smatrati pretečama interaktivne književnosti, i ako se ograničimo samo na proučavanje eksplicitne interaktivnosti¹¹, kao njen neosporni začetnik javlja se Remon Keno sa svojom *Pričom na Vaš način*.

Kao jednu od glavnih tačaka razlikovanja interaktivne priče (*récit interactif*) i klasične priče (*récit classique*), pojedini autori (Bouchardon 2009) navode činjenicu da interaktivna priča predstavlja naraciju koja uključuje i određeno delovanje čitaoca, koji time utiče na oblik i sadržaj dela koje mu je dato na čitanje. Sa druge pak strane, klasična priča, čak i onda kada dopušta delovanje čitaoca u smislu različitih tumačenja, više ili manje izraženih interpretativnih postupaka, ipak nije interaktivna u pravom smislu te reči jer čitalac nema stvarnog sagovornika ispred sebe – tekst će se, bez obzira na tumačenja čitaoca, odvijati u pravcu koji je autor odredio (Debeaux). Rečju, neće biti pravog *dijaloga*.

⁹ Prema definiciji Filipa Butsa, hipertekst u književnosti (*l'hypertexte de fiction*) jeste „posebna organizaciona struktura tekstualnih informacija u kojoj su blokovi tekstualnih informacija (čvorovi) međusobno povezani *linkovima* (vezama), tako da njihova konsultacija omogućava korisniku (čitaocu) prelazak sa jednog čvora na ekranu na drugi, aktiviranjem *linka* koji ih povezuje.“ („Une structure particulière d'organisation d'une information textuelle [dans laquelle] des blocs d'information textuelle (les nœuds) sont liés les uns aux autres par des liens de sorte que leur consultation (la navigation) permet à l'utilisateur de passer d'un nœud à l'autre à l'écran par l'activation du lien qui les unit“) Bootz, 2007. Prevod M.N.

¹⁰ Pomenimo, između ostalih, Didroa (Denis Diderot, 1713–1784), kao preteču iz iste nacionalne književnosti, koji u svom romanu *Fatalista Žak i njegov gospodar* (*Jacques le fataliste et son maître*, 1796) veoma često koristi upravo račvanje (*bifurcation*, Campaignolle-Catel 2006: 135) kao jednu od spisateljskih figura.

¹¹ Prema podeli Erika Zimmermana, osim *eksplicitne interaktivnosti*, koju je osmislio sam autor dela i koja je jasno uočljiva po tome što se nakon izvršenih odabira tekst menja, postoji i *kognitivna interaktivnost*, koja predstavlja interpretaciju i koja je uključena sama po sebi u bilo koji čin čitanja; *funkcionalna interaktivnost*, koja traži od čitaoca da reaguje na tekst, ali to ne utiče, odnosno ne menja sam tekst, i *meta-interaktivnost*, koja se sastoji u tome da čitalac deluje na tekst ali izvan njega, na primer, smišljanjem nastavaka (Zimmerman 2004: 158).

No, kao što se već na prvi pogled, po samoj njenoj formi i prezentaciji, vidi, narativni izraz *Priče na Vaš način* jasno se bazira na dve strane u dijalogu: naratora i čitaoca, odnosno na dva tekstualna sloja, od kojih je prvi naracija u pravom smislu reči, dok drugi predstavlja deo u kome se odvija komunikacija (Campaignolle-Catel 2006: 142), upravo ono što nas navodi na zaključak da je u pitanju interaktivno delo.

7. Njihove slatke nožice su bile u toplim čarapama, a u krevetu su nosili rukavice od crnog velura.

- a. Ako vam se boja rukavica ne sviđa, skočite na 8
- b. Ako vam ova boja odgovara, skočite na 10

Osim dijalogičnosti, interaktivna književnost ističe i ludičku stranu književnosti, odnosno podvlači crte koje *igra* i književnost, u većoj ili manjoj meri, ali neosporno, dele. Ako uzmemo definiciju koju daje Johan Huizinga u svojoj knjizi *Homo ludens* (1938), igra je

slobodna aktivnost koja svesno stoji izvan običnog života kao „fiktivna”, a istovremeno apsorbira igrača intenzivno i potpuno. To je aktivnost lišena bilo kakvog materijalnog interesa, i utilitarnosti. Ona se odvija unutar sopstvenih granica vremena i prostora prema fiksnim i uređenim pravilima.¹²

Tako prva tačka susreta između književnosti i igre izranja iz pojma „fikcije“, odnosno „fiktivnog“, što bi u širem značenju predstavljalo svako izmišljanje nečega što nije stvarno, i to na način da se nestvarno sugerise kao stvarno (Živković i dr., 1986: 217). Čitajući neko beletrističko delo, bajku ili priču, čitalac je potpuno svestan da svet koji mu se tu nudi nije stvarni svet, ali prihvata da, dok čita, učestvuje u toj *igr*i *pretvaranja* (*un jeu de faire-semblant*), da u njega veruje (Debeaux). Time stupa na snagu čitalački pakt (*le pacte de lecture*), nepisani dogovor između čitaoca i dela, sličan onom koji postoji među učesnicima u nekoj igri, što nas dovodi i do druge zajedničke tačke: i igra, kao i književnost, uključuje zakonitosti koje treba poštovati. Pa ipak, u nekim delima će ta ludička strana biti izraženija nego u drugim, što je posebno slučaj sa delima grupe Ulipo budući da se ona i baziraju na poštovanju

¹² “Une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d’absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s’accomplit dans un temps et un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s’entourant volontiers de mystère.” Johan Huizinga, *Homo ludens*, citirano u: *La littérature interactive : aux frontières du jeu vidéo*, <https://acolitnum.hypotheses.org/351> (7. 6. 2021)

pravila i dogovorenih propozicija, a ponekad se čak, kao što je slučaj u *Priči na Vaš način*, od čitaoca zahteva da i sam poštuje određena pravila igre kako bi delo imalo smisla: čitalac treba da bude spreman da se poigra, u suprotnom nema priče (Debeaux).

Po svojoj formi, po grafičkom prikazu teksta, po svojoj nelinearnosti i hipertekstualnom potencijalu, *Priča na Vaš način*, dakle, neosporno pripada interaktivnoj književnosti, stoga nijedno istraživanje, analiza ili kritičko tumačenje ovog žanra ne može biti potpuno bez osvrta na ovu možda eksperimentalnu priču autora u stalnoj potrazi za novom formom.

3. PRIČA PO TVOM?

No, da li se Keno ograničio samo na osmišljavanje pravila jedne nove literarne igre koju će, kao pravi ulipista, darovati književnosti, ili je, oslanjajući se na iste ulipističke principe, i sam rešio da se poigra, svojim čitaocima, možda? Do odgovora možemo doći ako sa forme pređemo na sadržaj, odnosno ako se pozabavimo samim odnosom i usaglašenošću ova dva entiteta.

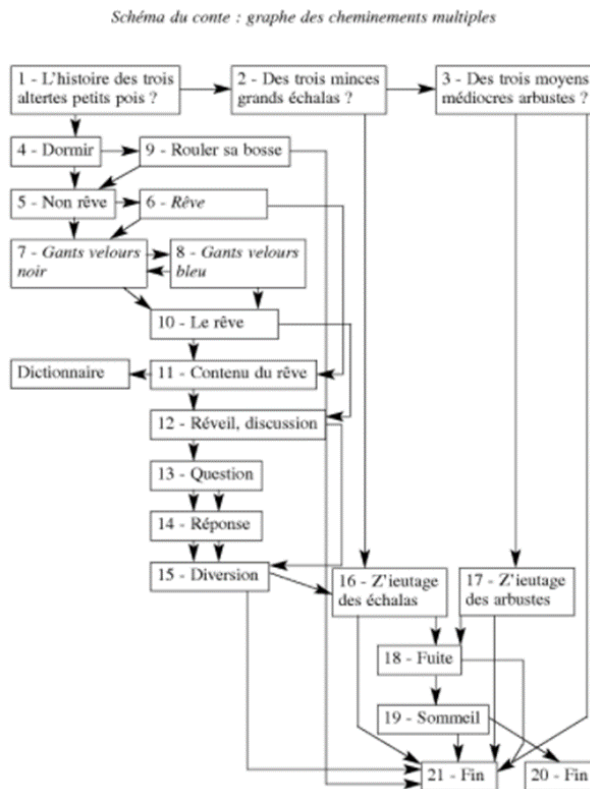
Kao jedna od osnovnih karakteristika Kenoove *Priče* kao preteče podvrste književnih dela koja su danas u Francuskoj poznata i pod nazovom *Knjige u kojima ste vi junak* (*Un livre dont vous êtes le héros*), a čiji i sam naziv sugeriše slobodu i stvaralačku moć čitaoca, jeste upravo razgranatost, mnogostrukost puteva kojima narativ potencijalno može da krene. „Pluralna“ forma vidljiva je već u prvim redovima: autor, naime, nudi tri moguća početka priče, čime je čitaocu data sloboda da na osnovu ličnih preferencija odabere ono o čemu bi želeo da čita u nastavku.

1. Hoćete li da čujete priču o tri spretna mala graška?
 - a. Ako hoćete, skočite na 4
 - b. Ako nećete, skočite na 2

2. Da li bi vam se više svidela priča o tri vitke i visoke dugajlije?
 - a. Ako bi, skočite na 16
 - b. Ako ne bi, skočite na 3

3. Da li bi vam se više svidela priča o tri osrednja minorna žbunića?
 - a. Ako bi, skočite na 17
 - b. Ako ne bi, skočite na 21

Pa ipak, ubrzo postaje jasno da je samo prva od tri ponuđene opcije početak prave, razvijene priče, čije jezgro, prema Žan-Mišelu Adamu, čine zaplet, radnja i rasplet (*complication, action, résolution*) (Adam 1996: 185). Čak i letimičnim pogledom na shemu priče (slika 1) postaje očito da sva tri pravca nisu jednako razgranata, odnosno da se radi o *lažnoj višestrukosti*: priča poseduje samo jednu glavnu narativnu liniju (Campaignolle-Catel 2006: 140). Čitalac koji bi se odlučio za bilo koju od druge dve mogućnosti ubrzo bi bio razočaran jer ne samo da ne bi dobio priču „po svom“ već uopšte ne bi dobio *priču* u očekivanom smislu te reči.



Slika 1. Grafički prikaz razgranatosti priče (Campaignolle-Catel 2006: 137)

Sa druge strane, „strategija obmane“ (Campaignolle-Catel 2006: 149) koju Keno koristi ne završava se samo na prividnoj mnogostrukosti, na lažnom obećanju pluralnosti, već upliva i u domen same priče, one jedine prave naracije koja se nudi čitaocu, kršeći i tu jedno od osnovnih, možda nepisanih i ničim

zvanično kodifikovanih, ali očekivanih i podrazumevanih pravila čitanja – pravila igre. Naime, čak i čitalac koji bi prihvatio da krene kroz narativni lavirant sa najviše raskršća, gde mu se na svakom skretanju nudi mogućnost izbora, čime mu autor tako velikodušno daje da okusi moć stvaranja priče, tradicionalno rezervisane za pisce, postaje, nesvesno ili svesno, ali bez ikakve mogućnosti da na to utiče, još jedna figura u rukama autora: izbor koji se stavlja pred čitaoca, u stvari, ni na koji način neće moći da izmeni tok priče, autor će reći ili prećutati upravo ono što je i nameravao da iskaže ili da prećuti, priča će bez obzira na putanju koju čitalac bira, na kraju stići do iste tačke, i imaće, globalno gledano, gotovo jednak tok. Komunikacijska, upravo interaktivna ravan priče, iluzorna je u onoj meri u kojoj je izbor koji čitalac ima (kao što je pitanje boje rukavica iz citiranog primera¹³) potpuno sekundaran u razvoju priče. Čitalac tako postaje „žrtva“ teksta lažno oslobođenog linearnosti, dok sam tekst postaje ironična demonstracija neusaglašene igre između očekivanja proizišlih iz retorike izbora i realizacije koja nudi u stvari samo jednu mogućnost (Campaignolle-Catel 2006: 146). Kratka forma *Priče na Vaš način* upravo omogućava autoru da održi razgranatu strukturu u granicama koje može potpuno da kontroliše, te stoga nema nikakve *slučajnosti, arbitrarnosti*, u njenom narativnom toku (Campaignolle-Catel 2006: 147).

I najzad, ako ironični ton već nije izražen dovoljno jasno sukobom forme i sadržaja, razmetljivim ignorisanjem očekivanja na planu višestrukosti i interaktivnosti, autor ga konačno potvrđuje i na najdubljem nivou, na nivou smisla teksta. Ne samo da čitalac nema mogućnost da izabere jednu od tri prave priče, i da u jedinoj priči koju dobija nema moć da menja njen tok, već pišćeva igra ide dotle da i od same priče, jedine i nametnute, čitalac u stvari ne dobija *ništa*. Na pragu razrešenja, otkrivanja značenja sna¹⁴ od kog je stvoren (opet) privid centralnog motiva (onirička tematika zasigurno nije bila slučajni izbor), autor, odbijajući da ga rasvetli, konačno razočarava čitaoca u potrazi za smislom:

¹³ Da bi se stekao pravi utisak beskrajnog i besmislenog kruga (možda vrteške?) u koji autor pušta svog čitaoca, dopunićemo citat nastavkom priče:

8. Nosili su u krevetu rukavice od plavog velura.
 - a. Ako vam se boja rukavica ne sviđa, skočite na 7
 - b. Ako vam ova boja odgovara, skočite na 10

¹⁴ Od „čvora“ broj 10 do broja 15:

10. Sva trojica su sanjala isti san, naime, oni su se jako voleli međusobno, a kao i sva ponosna ogledala nad kaminom, uvek su sanjali isti san.
 - a. Ako želite da saznate šta su sanjali, skočite na 11
 - b. Ako ne, skočite na 12

15. Hajde i to da vidimo, rekoše njegova braća. Vaša ironija mi se ne dopada, odgovori ovaj, *i nećete ništa saznati*. Uostalom, zar za vreme ovog žustrog razgovora vaš strah nije popustio, pa čak i nestao? Zašto bismo onda remetili mir vaše podsvesti tim leptirnjačama? Bolje da odemo da se okupamo na česmi i pozdravimo ovo veselo jutro u čistoći i svetoj euforiji! Rečeno – učinjeno: grašćići se već izvlače iz mahunica, kotrljaju se po tlu i lakim korakom dolaze do poprišta svog umivanja.

a. Ako hoćete da saznate šta se dešava na poprištu njihovog umivanja, skočite na 16

b. Ako nećete, skočite na 21¹⁵

Kao da je sam cilj teksta od početka bio da se ne kaže *ništa*, da se potpuno izbriše smisao, a sa njim i mogućnost bilo kakve interpretacije, možda samo zato da bi se fokus sa smisla i sadržaja opet vratio na formu. Cikličnost, beskrajni krug ili hipnotizerska spirala, ispoljavaju se time i na strukturalno-značenjskom nivou, obuhvatajući tako čitav tekst, ali i nadilazeći ga. Konačno, sve vodi zaključku da cilj teksta i nije bio *davanje smisla (donner du sens)*, već *zavaravanje (donner le change*, Campaignolle-Catel H 2006: 149), navođenje na pogrešan trag, a taj cilj je, priznaće i „razočarani čitalac“, ipak ostvaren.

4. ZAKLJUČAK: RAĐANJE I PREPOROD JEDNOG KNJIŽEVNOG ŽANRA

Isprva viđen kao začetnik nove forme, a kroz nju i novog književnog žanra, sa potpuno osvećenim ciljem da to bude, da bi se zatim (ili istovremeno) transformisao u parodiju istog tog žanra i te forme, kršeći pravila koja je sam postavio, ovaj kratki tekst Remona Kenoa upravo zbog toga poseduje nesrazmerno veliku snagu i značaj, na kraju, i umetničku vrednost, u kontekstu celokupnog književnog stvaralaštva.

Pojava nije nova – setimo se Servantesovog *Don Kihota*, koji se smatra jednim od prvih modernih romana, a koji je, istovremeno i antiroman, parodija viteških romana (Debeaux) – ali je veština, ton i, iznad svega, slojevitost pisanja *Priče na Vaš način*, ono što je zaslužno izdvaja.

Autorka jednog od analitičkih članaka o ovom delu, Helena Kampenjol Katel, s pravom se na kraju pita možemo li Kenoovu *Priču* svesti na parodijsku realizaciju tek rođenog „pluralnog“ i interaktivnog teksta, na „lomaču“ koja je tu da spali i uništi ono što je izmislila i stvorila (Campaignolle-Catel H, 2006 : 150). Rečju, da li je *novo* ostvareno da bi se dekonstruisalo i sa lakoćom srušilo kako bi

¹⁵ Kurziv M.N.

se time demonstrirala demijurška nadmoć? Malo je verovatno. Kao što je i roman, nakon antiromana, nastavio da postoji i da se razvija, tako i parodija interaktivne priče svakako nije označila kraj tog žanra. Ruski formalista Boris Ejhenbaum u svom eseju iz 1925. godine, *O. Henri i teorija novele*, iznosi zapažanje, koje tretira kao zakonitost, da parodiranje ne znači poništavanje i urušavanje žanra, već njegov preporod:

U istoriji evolucije svakog žanra mogu se uočiti momenti kada se žanr preporuča, kada se iskorišćen kao sasvim ozbiljan ili „visok“ pojavljuje u komičnoj ili parodijskoj formi. [...] Lokalni i istorijski uslovi stvaraju, naravno, najraznovrsnije varijacije, ali proces sam po sebi, kao svojevrsni evolutivni zakon, uvek deluje: prvobitno ozbiljno tretiranje fabule, sa brižljivom i detaljnom motivacijom, ustupa mesto ironiji, šali, parodiji, veze motivacije slabe ili se pokazuju kao uslovne, u prvi plan istupa sam autor, koji uništava iluziju originalnosti i ozbiljnosti; sižejna konstrukcija dobija karakter *igre* sa fabulom, a fabula se pretvara u zagonetku ili anegdodu. *Tako nastaje preporodaj žanra – prelazak od jednih mogućnosti i formi ka drugima.* (Ejhenbaum 1972: 76 (kurziv M.N.))

Keno je u jednom svom delu, čini se, uspeo da pređe čitav taj evolutivni put i time zatvori *krug*, geometrijski savršeni oblik bez početka i, što je važnije, bez kraja. *Priča na Vaš način* stoga ostaje začetnik interaktivnog žanra i razgranate forme, istovremeno se realizujući i kao prva njihova parodija, i upravo na toj mutnoj granici tumačenja rađa se, uvek iznova, u matematičkoj cikličnosti, kenoovska literarna igra.

LITERATURA

- Adam, Jean-Michel. 1996 (1994). *Le texte narratif : traité d'analyse pragmatique et textuelle*. Nathan.
- Bootz, Philippe. 2007. *Les basiques : la littérature numérique*. Leonardo/OLATS
- Bouchardon, Serge. 2009. *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris: Hermès science publication.
- Campaignolle-Catel, Hélène. 2006. *Un Conte à votre façon de Queneau : délinquance ou insignifiance?* ; « Revue d'histoire littéraire de la France » 2006/1 Vol. 106, pp. 133–156.
- Debeaux, Gaëlle. *La littérature interactive : aux frontières du jeu video*. <https://acolitnum.hypotheses.org/351> (7. 6. 2021).

- Debeaux, Gaëlle. *L'hypertexte de fiction : le nouveau Nouveau roman ?* <https://acolitnum.hypotheses.org/306> (8. 6. 2021).
- Ejhenbaum, Boris. 1972. *Književnost*. Beograd: Nolit.
- Janićijević, Jovan. 1982. „Prop, oko njega i posle njega“. U: Prop, Vladimir. 1982. *Morfologija bajke*. Beograd: Prosveta.
- Keno, Remon. 2010. „Priča na Vaš način“. *Polja*, br. 464, str. 58–60.
- Popović, Tanja. 2007. *Rečnik književnih termina*. Beograd: LogosArt.
- Queneau, Raymond. *Un Conte à votre façon*. <https://www.ouliipo.net/fr/contraintes/conte-a-votre-facon> (7. 6. 2021).
- Zimmerman, Eric. 2004. «Narrative, Interactivity, Play, and Games : Four Naughty Concepts in Need of Discipline». *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, Cambridge, pp.154–164.
- Živković, Dragiša i dr. 1985. *Rečnik književnih termina*. Beograd: Nolit.

Marija V. Nešić

A STORY OF YOUR OWN BY RAYMOND QUENEAU: A LITERARY GAME

Summary

French writer Raymond Queneau (Raymond Queneau, 1903-1976) is one of the founders of the literary group Oulipo, and thus popularizer of potential literature. After the *Exercices in Style* (*Exercices de style*, 1947) and the novel *Zazie in the Metro* (*Zazie dans le métro*, 1959), which made him famous, he published in 1967 another atypical work, which can be considered a potential originator of a new literary genre or just a bold experiment: *A story of your own* (*Un conte à votre façon*). In this paper, we will try to shed light on the specifics of this work by underlining its ludic potential, starting from the similarities and differences with the traditional fairy tale, and then, relying on its branched structure, we will notice the connection with interactive literature, but also highlight elements in which this work deviates from true interactivity; so the conclusion will answer the question of what literary game is actually before us.

Key words: Queneau, tale, interactive literature, game, parody