

# Ergodikus irodalom<sup>\*</sup>

---

*Espen J. Aarseth*

## A könyv és a labirintus

Mindenekelőtt szólnunk kell néhány szót a két újszerű terminusról, a *kibertext*ről és az *ergodikus*ról. A *kibertext* neologizmus, Norbert Wiener *Kibernetika* című könyvéből (illetve az általa teremtett tudományágból) származik, melynek alcíme: Állatok és gépek irányítása és kommunikációja (1948). Wiener munkája alapvető jelentőségű volt a digitális számítógépek szempontjából, ám érvényessége nem korlátozódott a tranzistorok és később a mikrochipek, vagyis a gépi technológia világára. Amint a könyv alcíme is jelzi, Wiener az organikus és anorganikus rendszerekre egyaránt kiterjesztette elméletét – vagyis minden olyan rendszerre, amelyben megfigyelhető az információvisszacsatolás kör. A *kibertext* fogalma szintén nem korlátozódik a számítógépes (vagy „elektronikus”) textualitásra, ugyanis ez önkényes és történetietlen lenne – leginkább egy olyan irodalomtudományra hasonlítana, amely csak a papírra nyomtatott szövegeket ismerné el irodalomnak. Lehetséges, hogy az ilyesfajta tanulmányozás szociológiai szempontból indokolható lenne, ugyanakkor nem szolgálhatna magyarázattal a különböző irodalmi formák létezésére.

A kibertext fogalmának középpontjában a szöveg mechanikai szerveződése, felépítése áll. Ez a szemlélet az irodalmi kommunikáció szerves részének tekinti a médium különleges tulajdonságait. Ugyanakkor a szöveg fogyasztójára vagy felhasználójára is komoly figyelmet fordít: integránsabb tényezőnek tekinti, mint akár a befogadói irodalomelmélet, amely szerint az olvasó performanciaaktusa annak fejében játszódik le. A kibertext használója ugyanakkor extranoetikus tevékenységet is végez. A kibertextuális folyamat során a felhasználó egy szemiotikai cselekvéssort hajt végre. Ez a szelektív mozgás egy olyan fizikai konstrukció eredménye, amelynek leírására nem elégségesek az „olvasásról” alkotott különböző fogalmak. Ennek a jelenségnek a megnevezésére vezettem be az *ergodikus* terminust, melyet a fizikából kölcsönöztem, s amely a görög *ergon* és *hodos* (munka és út) szavakból származik. Az ergodikus irodalomnál nem kis erőfeszítés szükséges ahhoz, hogy az olvasónak lehetősége nyíljon nem lineárisan áttekinteni a szöveget. Ha az ergodikus irodalom mint fogalom érvényes, akkor

---

\* Espen J. Aarseth (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* c. könyvének egyik tanulmánya. Johns Hopkins University Press.

léteznie kell nem ergodikusan írodalomnak is, ahol a szöveg nem lineáris áttekintése nem követel különösebb erőfeszítést, s az olvasóra nem hárul extraneomatikus feladat, kivéve (például) a szemmozgást és a periodikus, illetve önkényes lapozást.

Valahányszor alkalmam volt az ergodikusan írodalomról és kibertextről kialakított nézeteimet új közönségnek, irodalomkritikusoknak és irodalomelméleti szakembereknek elmondani, mindig ugyanazokat az ellenérveket hozták fel; nevezetesen, hogy ezek a szövegek (hipertextek, kalandjátékok stb.) nem különböznek alapvetően más irodalmi szövegektől, ugyanis (1) bizonyos fokig mindenfajta irodalmi alkotás determinálatlan, nem lineáris és minden olvasáskor változó, (2) az olvasónak választásokat kell tennie ahhoz, hogy a szöveget értelmezni tudja, és végül, (3) egy szöveg nem lehet ténylegesen nem lineáris, mivel az olvasó úgyis csak egyszerre, azaz egy aktusban, szekvenciánként tudja olvasni.

Ezeket az ellenvetéseket szinte minden esetben olyanok tették, akik irodalomelméleti szempontból igen képzettek voltak, de semmilyen személyes tapasztalatuk nem volt a hipertextekről, kalandjátékokról és sokfelhasználós virtuális közösségekről (MUD), amelyekről beszéltem. Ezért eleinte azt hittem, egyszerű didaktikai problémáról van szó, s ha alaposabban be tudom mutatni a példákat, amelyekkel elméletemet illusztrálom, állításaim támadhatatlanok lesznek. Hogyan is érthetné meg mondjuk a film mint médium különlegességeit valaki, aki még nem látott olyat? Egy olyan szöveget, mint a *Ji Csing*, nem arra szánták, hogy valaki az elejétől a végéig elolvassa. Az ilyen szöveg olvasása eltér a hagyományostól, felhasználása egyfajta speciális rítus során történik. Egy MUD szövegének sincs sem eleje, sem vége, hanem végtelen labirintust alkot, amelyet a közösség által generált szöveg hoz létre. Csakhogy akármilyen részletesen igyekszem is leírni ezeket a szövegeket, az olvasó előtt egészen addig nem tárulnak fel az azokat egyéb szövegektől alapvetően megkülönböztető vonások, ameddig személyes tapasztalatot nem szerez róluk.

A kibertextualitás tanulmányozásáért folytatott hadjáratomnak már az elején rájöttem, hogy az általam használt terminológia félreértések forrása lehet. Különösen a *nem lineáris* kifejezés volt problematikus. Egyesek számára a nem lineáris bevett irodalomelméleti fogalom, olyan narratív szövegek leírására használatos, amelyekben a történet nem egyenes vonalú, vagy akár teljesen hiányzik. Paradox módon a fogalom mások számára azért nem volt értelmezhető, mert az olvasás aktusa mindenképpen szekvenciális – szó után szó.

Mindig is értetlenül álltam ez előtt az aporia előtt. A probléma nyilvánvalóan episztemológiai jellegű. Egy részét könnyű volt feloldani: a hipertextek, kalandjátékok stb. nem olyan értelemben szövegek, ahogy az általában írodalomnak tekintett szövegek azok. De akkor milyen értelemben szövegek? Olyan verbális struktúrák, amelyek esztétikai hatást váltanak ki. Ez teszi őket másfajta irodalmi szövegekhez hasonlóvá. Ugyanakkor ennél több is van bennük, s éppen ez a paraverbális dimenzió az, amit nehéz felfedezni. A kibertext olyan gép, amely kifejezésváltozatokat generál. Mivel az írodalmárok csak ahhoz szoktak, hogy lineáris kifejezésmódú szövegekben ambivalenciát fedezzenek fel, szükségszerűen összetévesztették a különböző kifejezésváltozatokat hordozó szövegeket a bizonytalan jelentést hordozó szövegekkel. Amikor olyan szerteágazó szövegekkel találkoztak, mint például a hipertextek, kijelentették, hogy minden szöveg lineáris szekvenciánként jön létre az olvasás folyamata során, ezért valószínűleg mi is az én problémám?

Nos, a problémám az volt, hogy míg ők arra koncentráltak, *amit* olvastak, én arra,

*amiből* olvasunk. A különbség egy lineáris kifejezőmódú szöveg esetében nem látványos, hiszen amikor a Háború és békéből olvasunk, azt hisszük, hogy a Háború és békét olvassuk. Egy dráma esetében a darab és annak (változó) előadásai között hierarchikus és explicit viszony van; a kettő között a különbség kézenfekvő. A kibertextek esetében viszont döntő jelentősége van ennek a különbségnek: az ilyen szövegek olvasás közben szüntelenül figyelmeztetnek bennünket arra, hogy vannak olyan stratégiák, amelyek előttünk rejtve maradnak; utak, amelyeken nem haladunk végig, és hangok, amelyeket nem hallunk meg. Minden választásunk többé-kevésbé megnyitja előttünk a szöveg egyes részeit, míg másokat elzár. Soha nem tudjuk meg pontosan, hová vezetnek ezek a választások, vagyis hogy mit mulasztottunk el általuk. Ez a jelenség igen csak eltér a hagyományos, lineáris szövegek ambiguitásától. Szögezzük le azonban, hogy valamit elszalasztani nem ambiguitás, hanem inkább a lehetőség hiányát jelenti – aporia.

De vajon miért olyan nehéz ezt belátni? Miért téveszthető össze oly könnyen a nem lineáris szövegeknek az a tulajdonsága, hogy több kifejezőváltozatot hordoznak, a lineáris szövegek szemantikai ambiguitásával? A válasz – legalábbis az egyik lehetséges válasz – egy bizonyos, az irodalomelméletben használatos retorikai modellben rejlik. A narratív szövegeket mint labirintusokat, játékokat vagy elképzelt világokat tekintem, amelyeket az olvasó szabadon felderíthet, ahol titkos ösvényekre bukkanhat, játszhat, szabályokat követhet és így tovább. Ezekkel az erőteljes metaforákkal az a baj, hogy amikor a kritikus vizsgálni kezdi őket és ítéletet alkot róluk, a szöveg és az olvasó közötti kapcsolat módszeres téves reprezentációját indukálhatják, térdinamikus tévedést, amely által a narratív szöveget nem mint egy világ megjelenési módját értelmezik, hanem úgy, mintha az maga lenne az általa reprezentált világ. Más szóval: rövidre zárják a jelölő és a jelölt közötti kört, elmoszák a *différence*-t, amely által láthatóvá válna a szöveg mögötti objektív szint, egy elsődleges metafizikai struktúra, amely egyszerre generálja a szöveget mint jelet és annak megértését.

Az olvasónak – bármilyen erőteljesen magával ragadja is egy narratív szöveg olvasása – nincs befolyása annak alakulására. Olyan, mint egy futballszurkoló: spekulálhat, olvasatokat javasolhat, extrapolálhat, sőt akár szitkozódhat is, de ettől még semmiképpen nem válik játékosná. Vagy mint egy vonat utasa: tanulmányozhatja és interpretálhatja, hogyan változik a táj, kedve szerint megpihentetheti szemét itt-ott, sőt akár a vészféket is meghúzhatja és leszállhat, de nem változtathatja meg a sínek irányát. Nem adatik meg számára a játékosnak az az öröme, hogy befolyásolhatja a folyamatot: „Nézzük, mi lesz, ha mondjuk ezt csinálom?!” Az olvasó öröme a leskelődő öröme. Biztonságban van, de impotens.

A kibertext olvasója ezzel szemben nincs biztonságban, s így akár azt is mondhatjuk, hogy valójában nem is olvasó. Az effajta szöveg veszélyes helyzetbe hozza az olvasni szándékozót – ez a veszély pedig nem más, mint az elutasítás veszélye. Annak az erőfeszítésnek és energiának, amit a kibertext követel az olvasótól, komolyabb a tétje, mint annak, amit az interpretáció kíván meg. A tét itt a beavatkozás. A kibertext megismerésére tett kísérlet esetén a befektetést a személyes improvizáció jelenti, amelynek hozadéka vagy az intim közelségbe jutás, vagy a kudarc. A kibertext olvasása során keletkező feszültségek nem inkompatibilisek a narratív szövegek keltette vágyakkal, de többek azoknál: itt már nem elég az interpretáció útján szerzett mély megértés – az erőfeszítés tétje a narratívára gyakorolt befolyás: „Azt akarom, hogy ez a szöveg az én történetemről szóljon, olyan történetté váljon, amely *nélkülem nem létezhetne*.” Egyes

esetekben ez szó szerint meg is valósul. Máskor – valószínűleg az esetek többségében – az erőfeszítés egyénre vonatkoztatott eredménye ugyan illuzórikus, a koerció és a manipuláció azonban valós.

A kibertextek tanulmányozása során lelepleződik a narratívaelmélet térdinamikus metaforáinak félrevezető volta, mégpedig annak köszönhetően, hogy az ergodikus irodalomban olyan módon jelennek meg ezek a modellek, ahogy a lineáris irodalomban nem. Lehet, hogy ezt egy hagyományos módon gondolkodó irodalomtudósnak nehéz megértenie, mert nem érzékeli a különbséget a metaforikus és a logikai struktúra között, a dolog ettől függetlenül döntő jelentőségű. A kibertext olvasója *valóban* résztvevő, játékos, hazardőr. A kibertext *valóban* játékvilág vagy világvilág. Ezekben a szövegekben *valóban* felfedező utakra lehet indulni, el lehet bennük tévedni, titkos ösvényekre lehet bukkanni, s mindezt nem metaforikus értelemben, hanem a szöveggépezet topologikus struktúrájából fakadóan. Nem a játék és az irodalom, hanem sokkal inkább a játék és a narratívák közötti különbségről van szó. Aki azt állítja, hogy nincs különbség a narratív szövegek és a játékok között, az figyelmen kívül hagyja mindkét dolog lényegi vonásait. Ennek ellenére, amint ezt a jelen tanulmányban bizonyítani próbálok, a különbség nem egyértelmű, és komoly átfedés van a két kategória között.

Fontos megjegyezni, hogy a *kibertext* terminust itt a szöveges médiumok egy széles kategóriájának leírására használom, s önmagában nem tekintem önálló irodalmi műfajnak. A kibertextek közös eleme, hogy számítás, kalkuláció eredményeként keletkeznek, de ezenkívül semmilyen esztétikai, tematikus, irodalomtörténeti vagy akár anyagi-technikai szempontból nem alkotnak egységet. A *kibertext* terminus nálam inkább egyfajta megközelítést, szempontot jelöl, amelyet a dinamikus szövegekben megnyilvánuló kommunikációs stratégiák feltárására és leírására használok. A hagyományok, irodalmi műnemek és műfajok, közös esztétikai jegyek tárgyalásához sokkal lokálisabb szinten kell vizsgálnunk a szövegeket.

Annak ellenére, hogy a kibertextek nem narratív szövegek, hanem az irodalom olyan formái, amelyeknek megvannak a saját, csak rájuk jellemző, a narratív szövegektől eltérő szabályai, többé-kevésbé mégis mutatnak narratív vonásokat. Legtöbbjükben megfigyelhetők bizonyos narratív viselkedésformák csakúgy, mint más nem narratív műfajokban. Nem alkalmazhatók rájuk a tiszta irodalmi formák vagy műfajok elkülönítésére vonatkozó elméletek. Inkább egy az egymást kiegészítő, általános vonásokat vizsgáló megközelítést tartok célravezetőnek, amely szintetikus, komplex műfajokként kezeli a kibertextek különböző típusait. Lehetséges, hogy a narratív kibertextek tanulmányozása, a narratív szövegekhez viszonyított máságuk mibenlétének leírására tett kísérletek új adalékokkal szolgálnak a narratív szövegek jellemzőinek meghatározásához.

Úgy tűnik, hogy a játék-világ-labirintus terminológiakör kitűnően alkalmazható kibertextekre; olyannyira, hogy attól egyúttal nyilvánvalóvá válnak narratív szövegekre való használatának pontatlanságai. De miből fakad a narratív szövegek téves reprezentációja? És vajon mindig téves volt? A kérdésekre a labirintus történeti fogalmában találhatjuk meg az egyik fontos, lehetséges választ. A labirintus fogalma alatt manapság a „szerteágazó utak” borgesi struktúráját értjük, a lehetséges útvonalak örjítő sokaságát, amelyek ezerfelé vezetnek, de sohasem közvetlenül a célunkhoz. Csakhogy létezik a labirintusoknak egy másik típusa vagy paradigmája. Az antik és a középkori, valós és metaforikus labirintusokról szóló, 1990-ben megjelent kitűnő tanulmányában Penelope Reed Doob kétféle labirintust különböztet meg: az úgynevezett egy útvonalút (unikurzálíst), amelyen át egyetlen kanyargós út vezet – általában egy középpont fe-

lé; valamint a több útvonalút (multikurzálíst), amelyben a vándor rendre döntő jelentőségű választások elé kerül, vagyis elágazásokhoz érkezik (Doob 1990).

Umberto Eco (1984: 80) háromféle labirintust különböztet meg: a lineárist, a útvesztőt és a hálót (vagy rizómát, vö.: Deleuze és Guattari 1987). Az első kettő Doob egy, illetve több útvonalú labirintusának felel meg. Helytelennek tűnik viszont, hogy Eco a hálót is a rendszerbe foglalta, mivel annak struktúrája nagymértékben eltér a másik kettőtől. Különösen, mivel „a háló minden pontja összeköthető minden másikkal” (Eco 1984: 81) – szemben a másik két labirintusfajtaival, amelyekben ez lényegük-nél fogva nem lehetséges. Ráadásul Eco meglepő módon azt állítja, hogy a kréai labirintus lineáris volt, s Thészeusznek „nem kellett választásokat tennie: csak a közép-ponthez juthatott, onnan pedig csak kifelé... Az ilyenfajta labirintusokban nincs szükség Ariadné fonalára, mivel *nem lehet* eltévedni bennük” (Eco 1984: 80). Alig hihető, hogy Eco arról a labirintusról beszél, ahol Thészeusz éppen Ariadné fonala segítségével találta meg elsőként a kivezető utat. Ugyanaz a komplex labirintus volt ez, ahol még építője, Daidalosz is eltévedt. Doob (1990: 17–38) ugyanakkor Pliniusra, Vergiliusra, Ovidiusra és másokra hivatkozva bebizonyítja, hogy az irodalmi hagyomány a *Domus daedalit* tekinti több útvonalú labirintusnak.

Doob azt is bemutatja, hogy a labirintus a bonyolult alkotás, a megfejhetetlenség és a komplikált folyamatok jelképeként fontos metafora és motívum volt az ókori és középkori irodalomban, filozófiában, retorikában és vizuális kultúrában. Paradox módon, míg a vizuális művészetekben a történelem előtti időktől fogva mindig az egy útvonalú labirintus jelenik meg, az irodalomban (a fő példa erre a kréai mítosz) általában a több útvonalú. A képzőművészetben egészen a reneszánszig nem jelent meg a több útvonalú labirintus, de – amint Doob bizonyítja – a két paradigma békésen létezett együtt, mint egy és ugyanaz a fogalom, legalábbis Vergilius óta (i. e. 70–19.). Doob szerint, ami számunkra két egymásnak ellentmondó modellnek tűnik, az egyazon kategóriába tartozott, s bonyolult rendszert (nézőponttól függően), művészi rendet és káoszt, megfejhetetlenséget, átláthatatlanságot és a zavarodott állapottól a percepcióig terjedő, komplex erőfeszítést igénylő folyamatot jelölt. Mivel mindkét modellben megvannak a labirintusnak ezek a lényegi tulajdonságai, láthatóan nem volt komoly szükség arra, hogy különbséget tegyenek közöttük.

A reneszánszban azonban a labirintus fogalmát mind a vizuális művészetekben, mind az irodalomban arra a több útvonalú paradigmára redukálták, amelyet ma is értünk alatta. Ebből következik, hogy a szöveg mint labirintus régi metaforáját – amely a középkori poétikában bonyolult és kanyargós, de potenciálisan eredményes lineáris folyamatot és térbeli, művészileg komplex, zavarba ejtő műalkotást jelentett – már az utóbbi, szűkebb értelemben használták. Mindennek alapján megalapozottnak tartom azt feltételezni, hogy a szöveg mint labirintus metaforája átalakuláson ment keresztül a kezdeti kettősséghez képest, amelyben a narratív szöveg egy útvonalú labirintushoz való átvitt értelmű hasonlatossága harmonikusán megfért a több útvonalúság trópusaival, illetve azok olyan aspektusaival, mint az ismétlés, az egymással összefonódó narratív szálak, a prolepszis és így tovább. Amikor azonban az egy útvonalú paradigma aspektusa elhalványult a metaforában, s a több útvonalú vált dominánssá, az ókori és középkori labirintus gazdag többértelműségét felváltotta a tiszta többútvonalúság reneszánsz modelljének redukált ambiguitása.

Mivel ma a *labirintusszerűt* és a *lineárist* inkompatibilis fogalmakként kezeljük, és mivel a labirintus már nem jelöl lineáris folyamatot vagy teleológiát, csak azok ellenté-

teit, a legtöbb esetben alkalmatlanná vált a narratív szövegek modellezésére. Tipikus példája a modell téves használatának az alábbi idézet, amely egy posztmodern szövegekről szóló tanulmányból származik: „Soha nem tárhatjuk fel John Fowles Mágusának, Alain Robbe-Grillet A leskelődőjének és Thomas Pincheon A 49-es tétel kiáltásának cselekményét, mivel mindegyik *kijárat nélküli labirintus*” (Lodge 1977: 266, utolsó kiemelés tőlem). A labirintus mint kép itt erősen torzul. Egy kijárat nélküli labirintusnak bejárata sincs – tehát nem labirintus.

Az olvasó topológiai szempontból még az olyan erősen formabontó narratív szövegeknél is egy útvonalú labirintusba kerül, mint Samuel Beckett regényei vagy Italo Calvino *If on a Winter's Night a Traveler...* (Ha egy téli éjjel az utazó...). Van azonban néhány olyan regény is, amelyre érvényes a posztreneszánsz modell. Ilyen például Julio Cortázar *Rayuelája*, amely topológiailag több útvonalú. Más regények – mint Vlagyimir Nabokov *Pale Fire*-ja – egy és több útvonalúként egyaránt leírhatók.

A lábjegyzet tipikus példa az olyan struktúrákra, amelyeket egy és több útvonalúnak is tekinthetünk. Elágazást alkot a szövegben, megteremt a bővülés, a kiterjedés lehetőségét, de még ha úgy döntünk is, hogy a lábjegyzet felé haladunk tovább, az közvetlenül azután, hogy elolvastuk, visszavezet bennünket a fő irányhoz. Nabokov *Pale Fire*-ja viszont az olvasóra bízta az útválasztást. A mű egy előszóból, egy 999 soros versből, egyes sorokhoz tartozó (valójában a kommentátor történetét elbeszélő) terjedelmes kommentárokból és egy indexből áll. Olvasható egy útvonalúként, vagyis az elejétől a végéig, vagy több útvonalúként, a kommentárok és a verssorok között ugrálva. Brian McHale (1987: 18–19) a modern és a posztmodern, valamint az egy és több útvonalú határán lévő szövegnek tartja a *Pale Fire*-t.

Nem kell meglepődnünk azon, hogy egyes szövegeket nehéz topológiai szempontból meghatározni, hiszen céljuk éppen az, hogy ontológiájuknak ezt az aspektusát destabilizálják (vö.: McHale 1987, 12. fejezet); és elbátortalanodnunk sem szabad, hiszen a határesetek és többértelmű struktúrák létezése semmiképpen sem kérdőjelezi meg az olyan kategóriák hasznosságát, mint a narratíva, a játék, az egy vagy több útvonalúság.

A probléma végső soron nem az, hogy az irodalomtudósok egy útvonalú munkák elemzésénél metaforaként használják az olyan szavakat, mint a labirintus, a játék és a világ, hanem hogy ez a retorika nem engedi, hogy felfedezzék a több útvonalú irodalmi struktúrákat, és azt sem, hogy a labirintus fogalma (az ő posztreneszánsz értelmezésükben) alkalmasabb lehet olyan szövegek elemzésére, amelyek a szó szoros értelmében játékvilágokként vagy labirintusként működnek. Most azonban nem az a feladat, hogy részletes kritikát fejtsék ki azokról az ontológiai problémákról, amelyek a narratívaelméletben használt esetlegesen hibás terminológiából fakadnak. Ez a téma legalábbis egy külön tanulmányt érdemelne, amelynek elsődleges tárgyai nem azok a szövegek, amelyekkel szándékom szerint a jelen munka elsősorban foglalkozik. Most inkább azt tekintem feladatomnak, hogy javaslatot tegyek a *labirintus* terminus régi, kettős jelentésének újbóli érvényessé tételére. Így lehetővé válna, hogy mind az egy útvonalú, mind pedig a több útvonalú szövegeket egyazon elméleti rendszer keretein belül vizsgáljuk. Egy ilyen elmélet segítségével megérthetnénk, mit jelent az, hogy – Jorge Luis Borges szavaival élve – „könyv és labirintus egy és ugyanaz” (Borges 1974: 88), s azt is, hogy miben különböznek egymástól az irodalmi labirintusok különböző típusai. Lehet, hogy egyes olvasókat meglep, hogy még mindig a *könyv* szót használom, de az alábbiakban vizsgált kibertextek közül több valóban könyv – nyomtatott, kötött, és a

leg hagyományosabb módon árulják. Amint látni fogjuk, a kódexformátum az egyik leg rugalmasabb és leghatékonyabb információs eszköz, amit valaha kitaláltak, s a változás olyan mértékű lehetősége rejlik benne, amit még valószínűleg távolról sem merítettek ki. Én magam nem hiszem, hogy egyhamar kimegy a divatból.

## Néhány példa az ergodikus irodalomra

Az okfejtést élenkítendő talán célszerű lenne ezen a ponton néhány példával illusztrálnom, milyen is az az irodalom, amely vizsgálatom első számú tárgya. A példák mindegyikéről a téma jobb megvilágítását szolgálják, és semmiképpen sem tekintendők az ergodikus irodalom kimerítő történeti bemutatására tett kísérletnek. Szándékom tehát nem az volt, hogy katalógust készítsék az ergodicitás összes eddigi megnyilvánulásáról, hanem hogy az effajta irodalom sokféleségét bemutassam. Amint Roland Barthes (1977: 81) a narratív szövegekről írt tanulmányában kifejtette: utópisztikus próbálkozás lenne megkísérelni egy bizonyos műfajhoz tartozó összes létező mű leírását. Inkább a deduktív módszert kell használni, amelynek eredményeképpen megszülethet egy „leírásra alkalmas hipotetikus modell”. Nagyon is elképzelhető tehát, hogy léteznek olyan ergodikus műfajok és szövegek, amelyek kimaradnak a felsorolásból, de mivel tanulmányom nem enciklopédikus, hanem sokkal inkább elméleti jellegű, az ergodikus irodalom bármely eddig ismeretlen formájának jövőbeni megjelenése csak akkor kérdőjelezi meg tételeimet, ha azok az ergodikus formák általam felvázolt általános modelljének ellentmondó tulajdonságokkal bírnak.

Mivel az írás mindig is térbeli tevékenység volt, megvan az alapunk feltételezni, hogy ergodikus textualitás azóta létezik, amióta lineáris írás. Az ősi egyiptomi templomok falán szereplő írások között például gyakran volt kétdimenziós kapcsolat (egy falon), és gyakran háromdimenziós (faltól falig és teremtől teremig). Ez a prezentációs forma megengedte, hogy a vallásos szövegeket – a templom részeinek szimbolikus építészeti elrendezésének megfelelően – nem lineáris módon rendezzék el.

A legismertebb ősi kibertext a kínai jóskönyv, a *Ji Csing* (Wilhelm 1989). A *Változások könyve* címen is ismert szöveg nagyjából a nyugati Chou-dinasztia idejéből származik (i. e. 1122–770), és több szerző műve. A Ji Csing rendszere a digitális számítógépeknél használt kettes számrendszer elméletének megalkotóját, G. W. von Leibnizet is megihlette. A Ji Csing hatvannégy szimbólumból, vagyis hexagrammából áll, amelyek hat teljes vagy megszakított (változó) sor bináris kombinációi ( $64 = 2^6$ ). Egy hexagrammában (például a 49, Ko/Revolúció) egy főszöveg és hat kis szöveg van – soronként egy. Három érmének vagy negyvenkilenc cickafarkkóró-szálnak egy véletlenszerűsítő alapelv szerinti manipulálása által, két hexagramma szövegének kombinációjából áll elő a 4096 lehetséges szöveg egyike – ez egyben a válasz a kérdező előre leírt kérdésére (pl. „Mennyi rizst ültessenek idén?”).

A Ji Csingnél sokkal egyszerűbb példák nem lineáris szövegekre Guillaume Apollinaire a század elején írt kalligrammái. Ezeknek a verseknek a szavai a lapon szereplő képből ágaznak szerte, s olvasásuknak nincs egyértelműen meghatározott sorrendje. Ayn Rand *Night of January 16<sup>th</sup>* című darabja egy olyan bírósági tárgyalásról szól, amelyhez a közönségből választják ki az esküdteket. Az ítélettől függően a darabnak két befejezése van. 1962-ben jelent meg Marc Saporta *Composition no 1* című regénye, amelynek lapjait kártyapakli módjára meg kellett keverni, és azután tetszőleges sor-

rendben felolvasni. A szöveget Saporta úgy írta meg, hogy bármilyen kombináció egy-egyenesnek tűnt (lásd még Bolter 1991: 140–142).

Ismert példa Raymond Queneau *Cent Mille Millions de Poemes*-je, egy szonettgép-könyv, amellyel  $10^{14}$  szonettet lehet generálni. Az utóbbi években néhány regényről is megállapították, hogy ergodikus: ilyen például B. S. Johnson *The Unfortunates*-e (1969), Milorad Pavic *Landscape Painted With Tea* (1990) című műve, és még sorolhatnám. Az ezeknek a könyveknek a megírásához felhasznált eszközöknek és fogásoknak az eredetisége és változatossága arra utal, hogy a papír, mint az ergodikus irodalom médiuma, megállja a helyét a számítógéppel szemben.

Miután a huszadik század közepén feltalálták a számítógépet, hamarosan világossá vált, hogy elkövetkezett egy új textuális technológia kora, amely flexibilisebb és erősebb, mint bármelyik régebbi médium. Az információ tárolására és előhívására alkalmas digitális rendszereknek, ismertebb nevükön adatbázisoknak köszönhetően lehetőségessé vált a szöveges anyagok új módokon való kezelése. Alapelvét tekintve az adatbázis hasonlít az iratszekrényhez, ám olyan magas szinten automatizált és annyira gyors, hogy a szövegeknek a korábbiakétól gyökeresen eltérő létezési és felhasználási módjait tette lehetővé. Fizikailag ez azt jelentette, hogy az olvasás felülete elvált a tárolt információtól. Az olyan fogalmak, mint „maga a szöveg” ettől kezdve két egymástól független technológiai szintre különültek el: az interfészre és a tároló médiumra. Társadalmi szempontból a számítógépes adattárolás azt az újdonságot hozta, hogy egyszerűen több ember olvashatta a szövegeket, kereshetett bennük és frissíthette őket. Ráadásul a föld legkülönbözőbb pontjain végezheték ezeket a műveleteket, amelyek csak a felszínen emlékeztetnek arra, amit valaha „olvasásnak” és „írásnak” hívtunk. Egy jó keresőprogrammal és egy digitális könyvtárral felszerelve egy bukott diák is tudósnak adhatja ki magát, s klasszikusokat idézhet anélkül, hogy olvasta volna őket.

A digitális számítógépeknek és az automatizációnak köszönhetően született néhány új szövegműfaj. A számítógépes programokat – amelyek voltaképpen speciálisan megtervezett, mesterséges nyelveken írt, formalizált utasítások listái – tekinthetjük úgy, mint az élettelen vagy elvont dolgok megszólításának, az *apoztrofálás* retorikai eszközének új formáját, amely abban a mágikus vonásában különbözik a korábbi formáktól, hogy reakciót is kivált. A rövid és egyszerű programok gyakran lineárisak, a hosszabbak azonban általában egymással összefüggő töredékek halmazát alkotják, ismétlésekkel, hurkokkal, keresztutalásokkal és az egységek közötti oda-vissza ugrásokkal. Mivel a modern programnyelvek közül némelyiknek a nyelve féltermészetes kifejezésekből áll, nem ritka, hogy a programozók verseket írnak ezeken a nyelveken, azzal a megszorítással, hogy a „poegrammoknak” a gép számára is érthetőeknek kell lenniük.

A programokat általában úgy írják, hogy közben kétfajta befogadó szempontjait veszik figyelembe: a gépét és más programozókéét. Ebből kifolyólag két olyan esztétikai mérce alakul ki, amelyek gyakran ütköznek egymással: a hatékonyság és az érthetőség. A sebesség kulcstényező a számítógép esztétikájában, s lehetséges, hogy egy olvashatatlannak program sokkal gyorsabb, mint egy jól érthető. A számítógépes programok írásának poétikája folyamatosan fejlődik, és – az olyan paradigmákon keresztül, mint az objektumorientáció – a világ megértésére szolgáló praktikus filozófiák és hermeneutikai modellek kialakulásához járul hozzá közvetlen módon (a programozott rendszerek által) és közvetetten (a számítógépes mérnökök világlátásán keresztül).

A hatvanas években végzett mesterségesintelligencia-kutatások során születtek olyan programok, amelyekhez „beszélni” lehetett. A legismertebb ezek közül az Eliza,



amelyet 1963-ban alkotott meg Joseph Weizenbaum, a Massachusetts Institute of Technology komputertudósa. Az Eliza pszichiáter módjára tudott viselkedni, és egy egyszerű minta-összekapcsolási algoritmus segítségével az emberi „kliensektől” kapott információt felhasználva elhitette velük, hogy „megérti” helyzetüket. Egy másik kulcsjelentőségű program, s a jelen tanulmány szempontjából az egyik alapszöveg az *Adventure* nevű szerepjáték, amelyet William Crowther és Don Woods találtak ki, s az ARPANet nevű amerikai számítógépes kutatói hálózaton, az internet elődjén indítottak útjára 1976-ban. Az otthoni számítógépek piacán bekövetkezett robbanást követően az *Adventure*-nek szinte minden számítógépfajtára született változata, s ezzel az első, rövid életű, de annál nagyobb hatású szöveges számítógépes játék lett. Az *Adventure*-t a grafikus kalandjátékok megjelenése szorította ki a piacról a nyolcvanas évek második felében.

A hetvenes években néhány, a mesterséges intelligenciával foglalkozó kutató olyan rendszereket próbált alkotni, amelyek képesek voltak történeteket elemezni és írni is. Az egyik ilyen híres projekt James Meehan programja, a *Tale-spin* volt. A *Tale-spin* egyszerű, Ezópúséhoz hasonló fabulákat tudott generálni. A kutatók eleinte nem próbálták irodalmi szintű szövegeket írni, s a végül megszülető történeteken általában erősen érezhető is az effajta ambíció hiánya. Ugyanakkor néhány, a *Tale-spin* által elkövetett „hibából” igen eredeti prózai darabok születtek, amelyek éppen abban a vonatkozásban lettek sikeresek, amelyben a hibátlan működés során generált szövegek alulmaradtak. Egy később kidolgozott rendszerről, a *William Chamberlain* által megalkotott *Racter* nevű kereskedelmi dialógusprogramról (1984) még azt is állították, hogy könyvet írt *The Policeman's Beard is Half Constructed* címmel, de kiderült, hogy Chamberlain (legalábbis) közreműködött a mű létrejöttében. Jóllehet ezek a szöveggenerátorok lineáris történeteket vagy verseket kreálnak, maguk a rendszerek nyilvánvalóan ergodikus szöveggépek, amelyek végtelen számú lehetséges változatot képesek létrehozni.

A digitális ergodikus szövegek egy másik változatát az amerikai Ted Nelson alkotta meg 1965 körül (Nelson 1965). Nelson *hypertextnek* nevezte találmányát. A *hypertext* szövegrészletek intuitív és informális módon való elrendezésére szolgáló stratégia, amely „linkekkel” kapcsolja össze egy szöveg összetartozó részeit vagy különböző, de ugyanazon számítógépes rendszerben létező szövegek darabjait. A *hypertext* az elmúlt évtizedben terjedt el igazán, miután megjelentek az olyan személyi számítógépes programok, mint a *Hypercard*, és a tanárok elkezdtek érdeklődni az azokban rejlő pedagógiai lehetőségek iránt. Ezzel egy időben néhány író is kísérletezni kezdett a *hypertext*tal, és az irodalmi élet szereplői komoly figyelemmel követték próbálkozásaikat. Az olyan *hyperfikciók*, mint Michael Joyce *Afternoon: A Story*ja (1990) a modernista poétika eszközeit használják fel arra, hogy a hagyományos elbeszélési módokat felrúgva irodalmi labirintust hozzanak létre, amelyet az olvasó végigjárhat.

1980-ban Roy Trubshaw és Richard Bartle, két – William Crowther és Don Woods *Adventure* játéka (1976) által megihletett – angol programozó (a University of Essex kutatói) olyan kalandjátékot dolgozott ki, amelyet egyszerre több játékos is játszhatott. Találmányukat *Multi-User Dungeon*nek (MUD, vagy MUD1) nevezték el. Hamarosan a világ legkülönbözőbb pontjairól kapcsolódtak emberek telefonos modemen keresztül az Essexi Egyetem számítógépére, hogy beléphessenek az újfajta társadalmi valóságba. Az első MUD-ok a játékra, a rejtvényfejtésre specializálódtak, a későbbiek viszont – például James Aspnes 1989-es *TinyMUD*-ja – már lehetővé tették, hogy a felhasználók saját textuális objektumokat és tájakat hozzanak létre. A résztvevők hama-

rosan kezdtek egy közösség tagjainak tekinteni magukat – sokkal inkább, mint egy játék résztvevőinek –, s már nem a játék, hanem a kommunikáció volt a legfőbb társas tevékenység. Mint irodalom (de nem mint szöveges médium), a MUD-ok is nagyon különböznek minden mástól összefüggő szövegfolyamaikkal, s a gyakran anonim együttes olvasással és írással. A MUD élete alapvetően irodalmi jellegű, kizárólag szöveges stratégiákból építkezik, s így egyedülálló lehetőséget kínál a szöveg általi önkifejezés és önalkotás tanulmányozására. Márpedig ezek (az önkifejezés és az önalkotás) korántsem marginális témák az irodalomelméletben.

## A jelen tanulmány célja

Elterjedt nézet, hogy a digitális technológiának a 20. század közepe óta tartó gyors fejlődése – egyéb csodálatos eredmények mellett – a korábbiaktól radikálisan eltérő utakat nyitott az írásban és az olvasásban. Ez a vélekedés – mely elsősorban abból fakadt, hogy a tudománnyal foglalkozó emberek egyre több személyes tapasztalatot szereztek a számítástechnikában – még az irodalomtudományban is jól láthatóan jelen van. A tanulmányok 1984 óta egyre inkább megpróbálják a számítógép segítségével létrehozott szövegeket irodalomkritikai vizsgálat tárgyává tenni. Jelen tanulmány egyaránt tekinthető ezeknek a kutatásoknak a körén belül és kívül eső munkának is. A vizsgálat tárgyainak irodalomelméleti eszközökkel való elemzésén – és bizonyos fokig konstruálásán – kívül tanulmányom a konstrukció problémájával is foglalkozik, s így egyszerűen kritikai szemszögből tárgyalja azokat a stratégiákat, amelyeket az irodalomkutatók arra használnak, hogy tapasztalataik, illetve megfigyeléseik körét ebbe az irányba kiterjesszék. Leginkább annak a vissza-visszatérő gyakorlatnak a létjogosultságát szeretném kritikai vizsgálat tárgyává tenni, hogy az irodalomról szóló elméleteket új empirikus területekre is vonatkoztatják – láthatóan anélkül, hogy a terminusokat és fogalmakat újradefiniálnák. Az önreflexió hiánya közvetlen veszélyt jelent a kutatásra nézve, ugyanis e hiányból kifolyólag az irodalomelméleti terminológia fókusz nélküli metaforák halmazává válik, s hasznavehetetlenné teszi egy olyan fordítás, amelyet maguk a fordítók nem éreznek annak. Éppen ezért több helyen is vizsgálom, hogyan interpretálják és interpretálják *félre* az irodalomtudósok a digitális média jelenségeit.

Ehhez kapcsolódó probléma – ám éppen az előző fordítottja – az a tendencia, hogy az új szöveges médiumokat a régiektől radikálisan eltérőnek tekintik, olyanoknak, amelyek tulajdonságait kizárólag a materiális technológia határozza meg. Az ilyenfajta elemzésekben a technikai újítás mint a társadalmi haladás, a politikai és tudati felszabadulás mozgató ereje, a régi, elnyomó médiától való elszakadás eszköze jelenik meg. A technológiai determinizmusra vonatkozó elképzelést (mely szerint a technológia olyan önálló erő, amely megváltoztatja a társadalmat) látványosan cáfolták Langdon Winner (1986), James W. Carey (1988) és mások, ennek ellenére továbbra is urálja az új médiáról való gondolkodást. Az irodalom kontextusára vetítve ez oda vezetett, hogy egyesek szerint a digitális technológia jóvoltából az olvasó is szerzővé válhat, vagy legalábbis elmosódik a (politikai jellegűnek tételezett) határ a két pozíció között, s az olvasónak lehetősége nyílik arra, hogy a „számítógéppel interakcióban megírja saját történetét”. Az új technológia körül gyülekező ideológiai erők retorikájában kulcsszó az „újdonság”, a „másság” és a „szabadság”, s emiatt nehéz felfedezni a mélyebben rejlő strukturális rokonságot a felszínen heterogén médiumok között. Még Richard

Lanham gondolatébresztő és komoly fogékonyságról tanuskodó esszéit (1993) is áthatja ez a bináris retorika, s így ezekben a munkákban is a politika dominál az elemzés rovására.

Korántsem biztos, hogy az olyan fogalmak létjogosultságát, mint „számítógépes irodalom” vagy „elektronikus textualitás” érdemes elméleti alapon védelmezni, s nem is kezelem ezeket axiómákként. Az a nézet, mely szerint „a számítógép” önmagában képes társadalmi és történelmi változást előidézni, igazából történelmietlen és antropomorf tévhit. Ennek ellenére éppen olyan gyakran jelenik meg irodalomról, kultúráról szóló tanulmányokban, mint a sci-fi-szövegekben, amelyek kapcsán ezeket a tanulmányokat írják. A sci-fi gyakran iróniával szemléli a technológiát, ám ez a vonás sajnos hiányzik a kritikai tanulmányokból (lásd pl. William Gibson *Izzó króm* c. novelláját).

A legtöbb irodalomelmélet adottnak tekinti tárgymédiáját, annak ellenére, hogy nyilvánvaló történeti különbségek vannak például az orális és az írott irodalom között. A kezdetektől az írott, vagy inkább a nyomtatott szöveget tekintették az elsődleges formának, s a média változásainak a nyomtatott médium dominanciáját potenciálisan megzavaró hatásai ritkán nöttek figyelmet érdemlő problémává – nem úgy, mint a szemantikai változással járó folyamatok, például a fordítás vagy az intertextuális jelenségek. Ma, a mindennapi textualitás kettős ontológiájának (képernyő vagy papír) korában már nem megengedhető ez az ideológiai vakság, s ezért az új kontextusban újra fel kell tennünk a régi kérdést: Mi a szöveg? A jelen tanulmány és hozzá hasonló terjedelmű munkák keretei közt lehetetlen felidézni, hogyan válaszoltak erre a kérdésre a régebbi elméletek. És mivel e tanulmány empirikus alapja más, mint a korábbi elméleteké, a régebbi tételek és megállapítások csak korlátozott mértékben lennének használhatók. Tanulmányom kontextusában a szöveg kérdése a verbális médiumok, illetve azok funkcionális különbségeinek kérdésévé válik (milyen szerepet játszik a médium?), s csak utána következnek a szemantika, a hatás, a másság, a mentális történések, az intencionalitás stb. kérdései. Ezek a filozófiai problémák ma is élők, de a textualitás egy másik szintjéhez tartoznak. Ahhoz, hogy felelősséggel tudjunk foglalkozni ezekkel a problémákkal, először el kell készítenünk annak az új területnek a térképét, amelyen belül tanulmányozni akarjuk őket. A *textonómia* (a textuális médiumok tanulmányozása) segítségével hozzuk létre azt a teret, ahol *textológiával* (a szöveg jelentésének tanulmányozásával) foglalkozhatunk.

Új térképeket készíteni egyúttal azt is jelenti, hogy „újdonságot” konstruálunk, s ennek óhatatlanul politikai következményei is vannak. Az irodalomtudományon belül szüntelen polgárháború dúl, aminek tétje annak eldöntése, mi eme tudomány tárgya. De vajon van-e jogunk ezt a háborút más országok területére is kiterjeszteni? Még ha fontos felfedezésekhez juthatunk is azáltal, hogy az irodalomtudomány (nagy körültekintéssel használt) eszközeivel irodalmon kívüli jelenségeket tanulmányozunk, ebből még nem következik, hogy ezek a jelenségek következőképpen irodalomnak tekinthetők, és az irodalomra érvényes kritériumok alapján ítélnéjük meg őket, valamint az sem, hogy irodalomfogalmukat ki kell terjeszteni rájuk. Úgy vélem, az effajta elméleti imperializmusból semmilyen hasznunk nem származik, ellenben sokat veszíthetünk: az ennek vagy annak a médiumnak az „irodalmiságáról” szóló diskurzusok során mindig fennáll a veszélye annak, hogy apologetikus állítások és sovíniszta ellenérvek csatájává degradálódnak. Amikor rengeteg energiát fordítunk arra, hogy bebizonyítsuk: *P* egyértelműen *Q*-nak egy típusa, gyakran elsikkad a fontosabb kérdés; nevezetesen, hogy mi *Q*. Ezek a marginális média vagy az esztétikai kifejezésformák érdekében

folytatott improduktív (és tudománytalan) csatározások azonban egy jóval nagyobb problémára utaló elszomorító jelek is egyben: remekül illusztrálják a humán tudományok megosztottságát és konzervatív szemléletét, mely szerint semmit nem lehet tanulmányozni, amíg nem sorolják be valamelyik területhez, ahol inkább az határozza meg a vizsgált tárgy értékét, hogy milyen típushoz tartozik – mely kánon vagy rend elfogadott tagja –, nem pedig egyedi vonásai. A humán tudományok azelőtt műfajsoviniszták voltak, most pedig médiumsoviniszták. Empirikus területekre oszlanak (irodalom, művészettörténet, színház, tömegkommunikáció), és csak kevésbé teszik lehetővé az átfogó vagy a területek közötti szempontokból történő vizsgálatot. Ez az „empirikus” felosztás következményeit tekintve természetesen nem empirikus, mivel kizárja az olyan empirikus anyagok tanulmányozását, amelyek nem tartoznak az elfogadott területekhez. Ezenkívül az effajta specializációból fakadó korlátozott szemléletből gyakran születnek kritikának álcázott, valójában azonban apologetikus szövegek egy olyan korban, amikor az irodalom „inherens” volta (vagy bármely korábban domináns diskurzusformáé) egyáltalán nem magától értetődő.

A „digitális irodalom” szószólói és ellenzői közötti harc furcsa módon általában mindkét oldalon egyfajta fetisiztikus színezetű materiális vitává silányul. Az egyik fél az új szuperteknológiák – mint a CD-ROM – hardveroldalát emeli ki. Különösen jól tetten érhető ez a számítástechnikai ipar szlogenjében: „information at your fingertips” (kb.: információ karnyújtásnyira), ami azt sugallja, hogy az információ valami kézzel fogható tárgy. A másik a régi technológia mindenki által jól ismert hardveroldalára hivatkozik; arra, hogy milyen jó „látni” egy könyvet és mennyire jó „megérinteni” azt, szemben a számítógép monitorán megjelenő betűk nyersségével, „szárazságával”. „Ezt nem viheti magával az ágyba” – hangzik a könyvsoviniszták érzékletes (immár nem is igaz) sztereotípiája a számítógépen megjelenő szövegekről. De vajon nem fontosabb-e egy szöveg tartalma, mint ezek a materialista, már-már ergonómiai színezetű szempontok?

Úgy vélem, a fenti furcsa, túlzó és irreleváns megállapítások leginkább azt mutatják, hogy a megjelenés nyilvánvaló eltérésein túl nem igazán világos, mi a különbség a papíron megjelenő és a számítógépes szövegek között. De van egyáltalán különbség? Ahelyett, hogy strukturális megkülönböztető jegyeket keresnék, inkább abból a premisszából indulok ki, hogy nem feltételezek lényegi különbséget. Amennyiben létezik ilyen különbség, azt nem materiális és nem is történeti, hanem funkcionális szempontból kell leírni. Kiindulhatunk abból a feltevésből is, hogy van ilyen különbség, amit aztán megpróbálunk kimutatni és leírni. Ez azonban kizárja annak lehetőségét, hogy nincs alapvető különbség, és ezért ez a megközelítés nem használható. Tanulmányom szempontjából egyébként nem is igazán lényeges, hogy van-e ilyen különbség, mivel a bizonyosság, hogy létezik, gyakorlati szempontból nem sok jelentőséggel bírna a világ számára. Az új médiatekhnológiák önmagukban lényegtelenek, s mint a régebbiek alternatíváinak, sincs jelentőségük. Tanulmányozásuk azért fontos, mert adalékokkal szolgálhatnak az emberi kommunikáció természetének és fejlődésének megértéséhez.

Elsődleges szándékom ezért az, hogy bemutassam, mi a jelentőségük a különböző szöveges médiumok funkcionális eltéréseinek és hasonlóságainak az irodalom elmélete és gyakorlata szempontjából. A leíráshoz narratológiai és retorikai alapfogalmakat használok, de tanulmányom nem korlátozódik erre a két diszciplínára. A létező irodalomelméleteket nem tartom elégségeseknek az olyan jelenségek leírására, mint ennek a tanulmánynak a tárgya (azt azonban nem állítom, hogy az irodalomelmélet ilyen tár-

gyak esetében irreleváns). Megpróbálom azt is bemutatni, miért és hol van szükség új elméleti megközelítésre. Végső célom, hogy megteremtsem a kibertext vagy az ergodikus irodalom elméletének kereteit, és meghatározom alapelemeit.

## Mi a kibertext?

A „számítógépes ismeretekről”, „hypertextről”, „elektronikus nyelvről” folyó diskurzusban egyre inkább explicit különbséget tesznek a nyomtatott, vagyis papír alapú, és az elektronikus szövegek között, kimutatva, hogy mindkettőnek megvannak a csak rá jellemző és a másikéival szögesen ellentétes tulajdonságai. A megkülönböztetést néha történeti, néha technológiai, de leggyakrabban politikai alapon teszik, tehát nem arra a kérdésre koncentrálnak, hogy melyek ezek a műfajok, hanem feltételezett funkcióbeli különbségeikre. Egy effajta stratégia alkalmas az ily módon konstruált tárgy iránti figyelem felkeltésére, ám sokkal kevésbé annak elemzésére. Csábíthatott volna a lehetőség, hogy ezt a retorikát használjam a kibertext tanulmányozásánál, és segítségével leírjam a vizsgálatom tárgya és a hagyományos irodalom közötti eltéréseket. Csak hogy az ehhez a retorikához tartozó fogalmak jelentése annyira bizonytalan, hogy nem alkalmasak a tárgy koherens leírására. Ettől viszont az általam konstruált rendszer szintén hasznavehetetlen lett volna.

A kibertext tehát nem „új” és „forradalmi” szövegforma, amelyben olyan lehetőségek jelennek, amelyeket csak a digitális számítógép feltalálása teremthetett meg. A kibertext ezenkívül nem jelent a régi típusú textualitástól való radikális elszakadást sem – jóllehet könnyű azt a látszatot kelteni, mintha erről lenne szó. A kibertext a textualitás összes formájára kiterjedő *perspektíva*, lehetőség arra, hogy az irodalmi tanulmányok tárgykörét olyan jelenségekre is kiterjesszük, amelyeket ma irodalmon kívülinek, marginálisnak vagy esetleg egyenesen az irodalommal ellentétesnek tekintenek, s – amint erre később részletesen kitérek – teszik ezt tisztán külső szempontok alapján. Jelen tanulmányban azt vizsgálom, hogyan viselkednek bizonyos típusú textuális jelenségek, ha irodalomként kezeljük őket, s megkísérlek felállítani egy bármely szövegtípusra érvényes szöveges kommunikációs modellt. Vállalkozásom nem olyan nagyra törő, mint amilyennek első hallásra tűnhet, mivel a modell provizórikus, empirikus, és a jövőben bármikor megváltoztatható, ha bármilyen olyan tényező (pl. egy ma még nem létező, előre nem látható jellegű tárgy) felbukkan, amely a modell érvényességét megkérdőjelezi.

A továbbiakban módszerem fogalmi alapjairól és implikációjáról írok, és bevezetem a terminológiát, amelyet később használok majd. A kibertext egy fő kategóriáját (vagy műfaját) vizsgálom, nagyjából ebben a bontásban: hypertext, szöveges kalandjáték, számítógép által generált narratív szöveg és több résztvevős világszimulációs rendszerek, s végül a globális számítógépes rendszereken létező közösségi-szöveges MUD-ok. Ez a pragmatikus felosztás nem az én elméleti modellemből származtatható, hanem a mindenki által ismert hagyományból, ugyanis meggyőződésem, hogy egy ilyen éppen kialakulóban lévő terület vizsgálatánál rendkívül fontos, hogy csak nagyon visszafogottan alkalmazzunk elméleteket. Az irodalomelméletekben megvan az erős hajlam és képesség, hogy anektálják az új területeket, és kitöltsék az elméleti vákuumokat. Az ilyen gyaratósítások alkalmával, amikor a „szűz területek” elméleti szempontból nincsenek körülvéve, fontos aspektusok és értelmezési lehetőségek sikkadhatnak el. Amikor idegen területeket szállunk meg, a legkevesebb, amit tehetünk, hogy megtanuljuk a helyi nyelv-

vet, és megismerjük a szokásokat. Több tanulmány foglalkozott már a legtöbb általam említett területtel, de szinte egyik sem alakított ki átfogó szemléletet, és egyik sem tekintette feladatának az általam vizsgált textualitásformák komparatív elemzését.

Mivel az ergodikus irodalom régi és új típusai komoly hasonlóságokat mutatnak, a „számítógépet” és az „információtechnológiát” mint olyant nem használom magyarázó tényezőként, hanem inkább a vizsgálandó terület részének tekintem őket. Így elkerülhető, hogy olyan bizonytalan, körülhatárolatlan terminusokat kelljen definiálnunk, mint a *digitális szöveg* vagy *elektronikus irodalom*, s ugyanakkor lehetővé válik, hogy egy olyan funkcióközpontú perspektívát alakítsunk ki, amelyben a médiasoviniszta retorika a lehető legkevésbé hat az elemzésre. Szögezzük le: a médiumok távolról sem semleges tartalomhordozók, ugyanakkor legalább ennyire tarthatatlan és csak a számítógép alkalmazásainak és a médiaelméletnek az igen korlátozott értelmezésén alapul az a nézet, mely szerint „a számítógép mint médium” az egyetlen pontosan meghatározott kommunikációs tulajdonságokkal bíró különleges struktúra. A számítástechnika a legkülönbözőbb médiumokat szolgálhatja. Az ilyen pluralista szemlélet segítségével elkerülhetjük a technológiai determinizmus csapdáját, s az is lehetővé válik, hogy a technológiát úgy tekintsük, mint az emberi kommunikációhoz tartozó folyamatot, nem pedig mint a kommunikáció mozgatóját. A számítógép alapú textualitás különböző formái közül jó néhánynak több köze van a papír alapú médiumokhoz, mint egymáshoz.

Amint azt a szó etimológiája is mutatja, a kibertextben jelen kell lennie valamiféle információ-visszacsatolás körnek. Bizonyos értelemben ez minden textuális szituációra igaz, amennyiben a „szöveg” több, mint egy felületen megjelenő pusztá jelek összessége. Az olvasó észlel egy szósorozatot, és az ezután következő cselekedeteitől függően a szavak jelentése – ha csak alig észrevehetően is – megváltozik. Alapvető példa erre az újraolvasás: második olvasáskor egy szöveg más, mint első alkalommal – vagy legalábbis másnak tűnik. Hogyan különböztethetjük meg a szöveget annak olvasatától? Előfordul, hogy egy olvasó befolyással bír arra, hogyan jelenik meg a szöveg más olvasók számára – annak ellenére, hogy a lapokon minden jel változatlan marad. Szemléletesen példázza ezt Khomeini reakciója Rushdie könyvére, a *Sátáni versekre*. A szöveg és olvasata (az „intencionális tárgy” és a „mentális esemény”) vagy a *signifiant* (jelölő) és *signifié* (jelölt) közötti hagyományos távolság nem áthatolhatatlan membrán: egyfolytában kialakulnak átjárások, mégpedig a recepció különböző szintjein, mint például a szerkesztés, a marketing, a fordítás, a kritikai elemzés során, vagy az újra felfedezés, a kanonizáció vagy éppen a törvényen kívül helyezés alkalmával.

Ezek a folyamatok jól ismertek ugyan, de nem teljesen triviálisak, mert emlékeztetnek bennünket arra, hogy a szöveget nem redukálhatjuk szavak minden egyéb tényezőtől független sorozatára. Mindig létezik valamilyen kontextus, konvenció, kontamináció, társadalmi, történelmi meghatározottság. Szöveget és olvasatát megkülönböztetni egyfelől szükségszerű, másfelől szinte lehetetlen – más szóval *ideális*. Egyrészt szükségünk van a „szöveg” képére, hogy egyáltalán legyen valami, amit szemlélünk, másrészt az „olvasat” metaforáját használjuk annak jelölésére, hogy szövegértésünk mindig csak részleges lesz, és sohasem jutunk el „magához a szöveghez” – ennek belátása egyes kritikusokat arra készítetett, hogy megkérdőjelezzék a szöveg mint tárgy létezését (lásd pl. Fish 1980). Ez a hermeneutikai mozgás vagy vágy – amit talán pontosabb aszimptotikusként, mint körkörösésként leírnunk – mindenfajta textuális kommunikációra jellemző, de a szöveg elrendezése nagyon hatékonyá teheti mind az olvasó stratégiáját, mind pedig a szöveg felfogható teleológiáját – talán egészen addig a pon-

tig, ahol az interpretáció már túlterjed egyetlen fogalom kognitív határain. A teleológiai orientációk különbségei (vagyis azok a különböző módok, ahogy a szöveg arra készletti olvasóját, hogy „befejezze” azt) és a szövegek különféle önmanipulációs eszközei – ezeket jelenti a kibertext fogalma. Amíg ezeket az eszközöket, folyamatokat nem azonosítjuk és nem elemezzük, az interpretációval kapcsolatos kérdések döntő része megválaszolatlan marad.

A szöveg terminus jelentése tanulmányomban közelebb áll a filológiai (vagyis megfigyelhető) munkához, mint a posztstrukturalista (vagy metafizikai) jelölök galaxisához. Ugyanakkor az általam használt jelentés mindkét előbb említetthez kapcsolódik, de egyszersmind mindkettőtől különbözik is. Míg a nyelvészek és szemiotikusok jelölök soraként definiálják a *szöveget* (*text*), én számos dologra használom a *text* terminust a rövid versektől a számítógépes programokon át az adatbázisokig. Amint azt a *kiber* előtag jelzi, a szöveget gépnek tekintem – nem metaforikusan, hanem abban az értelemben, hogy a szöveg olyan mechanikus eszköz, amely verbális jeleket produkál és fogyaszt. Ahogy a film is hasznavehetetlen, ha nincs hozzá vetítő és képernyő vagy vászon, a szövegnek is szüksége van materiális médiumra a szavak sorozata mellett. A gép természetesen nem teljes egy harmadik szereplő, az azt kezelő (ember) nélkül, s ezen a triádon belül helyezkedik el a szöveg. A három elem közötti határok nem világosak és nem állandók, hanem változók és átjárhatók, s mindhárom csak a másik kettővel összefüggésben lehet definiálni. Ráadásul mindhárom elem lehetséges funkciói a másik kettő összes lehetséges funkciójával társíthatók, s így rengeteg szövegtípus lehetséges.

A textualitás korábbi modelljei figyelmen kívül hagyták ezt a performatív aspektust, és hajlamosak voltak teljesen megfeleledkezni a háromszögnek arról a csúcáról, amelyen a médium és minden ahhoz kapcsolódó tényező jelenik meg. Irodalomtudományi fenomenológiájában Ingarden (1973: 305–313) azt állítja, hogy az „irodalmi műalkotás” integritása az azt alkotó részek „szekvenciájának rendjétől” függ, s enélkül a lineáris stabilitás nélkül a mű nem létezne. Míg Ingarden ezáltal kétségkívül elismeri a szöveg objektív formájának fontosságát, az *eleve adott* szintjére redukálja azt.

Korántsem meglepő, hogy Ingarden készként és véglegesként fogadja el a szöveg formáját, hiszen csak azután kezdhetjük el megfigyelni, milyen hatással van a médium instabilitása a háromszög többi részére, ha felfedeztük, hogy a médium is tényező, ráadásul az utóbbi időkben igen változó. Amint Richard Lanham megjegyzi, az irodalomtudósok már régen benne vannak a „kódexbizniszben”, s megfigyeléseiket az egy bizonyos médiumon megjelenő irodalomra korlátozzák (érveiket azonban nem). Ahogy ezt a kísérletező hajlamú írók Laurence Sterne-től Milorad Pavicig bizonyították, még a könyvirodalomban is van tér a mediációs változatokkal való kísérletezésre, ám úgy tűnik, ezek a próbálkozások nem eredményeztek olyan látványos kontrasztot, amely a tudósokat a médium esztétikai szerepének szemantikai vizsgálatára sarkallta volna (figyelemre méltó, de túlságosan kis terjedelmű kivétel McHale, 1987: 12. fejezet). Itt kell megemlíteni az „Artsits’ Books” néven ismert, csodálatra méltó művészeti mozgalmat, amely a hatvanas években indult, és olyan egyedi műalkotások létrehozását tekintette céljának, amelyek a könyv hagyományosan állandónak tekintett tulajdonságait, illetve azok megváltoztathatatlanágát belülről kérdőjelezték meg.

A kibertext – amint ez mostanra biztosan világos – a lehetséges textualitások hatalmas sora (vagy tág perspektívája), melyeket gépeknek tekintünk, vagy különböző irodalmi kommunikációs rendszereknek, amelyekben a mechanikus részek közötti funkcionális különbségek meghatározó szerepet játszanak az esztétikai folyamatban. A ben-

ne rejlő funkcionális lehetőségek alapján minden szövegtípus helyét meg lehet találni ebben a több dimenziós modellben. Elméleti szempontból a kibertext fogalma a hagyományos szerző/küldő, szöveg/üzenet és olvasó/fogadó hármáról a szöveggép különböző elemei/szereplői közötti kibernetikus interakcióra irányítja a figyelmet. Ily módon a szöveggalaxis néhány hagyományosan a figyelmen kívül eső, távoli pontját is újra az érdeklődés körébe vonja, ellenben a központi területek legtöbb fényes csillagával nem foglalkozik. Mindezt azonban nem szabad az „irodalmi” értékek újradefiniálására való felhívásnak tekintenünk, ugyanis az általam idézett szövegek többsége kevés eséllyel indulna az irodalmi kanonizációért folyó versenyben.

Az említett verseny szabályai persze megváltozhatnak, de a jelen munka szerzője nem (legalábbis tudatosan nem) törekszik arra, hogy beálljon a „nagy szövegek” hódolónak sorába. Ezt nem annyira etikai, sokkal inkább pragmatikus megfontolásból (nem) teszi. Ha irodalmi értéket keresünk olyan szövegekben, amelyeket nem szántak irodalomnak és nem is úgy építettek fel, az csak elhomályosítja a vizsgált szövegek más, egyedi vonásait, és a formai elemzést apologetikus kampánnyá degradálja. Ha ezek a szövegek újradefiniálják az irodalmat azáltal, hogy kitágítják a fogalom érvényességi körét – és én hiszem, hogy ezt teszik –, akkor azt is újra kell definiálniuk, hogy mit jelent az irodalmiság. Ezért aztán ezek a szövegek nem mérhetők hagyományos esztétikai mércékkel. Nem gondolom, hogy teljesen kiküszöbölhető az irodalomelmélet hatása, de legalábbis tudatában kell lennünk a hagyomány erős mágnesez mézejének, miközben a fehér foltok, a textualitás jelenlegi határai felé közeledünk.

Kozma Zsolt fordítása

## Hivatkozott irodalom

- Barthes, Roland (1977): *The Death of the Author*. In *Image, Music, Text*. New York: Hill & Wong.
- Bolter, Jay David (1991): *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Borges, Jorge Louis (1974): *The Garden of Forking Paths*. New York: Penguin Books.
- Carey, James W. (1988): *Communication as Culture. Essays on Media and Society*. Boston: Unwin Hyman.
- Deleuze, Gilles és Felix Guattari (1987): *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. London: Athlone Press.
- Doob, Penelope Reed (1990): *The Idea of the Labyrinth : From Classical Antiquity Through the Middle Ages*. Ithaca: Cornell University Press.
- Eco, Umberto (1984): *The Name of the Rose*. London: Harcourt Brace Jovanovich.
- Fish, Stanley (1980): *Is There a Text in this Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge: Harvard University Press.
- Ingarden, Roman (1973): *The Literary Work of Art: An Investigation on the Borderlines of Ontology, Logic and Theory of Literature*. Evanston: Northwestern University Press.
- Lanham, Richard (1993): *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lodge, David (1977): *The Modes of Modern Writing Metaphor, Metonymy, and the Typology of Modern Literature*. London: Arnold.
- McHale, Brian (1987): *Postmodernist Fiction*. New York: Methuen.
- Nelson, Ted (1965): *The Hypertext. Proceedings of the World Documentation Federation*.
- Wiener, Norbert (1948): *Cybernetics. Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press.
- Wilhelm, Richard (1989): *The I Ching or Book of Changes*. New York: Penguin Books.
- Winner, Langdon (1986): *The Whale and the Reactor. A Search for Limits in an Age of High Technology*. Chicago: The University of Chicago Press.