

BEKE Ottó–SAMU János

Újvidéki Egyetem

Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar, Szabadka

bekeotto1@gmail.com

dnsamu@gmail.com

„VÉGTELEN FÉNY-, HANG- ÉS KAPCSOLATÓCEÁN”

A digitális ismeretszerzés és felejtés irodalmi előképei

William Gibson *Neurománc* című cyberpunk regénye 1984-ben, vagyis évekkel a mai értelemben vett internet-szolgáltatás bevezetése előtt jelent meg. A mű esetében újdonságnak számított, hogy a számítógépek által meghatározott kommunikációs forradalomra, valamint hálózatokra irányította a figyelmet. Cybertér-ábrázolásai hitelességükből és szemléletességükből kifolyólag mind a mai napig meghatározóak. A gibsoni cybertér-ábrázolásokban és az azokat továbbgondoló, Dan Simmons *Hyperion*-regényciklusában olvasható leírásokban meghatározó szerepet töltenek be a posztalfabetikus képek, továbbá az (élő)beszéd, a hangzóanyag és az egyéb hanghatások közvetítése. A cselekmények jelentős részének háttéréül szolgáló, egymással összefüggő említett elemek információközvetítő potenciáljukból kifolyólag digitális ismeretszerzést tesznek lehetővé, eközben azonban a felejtés hatásmechanizmusának felerősítéséhez járulnak hozzá.

Kulcsszavak: cybertér-ábrázolások, posztalfabetikus képek, ismeretszerzés, felejtés, Gibson, Simmons.

1. Bevezető gondolatok

Az irodalom, természeténél fogva, lévén alapanyaga a nyelv, kitüntetett figyelemben részesíti szövegeinek megformáltságát, kommunikációs szövedékét és történetileg változó hordozó közegeit. Az irodalom ezenfelül hosszú története során rendre élénk érdeklődést tanúsított a mesterségbeli tudás és jártasság révén megvalósuló maradandó tárgyi alkotások és a tudományos felfedezések, ismeretek, káprázatos technikai újítások iránt.

Elég Akhilleusz pajzsának monumentális leírására, továbbá az egyéb ókori fegyverek részletekbe menő ismertetésére gondolni Homérosz *Iliász* című eposzában, vagy pedig a harcosokat rejtő faló segítségével véghezvitt közismert csel elbeszélésére az *Odüsszeiában*. Utalhatunk továbbá Noé bárkájának az irodalmat különböző korszakokban és műfajokban egyaránt megtermékenyítő *ószövegségi* történetére Mózes első könyvében. Honoré de Balzac és Charles Dickens regényirodalma a gyári termelésen alapuló ipari társadalom realista leírásaként olvasható. Ily módon bontakozik ki az *Emberi színjáték*, amelynek a korabeli, 19. századi tudományos szemléletmódon alapuló világlátása és az azzal összefüggő stílusa nemcsak az említett francia szerző regényeiben érhető tetten.

Az Émile Zola prózájára jellemző naturalista szenvtelenség és tárgyilagosság modelljeül a természettudományok s különösképpen az orvostudomány szemléletmódja szolgált (Zola 2016, Hajós 2016). A 19. századi realizmus, majd pedig a naturalizmus mélyén egyaránt a világ valóságáé, tudományos alapon nyugvó megismerésének és bemutatásának igénye húzóódott meg. További fontos példa röntgenfelvétel szerepeltetése és az elbeszélés fő vonalához illeszkedő szövegkörnyezetbe ágyazása Thomas Mann *Varázshegy* (*Der Zauberberg*) című regényében. Marcel Proust *Az eltűnt idő nyomában* (*À la recherche du temps perdu*) című regényfolyama pedig az emlékek felidéződésének alapjául szolgáló képzettársítások parttalan működésmódját tárta fel, a lelki jelenségek bonyolult összefüggéseire irányítva a figyelmet.

A tematizációra és a tudományos beszédmódra összpontosító sort természetesen vég nélkül lehetne folytatni, átívelve nemzeti irodalmakon, történeti korszakokon, fősodratú és alternatív kánonokon, műnemeken és műfajokon.

A film történetében sokkal rövidebb időre volt szükség ahhoz, hogy a korszerű tudományos ismeretek eredményei a vásznon is megjelenjenek, és kitüntetett szerephez jussanak. Ebben közrejátszott az új művészeti ág alapvető technikai beágyazottsága, műszaki feltételeinek nélkülözhetetlensége. Az innovativitás szerkezeti és ábrázolási elemként egyaránt megjelent. A film közegének újszerűsége a tárgyválasztásban is szükségképpen kifejezésre jutott. Árulkodó jel, hogy a filmtörténetben a tudományos-fantasztikus elemek és alkotások rövid idő alatt elfogadottá váltak, kanonizálódtak, és széles körben elterjedtek (Király 2010, Kárpáti és Schreiber 2016).

A Lumière fivérek tartották az első nyilvános vetítést, 1895-ben, megteremtve ezzel a filmbefogadás máig ható kollektív élmény-jellegét. Nem véletlen, hogy *A vonat érkezése* (*Arrivée d'un train à la Ciotat*) című alkotásuk bemutatóját a közvélekedés tévesen az első vetítési naphoz köti, és csodás elemekkel kapcsolja össze. A filmben megjelenő gőzmozdony ahhoz az első, a gépesítést magával hozó ipari forradalomhoz tartozott, amelynek hatása alatt születtek meg többek között Balzac és Dickens szövegei.

Az említett világirodalmi példák széles körben ismertek, s a hagyomány elidegeníthetetlen részét képezik. Esetükben az ábrázolt technikai eszközök, emberkéz alkotta „csodák” az irodalmi világokon belül nem hoznak létre a szereplők számára önálló tevékenységi tereket. Az Akhilleusz pajzsán látható, részletekbe menő pontossággal kidolgozott képi ábrázolások a Homérosz korabeli mitologikus világot jelenítik meg, annak enciklopédikus összefoglalását hozva létre. Noé pedig Isten parancsára építette meg bárkáját, hogy megmentsse a pusztulástól családját és az állatvilágot, a már létezőt. Története ennek megfelelően rekonstrukció-történet.

A Balzac-, Dickens- és Zola-regények már közvetlenül az atomoknak a természettudomány törvényei által kormányzott világában (Csepeli és Praszák 2010, 14) játszódnak. Az irodalmi alkotások által is tematizált gépesítés az ipari termelés hatékonyságának növelését eredményezi, a valóság alapszerkezetét azonban nem változtatja meg. Hovatovább, egyre több, emberhez méltatlan munkakört hoz létre (Flusser 1996). A termelési folyamatok mechanizációjának ez a 19., sőt, 18. századi korai szakaszaiban a kifejlesztett és igénybe vett eszközök használatához szükséges gyakorlati jellegű tudás még nem távolodott el teljes mértékben az eszközök működésére vonatkozó általános, vagyis elméleti jellegű ismeretektől. Ez a két tudásforma egyelőre közvetlen kapcsolatban maradt egymással (Derrida 2006, 88–89). Ebből a szempontból érdemes Balzac *Goriot apójának* jellegzetes vállalkozásaira, a téstagyarakra gondolni, amelyek működését a regényszöveg nem is mutatja be részletesen. Azt ugyanis már a korabeli olvasók is könnyűszerrel elképzelhették, előzetes ismereteikre támaszkodva.

Az irodalmi realizmus és naturalizmus témaválasztása és az azzal szorosan összefüggő ábrázolásmódja, stilisztikai és retorikai jellemvonásai, vagyis nyelvi jegyei könnyedén felismerhetők; azok alapjául mechanikus, zárt szerkezetű, megmásíthatatlan törvények, tények és következmények által meghatározott világkép szolgál.¹ Ennek, a szabad szem számára nem látható, belső, vagyis „rejtőzködő” elemeit jelenítik meg azok az orvosi képalkotó eljárások és technikák, amelyek közül az említett Mann-regény a radiológiai megoldásokat, vagyis a 20. század első évtizedeiben újdonságnak számító röntgenképeket szerepelteti. Az emlékezésnek a Proust-műben feltornyosuló hullámai szintén a létezés rejtett, ez esetben a pszichikumon belüli dimenzióira irányítja a figyelmet.

A fizikai és lelki világ lerázhatatlan kötelekeinek létét érzékeltető, tágabb értelemben vett ideológiai háttér az irodalmi ábrázolások részét képezi, s ily módon természetesen nem szolgálhat esztétikai értékítéletek alapjául.

1 A mágikus realizmus éppen ettől az ok-okozati viszonyokon alapuló világképtől távolodik el (Bényei 1997).

Cervantes *Don Quijote*jének emberi tragédiája abban áll, hogy a lovagregények alapján felépített fantáziavilágát valóban létezőnek és egyben modell értékűnek tekintette, s azt kiterjesztette hétköznapi cselekedeteire, kommunikációs és közösségi aktusaira. Személyiségjegyeire támaszkodva, részben külső impulzusok révén, azonban „természetes” módon megalkotott képzeletvilágban létezett – a profán, kézzelfogható realitás keretei között. A szellem termékeit és képzelete szüleményeit valóban létezőként fogadta el, és akként is viszonyult hozzájuk.² Láta őket, beszélt hozzájuk/róluk, és viaskodott velük. Ebből kifolyólag vált komikus hőssé. Hasonló összefüggésben említhető Gustave Flaubert *Bovarynéje*. Esetében szintén az olvasmányélmények expanziója figyelhető meg.

A fentieknek megfelelően a képzeletvilág, intim személyességéből, belső megalkotottságából kifolyólag, nem teszi lehetővé saját sikeres kiterjesztését a személyközi relációk humán terébe és az abban történő teljes értékű aktivitást, tapasztalatszerzést. Így megkülönböztetendő a szűkebb értelemben vett, számítógépes környezetben szerveződő virtuális valóságtól és tértől.

De vajon létezhetnek-e egyáltalán az általunk ismert világtól függetlenségre szert tevő terek? Olyan terek, amelyek különböző tevékenységeknek, a szórakozásnak, a munkavégzésnek, a közösségépítésnek, az ismeretátadásnak, a tanulásnak egyaránt otthon adnak, miközben jó esetben, a szinergizmus hatására mindennek a hatékonysága növekszik? Elképzelhető-e ez?

Hol lehetne boldog Don Quijote és Bovaryné? Hol válhatnak valóra és élhetnék át képzeletük világát?

A felvetett kérdések értelmezése és megválaszolása érdekében érdemes röviden áttekinteni azokat a hiteles cybertér-ábrázolásokat, amelyeket még a digitális éra beköszönte előtt született irodalmi művek, digitális narratívák³ közvetítenek. A szövegszerűen megjelenő médiaarcheológiai vonatkozások értelmezése és kontextusba ágyazása ugyanis nagyban hozzájárul a digitális térkonstrukciókban zajló ismeretátadás jellegzetességeinek feltérképezéséhez.

2. Cybertér-ábrázolások: Gibson és Simmons

William Gibson *Neurománc* (*Neuromancer*) című regénye 1984-ben, vagyis évekkel a mai értelemben vett, szabad felhasználást/csatlakozást lehetővé

2 Ennek a hozzáállásnak termékeny megközelítésmódjául szolgálhat a fiktív, többek között irodalmi karakterek ontológiája (Zvolenszky 2015) és a lehetséges világok elmélete (Bernáth 1998).

3 Brooks Landon főleg a tematikus vonatkozások értelmében használja a digitális narratívák kifejezést. Interpretációja szerint ezek a narratívák a kulturális jelenségek széles körét érintő digitalizálódást juttatják kifejezésre, ám mint szövegek nem médium-specifikusak, vagyis nem szükségeszerű, hogy (csak) online vagy nyomtatott formában jelenjenek meg (Landon 2001, 29).

tevő világháló (World Wide Webet) is magában foglaló internet-szolgáltatás bevezetése előtt jelent meg. A cybertérnek a szövegben olvasható leírásai a cselekmény jelentős részének háttérét alkotják, s különösképpen meghatározó jellegűnek, életképesnek bizonyultak. A Gibson-szöveg a számítógépes hálózatok tematizációja szempontjából mind a mai napig komoly hatást gyakorol az irodalomra, a filmiparra és -művészetre, továbbá a közbeszédre és -gondolkodásra. Ily módon kiemelkedő jelentőségű médiaarcheológiai pretextussá vált.

Veronica Hollinger a cyberpunk alkotások, többek között a *Neurománc* kapcsán jegyzi meg, hogy ezekben a művekben a technológiai közvetítettség képzeletbeli, irodalmi ábrázolásainak pontossága, illetve hitelessége figyelhető meg (Hollinger 2005, 236). N. Katherine Hayles értelmezése szerint a *Neurománc* nyomtatott szöveggént is „a kiborg szubjektivitás” (Hayles 2004, 166) irányában mozdul el.

Miként Vilém Flusser a filozófiai és elméleti gondolkodás, úgy Gibson az irodalom területén tett tanúbizonyságot prófétai látásmódról a digitális kommunikációs formák és kultúra, illetve azok meghatározó jellegzetességeinek előrejelzésében. A két szerző munkásságában megfigyelhető feltűnő időbeli egybeesés, hogy Flusser *A fotográfia filozófiája* című műve 1983-ban, vagyis egy évvel a *Neurománc* előtt jelent meg német nyelven (*Für eine Philosophie der Fotografie*), első alkalommal eredményezve a gondolkodó számára széles körű nemzetközi szakmai sikert.

A számítógépes hálózatok felhasználói lehetőségeiről és jellemvonásairól, megjelenési formáiról a *Neurománc* vonatkozó, közvetlenül a cselekményhez tartozó szövegrészei egységes és összefüggő képet festenek. Ebben kiemelkedő szerep jut a testetlenségnek, a hálózatiságnak, az írásbeliséget meghaladó képiségnek és a felhasználás, vagyis a számítógépes térben való elmerülés közben jelentkező, az addikció kialakulásának veszélyét rejtő eksztatikusságnak. A gibsoni cyberteret döntő mértékben meghatározó vizualitás és az annak befogadása közben a szereplők által tapasztalt mámoros felszabadultság érzése indokolja a hallucináció és az álomszerűség élményeinek rendszeres tematizációját a regényszövegben. Paul Virilio az internethasználók esetében a valóság és a képek határain történő túllépést, összekapcsolódásukat ironikusan „virtuális Paradicsom[ként]” (Virilio 2002 [2000], 46) említi.

Darren Harris-Fain meglátása szerint, habár a *Neurománc* a tudományos-fantasztikum számos hagyományos témáját dolgozza fel részletesen, esetében újdonságnak számított, hogy a komputerek által meghatározott kommunikációs forradalomra, valamint hálózatokra irányította a figyelmet (Harris-Fain 2005, 104). Tom Henthorne Gibson innovatív témaválasztásával kapcsolatban hasonló meglátásának adott hangot (HENTHORNE 2011: 4). Szűts Zoltán a

cyberpunkról és többek között természetesen a *Neuromán*cról értekezve említi „a számítógépes hálózatok által létrehozott cybertérbe áthelyezett élet[nek]” (Szűts 2013, 134) az irányzaton belüli meghatározó erejű és funkciójú motívumát. Ennek megfelelően értelmezhető az az Eric S. Rabkintól származó megállapítás, amely szerint a cyberpunk regényekben „nincs tájleírás: az információs társadalom betüremkedik koponyánk mögé” (Rabkin 2001, 49). A cybertérben közvetített tartalmak szerepének a hivatkozott szakirodalom által is hangsúlyozott fokozódása a medializáltság Dieter Mersch által bírált általánossá válását eredményezi (MERSCH 2004, 171).

A (számítás)technikai alapú alternatív térkonstrukció, mesterséges voltának és a fentebb említett további jellegzetességeinek, „belakhatóságának” következtében sem azonosítható valós, fizikai párjával, illetve a fantáziavilággal, vagy pedig az emlékezés folyamata által létrehozott belső, személyes univerzummal. Különbözik tehát a korábban elképzelt irodalmi világoktól, továbbá azok személyes és kollektív kivételéseitől.

A cybertér mesterséges konstrukció. Az azt benépesítő képek és egyéb alakzatok alapjául a digitális kód működésmódja szolgál, annak hiányában nyomban eltűnnének. Ezek kivétel nélkül posztalfabetikus, vagyis írásbeliség utáni képek (Flusser 2011, 124–125), megjelenésük digitális alapfeltételeit tekintve ugyanis gyökeresen különböznek a hagyományos képektől, például az Akhilleusz pajzsán látható ábrázolások tartalmaitól. A cybertérben feltűnő képi információk számítógépes adatok grafikus megnyilvánulásai (Gibson 1992 [1984], 73), s ezek még azokban az esetekben is írásbeliség utániak, amikor külső, referenciális minták alapján épülnek fel. Arthur Kroker érvelése szerint a digitális valóság fokozott sebességéből, azonnaliságából kifolyólag alapvetően és történetileg is posztalfabetikus: „Az írás nem tud lépést tartani az elektronikus társadalom sebességével. Az eredmény a Gutenberg-galaxis vége, és a Kép-millennium kezdete” (Kroker 2004, 11).

Dan Simmons 1989 és 1997 között megjelentetett *Hyperion*-regényciklusa gigantikus méretűvé duzzasztja a gibsoni cyberteret. A szöveg az űropera műfajába tartozik (Sánta 2011, Reynolds 2012, 18–19), cselekményének csillagközi tere viszont a világhálóéhoz hasonló linkstruktúra alapján szerveződik (Simmons 2010 [1989], 219, Luckhurst 2005, 225). Ennek megfelelően a tárgyak internete elképzelését vetítette előre. A medializálatlan, valós fizikai térben és a cybertérben megjelenő tárgyak bonyolult, a *Hyperion*-ciklusban ábrázolt összekapcsolódásai révén sajátos konglomerátum jön létre (Poster 2005, Meyrowitz 2005). Ebben a képlékeny természetű, folyamatosan átalakuló, többsíkú világban az emberi test státusa megváltozik, hipertextuális jellegűvé válik (Kroker és Weinstein 1994, Cavallaro 2000, 28–29).

A simmonszi cybertér-ábrázolások a megnevezésbeli eltérések és méretaránybeli különbségek mellett is a *Neurománc*ban megfogalmazott elgondolást veszik alapul. Simmonsnál az adat- és megaszféra, továbbá a Háló, valamint az internet és a Világháló főbb tulajdonságai azonosak a Gibson által ábrázolt cybertér jellegzetességeivel, illetve annak működésbeli következményeivel. Az eufória érzéséből következő addikció a *Hyperion*ban is gyakori jelenséggé válik.

A *Hyperion* által leírt adatszféra és Világháló korában általános jelenséggé vált az írástudatlanság. Ennek oka a regényvilágban sem a nyomtatott vagy más formákban megjelenő szöveges dokumentumok hiánya, hanem a tökéletesedés formáját öltő kommunikációtechnológiai fejlődés, és főleg a digitális képek dömpingje. A Simmons által már 1989-ben vizionált tömeges mértékű írástudatlanság hátterében azoknak a felhasználóbarát digitális eszközöknek a széles körű elterjedése húzódik meg, amelyeknek a működtetése nem teszi feltétlenül szükségessé az írás-olvasás tudást, illetve ezen készségek mozgósítását, és amely eszközök nem minden esetben nyelvileg kódolt tartalmakat közvetítenek (Beke 2013).

Miként Gyarmathy Éva fogalmaz: „[a] mai világban, és az elkövetkezendőkben is egyre kevésbé szükséges az olvasási készség, mert a digitális-információs eszközök segítségével, képek által sokkal több információ elérhető” (Gyarmathy 2013, 14). A *Hyperion* által előrevetített jövőt éppen ezen okokból kifolyólag széles körű írástudatlanság, továbbá súlyos olvasási problémák jellemzik.⁴ Ennek az írástudatlanságnak a hátterében olyan információtechnológiai fejlesztések rejlenek, amelyek a közvetített tartalomtípusok szerkezetét érintik, a nyelveiktől való egyre határozottabb eltávolodást eredményezve (Enzensberger 2010). Ez tehát digitális alapú neo-analfabetizmus.

A *Neurománc* és a *Hyperion* által ábrázolt futurisztikus világban az ismeretszerzés főleg digitálisan megalkotott, konkrét szituációkban zajló multimediális tapasztalatszerzést jelent. Ebben az összefüggésben a gyakorlati tudás elsőbbsége a tematizált mediális környezet velejárója.⁵ Az ismeretek forráshelyeül szolgáló, digitálisan megalkotott és módosított (mozgó)képek özöne, továbbá azok kontextusa azonban nagyban hozzájárul a külső, referenciális valóságtól elrugaszkozó látszatjelenségek önállóvá válásához és elhatalmasodásához (Debord 2006, Baudrillard 1996). Ennek magyarázata egyebek mellett abban rejlik, hogy „[a]

4 Az online tevékenységeknek az agyra és a megismerőképessegre gyakorolt, hosszú távon kifejezésre jutó negatív hatásai kapcsán Nicholas Carr (2014) sekélyességről, Manfred Spitzer (2012) pedig digitális demenciáról értekezik.

5 „A szöveg rögzíti, leírja tények összefüggéseit; a kép viszont megmutathatja, hogy a dolgokkal hogyan, miképpen bánjunk.” (Nyíri 2003c, 424) [A kiemelések az idézett forrásból származnak.] – Lásd továbbá Nyíri 2003b, 142.

képek használata nem kedvez a kritikai gondolkodásnak: képekkel csak állítani tudunk, tagadni nem” (Ropolyi 2006, 46). A *Neurománc* és a *Hyperion* regényvilága nagyszerűen példázza, hogy a cybertérben megjelenő posztalfabetikus tartalmak, képek a valóságyszerűség látszatát keltik. „A technikai kép valódisága [...] nem függ eredetétől. Nincs minek megfelelnie. Digitális képkeltő eljárások segítségével bárki és bármi tökéletes elhíhető erővel megjeleníthető” – fogalmaz Lányi András (Lányi 2004, 296). Flusser a technikai képek kapcsán hasonló elképzelésnek ad hangot (Flusser 1990, Flusser 2001 [1985]). A digitális képek tárgyalt tartalmi és formai variálhatóságának és a velük való visszaélések pedagógiai veszélyeire a *Hyperion bukása* is reflektál (Simmons 2011 [1990], 403).

A digitális (mozgó)képek jelzett, a referencialitástól független valóságyszerűsége írásbeliség utáni jellegükkel kapcsolódik össze, s befogadásuk, szemlélésük, illetve a hozzájuk fűződő (inter)aktív viszony egyebek mellett ennek következtében okoz függőséget. A digitális valóság sebesen terjedő képi információi ugyanis a határtalanság és szabadság érzésével kecsegtetnek. Virilio a *Hyperion*-ciklus záró, az *Endymion felemelkedése* című 1997-es darabjával megközelítőleg egy időben írt munkájában, *Az információs bombában* jelennek meg „a multimédia-hálózatok drogosai, a net-kábítósók és egyéb kibernetikai punkok” (Virilio 2002 [2000], 42). A Virilio által tematizált internetfüggőség és „a *totalitárius techno-kultusz*[...]” (Virilio 2002 [2000], 43) a szóban forgó Gibson- és Simmons-regények világaira teljes mértékben vonatkoztatható.

A digitalitás irodalmi előképeiben a tevékenységi terek szerkezeti és funkcionális határtalanságának illúziójával kecsegtető posztalfabetikus (mozgó)képek, „beszélő képek” (Flusser 1997b) és azok tapintható, ízlelhető stb. kontextusai a felhasználókból eksztatikus élményeket váltanak ki, s egyúttal az addikció veszélyét rejtik magukban. Ily módon alakul ki a *hyperioni* regényvilágában általános érvényűvé váló s a tanulmány címét alkotó „végtelen fény-, hang- és kapcsolatócéán” (Simmons 2011 [1990], 340).

A fentiekben leírtak összességükben nem azt jelentik, hogy a 19. századi realista (regény)irodalom által megragadott avagy koncepciótól függően: létrehozott realitás (Barthes 1996, 53) zárt szerkezetű, egysíkú és stabil, szemben a cyberpunk alternatív tereiben megnyíló virtuális valóság potenciális végtelenségével és gazdagságával. A tárgyalt Gibson-, Simmons-szövegekben megjelenő hibrid térkonstrukciók, konglomerátumok s az azokban zajló regénybeli események közvetve a balzaci-dickensi világkép belső szakadásaira, rejtőzködő vágásaira és egyúttal „a realista regény kasztrált objektivitását[ra]” (Barthes 1996, 51) mutatnak rá.

A *Hyperion*-ciklusnak az a hangsúlyos narratív-tematikus szála, amelynek mentén az ábrázolt virtuális térben John Keatset mint a klasszikus irodalmi

hagyományhoz tartozó szerző-alakokat eleveníti meg, a medializálatlan, fizikai tér szerkezetének felülvizsgálataként, heterogén vonásainak felvillantásaként olvasható. Ebben az összefüggésben értelmezhető a regényfolyamnak a legkülönbözőbb kulturális regisztereken és történeti korokon egyaránt átívelő, pasticheként működő interkanonikus tere is (Sánta 2011, 16). További fontos körülmény, hogy a szerző 2003-ban megjelent *Ílion* című műve Homérosz *Iliászát*, az eposz cselekményét és szereplőit is egyfajta virtuális valóságban mutatja be (Simmons 2015 [2003]). Mindennek megfelelően a Bényei Tamás által az elbeszélő szövegek jellegzetességeként meghatározott „emlékező feltámasztás” (Bényei 2003, 54) Simmons műveiben a következetesen megjelenített és a cselekmények jelentős részének közegül szolgáló virtuális térben zajlik.

Az értelmezett Gibson- és Simmons-szövegek által megjelenített virtuális tér és valóság lehetne Don Quijote és Bovaryné számára az ideális tevékenységi közeg. Annak interaktív viszonyra építő, azt előfeltételező, írásbeliség utáni képei „a megtestesült tapasztalás[t]”, a „szemek, fülnek és izmoknak” szóló történeteket (Grodal 2008) nyújtanak számukra. Ott kiteljesíthetnék és valóra válthatnák fantáziavilágukat.

3. A felejtés hálójában

A tartalmukban gyakran módosított avagy mindenféle külső referenciát nélkülöző digitális (fény)képek⁶ kirajzása, az egyenes vonalú időfogalomra épülő történelemszemlélet eróziója és a digitalitás elősegítette írástudatlanság, neo-analfabetizmus, továbbá a különböző szintű olvasási nehézségek egymással szorosan összefüggő jelenségköröket alkotnak. Ezt tanúsítja a *Neurománc* és a *Hyperion* közös fogalmi keretben történő értelmezése is.

Brooks Landon a *Neurománc* kapcsán a kortárs irodalomnak az emberi emlékezet szerepét és jelentőségét leértékelő, úgynevezett poszt-mnemotechnikai hagyományáról értekezik. Ebben a tradícióban erőteljes kétely fejeződik ki a humán memóriának a fejlődő, egyre hatékonyabbá váló gépi adattárolás viszonyai közötti lehetőségeivel szemben. Landon szerint „Gibson fiktív világában a számítógépek előállította fiktív világok – az emlékezet technológiai szimulákrumai – a valóság alternatívájává válnak, ami az emlékezet elektronikus infláció általi leértékelését eredményezi” (Landon 2001, 31).

Flusser már 1985-ben, vagyis a *Neurománc* kiadása utáni évből származó munkájában felhívta a figyelmet arra a tényre, hogy a (számítás)technikai

6 Flusser érvelése szerint technikai kép esetében – a megalkotása folyamatában meghatározó szerepet játszó technikai apparátusok működéséből kifolyólag – a dekódolást lehetővé tevő szimbolikus jelleg, illetve referencialitás pusztá illúzió (Flusser 1990).

környezetben létrehozott és tárolt információk befogadására és feldolgozására csillagászati mértékűnél fogva régóta képtelen az emberi emlékezet (Flusser 2001 [1985]). Aleida Assmann az ismeretek felhalmozásának hatékonyságára, a megbízható és stabil keretek közötti tudás megteremthetőségére vonatkozó elképzelések történetiségét mutatta ki. Gondolatmenete szerint az elektronikus tömegmédiák és a digitális írás(beliség) a felejtés működés módját és kultúráját juttatja meghatározó szerephez. (Assmann 2009, 156–159). A leírtaknak megfelelően egy olyan mediális-kulturális konstelláció alakult ki, amely „az ember természetes alaptulajdonságai” közé tartozó felejtés (Assmann 2004, 67, Nietzsche 1989) jelentőségére irányítja a figyelmet.

A digitalizációval kapcsolatos változások történelmi jelentőségük és egyben strukturális jellegük. Nem (csupán) a kulturális termékek közvetítésének meghatározó módjai alakultak át, illetve adták át helyüket az innovatív és az addigiaknál többnyire hatékonyabb technikai lehetőségeknek, megoldásoknak; a produktumok mediális felépítése újult meg. Ezek az alapvető és többszintű átszerveződések, továbbá azok előjelei szükségképpen megjelentek a nyolcvanas-kilencvenes évek irodalmi alkotásaiban, és az elméleti diskurzusban is szisztematikusan tematizálódtak. Ezáltal olyan kérdéskörök kerültek előtérbe, mint például a technikai fejlődés és különösképpen a gépi adattárolás és feldolgozás tökéletesedése közben kényszerűen jelentkező felejtés, illetve a különböző típusú memóriazavarok.

A *Hyperion*-ciklus ambivalens módon viszonyul a számítástechnikai fejlődés okozta felejtés jelenségköréhez, vagyis a techno-amnéziához. Ennek magyarázata a mű sajátos poszt-cyberpunk jellegében és bonyolult hagyományértelmezésében keresendő. A *Hyperion*-tetralógia a cyberpunk kánonra s különösképpen a *Neuromán*cra mint pretextuális univerzumra tekint, s Gibson művét – többek között cybertér-ábrázolásait parafrázálva – szövegszerűen is megszólítja. A *Hyperion* emellett roppant gazdag és szerteágazó irodalom-, bölcsélet-, egyház- és vallástörténeti hagyományokat, továbbá egzakt művészettörténeti, mitológiai, matematikai, nyelvészeti és építészeti ismereteket mozgósít.⁷ Egyrészt tehát az emlékezés kultúrájára támaszkodik, másrészt viszont – a gibsoni cyberpunk tradíció folytatásaként, a *Neuromán*cban olvasható cybertér-ábrázolások továbbgondolásaként – egy-egy élettörténeten belül a felejtést juttatja meghatározó szerephez.

7 A *Hyperion* szövegköziségének, a különböző területek iránti nyitottságának kapcsán érdemes idézni a Kömlödi Ferenc (2001) gondolatait összegző Fekete J. Józsefet: „a technokultúrában az új szupernyelvnek, a digitális adatrögzítésnek és az új szupermédiának, a hálóknak köszönhetően szorosán összefonódik egymással a művészet, a tudomány, a vallás és a technika” (Fekete 2006, 137).

A felejtés motívuma természetesen gazdag irodalomtörténeti hagyományokra tekint vissza.⁸ Az emberi memória deficitjének, működési zavarainak tematizációja azonban megkülönböztetendő a cyberpunk által kifejezésre jutott techno-amnéziától. Ez utóbbi ugyanis a kurrens számítástechnikai fejlesztések folyamánya, s azokkal párhuzamosan válik egyre hangsúlyosabbá.

Az emlékezetkultúra válságát kifejezésre juttató, Landon által kimutatott irodalmi hagyomány a cyberpunknál jelentősen korábbi szövegekben, Aldous Huxley *Szép új világában* (*Brave New World*) és George Orwell 1984-ében gyökerezik. Amennyiben 1984-et tekintjük a cyberpunk kialakulása szempontjából döntő jelentőségű évnak, hiszen akkor jelent meg Gibson műfajteremtő alkotása, az említett előképek több mint öt, illetve három és fél évtizeddel előbbiek. Huxley műve 1932-ben, Orwelle pedig 1949-ben jelent meg. Aleida Assmann a technikai fejlődés s különösképpen a digitalizáció révén egyre nagyobb teret nyerő felejtés összefüggésében értelmezte Orwell szövegét (Assmann 2009, 157–158). Landon a poszt-mnemotechnikai tradíció tárgyalásakor nem említi ezt a két pretextust, a *Szép új világot* és az 1984-et, hiszen figyelmét a nem közegspecifikus, hanem főleg a tematikus, illetve részben kompozicionális-szerkezeti vonatkozások értelmében vett digitális történetekre irányította.

Karácsony András a tömegmédiák társadalmi hatásait Aleida Assmannhoz hasonló módon a felejtés lehetséges előretörésével és „az emlékezőkultúra veszély[ével]” (Karácsony 2006, 26) kapcsolja össze. Karácsony hivatkozik is az Aleida Assmann és Jan Assmann szerzőpáros által írt *Das Gestern im Heute* című szövegre (1994), valamint Jan Assmann *A kulturális emlékezet* című művére (2004). Karácsony gondolatmenete szerint, miközben a technológiai fejlődés a kulturális emlékezet gazdagodását eredményezi, a hírek világában tapasztalható erőteljes konkurenciaharc következtében sérül az események szisztematikus feldolgozásához szükséges és egyben az emlékezés alapjául szolgáló folytonosság. Miként a szerző fogalmaz: „A tömegkommunikáció nemcsak a társadalmi emlékezet fenntartásához, hanem a felejtés előidézéséhez is hozzájárulhat” (Karácsony 2006, 26).

Phillip E. Wegner az új tömegmédiák által meghatározott kulturális környezet Orwelltól származó ábrázolásának ismertetésekor szintén kitér az emlékezet regénybeli leépülésének, illetve megsemmisülésének folyamatára (Wegner 2002, 215). Az 1984 világában használatos – Csicsery-Ronay értelmezése szerint (Csicsery-Ronay 2008, 31) a tömegkommunikáció céljainak megfelelővé

8 Érdemes kiemelni Patrick Süskind *Amenzia in litteris* című 1976-os szövegét. Az ugyanis közel egy évtizeddel a *Neurománc* megjelenése előtt „a teljes irodalmi emlékezetvesztés[t]” (Süskind 2014 [1976], 95) öntötte narratív formába.

váló – *újbeszél* nyelvet⁹ a regény rendszeresen a múlt megváltoztathatóságának, végső soron pedig megszűntethetőségének összefüggésében említi (Orwell 1989 [1949], 33, 42, 62, 342). A regénybeli nyelv az emlékezés kanalizációjának és a felejtésnek a szolgálatában áll. Az orwelli regényvilágban a hivatalos ideológiát szövetszerűen közvetítő dokumentumok, újságcikkek digitalitást idéző, illetve azt előrevetítő jellemvonásai: lokalizálhatatlansága¹⁰ és variabilitása, frissíthetősége, vagyis update-elhetősége¹¹ szintén a felejtés hatásait erősíti.

Érdekes módon Orwellnek a tárgyalt regénynél négy évvel korábban, vagyis 1945-ben megjelent *Állatfarm* című művében a materialitással bíró szöveges dokumentumok esetében szintén történnek változtatások (Orwell 2000 [1945], 87, 103, 126). A szövegek korrekciói az *Állatfarm*-ban azonban (még) nyomokat hagynak, ily módon a változtatások által érintett dokumentumok a strukturális és szemantikai állandóság képzetét sugalló dokumentumok körébe tartoznak.

Neil Postman érvelése szerint a 80-as évek televíziós kultúrája a szórakoztatáson alapult, a híreket dekontextualizálta, dezinformációkat terjesztett, és mindennek megfelelően alapvető gondolkodásbeli inkoherenciát eredményezett. A korabeli média vélelmezett működésmódja tekintetében Postman Huxley *Szép új világát*, nem pedig Orwell 1984-ét tartotta autentikusnak (Postman 2006, 155–163). A 80-as évek ezen megközelítésmódja annál inkább releváns, hogy az akkori televíziózási szokások bizonyos szinten Gibson és részben Simmons regényirodalmára is hatást gyakoroltak. Huxley egyébként reflexív formában is tematizálta „az ember szórakozás utáni, szinte csillapíthatatlan vágyát” (Huxley 2008, 45). Regényében az írásbeliséget teljes mértékben mellőző multimedialitás megfelelt az ábrázolt szórakoztatás céljainak. Orwell disztópiájában a szöveges dokumentumok és az audiovizuális üzenetek már ettől eltérő szerepet töltek be.

Huxley és Orwell regényének, a *Szép új világnak* és az 1984-nek a cselekménye egyaránt a valós fizikai, vagyis medializálatlan térben játszódik, s e tekin-

9 Az *újbeszél* nyelv grammatikai alaposságú leírása a regény függelékében olvasható (Orwell 1989 [1949], 327–342). – Vesd össze (Reuland és Abraham 1993, Chilton 1988).

10 A papír alapú szöveges dokumentumok mindenkorai változtathatóságának, illetve átszerkeszthetőségének orwelli leírása a lokalizálhatatlanság ismérvét is magában foglalja. Habár ugyanis a szöveg az újságcikkek és könyvek újrajrásának, az „eredeti” változat bezúzásának és a javított változat kinyomtatásának folyamatát konkrét tevékenységi terekhez köti, mindennek eredményét általános érvényűként írja le. A hatályon kívül helyezett szövegváltozatokat a regényben minden esetben, kivétel nélkül sikerül begyűjteni és megsemmisíteni, helyükre pedig korrigált nyomtatványt juttatni.

11 Az 1984-ben feltűnő nyomtatványok olyan szintű variabilitásról, szerkezeti nyitottságról tanúskodnak, mint a számítógépes szövegszerkesztő segítségével írt dokumentumok. Ez utóbbiak ugyanis szintén „folyamatos újrajrásnak vannak kitéve, nemcsak jelentésük, de formájuk is korlátozott objektivitású. Amikor meditatálunk fölöttük, nem annyira értelmezzük, mint inkább átírjuk őket. Gondolkozni felőlük annyit tesz, mint változtatásokat eszközölni rajtuk” (Nyíri 2003a, 263).

tetben alapvetően különbözik Gibson szövegétől vagy akár a gibsoni cybertér-ábrázolást továbbgondoló Simmons *Hyperionjától*. A *Szép új világ* és az 1984 nem tekinthető szűkebb értelemben vett digitális narratívának, inkább a digitális narratívák irodalomtörténeti jelentőségű előképének.

A *Szép új világban* és az 1984-ben – a *Neurománccal* és a *Hyperionnal* ellentétben – még nem jelenik meg a szereplők által belakható, illetve meghódítható, belső-interaktív viszonyok kialakulását lehetővé tevő virtuális tér¹². Annak elképzelését a Huxley és Orwell korabeli kommunikáció-technológia nem segítette elő. Az elrettentő erejű disztópikus képek kivételnek a térbe, a medIALIZÁTLAN fizikai valóságtól azonban, az arra gyakorolt hatásuk ellenére is mindvégig elválasztottak maradnak. A *Szép új világ* és az 1984 emiatt sem tekinthető cyberpunk alkotásnak, legfeljebb annak a pretextusa. Esetükben nincsenek cybertér-ábrázolások, amelyek a cselekmények egy-egy részletének közegéül szolgálnának.

Orwell művében a tévékészülékek által folyamatosan és megszakíthatatlanul sugárzott tartalmak a megjelenített hatalmi rendszer által elérni szorgalmazott és ennek érdekében a szereplőket befolyásoló, mindenki számára láthatóvá tett képzeletvilágot hoztak létre. Hasonlóképpen működnek a *Szép új világban* az érzékelés minden területére hatást gyakorló tapik (fejlett tévéműsorok), továbbá részben a hallás útján ható, alva tanítás közben sugárzott tartalmak. Rabkin az 1984 kapcsán „[a] modern technológia erőszakos betolakodását” (Rabkin 2001, 49) említi. A Nagy Testvér Orwellnél annak a valóra vált rémálomnak kölcsönzött arcot és utasításokat, aktuális hírértelmezéseket közvetítő hangot, amely időnkénti változásai, sőt, gyökeres átalakulásai ellenére is modell értékű maradt, és amely éppen alapvető variabilitásának megfelelően kárhóztatta felejtésre a szereplőket.

A felejtés a *Szép új világ* fenntartásában szintén meghatározó funkciót tölt be. A műben bemutatott sikeres „múltellenes kampány” (Huxley 1982 [1932], 46) főleg a tárgyi világ avíttnak tekintett elemeit, többek között épületeit és intézményeit, valamint könyveit, vagyis a reprezentatív kordokumentumokat vette célba, azokat tüntette el, illetve tiltotta be. A felejtés kikényszerítésének ezen erőszakos műveletei a megsemmisítés, továbbá az elimináció formáját öltve tehát a medIALIZÁTLAN térnek a múlttól tanúskodó objektumai ellen irányultak, bele-

12 „Virtuality is the cultural perception that material objects are interpenetrated by information patterns. The definition plays off the duality at the heart of the condition of virtuality-materiality on the one hand, information on the other. Normally virtuality is associated with computer simulations that put the body into a feedback loop with a computer-generated image. [...] Virtual reality technologies are fascinating because they make visually immediate the perception that a world of information exists parallel to the »real« world, the former intersecting the latter at many points and in many ways.” (Hayles 1999, 13–14.) [Kiemelés az idézett forrásból.] – Vesd össze (Mchale 1992, 251). – Lásd továbbá (Carbonell 2015).

értve a tárgyakkal ebbe a csoportjába a könyveket, vagyis a nyomtatványokat is. Ezen utóbbiak esetében ugyanis Huxley 1932-es művében – szemben Orwell 1949-ben, vagyis több mint másfél évtizeddel később megjelent regényvilágával – még fel sem merülhetett a módosítások, átírások nyomokat nem hagyó lehetősége. A *Szép új világ*ban az időbeliség kontextusát „már pusztán fizikai jegyeivel is megteremt[ő]” (Nyíri 2006, 15) és a múltérzéken kifejezésre juttató könyvek (Nyíri 2001, 40, Nyíri 2007, 36) és egyéb változatlan formájú szöveges dokumentumok típusa szorult ki a forgalomból és a közhasználatból. Mindennek megfelelően a felejtés hatásmechanizmusa erősödött fel.

A *Szép új világ*ban a nyomtatványok formájában testet öltő szöveges dokumentumok még teljes mértékben állandóak voltak, vagyis nem tették lehetővé az olyan típusú utólagos változtatásokat, „korrekciókat”, amelyek Orwell regényvilágában már hétköznapi gyakorlatnak számítottak. A szöveges dokumentumok létmódjára vonatkozóan ezen, Huxley és Orwell művéből kiolvasható elképzelések közötti különbségek azokat az eltéréseket juttatják kifejezésre, amelyek a nyomtatványok síkszerű, vagyis kétdimenziós és a kódok többszintű, összetettebb szerkezeti felépítése s ennek megfelelően dinamikus működésmódja között tapasztalhatók.¹³

A *Szép új világ*ban és az 1984-ben a különböző multimediális tartalmak, továbbá részben szövegek formájában szisztematikusan megjelenített, láthatóvá, továbbá részben átélhetővé tett (gépi) fantáziavilág csupán felvillantotta az egyelőre még kialakulatlan alternatív tér jövőbeni lehetőségét. Az ebben a két regényben megjelenő gépi képzeletvilág a múlt század harmincas-negyvenes éveiben azonban már útjára indította a felejtést, a techno-amnéziát, hogy az a digitalitás megjelenésével és térnyerésével párhuzamosan teljesebben ki. Huxley, Orwell majd pedig Gibson regényvilágában az elektronikus és a digitális technológiák, illetve azok előképei szövik a felejtés hálóját.

A képzeletvilág minél hitelesebb technikai megjelenítése, illetve kritikátlan elfogadása érdekében is szükség van az egyenes vonalú időtapasztalat és történelemtudat, valamint az annak alapjául szolgáló emlékezet szerepének csökkentésére, esetleg felfüggesztésére. Ha ugyanis ez elmarad, csorbát szenved a tartalmak közvetítése közbeni mediális perfekcionizmus illuzórikus hatásmechanizmusa (Mersch 2004, 176–177), ami – miként azt a poszt-mnemotechnikai tradíció elemzett alkotásai egyaránt szemléltetik – a cybertérbeli élményegyüttes meghatározó vonását alkotja. A felejtés médiatörténeti szükségszerűségként jelenik meg. A rendszer integer elemeként fejt ki hatását.

13 „A kódnak mindig maradnak olyan szintjei, melyeket a legtöbb használó nem érhet el és nem láthat. [...] a nyomtatvány sík, a kód mély.” (Hayles 2004, 157)

4. Kitekintés az irodalmi szövegkorpuszból és összegzés

A vizsgált irodalmi szövegkorpuszból való kitekintésnek, a feltárt média-archeológiai vonatkozások általános jellemzőinek a korabeli és kurrens információ- és kommunikációtechnológiai tendenciákkal való összevetésével kell együttjárnia, különös tekintettel az ismeretszerzés és a felejtés kontextusára. Ezáltal válnak elemezhetővé a nyolcvanas évekből származó irodalmi jövővíziók mind a mai napig ható, főbb vonásai tekintetében egységes média-konceptiója, és a „mediális valóság” közötti strukturális és funkcionális megfelelések, valamint különbségek.

A *Neurománc* és a *Hyperion* által előrevetített jövőben egyaránt meghatározó szerep jut a különböző nevekkkel illetett, azonban hasonló mintázat alapján felépülő alternatív térkonstrukcióknak. Ez a funkcionális relevancia a történetvezetési módokban is megnyilvánul. Ami a *Neurománc* történetében igazán fontos, az a cybertérhez kapcsolódik. A *Hyperion*ban pedig immár minden a gibsoni cybertér adaptációiban, illetve intergalaktikus kiterjesztésében zajlik. Simmons *hyperioni* regényvilága a maga teljességében linkstruktúrákban jelenik meg. Ily módon a gibsoni és simmonszi cybertér-ábrázolások esetében a nominális és dimenzionális eltéréseket a tematizáció szintjén megfigyelhető funkcionális és strukturális megfelelések ellensúlyozzák. Gibson és Simmons regényvilágában a hálózatiság, a mediatizáció, a virtuális valóság és az információk immaterializációja konstitutív fontosságúak, és egymással szorosan összefüggnek. Mindez a regényvilágok alapszerkezetéhez tartozik.

A vizsgálat homlokerében álló szövegek az általuk ábrázolt cybertérkonstrukciókban kivétel nélkül meghatározó szereppel ruházzák fel a hangzóanyag közvetítése révén megvalósuló kommunikációs formákat, ezáltal a konvergenciák sorát gazdagítják. Az értelmezett (poszt)cyberpunk művek irodalom- és műfaj történeti jelentőségű pretextusaiban, Huxley *Szép új világában* és Orwell *1984*-ében, szintén alapvető funkciót tölt be a fonikus szubsztancia mediatizációja. A gibsoni-simmonszi alternatív térkonstrukciókat, továbbá az azok előképeit jelentő, egyazon időben több szereplő által is megtapasztalhatóvá tett gépi képzeletvilágot a posztalfabetikus (mozgó)képek mellett egyaránt a technikai úton közvetített élőbeszéd hatja át. A nyelvi kapcsolattartás és ismeretátadás hallhatósága és az annak közegül szolgáló kommunikációs szituáció multimediális megtapasztalhatósága technikai kontextusban is egymásra épül (Benczik 2006, 25–27). A jelzett dimenziók együttes jelenléte a virtuális valóság autentikusságának biztosítása érdekében szükséges. Anélkül elképzelhetetlen lenne a telejelenlét (Flusser 1997a, 49–51).

1984 publikációs, informatikatörténeti évében és irodalmi fikciójában erőteljes konjunktúra jellemezte a hangzóanyag közvetítését tematizáló, továbbá azt

a gyakorlatban megvalósító különböző alkotásokat. A koincidenenciák sorában a *Neurománc*, az 1984 és az utóbbi mű Michael Anderson rendezte 1956-os, majd 1984-es, Michael Radford-féle adaptációja említhető. A 2010 – *A kapcsolat éve* (2010: *The Year We Made Contact*) című 1984-ben bemutatott Peter Hyams-filmalkotás szintén élénk érdeklődést tanúsított a hangzóanyag technikai úton megvalósuló közvetítése iránt, s annak mozgógépes kibővítését a személyközi kommunikáció paradigmatis formájaként mutatta be. További fontos példa Steve Jobs 1984-es „számítógép-beszéltetése”, amikor is a Macintosh a számítógépek történetében első alkalommal szólalt meg, beszélt, saját gépies, ám érthető hangján mutatkozott be (Jobs 2009). Amennyiben pedig nem tévesztjük szem elől, hogy Simmons *Hyperion*-regényciklusa cybertér-ábrázolásai tekintetében az 1984-ben megjelent *Neuromán*cra épül, az egybeesések sora tovább bővíthető. Simmons ugyanis a *Hyperion*-regényekben a fonikus szubsztancia közvetítésének szempontjából hasonló emancipatorikus tendenciát jelenített meg, mint 1984-es előképe, a *Neurománc* és annak pretextusa, az 1984 Orwelltől.

Ami a vizsgált cyberterekben, továbbá az azok előképeit jelentő gépi képzeletvilágokban megtanulható, az nagyobbreszt hallás és látás, ám kevésbé olvasás útján sajátítható el. Az írásban rögzített nyelvi közlemények ismeretközvetítő szerepe ugyanis Huxley, Orwell, Gibson és Simmons regényvilágában különböző mértékekben, ám egyaránt vesztett jelentőségéből. A technikailag közvetített élőbeszéd és az írásbeliség utáni (mozgó)képek együttese vált meghatározó erejű információhordozóvá és paradox módon egyúttal a felejtés folyamatának gerjesztőjévé. A poszt-alfabetizmus a regényekben digitális amnéziát eredményez.

A korabeli regényírók nem számolhattak az írás váratlan diadalútjával (Ferraris 2008, 120) és a textualitás további elmélyülésével (Ferraris 2008, 111).¹⁴ A technikai úton közvetített szituatív hangzóanyag és élőbeszéd tárgyalt relevanciája a regényvilágokban a nyelvnek a szemiotikai rendszerek körében betöltött irányító szerepével, továbbá fonocentrizmussal (beszédközpontúsággal) magyarázható, ami a hatvanas-hetvenes évek elméleti diskurzusában is tematizálódott. E tekintetben Roland Barthes (1971 [1964]) szemiológiai munkássága és Jacques Derrida (1991 [1967]) dekonstruktív kritikája érdemel kitüntetett figyelmet. Fontos utalni továbbá Walter J. Ongnak (1977) az évekkel a *Neurománc* megjelenése előtt kidolgozott, másodlagos szóbeliségre vonatkozó elképzelésére. Annak alapjául ugyanis a közvetített hangzóanyagnak a *Neuromán*cban és a *Hyperion*ban egyaránt szisztematikusan tematizált jelenségköre szolgál.

14 Umberto Eco egy a Maurizio Ferrariséhez hasonló elképzelés mellett érvel, mely szerint a digitális kultúra megjelenése és egyre gyorsabb ütemű terjedése nem jelenti az írott kommunikáció alkonyát, hiszen egyre szélesebb tömegek válnak általa olvasóvá (Eco 2008, Eco és Carrière 2010).

Aczél Petra a vizuális retorikáról értekezve a képek retorikájának a Barthes által kidolgozott koncepciójára (Barthes 1977) hivatkozik (Aczél 2012, 45, 57). Rámutat arra, hogy az ikonikus fordulat következtében első alkalommal az 1970-es években kellett a gyakorlatban is megnyilvánuló kritika tárgyává tenni a retorikának a nyelvi kódhoz fűződő „biztonságos, történetileg megalapozott és túlzottan is magától értetődő kötődés[ét]” (Aczél 2012, 39). A szerző által említett időszak a *Szép új világ* és az 1984 megjelenése után, vagyis abban az erjedési folyamatban vette kezdetét, amelyben az irodalmi jövővíziók már megjelenítették a technikai képeket nagy mennyiségben kitermelő gépi fantáziavilágot. A vizuális retorika területét Aczél Petra érvelése szerint nem a nyelvi kódra és annak lehetőségeire összpontosító klasszikus retorika módszertani kiterjesztéseként kell elgondolni. Meglátása szerint a képiség a retorikában nincs alárendelve a nyelvi kódznak (Aczél 2012, 41).

A vizsgált cybertér-ábrázolásokban és azok előképeiben meghatározó szerep jut a vizuális retorika birodalma előtt megnyíló írásbeliség utáni képeknek, továbbá az (élő)beszéd, a fonikus szubsztancia és az egyéb hanghatások közvetítésének. Ezek a napjainkig ható tendenciák, erővonalak tartják mozgásban a regényvilágokban a digitális ismeret- és tapasztalatszerzést, tanulást, miközben a felejtés hatásmechanizmusát erősítik fel.

Irodalom

- Aczél Petra. 2012. *Médiaretorika*. Budapest: Magyar Mercurius.
- Assmann, Aleida – Assmann, Jan. 1994. Das Gestern im Heute. In: *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Klaus Merten, Siegfried Jochen Schmidt, Siegfried Weischenberg (Hrsg.). 114–140. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Assmann, Aleida. 2009. Szövegek, nyomok, hulladékok. A kulturális emlékezet változó médiumai. Ford. Görföl Balázs. In: *Narratívák 8.: Elbeszélés, kultúra, történelem*. Szerk. Kisantal Tamás. 146–159. Budapest: Kijárat Kiadó.
- Assmann, Jan. 2004. *A kulturális emlékezet. Írás, emlékezés és politikai identitás a korai magaskultúrákban*. Ford. Hidas Zoltán. Budapest: Atlantisz.
- Barthes, Roland. 1971 [1964]. A szemiológia elemei. Ford. Kelemen János. In: R. B.: *Válogatott írások*. Vál., utószó Kelemen János. Ford. Fodor István, Kelemen János, Miklós Pál, Réz Pál, Szántó Judit. 9–92. Budapest: Európa.
- Barthes, Roland. 1977. Rhetoric of the Image. In: R. B.: *Image – Music – Text*. Ed., transl. Stephen Heath. 32–51. London: Fontana.
- Barthes, Roland. 1996. A szerző halála. Ford. Babarczy Eszter. In: R. B.: *A szöveg öröme. Irodalomelméleti írások*. Ford. Babarczy Eszter, Kovács Sándor, Mihancsik Zsófia, Romhányi Török Gábor. 50–55. Budapest: Osiris Kiadó.

- Baudrillard, Jean. 1996. A szimulákrum elsőbbsége. Ford. Gángó Gábor. In: *Testes könyv I.* Szerk. Kiss Attila Atilla, Kovács Sándor s.k., Odorics Ferenc. 161–193. Szeged: Ictus-JATE.
- Beke Ottó. 2013. Hol vagy, (video)telefon, tapi és képiség? *Tanulmányok* 46 (1): 121-132.
- Benczik Vilmos. 2006. *Jel, hang, írás. Adalékok a nyelv medialitásának kérdéséhez.* Budapest: Trezor Kiadó.
- Bényei Tamás. 1997. *Apokrif iratok. Mágikus realista regényekről.* Debrecen: Kossuth Egyetemi Kiadó.
- Bényei Tamás. 2003. Dekonstrukció és narratológia (és Borges). In: *Keresztvezetődek. Dekonstrukció, retorika és megértés a mai irodalomelméletben.* Szerk. Bókay Antal, M. Sándorfi Edina. 42–64. Budapest: Janus/Gondolat.
- Bernáth Árpád. 1998. *Építőkövek. A lehetséges világok poétikájához.* Szeged: Ictus-JATE Irodalomelméleti Csoport.
- CARBONELL, Curtis D. 2015. Misreading Brave New World = *Extrapolation*, 56 (3): 287-310.
- Carr, Nicholas. 2014. *Hogyan változtatja meg agyunkat az internet? A sekélyesek kora.* Ford. Németh Ádám. Budapest: HVG.
- Cavallaro, Dani. 2000. *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson.* London & New Brunswick NJ: The Athlone Press.
- Chilton, Paul. 1988. *Orwellian Language and the Media.* London: Pluto Press.
- Csepeli György – Prazsák Gergő. 2010. *Örök visszatérés? Társadalom az információs korban.* Budapest: Jászöveg Műhely Kiadó.
- Csicsery-Ronay, Istvan, Jr. 2008. *The Seven Beauties of Science Fiction.* Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Debord, Guy. 2006. *A spektákulum társadalma.* Ford. Erhardt Miklós, lekt. Beke László. Budapest: Balassi Kiadó-BAE Tartóshullám.
- Derrida, Jacques. 1991 [1967]. *Grammatológia. Első rész.* Ford. Molnár Miklós. Budapest, Párizs: Életünk, Magyar Műhely.
- Derrida, Jacques. 2006. *Hit és tudás. A „vallás” két forrása a puszta ész határain.* Ford. Boros János, Orbán Jolán. Pécs: Brambauer.
- Eco, Umberto. 2008. A mobiltelefon és az igazság. In: Maurizio Ferraris: *Hol vagy? A mobiltelefon ontológiája.* Ford. Gál Judit. 7–10. Budapest: Európa Könyvkiadó.
- Eco, Umberto – Carrière, Jean-Claude. 2010. *Ne remélje, hogy megszabadul a könyvektől. A beszélgetéseket vezeti Jean-Philippe de Tonnac.* Ford. Sajó Tamás. Budapest: Európa Könyvkiadó.
- Enzensberger, Hans Magnus. 2010–2011. Absolute Emptiness. The Null-Medium, or Why all Complaints about Television are Irrelevant. Transl. William Wheele. In: *Are you Ready for TV?* Transl. Jane Brodie, Wendy Gosselin, William Wheeler. 10–25. Barcelona–Santiago de Compostela: Museu d’Art Contemporani de Barcelona (MACBA)–Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC).
- Ferraris, Maurizio. 2008. *Hol vagy? A mobiltelefon ontológiája.* Ford. Gál Judit. Budapest: Európa Könyvkiadó.

- Flusser, Vilém. 1983. *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen: European Photography.
- Flusser, Vilém. 1990. *A fotográfia filozófiája*. Ford. Veress Panka, Sebesi István. II. A technikai kép. *Artpool Művészetkutató Központ–Vilém Flusser Online*. Budapest: Tartóshullám–Belvedere–ELTE BTK. <http://www.artpool.hu/Flusser/Fotografia/02.html>. Letöltve: 2017. július 10.
- Flusser, Vilém. 1996. Az információs társadalom mint földgiliszta. Ford. Sebők Zoltán. *Artpool Művészetkutató Központ–Vilém Flusser Online* (Vilém Flusser 1996. *Az ágy*. Szerk., ford. Sebők Zoltán. Budapest: Kijárat Kiadó). <http://www.artpool.hu/Flusser/informacios.html>. Letöltve: 2017. július 10.
- Flusser, Vilém. 1997a. A technikai képek hegemoniája. Ford. Sebők Zoltán. *Iskolakultúra*, 7. 10: 49–60.
- Flusser, Vilém. 1997b. Az írás. Van-e jövője az írásnak? Ford. Tillmann J. A., Jósmai Lidia. *Artpool Művészetkutató Központ–Vilém Flusser Online*. Budapest: Balassi Kiadó – BAE Tartóshullám – Intermedia. <http://www.artpool.hu/Flusser/Iras/08.html>. Letöltve: 2017. július 12.
- Flusser, Vilém. 2001 [1985]. A technikai képek univerzuma felé. 12. Alkotni. Ford. Maleczki József. *Artpool Művészetkutató Központ–Vilém Flusser Online*. Budapest: Tartóshullám–Belvedere–ELTE BTK. <http://www.artpool.hu/Flusser/Univerzum/12.html>. Letöltve: 2017. július 13.
- Flusser, Vilém. 2011. Képeink. Ford. Tillmann J. A. In: *Médiatörténeti szöveggyűjtemény*. Szerk. Peternák Miklós, Szegedy-Maszák Zoltán, Kürti Emese (kontrollszerk.). 124–125. Budapest: Magyar Képzőművészeti Egyetem, Intermedia Tanszék.
- Gibson, William. 1992 [1984]. *Neurománc*. Ford. Ajkay Örkény. Budapest: Valhalla Páholy.
- Grodal, Torben. 2008. Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videójátékok, médium és a megtestesült tapasztalás. Ford. Kiss Miklós. In: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. 226–256. Budapest: Kijárat Kiadó.
- Gyarmathy Éva. 2013. *Diszlexia a digitális korszakban*. Budapest: Műszaki Könyvkiadó.
- Fekete J. József. 2006. A könyv és a könyv nélküli irodalom. Az írás szentségétől a szubkulturális deviancia kulturális jelenséggé minősüléséig. In: F. J. J.: *Teremtett világok. Imádságos kolostor II*. 115–140. Zenta: zEtna.
- Hajós Lajos. 2016. Zola és a természettudomány. *Ponticulus Hungaricus*. 4. <http://members.iif.hu/visontay/ponticulus/rovatok/hidverok/hajos-lajos-zola-es-a-termeszettudomany.html>. Letöltve: 2017. július 7.
- Harris-Fain, Darren. 2005. *Understanding Contemporary American Science Fiction. The Age of Maturity, 1970–2000*. Columbia: University of South Carolina Press.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Hayles, N. Katherine. 2004. A nyomtatvány sík, a kód mély. A mediaspecifikus kutatások jelentősége. Ford. Seress Ákos. *Filológiai Közlöny* 50 3–4: 151–170.
- Henthorne, Tom. 2011. *William Gibson. A Literary Companion*. North Carolina, London Jefferson: McFarland & Company.

- Hollinger, Veronica. 2005. Science Fiction and Postmodernism. In: *A Companion to Science Fiction*. David Seed (edit.). 232–247. Oxford: Blackwell.
- Huxley, Aldous. 1982 [1932]. *Szép új világ. Tudományos fantasztikus regény*. Ford. Szentmihályi Szabó Péter. Budapest: Kozmosz Könyvek.
- Huxley, Aldous. 2008. *Visszatérés a szép új világhoz*. Ford. Szűr-Szabó Katalin. Szerk. Polyák Béla. Budapest: Cartaphilus.
- Jobs, Steve. 2009. The Lost 1984 Video. Young Steve Jobs introduces the Macintosh. *YouTube*. Feltöltés: 2009. január 23. <https://www.youtube.com/watch?v=2B-XwPjn9YY>. Letöltve: 2017. július 12.
- Karácsony András. 2006. Konzervatív beállítódás az „információ” korában (adottságok mint lehetőségek). *Információs Társadalom* 6. 4: 18–27.
- Kárpáti György – Schreiber András (szerk.) 2016. *A sci-fi. Válogatott tanulmányok*. Budapest: Filmanatómia.
- Király Jenő. 2010. *A film szimbolikája. Első kötet. A filmkultúra filozófiája és a filmalkotás szemiotikai esztétikája. 1. rész*. Vál. és szerk. Balogh Gyöngyi. Szakmailag lektorálta és utószó Varga Anna. Kaposvár, Budapest: Kaposvári Egyetem Művészeti Kar Mozgóképkultúra Tanszék, Magyar Televízió.
- Kömlödi Ferenc. 2001. *Fénykatedrális – technokultúra*. Budapest: Kávé Kiadó.
- Kroker Arthur – Weinstein, Michael. 1994. The hyper-texted body, or Nietzsche gets a modem. In: *Data Trash. The Theory of the Virtual Class*. New York–Montreal: St Martin’s Press–New World Perspectives.
- Kroker, Arthur. 2004. A posztalfabetikus jövő. Ford. Samu János Vilmos. *DNS* 1. (1–2): 11.
- Landon, Brooks. 2001. Nem az, ami volt. Memóriatúlsordulás a digitális narratívákban. Ford. Elekes Dóra. *Prae* 3. (1–2): 29–38.
- Lányi András. 2004. The Media is the Mess (részletek). In: *Képkorszak. Szöveggyűjtemény a mozgóképkultúra és médiaismeret oktatásához*. Szerk. Gelencsér Gábor. Közreműködött: Hartai László. 295–299. Budapest: Korona Kiadó.
- Luckhurst, Roger. 2005. *Science Fiction*. Cambridge: Polity.
- Mchale, Brian. 1992. *Constructing postmodernism*. London: New York, Routledge.
- Mersch, Dieter. 2004. Medialitás és ábrázolhatatlanság. Bevezetés egy „negatív” médiaelméletbe (részlet). Ford. Sándorfi Edina. *Filológiai Közöny* 50. (3-4): 171–186.
- Meyrowitz, Joshua. 2005. A globális hajnala. A hely és önazonosság új élménye a globális világfaluban. Ford. Zamfirache Iris. *Világosság* 46. (6): 29–36.
- Nietzsche, Friedrich. 1989. *A történelem hasznáról és káráról*. Ford. Tatár György. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Nyíri Kristóf. 2001. Az írásbeliségről és néhány új médiumról. In: Béres István – Horányi Özséb: *Társadalmi kommunikáció*. 38–45. Budapest: Osiris Kiadó.
- Nyíri Kristóf. 2003a. A filozófia s az etika története a kommunikáció technológiai és módjai változásainak szempontjából (Részletek). In: *Virtuális egyetem Magyarországon*. Szerk. Nyíri Kristóf. Közreműködött: Kovács Gábor. 240–271. Budapest: Typotex.

- Nyíri Kristóf. 2003b. A virtuális egyetem felé. In: *Virtuális egyetem Magyarországon*. Szerk. Nyíri Kristóf. Közreműködött: Kovács Gábor. 139–165. Budapest: Typotex.
- Nyíri Kristóf. 2003c. Bevezetés a kommunikációfilozófiába. Stúdiumvázlat. In: *Virtuális egyetem Magyarországon*. Szerk. Nyíri Kristóf. Közreműködött: Kovács Gábor. 400–438. Budapest: Typotex.
- Nyíri Kristóf. 2006. Konzervatívnak lenni az internet korában. *Információs Társadalom* 6. (4): 9–17.
- Nyíri Kristóf. 2007. Idő és kommunikáció. *Világosság*, 48. (4): 33–39.
- Ong, Walter J. 1977. *Interfaces of the Word: Studies in the Evolution of Consciousness and Culture*. Ithaca, London: Cornell University Press.
- Orwell, George. 1989 [1949]. 1984. *Regény*. Ford. Sziójyártó László. Utószó Sökösd Mihály. Budapest: Európa.
- Orwell, George. 2000 [1945]. *Állatfarm. Tündérmese*. Ford. Sziójyártó László. Budapest: Európa Könyvkiadó.
- Poster, Mark. 2005. Digitálisan lokális. A kommunikációs technológiák és a tér. Ford. Szakács Judit. *Világosság* 46. 6. 37–45.
- Postman, Neil. 2006. *Amusing Ourselves to Death. Public Discourse in the Age of Show Business*. New Introduction by Andrew Postman. New York: Penguin.
- Rabkin, Eric S. 2001. Eldönthetlenség és oxymoronizmus. Ford. Barta Bandika. *Prae* 3. (1–2): 39–52.
- Reynolds, Alastair. 2012. Space Opera. This Galaxy Ain't Big Enough for the Both of Us. In: *Strange Divisions and Alien Territories. The Sub-genres of Science Fiction*. Edit: Keith Brooke. 12–25. New York: Palgrave Macmillan.
- Ropolyi László. 2006. Internethasználat és hálólét-konstrukció. *Információs Társadalom* 6. (4): 39–46.
- Reuland, Eric – Abraham, Werner (edit.) 1993. *Knowledge and Language. Volume I. From Orwell's Problem to Plato's Problem*. Dordrecht, Boston, London: Kluwer Academic Publishers.
- Sánta Szilárd. 2011. Új űropera. *Prae* 13. (3): 15–20.
- Simmons, Dan. 2010 [1989]. *Hyperion*. Ford. Huszár András. Budapest: Agave Könyvek.
- Simmons, Dan. 2011 [1990]. *Hyperion bukása*. Ford. Huszár András. Budapest: Agave Könyvek.
- Simmons, Dan. 2015 [2003]. *Ílion*. Ford. Huszár András. Budapest: Agave Könyvek.
- Spitzer, Manfred. 2012. *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer Knauer.
- Süskind, Patrick. 2014 [1976]. *A mélység kényszere. Három elbeszélés és egy elmélkedés*. Ford. Várnai Péter. Budapest: Partvonal Könyvkiadó.
- Szűts Zoltán. 2013. *A világháló metaforái. Bevezetés az új média művészetébe*. Budapest: Osiris Kiadó.

- Virilio, Paul. 2002 [2000]. *Az információs bomba*. Ford. Ádám Anikó. Budapest: Magus Design Stúdió.
- Wegner, Phillip. E. 2002. *Imaginary Communities. Utopia, the Nation, and the Spatial Histories of Modernity*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Zola, Émile. 2016. A kísérleti regény. Ford. Sáray Erzsébet. *Ponticulus Hungaricus*, 4. (április). <http://members.iif.hu/visontay/ponticulus/rovatok/megcsapottak/zola-emile-a-kiserleti-regeny.html>. Letöltve: 2017. június 20.
- Zvolenszky Zsófia. 2015. Inadvertent Creation and Fictional Characters. *Organon F*, 22. (Supplementary Issue 1 for Peter Kot'átko's 60th birthday): 169–184.

Oto BEKE–Janoš ŠAMU

„NEPREKIDNI OKEAN SVETLOSTI, ZVUKA I KONTAKATA”

Uvodne književne slike sticanja i zaborava digitalnih saznanja

Sajberpank roman „Neuromanser” (Neuromancer) Vilijama Gibsona (William Gibson) objavljen je 1984. godine, dakle godinama pre uvođenja internet usluga u današnjem smislu. U ovom delu novost je predstavljalo ukazivanje na revoluciju u komunikacijama koju su određivali računari, kao i na računarske mreže. Njegovo prikazivanje sajber prostora zahvaljujući svojoj verodostojnosti i plastičnosti i dan danas je od osnovne važnosti.

U Gibsonovom predstavljanju sajber prostora, kao i u ciklusu romana *Hiperion* Dena Simonsa (Dan Simmons), koji je dalje razvio Gibsonov pristup, od suštinske su važnosti postalfabetske slike, kao i prenos (živog) govora, zvučnih zapisa i ostalih zvučnih efekata. Međusobno povezani elementi koji pružaju pozadinu za većinu radnji, zahvaljujući svom potencijalu u prenosu informacija, omogućavaju sticanje digitalnih saznanja, a istovremeno doprinose i jačanju mehanizama zaboravnosti.

Ključne reči: predstavljanje sajber prostora, postalfabetske slike, sticanje saznanja, Gibson, Simons

Ottó BEKE–János SAMU

“AN ENDLESS OCEAN OF IMAGES, SOUNDS, AND LINKS”

Literary archetypes of digital knowledge acquisition and forgetting

William Gibson's cyberpunk novel *Neuromancer* was published in 1984, which places it, in the current sense, in the pre-Internet period. This work was revolutionary in terms of directing the readers' focus on the communication revolution and networks defined by computers. The novelist provided a representation of cyberspace that is still considered as definitive due to its credibility and visual style.

The method of conveying the post-alphabetic images, live speech, audio material and other sound effects plays a crucial role in the cyberspace as seen in Gibson, as

well as continuing along the same line of thought, the descriptions in the Hyperion cycle by Dan Simmons. While these elements are an integral part of the plot's background story, they also serve the purpose of digital knowledge acquisition due mainly to their huge potential for conveying information. Conversely, they also contribute to the process of forgetting.

Keywords: representation of cyberspace, post-alphabetic images, knowledge acquisition, forgetting, Gibson, Simmons

