



KISANTAL TAMÁS

## TörtéNet – elmélet

### *Gondolatok a történelem nem narrativista elképzeléséről*

Az utóbbi évtizedekben bekövetkezett és többek által már alaposan vizsgált történelemelméleti fellendülés után mintha manapság valamiféle „csend” vagy „kifulladás” következett volna be. Nyugaton az 1980-as és '90-es években, hazánkban pedig elsősorban az új évezred elején nagyjából lezajlottak azok a viták, melyek az irodalomelmélet és a nyelvfilozófia felől érkező „kihívásokat”, kritikákat érintették, majd a dolgok szép csendben a helyükre kerültek, mindenki végezte tovább a munkáját. Az elméletírók folytatták a történeti szövegek kritikai olvasását, a teoretikus diskurzusnál pedig – ahogy azt éppen az *Aetas* egyik korábbi számában Simon Zoltán Boldizsár megjegyezte – egyre erőteljesebb „gettósodás” figyelhető meg. A történetelmélettel foglalkozók, téziseiken különösebben nem változtatva, mind kétségbeesettebben próbálnak még mindig a „történettudomány rossz lelkiismerete” szerepében fellépni, és keresik a saját, elsősorban az irodalomtudomány metódusait, kategóriáit importáló szövegeszményük historiográfiai megfelelőit, melyeket a szórványosan megjelenő „kísérleti”, „nem hagyományos” történetírói művekben vélnek megtalálni.<sup>1</sup> Tünetértékű lehet, hogy pár évvel ezelőtt napvilágot látott egy könyv, melyben a kortárs angolszász történelemfilozófia közép- és idősebb generációjának prominens képviselői valamiféle válsághangulat közepette, egy új kor nyitányaként fogalmazták meg a jövő historiográfiájával kapcsolatos „kiáltványaikát”, egyetértve abban, hogy lezárult egy korszak, s ezután máshogy kell (kellene) a történetírást művelni.<sup>2</sup> Ám a „kísérleti” munkák valahogy csak nem akarnak olyan mértékben megszületni, mint ahogy a teoretikusok várják ezeket, a manifesztumoknak csupán mérsékelt hatása lett, mintha a történelem elmélete immár tényleg nem találná a helyét, vagy egyszerűen (ahogy Simon véli) unalomba fulladt volna.

Persze a másik oldal, vagyis a gyakorló történészek nem feltétlenül mentek el vakon az elméleti fordulat mellett: volt, akire módszertanában, látásmódjában hatottak e tézisek, másokra talán kevésbé, sokszor pedig éppen ott váltott ki erőteljes hatást a diskurzus, ahol valószínűleg nem is akart. Könnyen lehetett ugyanis afféle „bűnbakként” kezelni az elméletet, s felelőssé tenni olyan, a kortárs kultúrában látványos jelenségek miatt, mint például a történelem „felhígulása”, a szakma reputációjának csökkenése, az áltörténelmek, összeesküvés-elméletek terjedése, vagy a populáris, népszerűsítő, esetleg nyíltan ideologikus historiográfiai munkák egyre nagyobb sikere. Már a '80-as évektől megfigyelhető az a tenden-

<sup>1</sup> Vö.: Simon Zoltán Boldizsár: *A történetelmélet önigazolása*. *Aetas*, 26. évf. (2011) 4. sz. 174–184. A „nem hagyományos történetírásról” bővebben: Szélpál Livia: *A történelem jövője: bevezetés egy nem hagyományos történetírás (unconventional history) elméletébe*. *Aetas*, 22. évf. (2007) 1. sz. 135–146.

<sup>2</sup> Jenkins, Keith – Morgan, Sue – Munslow, Alun (eds.): *Manifestos for History*. New York, 2007.

cia, hogy e jelenségek mind' látványosabb burjánzását a történész céh egyértelműen a „posztmodern *anything goes*”-személet káros következményének bélyegezte. A legfőbb indokuk az volt, hogy a történelmi elbeszélések igazságértékét negligáló, a narratívák egyenrangúságát hirdető irányzatok kaput nyithattak a szakmaiságot mellőző, netán a hivatalos történelemmel teljes mértékben szembenálló nézőpontok (holokauszttagadás, „kitalált középkor”, összeesküvés-elméletek, ultra-nacionalista történelemhamisítások stb.) áradatának. Ennek következményeként szinte logikusan adta magát az a vélekedés, hogy mindezért az elméleti relativizmus a felelős, melyet harsányan és erőteljesen átkoztak ki, az említett populáris jelenségeket pedig megvető mosollyal vagy dühös ökölrázással utasították el. Kétségkívül, a történelem iránt manapság egyértelmű igény van, de nem feltétlenül a szakmai történettudomány iránt. A történelem egyes nézőpontok szerint „fogyasztási cikk” lett (persze valamennyire mindig is az volt, de e folyamat néhány évtizede radikálisan felgyorsult), a *public history* (az angolszász terminust talán „hétköznapi történelemként”, a „nagyközönség történelmeként” lehetne fordítani) egyre erőteljesebben van jelen, s a kultúra majd' minden szférájában kifejti hatását.<sup>3</sup> Se szeri, se száma az olyan jelenségeknek, melyek a történelmet valamiféle áruként, piaci terméként tálalják: a „történelmi” televíziós csatornák hatásvadász dokumentumfilmjeitől a hollywoodi sikermozikon és a számítógépes játékokon át a hagyományörző csoportok nosztalgikus (vagy egyenesen nyíltan fikcionális) múltreprezentációig hosszasan sorolhatnánk ezeket.<sup>4</sup> Mintha történelmek vagy történelem-töredékek lennének egymás mellett, működnének egyszerre a kultúrában, és itt is a szaktörténészek által írt és hirdetett történettudomány csak az egyik és nem is feltétlenül a legfontosabb diskurzus volna. Ahogy az elmélet a történetírás „rossz lelkiismerete” szeretne lenni, úgy vágyik mind kétségbeesettebben a történelmi diszciplína a „hétköznapi történelem” rossz lelkiismeretének szerepére. A történettudomány legfőbb társadalmi funkcióját abban látja, hogy a történelem legyen az a kontroll, kritikai erő, mely a kollektív emlékezet túlkapásait, a popularizálódott, szakszerűtlen történelemképeket kiigazítja.<sup>5</sup> Lehet, hogy lemondunk a „nagy történetről” – hangsúlyozhatná a szaktudomány –, de talán a múlt valóságáról és e valóság tudományos igényű feldolgozásáról és prezentálásáról mégsem kellene legalább elvi szinten letennünk, hiszen akkor a múlt végérvényesen és óhatatlanul fikciósá, használati cikké válik, melyet bárki a saját igényei és érdekei szerint formálhat. Az „*anything goes*” apokaliptikus értelmezéséből így a múlt hamisítás orwelli víziója lesz, s egyre inkább kérdéses, hogy a most megfigyelhető, szétszóródott, szakmán túli történelme(k) összeolvashatók lennének, ha nem is egyetlen és kerek, de legalább ellenőrizhető, tudományosan megalapozott történelemképpé.

Ahhoz, hogy e kétosztatú jelenségcsoportot és összefüggéseiket megfelelő módon értelmezni tudjunk, véleményem szerint egy olyan előfeltevést kell alaposabban megvizsgálunk, mely mind a hagyományos történetírást, mind pedig a tradíciókhoz kritikai élel kö-

<sup>3</sup> Vö. például: Fowler, Peter J.: *The Past in Contemporary Society. Then, Now*. London – New York, 1992.; Ashton, Paul – Kean, Hilda: *People and their Pasts. Public History Today*. New York, 2009. Magyar nyelven egy korábbi szövegemben megpróbáltam a *public history* néhány jellegzetességét bemutatni: Kisantal Tamás: *A történelem mint fogyasztási cikk, egzotikum és rejtély – megjegyzések a hétköznapi történelemről*. Anyanyelvi Kultúraközvetítés, 1. (2012) no. 1. <http://journal.ke.hu/akk/index.php/akk/article/viewFile/7/9> (letöltve: 2012. március 19.)

<sup>4</sup> Ezzel kapcsolatban lásd: Groot, Jerome de: *Consuming History. Historians and the Heritage in Contemporary Popular Culture*. London – New York, 2009.

<sup>5</sup> Ennek markáns megfogalmazását lásd például: Romsics Ignác: *A történetírás objektivitásának mítoszáról és a történelem mitizálásának elfogadhatatlanságáról*. In: uő.: *A múltról a mának*. Tanulmányok és esszék a magyar történelemről. Budapest, 2004. 409–429.

zelítő történetelméletet jellemzi. Ez pedig az a fajta pánnarratív szemléletmód, mely mindkét területen megfigyelhető, még ha ellenkező attitűdöket is von maga után. Régóta evidensnek tűnik, hogy ha történelemről beszélünk, óhatatlanul az elbeszélés felől közelítjük meg. A történelem történet-struktúrájú – legalábbis a történészek és a hétköznapi emberek által írt, olvasott, tanított és tanult történelem mindenképp. Lassan már közhely ez, még akkor is, ha sokan a narratív szemléletmód bizonyos sajátosságait (vagy végleteit) fenntartásokkal kezelik, esetleges relativizmusával nem értenek egyet, ám a történetszerűség általánosan elfogadott koncepciónak számít. Ha zárójelbe tesszük azt a problémát, hogy a múlt maga „hajdan lejátszódott és elmondásra váró” történet-e, vagy „csupán kaotikus eseményhalmaz”, az mindenesetre nehezen vonható kétségbe, hogy a múltat (saját, személyes múltunkat és a tágabb történelmi időket egyaránt) történetként igyekszünk elsajátítani. Az elbeszélés olyan tő-metáforaként funkcionál, mely a történelemszemlélet kategóriáit szervezi, és meghatározza azt a percepció és értelmezési keretet, melyen belül a múltról kijelentéseket lehet tenni.<sup>6</sup> Így a történelem legfőbb médiuma a szöveg – a fogalom alatt nem annyira konkrét írott textust, inkább metaforikusan, történetstruktúrával (vagy kvázi-történettel) rendelkező, olvasásra, értelmezésre készítő orgánomot értve. Így szövegszerűen olvashatók a történeti munkák, az ilyen témájú regények, filmek, festmények, de a közösségi rítusok, emlékművek stb. is. Mindehhez sajátos attitűd társul: a történelmet, ahogy a történetet is, olvassuk, befogadjuk, a szövegeket értelmezhetjük, újra is írhatjuk, ám mindenképp többé-kevésbé kerek (és zárt) történeteket, textusokat hozunk létre. A történelemelméletben immár négy évtizede színre lépő Hayden White nagyhatású elmélete nem csupán a narratív elv történetírói legitimitását alapozta meg, hanem az olvasás, az értelmezés alapját bizonyos narratív sémák (a Northrop Frye-től kölcsön vett archetipikus cselekménystruktúrák) azonosításában látta.<sup>7</sup> E narrativizmus lehetett radiálisabb, relativista (a múlt maga nem történetszerű, csak a múltban értelmet kereső emberi aktus teszi azzá) vagy kevésbé végletes, az emberi időérzékelés narratív természetű és a történetírás közötti kontinuitást hangsúlyozó (mely szerint a múlt maga talán nem történetszerű, de az emberi időérzékelés eleve az, tehát számunkra csak történetként létezhet).<sup>8</sup> Az, hogy a White utáni elméleti nézőpontok egyaránt a narrativitás kizárólagosságát hangoztatták, mindenképp megtermékenyíthette a történelem vizsgálatát, hiszen rámutatott a tények mögötti szöveg-szervező struktúrák szerepére és az elbeszélésminták kulturális jelentőségére. Nem csupán a történetírás, hanem a történeti tudat is narratív természetűnek tekinthető, ahogy erre például Louis O. Mink az 1970-es években rámutatott,<sup>9</sup> vagy újabban Jörn Rüsen a történelmi tudat különböző narratív formáit tipologizálta.<sup>10</sup> Így amennyiben a történelmet vizs-

<sup>6</sup> A tő-metáfora fogalmáról szociálpszichológiai kontextusban lásd: Sarbin, Theodor R.: *Az elbeszélés mint a lélektan tő-metáforája*. Ford.: Ülkei Zoltán. In: László János – Thomka Beáta (szerk.): *Narratívák 5. Narratív pszichológia*. Budapest, 2001. 59–76.

<sup>7</sup> White, Hayden: *A történelem poétikája*. Ford.: Kisantal Tamás – Szeberényi Gábor. *Aetas*, 16. évf. (2001) 1. sz. 134–164.

<sup>8</sup> A kontinuitáselmélet fő képviselője David Carr, illetve – jóval cizelláltabban – Paul Ricoeur. Kettejük nézeteinek különbségének markáns megfogalmazását lásd: Carr, David – Taylor, Charles – Ricoeur, Paul: *Discussion: Ricoeur on Narrative*. In: Wood, David (ed.): *On Paul Ricoeur. Narrative and Interpretation*. London – New York, 1991. 160–187.

<sup>9</sup> Mink, Louis O.: *A narratív forma mint kognitív eszköz*. Ford.: Kisantal Tamás. In: Kisantal Tamás (szerk.): *Tudomány és művészet között. A modern történelemelmélet problémái*. Budapest, 2003. 113–132.

<sup>10</sup> Rüsen, Jörn: *Historical Narration: Foundation, Types, Reason*. In: uő.: *Studies in Metahistory*. Pretoria, 1993. 3–14.

gáljuk, az elbeszélés és a hagyományos szöveg olvasatát adjuk – a konkrét történetírói textusok esetében ugyanúgy, ahogy egy kultúra történelemképét, történeti tudatát elemezve is. Ekképp lehetett például White hajdani, első nagy hatású tanulmányának, *A történelem terhének* szép, kerek története, mely a 19. századtól a modernizmusig a történelem iránti fogékonyságnak és a történelmi tudat szerepének a leértékelődését vélte felfedezni, melynek okát a szakma formai (narratív) eszközkészletének elavultságában látta.<sup>11</sup> Egy elbeszélés lehet jól megszerkesztett vagy kevésbé, bírhat nagyobb meggyőzőerővel vagy kisebbel, ám mindenképpen lezárt struktúrájú entitás, melyet az elemző „tudományos” (narratológiai) módszerekkel vizsgálhat. Pontosabban, inkább úgy fogalmaznék, hogy a történelem-elmélet minden radikalizmusa mellett nemcsak a strukturalizmus egyes módszereit sajátította el és alkalmazta, hanem az irányzat bizonyos előfeltevéseit, szövegkoncepcióját is átvette. Ez persze a '70-es évek elején még teljesen magától értetődőnek számított, ám a későbbiekben, bár bizonyos teoretikusok erőteljesen hangoztatták saját dekonstruktív szemléletmódjukat (például Dominick LaCapra vagy Alun Munslow),<sup>12</sup> mégis jórészt a strukturalista műegész keretein belül maradtak, inkább csak eszményeikben, sürgető igényeikben hangoztatták a „nyitott művet” és „az értelmezések szabad játékát”.

### ***Az elbeszélésen innen és túl – a digitális forradalom***

Miközben tehát a történelemelmélet alapvetően a narratív paradigmán belül maradván igyekszik mind alaposabban feltárni a történetírói művek struktúráját és a történelmi tudat legfőbb elbeszélő stratégiáit, manapság egyre több olyan jelenség figyelhető meg, amelyek nem egészen ilyen elvek szerint működnek, nem alkalmazható rájuk e szöveg-metaphora, s a történelemmel érintkezve átalakít(hat)ják történeti beállítottságunkat. Korábban szinte elképzelhetetlennek tűnt az az ugrásszerű és radikális digitális áttörés, melynek hatására napjainkra, ha nem is vált valóra a „Gutenberg-galaxis végének” hajdani, újra és újra felhangzó jóslata, ám az új médiumok megjelenése és a digitalizáció, úgy tűnik, alapjaiban formálja át a kultúrát és társadalmat.<sup>13</sup> E robbanásszerű változás olyan új típusú (bár nem feltétlenül előzmény nélküli, inkább horderejükben radikális) befogadásmódokat hoz létre, melyek talán a történelemhez való viszonyra is hathatnak. E médiumok révén a reprezentációs stratégiák alapvetően formálódnak át – vagy legalábbis az ábrázolási lehetőségek valamint a befogadási és értelmezési stratégiák sokszínűbbé válnak. Talán a legfontosabb az új médiumok interaktív jellege, vagyis, hogy a befogadó-felhasználó maga is tevékeny részese lesz az eseményeknek, nem kész információkat értelmez, történeteket dekódol, hanem maga alakít(hat)ja ki – vagy legalábbis erőteljesen befolyásolhatja – az adott narratíva működését. Ebből a szempontból az újmédia alapvető sajátossága a változtathatóság<sup>14</sup> vagy

<sup>11</sup> White, Hayden: *A történelem terhe*. Ford.: Berényi Gábor. In: uő.: *A történelem terhe*. Budapest, 1997. 25–67.

<sup>12</sup> Vö.: Munslow, Alun: *Tudomány-e még a történelem? (A múlt mint történelem)* Ford.: Lévai Csaba. Aetas, 24. évf. (2009) 4. sz. 204–209.

<sup>13</sup> Az újmédia legfőbb sajátosságairól és megkülönböztető jegyeiről összefoglalóan lásd: Manovich, Lev: *Az újmédia nyelve. (Részlet)*. Ford.: Gerencsér Péter. In: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged, 2008. 12–45. A mediális forradalom sokrétű hatásairól, az általa bekövetkezett művészeti, kulturális, társadalmi és politikai változásokról bővebben: Thornbur, David – Jenkins, Henry (eds.): *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. Cambridge, Mass.–London, 2003.; Thornbur, David – Jenkins, Henry (eds.): *Democracy and New Media*. Cambridge, Mass.–London, 2003.

<sup>14</sup> Manovich: *Az újmédia nyelve*, 25–33.

aluldetermináltság,<sup>15</sup> azaz elemei nem adottak és meghatározottak, hanem módosíthatók, a felhasználó választásai és beavatkozásai révén befolyásolhatók. Emiatt már nem is feltétlenül állja meg a helyét, ha az újmédiális reprezentációkról beszélünk, ugyanis bizonyos jelenségeknél – a leglátványosabban talán a videojátékoknál – a befogadói tapasztalatot nem a re-prezentáció utóidejűsége jellemzi (nem megjelenít, azaz nem egy valaha volt dolgot tesz jelenvalóvá), hanem a közvetlenség, az immerzív tapasztalat, melynek során a felhasználó nem megért, elsajátít valamit, hanem benne él valamiben, melyet saját cselekedetei működtetnek.<sup>16</sup> Ahogy Gonzalo Frasca a hagyományos médiumok és a videojátékok különbségét megfogalmazza: az előbbiek alapvetően reprezentáció-elvűek, vagyis az általuk közvetített dolog valaminek a jele, referenciája (mint például egy kép esetén), vagy (mondjuk egy filmnél) egy narratíva kibontakozása. A videojátékok fő sajátósága ezzel szemben a szimuláció: valamilyen folyamat modellálása, mely sajátos interakcióban áll a befogadóval – ezen kapcsolat révén pedig maga a befogadás fogalma sem helytálló, hiszen a fogyasztás, az értelmezés, a szemlélet helyett sokkal inkább a használat, a tevékenység lesz rá jellemző. Frasca látványos példája szerint például egészen más magatartást implikál egy repülő fényképe (mely mondjuk utal egy valódi gépre), egy repülő leszállását bemutató film (melynek nézése során egy bizonyos narratív értelmezést kapcsolunk hozzá – például kényszerleszállás, rutin landolás, anyahajóra való érzézés stb.) és egy repülőszimulátor, ahol a játékos tudásán és ügyességén (és nem utolsó sorban célján) múlik, hogy milyen lesz mondjuk a repülés vagy a földre való érzézés.<sup>17</sup>

A másik, az újmédia ábrázolási metódusaira általánosan jellemző, szempontunkból kiemelten fontos szerepet játszó jelenség az olyan történetmesélési mód egyre erőteljesebb térnyerése, melynek lényege a transzmedialitás. Egy adott történet több médiumon jelenik meg egyszerre, és így egyfelől mindegyik a saját mediális törvényszerűségei szerint formálja meg azt. Másfelől pedig a különböző médiumokban megmutatkozó történetformák közt itt már nem adaptációs viszony van (vagyis nem egy fő médiumon megjelent történetet visznek át egy másikra – ahogy mondjuk egy könyv filmes feldolgozása esetén), hanem a médiumok történetforgácsolásai egymással párbeszédben állva, együtt alakítanak ki valamilyen történet-univerzumot. Az ilyen transzmediális történetelbeszélés leglátványosabb példái a közelmúlt populáris kultúrájának bizonyos jelenségei: napjaink egyik legjelentősebb médiateoretikusa, Henry Jenkins például a *Mátrix* című filmhez kapcsolódó különféle megnyilvánulásokat elemezve mutatja be az ilyesfajta történetmondás szerkezetét.<sup>18</sup> Bár a *Mátrix* elsősorban filmtrilógiaként ismert, készítői kezdettől fogva igen tudatosan olyan történet-univerzumnak képzelték el, melynek bizonyos elemei a filmekkel párhuzamosan futó más médiumokon mutatkoznak meg: a második epizóddal nagyjából egyszerre jelent meg

<sup>15</sup> Poster, Mark: *What's the Matter with the Internet?* Minneapolis–London, 2001. 17–18.

<sup>16</sup> Az immerziót, a reprezentációnál sokkal közvetlenebb tapasztalatát, ahogy például Marie-Laure Ryan megjegyzi, nem csupán az újmédiára vonatkoztathatjuk, hiszen például már a szépirodalom egyik lehetséges befogadótípusa a szövegvilágba belemérülő, azt magáévá tévő olvasó (ennek szélsőséges irodalmi modelljei például Don Quijote vagy Bovaryné). E mintaolvasói attitűdre Charlotte Brontë-től Joseph Conradon át Italo Calvinoig többen konkrétan reflektáltak. Vö.: Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore–London, 2001. 89–90.

<sup>17</sup> Frasca, Gonzalo: *Szimuláció vs narratíva. Bevezetés a ludológiába*. Ford.: Gyuris Norbert. In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest, 2008. 125–142. (különösen: 128–129.)

<sup>18</sup> Jenkins, Henry: *Search for the Origami Unicorn. The Matrix and Transmedia Storytelling*. In: uő.: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York–London, 2006. 93–130.

például DVD-n az *Animatrix* címet viselő, animációs filmeket tartalmazó gyűjtemény, és ugyanekkor jött ki az *Enter the Matrix* című videojáték is (melyet később több játék is követett). E filmek, játékok (nem is szólva a „főfilmekhez” kapcsolódó egyéb megjelenésekről: a hivatalos honlapról, webes és nyomtatott képregényekről, rajongói oldalakról) a történet-univerzum valamelyik elemét egészítették ki, szőtték tovább, vagy magyarázattal szolgáltak a film homályban maradt részeire. Pár évvel korábban hasonló elven működött a *Blair Witch Project* című filmhez kapcsolódó gerillamarketinges hírverés, mely a horrorfilm befogadását részint internetes „ténybeszámolókkal”, részint pedig a hivatalos bemutatót megelőzően sugárzott áldokumentumfilmmel készítette elő. Napjaink populáris kultúrájában számos példáját találjuk az ilyesfajta történetmesélésnek a *Star Wars*-univerzumból a televíziós sorozatokra épülő *spin-off*okon, játékokon, regényeken át az internetes *fanfiction* oldalakig.<sup>19</sup> Mint Jenkins megjegyzi, ez sem tekinthető radikálisan új jelenségnek, hiszen tulajdonképpen már a középkori vallási történetek kulturális mozgására is ilyesfajta folyamatok jellemzők: „...nem kellett feltétlenül írástudónak lenni, hiszen Jézus története nem kizárólag könyvből eredt, hanem a kultúra számos szintjén lehetett vele találkozni. Minden ábrázolás (egy festett üvegablak, egy hímezett faliszőnyeg, egy zsoltár, egy szentbeszéd, egy vásári előadás) előfeltételezte, hogy a befogadók már máshonnan ismerik a szereplőt és történetét.”<sup>20</sup> Hasonlóképp működnek a mitológiák, s a modern transzmediális elbeszélésformák tulajdonképpen ugyanezt az utat járják be, de ellenkező irányban: mitikus univerzumot próbálnak létrehozni (az sem véletlen, hogy a legtöbb ilyen típusú híres populáris alkotás – *Mátrix*, *Star Wars* stb. – felhasználja az európai mitikus archetipusokat és történetsémákat).<sup>21</sup> Emellett a transzmediális történetmesélés modern formáihoz olyan elemek kapcsolódnak, melyek nem igazán jellemzők a tradicionális történetfelfogásra. A kollektív szerzőiség, a történetek írói és befogadói közötti sokkal nagyobb interakció (Jenkins e könyvében alapvetően részvételre építő, konvergens médiáról és kultúráról beszél),<sup>22</sup> a történetek potenciális lezár(hat)atlansága, fragmentum-jellege, a különféle médiumok ábrázolásmódjainak alárendelt elbeszélési stratégiák viszonya mind-mind olyan jelenségek, melyek aláássák a hagyományos(an elképzelt) narratív stratégiákat és befogadásmódokat.

A tradicionális értelemben vett történetyszerűség eltűnése, a „felhasználói” attitűd egyre hangsúlyosabbá válása nem teljesen új jelenség, és nem is kizárólagosan az újmédiához kapcsolódik. Már az 1960-as években egyre erőteljesebben megfigyelhető mind a szépirodalomban, mind pedig az irodalomelméletben (mely egyszerre reagált és hatott az irodalmi jelenségekre) a sokkal nyitottabb, nagyobb befogadói aktivitást kívánó szövegek megjelené-

<sup>19</sup> A *fanfiction* bizonyos művekhez (regényekhez, filmekhez, sorozatokhoz, musicalekhez stb.) kapcsolódó, amatőrök által írt, rajongói szövegeket jelent, melyek sokféleképpen viszonyulhatnak az eredetihez: folytatják azt, valamelyik szereplővel külön történetet írnak, az eredeti egy homályban hagyott pontját kiegészítik stb. Az utóbbi időben a *fanfiction*ok főként interneten jelennek meg, ahol egy sajátos kommunikáció figyelhető meg, ugyanis az olvasók és írók egymás szövegeire is reflektálnak, kritikákat, tanácsokat fogalmazhatnak meg, amit az adott szerző aztán beépíthet szövegeibe. Az ilyen történetek nemzetközi portálja: <http://www.fanfiction.net/> (letöltve: 2012. április 3.). A témáról bővebben: Jenkins, Henry: *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York–London, 1992. 155–227.; Hellekson, Karen – Busse, Kristina (eds.): *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, North Carolina, 2006.

<sup>20</sup> Jenkins: *Search for the Origami Unicorn*, 119.

<sup>21</sup> Jenkins: *Search for the Origami Unicorn*, 120–121.

<sup>22</sup> Vö.: Jenkins: *Introduction: „Worship at the Altar of Convergence”. A New Paradig for Understanding Media Change*. In: Jenkins: *Convergence Culture*, 1–24.

se és propagálása – az elvontabb, a hagyományos ábrázolásmód illegitimitását hirdető irodalmi megnyilvánulásoktól (*nouveau roman*, a korszak amerikai kísérleti regényei stb.) egészen az olyan konkrétan nyitott művekig, mint például Julio Cortázar *Sántaiskolája* (*Rayuela*, 1962) vagy a B. S. Johnson-féle „dobozregény”, ahol az olvasó maga dönti el, hogy milyen sorrendben haladjon végig a fejezeteken.<sup>23</sup> E jelenség folytatódott és vált még erőteljesebbé a számítógépes irodalom hipertextuális fikcióinak megjelenésével (Michael Joyce, Stuart Moulthrop, Shelley Jackson stb.), melyek a komputer sajátos lehetőségeit kihasználva az olvasót felhasználóvá, a történet alakításában is partnerré tették.

Ez alapján továbbvihetjük korábbi szöveg-analógiánkat is, azt hangsúlyozva, hogy a mai kultúrában egy új szövegszerűség figyelhető meg: a hagyományos szöveg helyett a hiper- vagy a kibertext válhat az új jelenségek fő segédfogalmává. Ez első lépésben egy nem-lineáris szövegfogalmat előfeltételez, mely a hagyományos szöveggel szembeni új olvasófogalom újragondolására készített. Míg korábban a szöveg legfontosabb jellemzői az írás, az olvasás és az állandóság voltak (valaki létrehozta, fizikai tárgy, kézbe vehetjük, befogadjuk, értelmezzük, van eleje, közepe és vége), addig újabban a textust alapvetően mint egyfajta *lehetőségmezőt* gondolhatjuk el. Ez azt jelenti, hogy a konkrét szöveg egy bizonyos hálózat és összefüggésrendszer *adott* realizálódása. Így tulajdonképpen kérdés az is, hogy beszélhetünk-e még olvasóról, a korábbi szövegolvasás előfeltételekkel terhelt olvasói pozíciója alkalmazható-e a számítógépes világ (inter)aktív felhasználójára.<sup>24</sup> Ahogy a téma egyik legjelentősebb kortárs teoretikusa, Espen J. Aarseth egy korai tanulmányában megfogalmazta: „[A] szövegek mátrixok – a nyelvészeti mátrix [...], technológiai mátrix (a gépi feltételek) és történelmi mátrix (a szocio-politikai kontextus) – kereszteződésében létrejövő termékek, és mindezen változók temporális instabilitása miatt a szövegek olyan folyamatok, melyeket lehetetlen meghatározni vagy redukálni.”<sup>25</sup> A nem-lineáris szövegek dinamikusabb eseteire alkalmazta később Aarseth a kibertext és az ergodikus irodalom kategóriákat. Ezek az olyan szövegeket jelentik, ahol a befogadó konkrétan létrehozóvá válik, mivel a textus csupán lehetőségeket, mozgásteret nyújt, s a felhasználó döntésén, aktív tevékenységén múlik, milyen utakat választ, milyen irányba viszi az adott történetet. A játékszerűség már a hagyományos, lineáris szövegirodalomnak is az egyik alapmetaforája volt (Freudtól Gadameren át Roland Barthes-ig sorolhatnánk a művészet játékanalógiáját hangoztató teoretikusokat), ám a kibertextnél a játék már nem metafora, hanem a szöveg felépítése ténylegesen játékszerű, az ilyen „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.”<sup>26</sup> A kibertext tiszta esetei az olyan jelenségek, ahol az olvasó konkrét választásán múlik a történet iránya, vagy az olyan kvázi-

<sup>23</sup> Az 1969-es mű magyarul is megjelent, igaz, könyvformában, de a magyar kiadáshoz illesztett szerzői előszó javaslatot kínál a véletlenszerű olvasásra. Johnson, B. S.: *Szerencsétlenek*. Ford.: Bart István. Budapest, 1973. Az olvasás folyamatát, szokásait, mechanizmusát igen látványosan megjelenítő regény Italo Calvino *Ha egy téli éjszakán egy utazó* című 1979-es műve (magyarul: ford.: Telegdi Polgár István. Budapest, 1985.), mely később az immerzióval, interaktív irodalommal foglalkozó teoretikus munkák egyik gyakori példája lett. Lásd például: Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality*, 200–203.

<sup>24</sup> Landow, George P.: *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore, 2006. 82.

<sup>25</sup> Aarseth, Espen J.: *Nem-linearitás és irodalomelmélet*. Ford.: Müllner András. Helikon, 50. évf. (2004) 3. sz. 311–348. – az idézet a 320–321. oldalon található.

<sup>26</sup> Aarseth, Espen J.: *Ergodikus irodalom*. Ford.: Kozma Zsolt. Replika, 40. évf. (2000) 2. sz. 203–218. – az idézet a 206. oldalon található.

szöveges játékok, ahol bizonyos felhasználói döntések, cselekedetek határozzák meg az események további menetét. Mint Aarseth hangsúlyozza, a kibertext nem csak a digitális szövegekre jellemző újdonság (véleménye szerint már az ősi kínai jóskönyv, a Ji King is így működik), és a terminus bevezetése nem jelent a régi típusú szövegfogalommal való radikális szakítást sem, inkább egy olyan perspektívát kínál, mely a textualitás minden formájára kiterjeszhető.<sup>27</sup> Az ilyen szövegek egyszerre Roland Barthes-i értelemben *olvashatók* és *írhatók*, amennyiben a befogadó képes értelmes, jelentéssel bíró textusokként viszonyulni hozzájuk és kvázi-szerzőként irányítani lefolyásukat.<sup>28</sup>

Tünetértékűek e megállapítások, s azt jelzik – vagy legalábbis problematizálják –, hogy manapság olyan „mediális fordulat” zajlik, mely a történelmet sem hagyja érintetlenül. Mint minden külső jelenség, előbb-utóbb ez is óhatatlanul megváltoztat(hat)ja azokat a kérdésirányokat és nézőpontokat, melyek a történeti látásmódra jellemzők. Viszonylag egyszerű szinten is, hiszen például bizonyos, az utóbbi évtizedekben divatosá vált témák, vizsgálati tárgyak alapvetően aktualitásuk révén kerülhettek a figyelem középpontjába, ahogy mondjuk a számítógépes szövegek létrejötte révén problematikussá váló és átalakuló olvasási szokások hozzájárulhattak ahhoz, hogy az olvasástörténet a kultúrtörténet egyik vezető ágazatává váljon, s az olvasási szokások, gyakorlatok történeti kutatása széleskörű érdeklődést váltson ki.<sup>29</sup>

Korábban az internet elterjedésével kapcsolatosan történészi körökben szórványosan még felhangzottak olyan aggodalmaskodó, a tanulmányunk elején írtakkal rokon vélemények, mint például a neves eszmetörténész Gertrude Himmelfarbé, aki egy 1996-os cikkében az internet nyújtotta szabadság „posztmodern” veszélyeiről írt, mivel szerinte az adatok ellenőrizhetetlensége, tény és fikció visszavonhatatlan keveredése révén maga a történelmi diszciplína tudományossága, autenticitása sérülhet végzetesen.<sup>30</sup> Ám az internet mára már egyértelműen széles körűvé, megkerülhetetlenné vált, és a történészek, így vagy úgy, de felhasználják – adatgyűjtésre, olvasásra vagy csak levelezésre. Sőt, intézményes honlapok jelentek meg, hogy a „digitális történettudomány” előnyeit hasznosítsák. Mint az egyik ilyen amerikai oldalon, a *Roy Rosenzweig Center for History and New Media* honlapján olvashatjuk, a digitális történelem „a múlt vizsgálatának és ábrázolásának olyan megközelítése, mely felhasználja a számítógép és a világháló nyújtotta új kommunikációs technológiákat. Igénybe veszi a digitális világ olyan alapvető sajátságait, mint az adatbázisok, a hipertextualizáció és a hálózatok, hogy történelmi tudást hozzon létre, és terjessze azt.”<sup>31</sup> Ám, ahogy Claudio Fogu megjegyzi, történetek ugyan próbálkozások arra is, hogy a hipertext szövegformáló lehetőségeit a történettudományban is alkalmazzák, a lehetőségek egye-

<sup>27</sup> Aarseth: *Ergodikus irodalom*, 215.

<sup>28</sup> Aarseth, Espen J.: *Cybertext. Perspectives on the Ergodic Literature*. Baltimore–London, 1997. 182–183. Az *olvasható* és az *írható* fogalmával kapcsolatban lásd: Barthes, Roland: *S/Z*. Ford.: Mahler Zoltán. Budapest, 1997. 14–15.

<sup>29</sup> Vö.: Chartier, Roger: *Representation of the Written World*. Transl.: Laura Mason. In: uő.: *Forms and Meanings. Texts, Performances, and Audiences from Codex to Computer*. Philadelphia, 1995. 20–21.; Petrucci, Armando: *Olvasás az olvasásért. Az olvasás jövője*. Ford.: Sajó Tamás. In: Cavallo, Guigliemo – Chartier, Roger: *Az olvasás kultúrtörténete a nyugati világban*. Budapest, 2000. 396.

<sup>30</sup> Himmelfarb, Gertrude: *A Neo-Luddite Reflects on the Internet*. *The Chronicle of Higher Education*, 43. (1996) No. 10. A56.

<sup>31</sup> <http://chnm.gmu.edu/> (letöltve: 2012. március 23.)



lőre meglehetősen kihasználatlanok maradtak.<sup>32</sup> Szórványosan születtek ilyen szövegek, egyre több online adatbázis található, ám a médium lehetőségeit érintő fejtegetések inkább módszertani, praktikus kérdéseket tárgyaltak, a „digitális történelem” elemző vizsgálatával egyelőre még kevesen foglalkoznak (az egyik ilyen történész-teoretikus az említett Fogu).

Mégsem mondhatjuk, hogy a „mediális fordulat” teljesen érintetlenül hagyta a történetírást és -elméletet. Sokat elárul, hogy a korábban említett, szándéka szerint az új évezred történelmi manifesztumait összegyűjteni szándékozó kötet is külön tanulmányt szentelt az újmédia révén átalakuló művészi- és világtapasztalat problémájának: az egyik szöveg, Wulf Kansteiner elemzése, az interaktív médiumok és a történeti tudat viszonyát vizsgálja.<sup>33</sup> A tanulmány alcímének (*A történelem és a történeti tudat az interaktív média korában*) Walter Benjamin-i allúziója jól érzékelteti a szerző szövegének gondolatmenetét: ahogy Benjamin az 1930-as években egy technikai jelenség (a sokszorosítás) nyomán a művészet-szemlélet radikális átalakulását elemezte, úgy véli felfedezni Kansteiner az interaktív média megjelenésével a történeti tudat lehetséges átformálódásának kezdeti lépéseit. A szerző elsősorban Jörn Rüsennek és Jürgen Straubnak a történeti tudat narratív természetével kapcsolatos vizsgálataiból kiindulva arra keresi a választ, hogy az interakción alapuló médiumok (például a számítógépek virtuális közösségi hálózatai, a videojátékok stb.) megjelenése és eluralkodása vajon mennyiben ássa, áthatja alá a hagyományos történelemképet és annak elbeszélés-centrikusságát. Mivel e médiumok, ha alkalmaznak is narratív elemeket, önmagukban nem, vagy nem csak elbeszélés-struktúrájúak, a hangsúly nem feltétlenül az elbeszélő voltokra helyeződik. Egy számítógépes játéknak például lehet ugyan története, de ez egyrészt a játékos által gyakorta kisebb-nagyobb mértékben befolyásolható, másrészt alapvetően alárendelődik szimulációs jellegének, a befogadás helyett a részvétel válik meghatározóvá. Bár Kansteiner szerint az interaktív médiumok egyelőre inkább újrahasonítják a korábbi médiumok történetiségét, ám az elvi lehetősége megvan annak, hogy a jövőben a változás radikálisabb legyen: a történetek egyre szabadabban formálhatók lesznek, elveszíthetik referencialitásukat. Emellett a virtuális közösségek más logika alapján szerveződnek, mint a hagyományos csoportok, kevésbé (sőt kevésbé) irányíthatók, s szemléletmódjuk, múltképük adott esetben egészen máshogy működhet, mint a „hagyományos” kollektívumok világképe. A teoretikus tapogatózó jóslata szerint „a jövőben a családtagok emlékeit nem egy központosított, politikailag korrekt elitkultúra morális igényei alapján fogják újra hitelesíteni, hanem egy olyan igen lokális, mégis nagy hatalommal bíró virtuális közösség értékei és kívánalmai szerint, mely csak a fiatal generáció szervein és merevlemezein létezik”.<sup>34</sup> Vagyis a korábban viszonylag belátható kollektív emlékezeti csatornák, történetformák potenciálisan uralhatatlanná, saját szabályszerűségeik alapján működővé válhatnak, s így a közösségi memória, illetve az egyes kollektívumok történelemértelmezései az adott virtuális csoport sajátos logikája alapján képződik. Sőt továbbmehetünk, s Kansteiner nyomán feltehető a kérdés, hogy van-e (vagy lesz-e) valamilyen következménye a történeti tudatra és a valóságérzékelésre nézve a virtuális és a valódi világ olyan kevere-

---

<sup>32</sup> Fogu, Claudio: *A történeti tudat digitalizálása*. Ford.: Kisantal Tamás. Aetas, 26. évf. (2011) 3. sz. 176–193. – itt: 179.

<sup>33</sup> Kansteiner, Wulf: *Alternate Worlds and Invented Communities. History and Historical Consciousness in the Age of Interactive Media*. In: Jenkis–Morgan–Munslow (eds.): *Manifestos for History*, 131–148.

<sup>34</sup> Kansteiner: *Alternate Worlds*, 143.

désének, mint ami manapság bizonyos játékoknál (például *Second Life*) megfigyelhető,<sup>35</sup> és az úgynevezett alternatív valóságra építő (gyakran nem is kizárólag számítógépes, inkább transzmediális) játékoknál erőteljes.<sup>36</sup> A virtuális világ fiktív közege összemosódik a valósággal, ám egymásra hatásuk kétirányú: nem csak a játékvilág kelt valóság hatást, de a valóság is virtualizálódik. Sőt a hálózati társadalom monumentális teóriáját felvázoló Manuel Castells magának az idő- és térérzékelésnek a változását megállapítva egyfajta „időtlen idő” megformálódását is diagnosztizálja, ahol az életritmustól, a kulturális és társadalmi idők átalakulásáig oly mérvű változás figyelhető meg, melyben a történelem linearitása alárendelődik a közvetítő médiumok saját időrendjeinek és céljainak, egyfajta történelem-kollázzst hozva létre. „A történelem először a vizuális anyagok elérhetősége szerint szerveződik” – állítja Castells –, „majd kiszolgáltatottá válik azoknak a lehetőségeknek, amelyeket a számítógépek a jelenetek kereteiből kiválogatott pillanatok különféle specifikus diskurzusoknak megfelelő összeillesztéséhez vagy szétválasztásához biztosítanak”.<sup>37</sup>

Ám, úgy vélem, amellet, hogy a téma problematizálása igen fontos, és Kansteiner megfigyelései, kérdései tanulságosak, messzebb is mehetünk ennél, és az új médiumok által generált felhasználói magatartás bizonyos elméleteit olyan modellként is felhasználhatjuk, mely segítségünkre lehet a kortárs történeti tapasztalat elemzésében, valamint e nézőpont segítségével esetlegesen túlléphetünk a pánnarrativizmuson – vagy legalábbis a narratív szemléletmódot finomíthatjuk és bővíthetjük. A történelem és a digitális médiumok kapcsolatának vizsgálatához tehát tovább kell lépniünk, és a korábban felvázolt új szöveg-szemléletmódokat tő-metáforaként vagy kulturális modellként értelmeznünk.

### **Az adatbázis és a szörfölés mint történelem-metáforák**

Az újmédiumok vizsgálata során a hiper- és kibertextualitás mellett (és ezekkel összefüggésben) egy másik, átfogóbb modell is felvázolásra került, mely talán a történelmi gondolkodásmód elemzéséhez is segítséget nyújthat. Lev Manovich 2001-es, *The Language of the*

<sup>35</sup> Kansteiner: *Alternate Worlds*, 143–144. A *Second Life* a Linder Research által kifejlesztett virtuális világ-alapú online játék, amely épít a sikeres „életszimulátorok” (például *The Sims*) hagyományára, ám az internetes felület révén olyan globális univerzumot hoz létre, ahol a játékosok virtuális karaktereik szerepében élhetik mindennapjaikat, és építhetnek ki a többi játékosal (akikkel a való életben lehet, hogy sosem találkoztak/találkoznak) különféle kapcsolatokat. A játék honlapja: <http://secondlife.com/> (letöltés: 2012. március 26.) Némiképp hasonló, de még sikereesebb a 2004-ben megjelent *World of Warcraft* online szerepjátéka, mely talán a legnépszerűbb interneten játszható, saját, virtuális világot felépítő játék lett, sokmillió rajongótáborral, akik között egészen újszerű társas kapcsolatok, kommunikációs formák bontakoztak ki. Honlapja: <http://eu.battle.net/wow/en/?-> (letöltve: 2012. március 26.) A *WOW*-jelenség különféle (kommunikációs, szociológiai, játékelméleti) aspektusaival kapcsolatban bővebben lásd: Corneliussen, Hilde G. – Rettberg, Jill Walker (eds.): *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft<sup>®</sup> Reader*. Cambridge–Massachusetts, 2008.

<sup>36</sup> Az alternatív valóság-játékok (alternate reality games) lényege, hogy a játékelmény általában összekeveredik a valóságtapasztalattal. A játékos bekerül egy (általában valamilyen rejtélyen, nyomozáson alapuló) történetbe, melynek szereplőjeként különböző médiumokon (internet, telefon, fax stb.) és a játék online közösségi oldalán keresztül kap üzeneteket, nyomokat stb. A játék célja, hogy legfőbb médiuma a „valóság” legyen, a játékos saját mindennapjaiba szüremlik a játékvilág. A témáról bővebben: McGonigal, Jane: „*This Is Not a Game*”. *Immersive Aesthetics and Collective Play*. <http://www.seanstewart.org/beat/mcgonigal/notagame/paper.pdf> illetve az ilyen típusú játékok oldalán: <http://www.argn.com/> (mindkettő letöltve: 2011. december 19.)

<sup>37</sup> Castells, Manuel: *A hálózati társadalom kialakulása. (Az információ kora 1. kötet)*. Ford.: Rohonyi András. Budapest, 2005. 590.

*New Media* című könyvében az adatbázist határozza meg olyan, az új médiumok sajátos kifejezőeszközeként, mely nem csak a digitális médiumok logikájának alapját képezi, hanem egyfajta „szimbolikus forma” is, s mint ilyen, a kortárs kultúra számos szegmensét működteti.<sup>38</sup> Definíciója szerint az adatbázis olyan egyéni elemek gyűjteménye, ahol mindegyik egység egyenértékű, s a felhasználó különféle műveletek segítségével a neki megfelelő szándékkal és sorrendben hívhatja ezeket elő. Manovich egyik példája a CD-ROM-ok multimédiás enciklopédiái, amelyeknél a különféle szócikkek, írásos és multimédiás tartalmak a felhasználó műveletei révén mutatkoznak meg. Az ilyen CD-n az adatok természetesen nem egy adott, hagyományos sorrendben vannak rajta (mint a könyvalapú lexikonok ábécéjében, melyhez a könyv tárgyyszerűsége révén az „alfa és az omega” teljességérzete és lineáritása társul), hanem egyfajta hálózatot alkotva, melyben a felhasználó navigálhat, a külső sorrendiség csak a kezelőfelület felépítéséből adódik. Ugyanez jellemző bizonyos, látszólag látványosan narratív kulturális termékekre is. Például a lineáris, narratív filmek DVD-kiadásai esetében a néző szabadsága korlátozottabb, mint mondjuk egy CD-lexikonnál, ám a főmenü révén olyan adatbázis-struktúrát kapunk, melyben valamelyest eldönthető, egyrészt, hogy, mondjuk, milyen nyelven nézzük a filmet, másrészt a közvetlen jelenetválasztás révén akár a narratív sorrendet is befolyásolhatjuk, harmadrészt pedig az extrákkal (dokumentumfilmek, kommentárok, kimaradt jelenetek, esetleges alternatív befejezések) a film önmagába záródó narratív egysége is megtörik.

Mint Manovich megjegyzi, az adatbázis legtisztább megnyilvánulása az internet, ahol a „HTML eredeti meghatározása szerint egy weboldal különálló elemek, mint szövegdobozok, képek, digitális videoklipek és linkek egymást követő szekvenciája, amely korlát nélkül bővíthető egy fájl megnyitásával és abban egy új sor hozzáadásával”.<sup>39</sup> Az internet tulajdonképpen a végtelenig tágítható, változtatható és alakítható adatbázis (általában a weboldalak sem különálló egységekként, hanem bizonyos elemek, szövegek, videók, hiperlinkek stb. gyűjteményeként épülnek fel). Többek között éppen ezért kapcsolódik más olvasási módszer a „netezéshez”, mely sem a könyvolvasáshoz (elejétől a végéig), sem az újságnézetéshez (bele-belekapva, cikkeket elolvasva, majd eldobva), sem pedig a televíziós befogadómódra jellemző „kapcsolgatóshoz” (ahol a csatornarendszer tulajdonképpen már egyfajta kvázi adatbázisként is értelmezhető) nem hasonlítható. Az internetes gigaadatbázis afféle borgeszi „bábeli könyvtárként” potenciálisan végtelen, s a felhasználó, még ha egy irányba indul is el (mondjuk egy témára, adatra keres rá), végül honlapok, narratívátöredékek, szerteágazó adathalmazát kapja.

Fontos, hogy az adatbázis alapvetően nem narratív egység. A kettő közt legfőbb különbség a szerző szerint az, hogy „[a]z adatbázis mint kulturális forma adatok listájaként képviseli a világot, ugyanakkor elutasítja ezen lista rendezését. Ezzel szemben a narratíva ok és okozat szerint rendszerezi a látszólag rendezetlen dolgokat (eseményeket)”.<sup>40</sup> Viszonyuk szemiotikailag tekintve nagyjából a strukturalizmus által meghatározott paradigma-szintagma kapcsolatnak feleltethető meg. Míg a nyelv szintagmatikus tengelye Saussure szerint a jelek kombinációját, egyirányú viszonyát tartalmazza, ahol a kiterjedés lineáris és megfordíthatatlan, addig az asszociatív (később paradigmatis) szféra az osztályozás, a kiválasztás síkjára, ez tartalmazza azt a lehetőségmezőt, amely alapján az adott szintagma létre-

<sup>38</sup> A könyv adatbázis-fejezete magyarul: Manovich, Lev: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*. Ford.: Kiss Julianna. Apertúra, 5. (2009) No. 1. <http://apertura.hu/2009/osz/manovich> (letöltve: 2012. március 23.)

<sup>39</sup> Manovich: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*, id. mű

<sup>40</sup> Manovich: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*, id. mű

jön. Tehát egy adott mondat bizonyos szavak kombinációjaként létrejövő időbeli, lineáris egység, míg a szavakat bizonyos mezőkből, mentális katalógusokból válogatjuk ki, ahol a variációk egy részét a hangzás-, másokat az értelem hasonlósága határozza meg (természetesen a dolog szűkíthető és bővíthető is, mind a szavak, mind pedig a szöveg szintjén hasonlóan működik).<sup>41</sup> Ha a narratívát szintagmaként képzeljük el, akkor e mögött is ott áll az adatbázis paradigmája, mely afféle implicit mentális bázisként a megvalósult szöveg alapját képezi. Ám Manovich végső következtetése nem az, hogy a narratív logikát le kell váltani az adatbázis alapú logikával, hanem inkább az, hogy a két fogalom és jelenségsoport mindig egyszerre létezik, szemléletmódunk határozza meg, hogy melyikre koncentrálnunk. Pontosabban a szerző szerint a narratíva és az adatbázis tulajdonképpen két különböző világképzelés, melyek a történelem során mindig jelen voltak, ám egy adott történelmi korszakban valamelyik mindig centrálisabb pozíciót töltött be a kultúrában. Az adatbázis prototipikus kulturális formája a már az ókorban megjelenő enciklopédia, melynek fő célja éppen a tudás valamiféle (nem narratív) egységesítése, rendbe foglalása volt. Sőt, ahogy Manovich egy interjúban kifejti, tulajdonképpen a kultúrát magát is valamifajta adatbázisként képzelhetjük el: például a görögség nagy narratív művei, a homéroszi eposzok olyan konkrét megnyilvánulásokként is értelmezhetők, melyek mögött a mítoszok komplex hálózata áll.<sup>42</sup>

A modell akár továbbvihető és tágítható is. Így értelmezhető például az Umberto Eco által felvetett, a művészet történetén végigvonuló kettősség is. Szerinte a lezárt, önmagában vett (általában történettel bíró) művészi forma mellett (mely az európai kultúrában alapvetően centrális szerepű), megfigyelhető egy másik ábrázolási stratégia is, mely a végtelen megfoghatatlanságát, a formából kicsúszó, megragadhatatlan világot igyekszik felvillantani. Ezt pedig azok a listák, lajstromok, enumerációk testesítik meg, melyek már az ókorban megjelentek, s azóta folyamatosan megfigyelhetők az irodalomban és a képzőművészetben, hol marginálisabb, hol pedig központibb funkcióval. Mint az olasz író-bölcselő kifejti, a forma mindig megnyugtató, a megismerhetőség eszméjét közvetíti, ezzel szemben a lajstrom éppen a formátlanságot, a végtelent megragadni és rendszerezni kívánó emberi törekvést reprezentálja. Eco egyik példája az *Iliász* két jelenete: Akhilleusz pajzsának narratív leírása, mely a műtárgy csodálatos, önmagában zárt természetét érzékelteti, és a görög hajók már-már befogadhatatlan felsorolása.<sup>43</sup> De akár ugyanaz a mű *egyszerre* is funkcionálhat narratívaként és adatbázisként: például ahogy az irodalomtudós, Northrop Frye (emlékszünk még, témánk szempontjából egyáltalán nem mellékes, hogy Hayden White tőle kölcsönözte narratív tipológiáját) kifejtette, a Biblia alapvetően egységes műként funkcionál, van eleje és vége, átfogó szerkezete, mely a teremtéstől az apokalipszisig haladva gyakorlatilag az egész emberi történelmet összefoglalja.<sup>44</sup> Ám a következő művében Frye a Bibliát már olyan kvázi-enciklopédikus mitológiaként vizsgálta, mely az egész nyugati kultúrának valamiféle (nem ő nevezi így) adatbázisát nyújtja.<sup>45</sup>

<sup>41</sup> Barthes, Roland: *A szemiotológia elemei*. Ford.: Kelemen János. In: Bókay Antal – Vilcsék Béla (szerk.): *A modern irodalomtudomány kialakulása. Szöveggyűjtemény*. Budapest, 2001. 497–522.

<sup>42</sup> Razumova, Inna – Witting, Gerri – Stalbaum, Brett: *Interview with Lev Manovich*. Switch, 13. (2000) [http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch\\_engine/front/front.php?artc=250](http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=250) (letöltve: 2012. március 26.)

<sup>43</sup> Eco, Umberto: *A lista mámora*. Ford.: Sajó Tamás. Budapest, 2009.

<sup>44</sup> Frye, Northrop: *Kettős tükrök. A Biblia és az irodalom*. Ford.: Pásztor Péter. Budapest, 1996.

<sup>45</sup> Frye, Northrop: *Az Ige hatalma. Második tanulmány a Biblia és az irodalom kapcsolatáról*. Ford.: Pásztor Péter. Budapest, 1997.

Az adatbázis-modell Manovich-féle elképzelése meglehetősen radikális, amennyiben szerinte „az adatbázis és a narratíva egymás természetes ellenfelei. Azáltal, hogy az emberi kultúra ugyanazon területéért küzdenek, mindkettő kizárólagos jogot formál arra, hogy értelmet adjon a világnak.”<sup>46</sup> Talán éppen a mitológia és a Biblia példája alapján e radikalizmus némi fenntartással kezelendő. Ám amennyiben az adatbázis-alapú kulturális modell valamennyire releváns, és elfogadható, hogy létezhet a világ értelmezésének egy olyan formája, melynek elemei egy bizonyos egyenrangúsági elv alapján szinkrón rendet alkotnak, e modell talán nem csak a digitális kor befogadási és olvasási metódusait érintheti, hanem akár történelemkoncepcióinkra is alkalmazható (sőt, ha eddigi érvelésem, példáim érvényesek, a kettő közt van némi összefüggés). Arra gondolok, hogy Manovich modellje alapján a történelem kétféleképp gondolható el. Egyfelől létezik a narratív történelmek szintagmatikus elképzelése, mely mind a konkrét történelmi munkákra, mind pedig a történelmi tudatra jellemző. Itt mondjuk a múlt egésze szolgálna paradigmaticus rendszerként vagy adatbázisként, melyből a történészek kialakítják saját narratíváikat. Tulajdonképpen valahogy így gondolja el White is, amikor elkülöníti a kaotikus múltat a narratív, retorikai műveletek segítségével rendszerezett történetírástól. Itt lényegében a paradigma-rendszer zárójelbe kerül, s a kész termékeket, lezárt szövegeket vizsgáljuk. A másik modell a szinkrón, paradigmaticus adatbázist helyezné előtérbe. Ám ez az adatbázis itt nem vagy nem csak a múlt egészét (a tények szintjét) foglalná magában, hanem inkább az összesített jelenségeket, reprezentációkat, kulturális megnyilvánulásokat, melyek gyűjteményéből a felhasználó egyén vagy csoport választhatja és alakíthatja ki saját történetét és történelemkoncepcióját.

E modell természetesen erősen leegyszerűsíti a problémát, de legfőbb célja inkább az, hogy olyan vizsgálati vezérfonallal szolgáljon, melynek segítségével a kortárs történelem-értelmezések jobban vizsgálhatóak. Talán némi újdonságértékkel bírhat a korábbi szemlélethez képest abban, hogy a befogadóra helyezi a hangsúlyt, pontosabban a befogadót nem „szimpla” értelmezőként, hanem felhasználóként képzele el, aki a kulturális adatbázis elemeiből saját maga hozza létre történelemkoncepcióját (vagy koncepcióit). Így a történelmi tudatot nem narratív egységként (vagy véges számú narratív egység generátoraként), inkább valamiféle szemantikai mezőként kell elgondolnunk, olyan adatbázisként, ahol a különböző elemek alapvető egyenrangúsága folytán viszonylag (hangsúlyoznám: csak viszonylag – hiszen minden adatbázisnak van valamilyen rendezőelve) egyenrangúak, nem feltétlenül azok az elemek rendelődnek egymás mellé (vagy egymás után), amelyek valamilyen adott elbeszélést hoznának létre.

A történelem mentális és praktikus felépítésének gyengébb metaforája lehet a kibertext (az olvasó/játékos különféle lehetőségek, opciók közt mozogva játszik, egy bizonyos célig próbál eljutni), erősebb metafora pedig a *szörfölés*. A felhasználó elindul valahonnan, különböző tudásszinten álló, egymással hipertextuális kapcsolatban lévő adatok, multimédiás reprezentációk sorát kapja, melyek közül válogatva hoz létre valamit – valami olyat, ami sosem lezárt, hanem illékony, újabb és újabb kiegészítésekre, esetleges átértelmezésekre kész. Éppen e válogatás aktusa az, ami e modellben lényeges lesz, hiszen a történelem fogyasztója, olvasója a történelem felhasználójává válik. Nem elsősorban abban az értelemben, ahogy a narratív koncepciók értelmezték. Ugyanis itt nem arra kerül a hangsúly, hogy valamilyen történet olvasóiként azonosítjuk azokat a narratív struktúrákat, melyeket a szöveg megjelenít, s ezzel megértjük, hasznossá tesszük a magunk számára az adott történelem-történetet. Vagy globálisabb szinten egy történet (mondjuk a nemzet, a nők, Európa,

<sup>46</sup> Manovich: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*, id. mű

az emberiség stb.) részeseiként, megélőiként tekintünk a jövőbe, s próbáljuk eljátszani benne saját szerepünket. Itt inkább arról van szó, hogy a történelem olyan lehetőségek, a kultúra különböző szintjén lévő értelmezési és reprezentációs paradigmák, stratégiák soraként képzelhető el, ahol a felhasználó bizonyos taktikák, többé-kevésbé egyéni döntések alapján barkácsolja össze saját narratíváját.

A stratégia és taktika fogalmainak megkülönböztetését Michel de Certeau-tól veszem át, aki, a mindennapi élet konkrét gyakorlatait elemezve, különbséget tett a hatalom által meghatározott lehetőségfeltételek, eleve adott stratégiák, illetve a mindennapi ember által újra megmunkált, felhasznált és így óhatatlanul átalakított, felülbírált megvalósulások között – ez utóbbiakat a francia történész taktikáknak hívta. A járókelő például így szervezi meg a városrendezők által meghatározott stratégiai térben saját útvonalait, a lakásbérlet így lakja be, teszi otthonossá a mások által berendezett lakást, az olvasó így játszhat el a társadalmi rítusok, szokások, valamint a könyv fizikai létéhez kapcsolódó tényezők által megformált szöveggel. Ezáltal az alapvetően elnyomó determinációs térben, a hatalom nyelvét megmunkálva új jelentések, sajátos taktikák hozhatók létre.<sup>47</sup> Ahogy a szerző megfogalmazza: „[S]tratégiának az erőviszonyoknak azt a számítását (vagy manipulációját) nevezem, mely akkor lesz lehetséges, amikor izolálhatóvá válik az akarás vagy a hatalom szubjektuma (egy vállalkozás, egy hadsereg, egy város, egy tudományos intézmény. [...]) A stratégiák viszonylatában [...] taktikának olyan számításra alapuló tevékenységet nevezek, amelyet a saját hiánya határoz meg. Ezért semmilyen külsődlegesség körülhatárolása nem biztosítja számára az autonómia feltételét. A taktika helye csakis a másik helye lehet. [...] Ez a nem hely kétségkívül mozgékonyt tesz lehetővé számára, ám közben az idő véletlenszerűségeinek kell engedelmessé válnia, éberrel kell megragadnia a pillanatot kínálta lehetőségeket. Ki kell használnia azokat a törekeket, melyeket az egyedi együttállások nyitnak a tulajdonos hatalom ellenőrzésében.”<sup>48</sup>

E két fogalom elkülönítése szempontunkból azért lehet hasznos, mert modellezheti a történelem folyamatos elsajátításának szabadabb módját. A kulturális, hatalmi, intézményi dimenziók által meghatározott tér olyan kiindulóponttal szolgálhat a történelem felhasználójának, ahol a különböző értelmezések, szakmai vagy szakmán kívüli történelemkoncepciók stratégiai között szőrfölve maga választhatja ki azokat a taktikákat, irányokat, útvonalakat, melyeket bejárva saját történelemképét kialakíthatja. Így stratégia lehet egy iskolai tananyag, egy diszciplináris tudásbázis (melyet az egyetem vagy még inkább az egyetemi könyvtár szimbolizálhat), egy tudományos előadássorozat; de ugyanilyen szerepet tölthet be mondjuk egy dokumentumfilm a *Viasat History* csatornán, a *Gladiátor* című mozi (és a mögötte meghúzódó hollywoodi történetmesélő stílus és ideológia), a *Civilization* című játék, a „nagymagyar”, „szittyá” történelemkép, a hagyományőrző egyesületek tevékenysége, a popzene történelmi attitűdjei, a történelmi honlapok, fórumok, *youtube*-videók, *facebook*-oldalak stb. A különféle médiumok által közvetített történetek, értelmezések, stratégiák hálózatából a felhasználó egyfajta nem-lineáris (vagy ahogy Liv Hausken az egyenértékűség elvére építve nevezi: multilineáris)<sup>49</sup> olvasásmóddal alkotja meg saját történet- és történelem verzióját, olyan történelem-univerzumként, melyben az egyes elemek sorrendjét, kap-

<sup>47</sup> Certeau, Michel de: *A cselekvés művészete. A mindennapok leleménye I.* Ford.: Sajó Sándor – Szolláth Dávid – Z. Varga Zoltán. Budapest, 2010. 18–22.

<sup>48</sup> Certeau: *A cselekvés művészete*, 61–62.

<sup>49</sup> Hausken, Liv: *Textual Theory and Blind Spots in Media Studies*. In: Ryan, Marie-Laure (ed.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln–London, 2004. 391–403. (itt: 401–402.)

csolódásuk természetét nagyban befolyásolni tudja. Hasonlóképp értelmezi a kortárs történelmi tudatot Claudio Fogu is, amikor annak virtualizálódásáról és térbelivé tételéről beszél. A szerző szerint manapság a történelmi tudat olyan átfomálódását élhetjük meg, ahol a korábbi transzcendentális, reprezentációelvű történelmi képzelőerő helyét egy immanens, a látványra, a közvetlenségre alapozott tapasztalatforma veszi át.<sup>50</sup> E közvetlenség, tenném hozzá, nemcsak a digitalizáció, az újmédia révén látványos, hanem éppen azon felhasználói attitűdök során is, ahogy a különböző kulturális és mediális szinten lévő történelem-töredékeket az adott személy vagy csoport elsajátítja és (újra)értelmezi. Talán éppen itt kellene vizsgálnunk, ha azokat a formabontó, a hagyományos történelmi narratíváknak elentmondó történelmeket keressük, amelyeket a kortárs történetelmélet újabb képviselői egyre hevesebben szorgalmaznak.

Persze a dolog nem ilyen egyszerű, a „csináld magad” történelemszemlélet nem jelenti a teljes korlátlanúságot, sem pedig azt, hogy állandó alakulása, újrafomálódása miatt a történelemkép totálisan megragadhatatlan lenne. Lehet, hogy felhasználóként, viszonylag aktívan, magam fabrikálom történelmi értelmezéseimet, ám ezeket olyan térben és közösségekben teszem, amely sok szempontból determinálja útvonalaimat, s az általam létrehozott interpretációkat is a közösségekben kell prezentálnom. A világháló éppen azért is lehet jó metafora, mert egyfelől a legtöbben nem ismerjük azokat a mögöttes, globális stratégiákat, melyek mondjuk szörfölésünket is meghatározzák (például a keresőprogramok hierarchikus találatrendezése valahogy természetes fontossági sorrendnek tűnik, holott számos tényező befolyásolja). Másfelől pedig, éppen ebből adódóan, találatainknál, útirányainknál látszólag egy olyan mellérendelő logika működik, ahol olyan elemek kerülhetnek egymáshoz közel, melyek látszólag összeegyeztethetetlenek. Bizonyára már mindenkinek volt olyan élménye, hogy egy bizonyos keresőkifejezésre nem, vagy nem csak a várt találatokat kapja, hanem egészen más, azokkal összeegyeztethetetlennek tűnő lehetőségek is felbukkannak. Ez főként az olyan történelmi fogalmaknál látványos, amelyek erős társadalmi–politikai tétellel bírnak.<sup>51</sup> A stratégia és a taktika viszonya az online színtereken igen bonyolult: Manovich például, bár a certeau-i kategóriákat alkalmazhatónak tartja a digitális média felhasználói szokásainak vizsgálatára is, mégis úgy véli, az utóbbi időben olyan összetett folyamatok figyelhetők meg, melyek a stratégia–taktika hierarchiát megbontják, viszonyukat bonyolultabbá teszik. Például, mivel a marketinges stratégiák erőteljesen felhasználják az online tér látszatszabadságát, a felhasználói taktikákat beépítik saját gyakorlataikba, lemásolják – így a taktikák stratégiákká válnak, a stratégiákon belül pedig sajátos taktikák formálódnak ki (emiatt Manovich egyes kritikussai, például Christia Harre, csak részben tartják alkalmazhatónak a certeau-i kategóriákat az online médiára).<sup>52</sup> Hogy analógiánkat továbbvigyük: természetesen a szörfölés közben nem teljes a szabadság, a felhasználó egy adott lehetőségtérben mozog, és amit saját taktikáknak tekint, gyakran mások által befolyásolt stratégiák révén működnek. A történet-töredékek közötti navigálás során nem mel-

<sup>50</sup> Fogu: *A történelmi tudat digitalizálása*, 186–187.

<sup>51</sup> Jómagam például többször is tapasztaltam egyetemi szemináriumon, hogy a holokauszt-irodalmát oktatta állandóan reflektálnom kell az interneten található, nyíltan vagy burkoltan holokauszttagadó megnyilvánulásokra, mivel ezek a keresőprogramok találati listáin már az első oldalakon (tehát elvileg a legfontosabb találatok közt) ott vannak.

<sup>52</sup> Manovich, Lev: *A mindennapi (médiá)élet gyakorlata*. Ford.: Mátyus Imre. Apertúra, 6. (2011) No. 3. <http://apertura.hu/2011/tavasz/manovich> (letöltve: 2012. április 2.) Harrane, Christina: *The Practice of Everyday by Lev Manovich*. <http://christiaharrane.wordpress.com/2011/10/31/the-practice-of-everyday-by-lev-manovich/> (letöltve: 2012. április 2.)

lékes, hogy milyen közösség(ek)hez tartozom, mi érdekel, mi tudja a figyelmemet jobban felkeltetni. A hangsúly itt inkább a térbeliségre és az adatbázisban lévő elemek egy szintre kerülésére helyeződik. Nem szeretnék a főként a hálózati társadalom korai időszakára jellemző utópizmushoz csatlakozni azzal az érveléssel, hogy az internet a totális szabadság közösségi tere lenne, mint ahogy az afféle „konyha-posztmodern”, „minden tény és értelmezés totálisan egyenrangú” nézőpont is távol áll tőlem. Csupán amellet érvelek, hogy a kortárs történeti tudatot elképzelhetjük olyan totális kulturális adatbázisként is, melyben a felhasználók navigálva formálják meg sajátos narratív taktikáikat.

A történeti tudat elemzésénél nem tűzhetjük ki célul az adatbázis egészének vizsgálatát, hisz az, ahogy talán az eddigiekből már kiderült, potenciálisan végtelen és folyton bővülő. Sokkal inkább azokat a viszonyrendszereket, hálózatokat, opciókat kell közelebbről megvizsgálni, melyek egyszerre teszik lehetővé a szörfölést, és maguk is e mozgás termékeiként funkcionálnak. Magyarul, a kortárs kultúra történelmi termékeit elemezve (történelmi alatt itt meglehetősen széles kategóriát értek, minden történelmi lehet, ami valamilyen szinten a történelemre irányul), figyelmünket azok felépítésére és hatására kell fordítanunk. Így az analízis szempontjából közös szintre kerülhet mondjuk a tárgyi kultúra, az öltözködés, a szakmai történetírás, de emellett az alternatív történelmek, a televíziós műsorok, az internetes kommentek, a közösségi megnyilvánulások, a történelmi „rajongók” által feltöltött videók, a számítógépes játékok stb. is. Nagyjából minden, amit korábban a stratégiák-taktikák közt emlegettem: hiszen e megnyilvánulások egyszerre az adatbázis alapján létrejött értelmezések, és mint a nyilvánosság elé került elemek, maguk is az adatbázis részei. Így például a történetész szakma által erősen (és általában saját szempontjukból joggal) kritizált és ellenfélnek tekintett populáris vagy hiperideologikus történelmi munkák, alternatív történelmek, giccsesnek, hamisnak tekintett ábrázolások is kutatási tárgyá válnak, amennyiben rajtuk keresztül jól megfigyelhetők azok a logikai, szövegszervezési és értelmezési struktúrák, a múlt és jelen közti problémátlan átjárást biztosító retorikai eszközök, melyek a kortárs „hétköznapi ember” számára stratégiákként, orientáló útvonalakként, opciókként szolgálhatnak. Vagyis, a félreértés elkerülése végett, újra hangsúlyoznám: *nem arra gondolok*, hogy mondjuk egy az ókort vizsgáló, történettudományos, a szakma tudományos és etikai normáinak megfelelő munka egy szinten lenne Steven Saylor római krimijeivel, a *Róma* vagy a *Spartacus: vér és homok* című sorozatokkal, a *300* című képregénnyel és filmmel, a *Rome: Total War* címet viselő videojátékkal, vagy ne adj’ isten az etruszk–magyar rokonságot hirdető „elméletekkel”. Más diskurzusokhoz tartoznak, más típusú kritériumoknak kell megfelelniük. Van, amelyik tudományosan releváns, van, amelyik nem. Azonban számunkra mint adatbázis-elemek egy szintre helyezhetők, összevethetők, kombinációjuk újabb történet- és ábrázolás-verziókhöz vezethet. Ha elemzésükben a felszíni jegyekre, szervezőelvekre, „hiperlinkekre” (vagyis az olyan összetevőkre, amelyek más kulturális reprezentáció-elemekből származnak, vagy azokra nyitnak) koncentrálnak, megtudhatunk valamit saját magunkról mint történeti és történetképző lényekről. Valahogy úgy, ahogy például több mint fél évszázada Roland Barthes a rómaiak filmes ábrázolásának elemzésében a „rómaiak hajtincs szemiotikáját” kutatta<sup>53</sup> – ám a Barthes-féle leleplező, ideológiai-kritikai attitűd mellett, helyett inkább egyfajta megértő, analitikus szemléletmóddal.

Az ilyen típusú perspektíva, mely, ha nem is lép túl teljesen a narrativizmuson, de a szöveg fogalmát a kortárs művészeti és mindennapi jelenségeknek megfelelően radikálisan kitágítja, talán segíthet meghaladni a tanulmány elején említett apóriákat. Vagy ha nem,

<sup>53</sup> Barthes, Roland: *Rómaiak a moziban*. Ford.: Ádám Péter. In: Barthes: *Mitológiák*. Budapest, 1983. 33–37.



legalábbis egy olyan gondolat kísérlet és kutatási program rövid és felszínes vázlataként funkcionálhat, mellyel bizonyos kortárs jelenségek elemezhetők. Talán a felhasználói és adatbázis alapú, internetes metaforika a *mai* történeti képzelőerő jellegzetességeinek vizsgálatában jó módszertani segédeszközt nyújthat, ahogy a narratív, szöveg- és könyvalapú metaforika a klasszikus, 19. századi történelmi tudat és a sok tekintetben még ma is ennek örököseként fellépő hivatalos történetírás elemzéséhez kínált adekvát módszert.