

## Interaktív etnográfia

**A**z interaktív etnográfia egy olyan társadalomtudományi módszer, mely a) az interaktivitás fogalmát használja az etnográfiai megismerési folyamat leírására, illetve szervezésére, és ezzel szoros összefüggésben b) a kutatás tervezésétől a publikációig – illetve tovább – tudatosan, tudományos eszközként alkalmazza az interaktív hipermediális technikákat. Utóbbi révén az interaktív etnográfia mint produktum etnográfiai hipermediális elemzőkörnyezetként (EHE)<sup>1</sup> – vagy kicsit metaforába hajló elnevezéssel vizuális atlaszként – működik.

Mielőtt a módszer részletesebb tárgyalásához fognék, szeretném röviden tisztázni a módszer elnevezését alkotó két szó – interaktivitás és etnográfia – értelmét.

Az interaktivitás napjaink egy kulcsszava. Számos értelmezése közül most kettőt szeretnék kiemelni, melyek véleményem szerint jól körülírják a jelenség lényegét, s iránymutatóak etnográfiai használatában is. Szűts Zoltán meghatározása szerint az interaktív „kifejezés leginkább a multimédiára használható, ahol egy bizonyos képre vagy szövegre kattintva a közeg válaszol; egy klippel, képpel, vagy a hypertext esetében újabb szöveggel” (Szűts 2001, kiemelés – N. K. Zs.). Szűts a jelenség szintjén ragadja meg az interaktivitást, és annak elsődleges közegéből, a számítástechnika világából kiindulva határozza meg. Ebben a megközelítésben az interaktivitás legfontosabb összetevői az interfész – az a felület, amelyen keresztül a gép, illetve szoftver és az ember vagy hálózatot feltételezve az ember és ember közötti kommunikáció létrejön –, illetve az a virtuális realitás, amellyel az interfészen keresztül a felhasználó kapcsolatba lép. Az interaktivitást leginkább az interfész sajátos jellege határozza meg, az a tulajdonsága, hogy egyazon felületen és nemritkán egyszerre tesz lehetővé szinkronikus – azaz képszerű, a kommunikációs elemeket egy időben, egymás mellett megjelenítő –, illetve diakronikus – azaz filmszerű, animált, a kommunikációs elemeket időben eltolva megjelenítő – kommunikációt. Az interaktivitás kommunikációs oldalát hangsúlyozza, annak sajátos jellegét kiemelve Sheizaf Rafaeli definíciója. Megfogalmazásában az interaktivitás egyfajta érzékenységet jelöl, egy olyan kommunikációs folyamatot, melyben minden egyes üzenet az azt közvetlenül megelőző, illetve a kommunikációs folyamat egészében lezajlott összes megelőző üzenetcserétől függ. Rafaeli szerint az interaktivitás nem más, mint a kommunikációs üzenetváltások sorozatában megadott távolság kifejezése, ahol minden harmadik (vagy további) üzenet meghatározott mértékben összefüggésben van a korábbi átvitelekre reagáló üzenetekkel.<sup>2</sup> Az interaktivitás tehát egy sajátos kommunikációs rendszer.

Másodszor – anélkül, hogy a kérdés tudománytörténeti részleteire kitérnék – egyértelművé kell tennem azt is, hogy mit értek etnográfian. Erre véleményem szerint azért van szükség, mert a magyar nyelvű szakirodalomban a szó jelentése olyannyira változatos, hogy egyaránt használják úgy a néprajz, mint a kulturális antropológia szinonimájaként.<sup>3</sup> Magam az etnográfia azon értelmezését fogom követni, mely – jöllehet ná-

lunk is egyre inkább elterjed, mégis elsősorban – a brit és még inkább az amerikai társadalomtudományi terminológia alapján, egyfajta sajátos és komplex kutatási módszerként definiálja azt. Választásom oka elsősorban az, hogy az általam körvonalazott interaktív etnográfia is – minden különbözősége ellenére – döntően egy, a brit, illetve amerikai társadalomtudományi közegehez kapcsolódó kezdeményezésekhez kapcsolódik. Az etnográfia tehát ebben az értelmezésében egy olyan kutatómódszer, illetve gyakorlat, melynek alapja a részt vevő megfigyelést középpontba állító terepmunka. Célja a társadalmi jelenségek lehető legmélyebb megértése és interpretációja, „sűrű leírása”.<sup>4</sup> Ehhez hozzátehetjük, hogy jóllehet az interpretáció magában hordozza az összehasonlító elemzés és az elméletalkotás lehetőségét, illetve bizonyos mértékig követelményét, mégsem ez a célja. Az interaktív etnográfia ezt a koncepciót kiegészíti a társadalmi jelenségek komplexitásának megragadására és interpretációjára szolgáló eszközként a hipermedialitással. Az interaktív etnográfia tehát nem tárgyában, hanem módszerében különbözik az etnográfia egyéb ágaitól, például a *cyberethnography*tól, ugyanakkor módszertani hozadéka bőségesen kamatozik azok számára is.

Az interaktív etnográfia felvetését többnek szánom, mint egy manapság divatos kifejezés beemelését a társadalomtudomány jelzőinek tárába. Az ok-okozatiság lineáris rendjét fellazító szimultán interaktív megismerés és gondolkodás egyre erősebben van jelen a hétköznapi cselekvésekben. Ennél azonban sokkal mélyebb változásokra utal Peter Wegner lassan több mint egy évtizede formálódó új paradigmája, az alapvetően a számítástechnika világában elgondolt *interactive computation*, interaktív számítás. Ennek lényege az, hogy a számítási művelet alatt a külvilággal történő interakció részt vesz magában a számítási műveletben, tehát nyitott, szemben a zárt algoritmikus módszerrel.

„A váltást számos tényező idézte elő: a rendszer-architektúra, a szoftvertervezés, az ember-számítógép interfész-technológiák fejlődése s mindezek fokozatos egymásba integrálódása. Az interaktív modellek a számítástechnika fejlődésének megértését segítő egyesített, fizikára és filozófiára szintén kiterjedő interdiszciplináris, empirikus keretet képeznek. [...] Az interaktív gépek nemcsak az algoritmikus kötöttségektől szabadítják fel a számítástechnikát, hanem konceptuális modellt nyújtanak a szoftvertervezés, az MI ágensek és a valós (fizikai) világ számára is.”<sup>5</sup>

Az interaktív technológiák térhódításának jelenségei meggyőződésem szerint talán elég alapot adnak arra, hogy feltételezzük: egy tényleges, az élet minden területét érintő paradigmaváltás tanúi lehetünk. Ha pedig a társadalom, a társadalmi kommunikáció ilyen mértékben alakul át, változik meg, talán nem teljesen haszontalan felvetnünk a kérdést, hogy a társadalom empirikus vizsgálatára kitalált etnográfianak nem volna-e szükséges követnie ezeket a változásokat? Ha az etnográfia interpretív tudomány akar lenni, szüksége van olyan eszközökre, melyek lehetővé teszik a társadalmi jelenségek adekvát interpretációját.

Van-e azonban az interaktív paradigmának valami lényegi hozadéka az etnográfiaiban, vagy beépítése pusztán pragmatikus lépés? Mi az interaktivitás az etnográfia számára: inkább kihívás, vagy válasz némely alapvető kérdésre?

Ma már közhelyként hangzik Ernst H. Gombrich megállapítása, mely szerint

„[...] korunk vizuális kor. Reggeltől estig képek bombáznak bennünket. [...] Nem meglepő tehát az az állítás, hogy olyan történeti korszak kezdetén vagyunk, amelyben a kép átveszi az írott szó helyét.” (Gombrich 2003.)

Gombrich itt arról beszél, amit Gottfried Boehm (1995) nyomán ikonikus fordulatonak<sup>6</sup> nevezünk, s mely fordulat lényege nem csupán annyi, „hogy a vizuális jellegű tudás- és tényanyagok kommunikálódhattak anélkül, hogy végigjárták volna az artikulálás, absztrahálás, formalizáció, szimbolizáció és linearizáció rögzös és torzító útjait” (Benczik 2001). Az ikonikus fordulat az alapjában véve nem vizuális természetű tudás átadására is kihat:

„Kezdetben még az írás a domináns, viszont az idő és a technológia haladásával a nyomtatott, írott szöveg mellett egyre inkább előtérbe kerül a vizualitás, illetve az akusztikum is. Az új internetes médiával viszont a (mozgó)kép és a hang a szöveg egyenértékű részévé válik, elveszíti az írás a vezető szerepét, a kultúra a posztliterális korszakába lép.” (Bódi 2004.)

Vagyis, ahogy a közhelyszerű megállapítás hangzik, vége a Gutenberg-galaxisnak. Az ikonikus fordulat jelenségéről és jelentőségéről megoszlanak a vélemények: vannak, akik szerint az új kommunikációs formák és technikák mögött egy gyökeresen új gondolkodásmód áll, mely az élet és a tudomány minden területén érezteti hatását, s melyet ezért komolyan kell venni. Így gondolja többek közt Nyíri Kristóf, aki „multimediális filozófiáról” (Nyíri 2000a) vagy egyik tanulmányában egyenesen az MMS képfilozófiájáról ír (Nyíri 2002). Vannak ugyanakkor olyanok, akik szerint ez az egész nem több mint múló hóbort, ami a számítógép elterjedésével párhuzamosan végigsöpör a nyugati világon.<sup>7</sup> Végül mások jóval komorabban szemlélik az eseményeket. Olvasatukban egyfajta új barbárságról van szó, mely a számítógépek és kivált az internet térhódításával elborítja a civilizált világot. Így nevezi például S. Nagy Katalin a vizualitást korunk gyermekbetegségének; szerinte ugyanis a vizualitás ilyen dominanciája az emberi civilizáció primitív fázisait jellemzi, melyet a fejlődés előrehaladtával felvált az absztrakció egyre magasabb foka, míg végül a betűírás lesz egyeduralkodón (S. Nagy Katalin 1998).

Ugyan nem a szavak és elméletek, inkább a gyakorlat terén számít közhelynek másfelől az a megállapítás, amely szerint a számítógép egyre inkább elengedhetetlen munkaeszközzé válik az olyan, sokszor inkább a kvalitatív szemléletet előnyben részesítő társadalomtudományoknak is, mint az etnográfia, az etnológia vagy a kulturális antropológia. Mindennapi gyakorlatunkban, terepmunkáinkon magától értetődő természetességgel használjuk a számítógépet – legtöbbször esetben a hangos és izzasztó izommunkát igénylő írógép helyett, jobb esetben irdatlan adattömegek adatbázisba szervezésére és lekérdezésére, esetleg kvantitatív adatok elemzésére. A többek közt interjúk, folklór-szövegek feldolgozására is kiválóan alkalmas kvalitatív elemzőszoftverek nálunk szinte ismeretlenek,<sup>8</sup> s hogy ezeken felül milyen izgalmasabb, a számítógép adta lehetőségeket jobban kihasználó feladatokra is használhatjuk a masinát – ez már szintén kevésbé közheles kérdés. Míg azonban az előbbi probléma, a kultúra „vizuális hangsúlyeltolódása” olykor heves vitákra ad okot, ezzel a kérdéssel, a számítógép kvalitatív társadalomkutató eszközként történő használatával igazából ritkán foglalkozunk – nem is beszélve a két kérdéskör összefüggéseiről.

Végül nem kevésbé közheles téma napjaink társadalomtudományi diskurzusában a kulturális vagy lokális identitás, illetve ennek megkonstruálása sem. A kérdésnek számos területe van, melyek közül e problémafelvetésben nem az identitáskonstrukció folyamata érdekel, nem is maga a megkonstruált identitás – „kimódolt lét”<sup>9</sup> –, hanem az a „definitív kényszer”, mely ezt a folyamatot, illetve állapotot jellemzi. Az identitáskonst-

rukciós folyamat ugyanis kényszerítőleg hat az abban részt vevőkre, hogy gondolják át vagy újra a lokalitás<sup>10</sup> alapfogalmait, viszonyait. Az ilyen helyzetekben többé-kevésbé tudatosá, reflektálttá válnak azok a kapcsolások is, melyek a lokális kultúrában vagy életmodellben – mint egy hálóban – a társadalmi valóság, illetve az arról való gondolkodás narratív és képi, mentális és reális alakzatait mint csomópontokat összekötik.

A vizuális kultúra vizsgálata – jóllehet tanulmányozásának diszciplináris tagoltsága nem ezt sugallja – a kultúra egészének vizsgálatát jelenti. (Lényegében talán ez is köz-hely.) Nem annyira azért, mert a vizualitás mindent áthat, vagy azért, mert információink döntő többségét a világról látás útján szerezzük, hanem leginkább azért, mert a képek – mint a vizuális kultúra alapelemei – a kultúra egésze mint kontextus híján élettelené, társadalomtudományi szempontból értelmetlenné (értelemvesztetté) válnak. A képek és narratívák a kultúrában – csakúgy, mint gondolkodásunkban – összefüggenek. Az összefüggés mikéntje azonban vita tárgya. A gondolkodás képelméletének hazai apostola, Nyíri Kristóf szerint

„[...] az emberek elsősorban képekben gondolkoznak, s csak azután szavakban – itt természetesen a képet a szó tág értelmében kell venni. Ez az elképzelés... végigkíséri a Nyugat filozófiájának történetét, hol felerősödve, mint a brit empirizmusban, hol szinte föld alá kényszerítve, mint a huszadik század első felében – ám világos megfogalmazást soha nem nyert. Nem is nyerhetett mindaddig, amíg a kifejtés, érvelés és magyarázat nyelve a merő szónyelv maradt. Napjainkban, a képi kommunikáció technológiáinak fejlődésével, a helyzet változik.” (Nyíri 2000b.)

Nyíri számos esetben hivatkozik Wittgensteinre, akinek kései képilemésében – hasonlóan a vizuális antropológia alaptételéhez –

„[...] a kép jelentése nem önmagában, hanem a kép adott használatában létezik, ami pedig a szónyelven át határozódik meg. Ám Wittgensteinnel szemben – folytatja Nyíri – megfogalmazható: ha a képek előállításának és használatának – köszönhetően az imént említett technológiai fejlődésnek – egészen egyszerűvé válik, s ennek következtében számos kép jelentése konvencionálisan rögzülhet – ahogy a szavak jelentése, használatának is konvencionálisan rögzült –, akkor a kép alighanem fölszabadul a szó totális gyámsága alól.” (Nyíri 2001.)

A két megközelítés azonban nem áll feltétlenül szemben egymással. Az ugyanis, hogy egy dolog jelentése konvencionális, azt jelenti, hogy az illető jelentés társadalmi konszenzus eredménye, s mint ilyen kulturálisan meghatározott. Tehát – nyilvánvalóan – nem eleve adott, mi több, relatív (azaz egyazon dolog jelentése kultúránként – még a globális kultúrában, s ha csak árnyalataiban is, de – változhat), s végül ideiglenes, mivelhogy a kultúrát működtető ember is az. Ezekből pedig egyenesen következik, hogy a konvenciót nem csupán létrehozni, de fenntartani, mi több, továbbadni, átörökíteni is szükséges. Ezekre pedig egyelőre nincs kéznél hatékonyabb eszköz a szónál, a szónyelvnél.

Ez a tevékenység, tehát a vizuális jelek jelentésének termelése-átadása-aktualizálása s az eredményeként létrejött narrációk, pontosabban a tudás termelésének és átadásának azon stratégiái, melyek állandó fordítást jelentenek a kultúra és a gondolkodás vizuális és narratív struktúrái között, távolról sem ismeretlenek az etnográfusok, a folkloristák vagy akár a művészet-, esetleg pedagógiatörténet kutatói számára.

Csupán utalás szintjén hadd éljek két példával!

A beavatási rítusok alapvető célja – Arjun Appadurai felvetése alapján elgondolva – nem más, mint a lokális szubjektumok létrehozása.<sup>11</sup> A lokális szubjektumok olyan szereplők, akik az adott lokalitás megfelelő relációiban azonosítható helyet és szerepet töltenek be, testükön hordozzák, mi több, megtestesítik a lokalitást – és megbízható módon magukban hordozzák a lokális tudást. E – sok esetben rejtett, kódolt – tudás átadásának, kijelentésének kitüntetett alkalmá a beavatások liminális fázisa, s kulcsszerepet játszik benne a felmutatás és az értelmezés összefonódó tevékenysége. A beavatás során általában megmutatják a beavatandóknak a közösség szent szimbólumait, és felfedik, megmagyarázzák azok értelmét. Az átadott tudás azonban nem feltétlenül korlátozódik csupán e szimbólumokra. Felöllelheti akár az érzéki világ teljességét is, felnyitva a beavatandó szemét a látható – és láthatatlan – világ rejtett, pontosabban a lokalitás által létrehozott, tulajdonított összefüggésrendszerére:

„Amint az utóbbi néhány évtizedben a rítusok társadalmi logikájáról írott munkák legjobbjai világosan bemutatták [...], az előadás (*performance*), a megjelenítés és a cselekvés összetett és átgondolt gyakorlata által a tér és az idő önmagában is társadalmi értelmet nyer és lokalizálódik. Ezeket a gyakorlatokat általában kozmológiainak vagy rituálisnak nevezzük...” (Appadurai 2001:5).

A beavatás mint sajátos fordítási aktus a tudás vizuális és narratív formái között – vagy talán úgy is fogalmazhatnánk, hogy a sajátos formában ritualizált fordítási, jelentésadó aktus e két forma között – számos más területen is tetten érhető.

A tudás átadása és a gondolkodás képi és narratív formái közötti fordítás szoros kapcsolatára számos példát lehetne még hozni.

Mind között az egyik legizgalmasabb talán az emblemakönyvek szerepe az európai barokk kultúrában – ám ennek kifejtése helyett most inkább egy teljesen hétköznapi példával hadd éljek. Egy lakodalmi ebéd után pár nappal, ha megkérnének bennünket, hogy mondjuk el, kik is voltak jelen, igen sokan bizonyára felidéznék magukban a lakodalmas sátor vagy étterem képét, a berendezés rendjét, a székeket a rajtuk ülőkkel együtt sorjában – s az emlékkép mentén számolnának be a történetekről. A példa nem véletlen: szeretném felidézni vele azt a szituációt, melynek kapcsán Keószí Szimonidész feltalálta az *ars memoriae* technikáját, ami az egész kérdéskör egyik legkomplexebb megjelenése.

Gondolkodásunk egyszerre narratív/szóbeli és képi/vizuális. A folyamatos átjárás e gondolkodási formák között a kultúra minden színterén megtalálható, sőt, akkor működik jól egy kultúra, ha ezek az átjárók megvannak, s egy kultúra vagy lokalitás általában törekszik is arra, hogy saját reprodukciója érdekében szabályozza, ellenőrizze – konvencionalizálja – is ezeket.

Az emberi gondolkodás feltételezett természete a számítástechnika fejlődésére is hatással volt. A ma ismert, internetnek, www-nek nevezett interaktív, hipermediális technikák két megálmodója (s itt valóban álmokról, víziókról van szó), Vannevar Bush (1996) és Ted Nelson (1996) a létrehozandó – Nelson szóhasználatával élve – hipervilág paradigmájaként az emberi gondolkodás asszociatív, nonszekvenciális jellegét határozta meg.

„Az emberi agy [...] asszociációkat követ. Megragad valamit, és már kapcsol is tovább arra, amerre az asszociációk vezetnek az agysejtek által hordozott bonyolult nyomvonal-szövevénynek megfelelően. Természetesen ez csak a jelenség egyik oldala; azok a nyomvonalak, melyeket nem követünk rendszeresen, elhalványulnak, az adatok nem



rögzülnek véglegesen, az emlékezet mulandó. A gondolatok sebessége, az asszociációk bonyolultsága, a mentális képek részletei mégis a legcsodálatosabb dolgok a világon.” (Bush 1996.)

A megvalósult formák (jóllehet kérdéses, hogy a fenti víziók megvalósulásának tekinthető-e például a www) azonban számos problémát vetnek fel. Nem kimondottan a Gutenberg-galaxis körüli vitákra vagy a hipertext és a posztmodern kritika Landow-féle megfeleltetésére gondolok (Landow 1998), hanem inkább arra, hogy az emberi gondolkodás mintájára elképzelt hipertext miként alakítja maga is a gondolkodást, illetve még inkább arra, hogy miként használható a tudományos gondolkodás, analízis, illetve kimondottan az etnográfiai kutatás eszközeként. A kérdésben kibontakozott vita<sup>12</sup> részletes ismertetésére itt nincs mód. A számos érv és ellenérv között megbúvó kérdések közt azonban egy különösen fontos. E szerint a hipertext – vagy hipermedia, ez esetben mindegy, hogy nevezzük<sup>13</sup> – alapvető sajátossága a nonszekvencialitás vagy non-linearitás. A hipertextben nincsen „kötelező haladási irány”, mely a nyomtatott szöveg rendjéhez hasonlóan megszabná a szövegegységek olvasásának rendjét, azaz több alternatív útvonalat tesz lehetővé, melyek létrejötte sok esetben független mindenféle szerzői szándéktól, illetve kontrolltól. Ennek egyenes következménye a hipertextuális szöveg „középpont-nélkülisége”, valamint a nyomtatott szövegek nagy részét jellemző autoritás- és olvasói viszonyok átrendeződése. Mint Ted Nelson írja:

„A link nem pusztán részek összekötését jelenti. Lehetővé teszi a nonszekvenciális, azaz a folytonosság nélküli írást a maga tiszta formájában. A szövegek eddig azért voltak folytonosak, mert a könyv oldalai egymás után következtek. Milyen más lehetőség van? Nos, a hipertext – a nem folytonos írás. Sok írónak kedvét szegi, hogy ki kell választania egy szekvenciát gondolatai közléséhez. Minden szekvencia önkényes, és ami megfelel az egyik olvasónak, az zavarja a másikat. Tulajdonképpen számtalan író kísérletezett és kísérletezik ma is az írás nem folytonos formáival [...] és biztos vagyok benne, hogy hálás kísérlet. Nem feltétlenül könnyű persze alkalmazni, hiszen a mai gyakorlat a folytonosságot helyezi előtérbe.” (Nelson 1996.)

Nelson utóbbi megjegyzése nem csupán az irodalmi, hanem a tudományos szövegek szerkezetére, létrehozására és olvasására is vonatkozik. Eltekintve néhány olyan, a lineáris gondolatvezetést és érvelést kiszolgáló triviális alkalmazástól, mint az előadásokat kísérő bemutatók vagy tudományos szövegek internetes megjelenítése – melyeknél a hiperlinkek egyedüli szerepe a fejezetek egymáshoz, illetve a jegyzetek és a bibliográfiai tételek főszöveghez csatolása –, az interaktív technológiák éppen ezért nem kaptak helyet például a társadalomtudományok eszköztárában sem. Hiszen hogyan állítható fel koherens, konzekvens érvelés, analízis, ha a szöveg rendje – mivel nem véglegesíthető – nem garantált? Ám a hipertext tudományos alkalmazása szempontjából legalább ekkora probléma a szerzői-olvasói szerep posztmodern átrendeződése is. Azzal ugyanis, hogy a linkek használatával a szöveget alkotó lexémák végső – vagy inkább adott – szekvenciáját maga hozza létre, az olvasó egyben szerzővé is válik. Így azonban végső soron kérdésessé válik a szöveg szerzősége. Berekesztve a kérdések sorát, problémás maga a hipertextuális szöveg is. A befogadó-felhasználó-olvasó szemszögéből nézve nem eredményez ez a szerkezet dezorientáltságot, dezorganizációt? Hogyan találja meg az olvasó a szöveg „értelmét”? Egy alapvetően nem hierarchikusan felépülő struktúrában

miként lehet biztosítani vagy legalább felismerhetővé tenni egy – ha az eltévedést ki nem is záró de minimalizáló – analitikus rendszert úgy, hogy ugyanakkor megőrizzük a hipertext előnyeit? Hogyan lehet struktúrát adni a hipertextnek?

Az imént felvetett problémák nyilvánvalóan túlmutatnak e szöveg keretein, hiszen érdemi megválaszolásukhoz több esetben tudományos axiómáinkat, gondolkodásmódkat és kutatási rutinjainkat kell(ene) kérdés tárgyává tenni. Éppen ezért most csupán az utolsó kérdéskörre szeretnék koncentrálni.

A válasz a hipertext alapelveinek, a nonlinearitásnak multilinearitásként való újraértelmezésétől a hipertextuális szöveg struktúrájának megtervezésén keresztül a linkek összetett és jól körülírt, kváziretorikai használatáig számos elemet foglal magában, melyek közül most csupán egyet áll módomban kiemelni, mely éppen a gondolkodás képi és narratív formái közti, fentebb elemzett átjárókon alapszik.

A hipertext alapvető metaforája az utazás (Müllner 2000). Ahhoz, hogy egy hipertextuális hálóban ne tévedjünk el, egy portolan típusú – a multilinearitást támogató – térképre van szükségünk. A portolan a 14–15. század jellegzetes térképtípusa. Mint neve is mutatja, feladata és szerkesztési elve az a kérdés volt, hogy – alapvetően a Földközi-tenger térségét figyelembe véve – az iránytű segítségével az egyik kikötőből hogyan jutunk el egy másikba.

„Az iránytű nemcsak a portolántérképek használatához volt feltétlenül szükséges, hanem a térképfelvételhez is, s ez a térképek külső megjelenési formájára is rányomta bélyegét. Szerkesztési alapjuk egy vonalhálózat volt, amelynek középpontjából (a főrózsából) indultak ki az irányvonalak. A térkép szélein mellékrózsák voltak elrendezve, amelyeket egymással és a főrózsával irányvonalak kötöttek össze.”<sup>14</sup> (Pápay–Klinghammer–Török 1995.)

A portolanok készítői számára nem a vetület – az ókori kartográfia legfontosabb, akkortájt csak az arab világ tudósai által ismert elméleti problematikája – volt a lényeges, hanem az útvonal. Nem nagyon állt mögöttük rendszerezett elmélet, csak a gyakorlati tudás és a hajózási tapasztalat, ennek ellenére reálisabb képet adtak a Földközi-tenger partvidékéről, mint az ókori térképészet vagy a kolostorkartográfia. Minthogy az ókori kartográfiától eltérően nem a matematika keretei közt jött létre, középpontjában nem az ismertként feltételezett világ mértani típusú felosztása, egy adott helyének minél pontosabb – koordinátaszerű – és abszolút meghatározása állt, hanem az eligazodás, a dolgok – a kikötők – kapcsolódásának, viszonyainak problémája. Ezekről a térképekről még az a korábban elterjedt, de ekkor is általánosan használatos térstrukturáló elv is hiányzik, amely szerint a világ középpontja Jeruzsálem és a jeruzsálemi templom vagy a Golgota hegye. Ezen térképek legtöbbször nincsen az utazás során az eligazodás számára használható középpont. A felrajzolt irányvonalak éppen arra szolgálnak, hogy segítségükkel a térképre illesztett iránytű alapján bárholnan bárhova el lehessen jutni. A portolanok nem a tudós szobájában, hanem a tengeren születtek, ahol nincs más, csak a hajó meg az iránytű, meg a hullámok, szelek és a part. Meg a zátonyok és a szaracénok. Később, mikor már elméleti típusú írások születtek a portolanok készítésének gyakorlatáról, ezeket nem a geográfiával hozták összefüggésbe, hanem igen sok esetben *Arte de navegar* címet kaptak, ami többek közt azt is jelzi, hogy ez a tudás a „technéhez” áll közel. Az igények és a tudomány változásával azután a portolanok kikoptak a használatból. A szó

és az eszme napjainkban, a „hálózottság korában” sajátos módon kel új életre. Az interneten böngésző felhasználó a hipertextek alkotta hálózat relatív középpontjába helyezkedik,

„[...] ahol ő maga határozza meg haladása és tájékozódása irányát, miközben könnyed mozdulattal, egy klikkelés segítségével kitör a lineáris szövegek és az azok sorrendjét diktatórikusan meghatározó szerzők világából. Egere játszva rága szét a Gutenberg-galaxist és mindazt, ami ennek részét képezi: a szöveg zártságát, önazonosságát és örökkévalónak látszó állandóságát, a belé kódolt narratívákat, egyáltalán: minden narratívát. Az eger fogai között szétmállik minden, ami akár csak távolról is emlékeztetne a definiálható, önazonos fogalmakra kezdve Platón ideáitól és eljutván egészen a modern tudomány szigorú fogalomrendszeréig.” (Mester 2003.)

A hipertextualitás nem csupán az információszerzés, de a webtartalom-szervezés fontos eszköze is. A hipertextek alkalmazása azonban hamar átláthatatlan útvesztővé változtathatja az adott oldal struktúráját, hiszen a felhasználó itt az olvasóval ellentétben nem lát rá érdeklődése tárgyára, hanem benne van. Az eligazodás, az oldalak, a kommunikációs struktúrák – és a tudásszerzés – követhetővé, átláthatóvá és nem utolsósorban ellenőrizhetővé tételére egyre több webtartalom-menedzselő szoftvert fejlesztettek és fejlesztenek ki. E szoftverek és fejlesztőik nevében és szóhasználatában találkozhatunk egyre több alkalommal a portolan szóval.<sup>15</sup> A szóhasználat a fentiek figyelembevételével nem lehet véletlen.

A térkép, a portolan természetesen ismét egy metafora, annak is egy sajátos fajtája: interfészmetafora. E fogalom George Legradytól származik. Legrady szerint az interfészmetafora egy hiper médiában

„[...] olyan szervező-modellként funkcionál, amely konceptuálisan elhelyezi a nézőt és keretet vagy logikus adathozzáférést biztosít. [...] építészeti környezetek és kalandos »kincsvadász« történetek, amelyek mindegyike saját referencia-modellje logikája szerint működik. A »történet« vagy metafora ismeretében sikeresen közlekedhetünk bennük és megszerezhetjük az információt. Ezek a metafora-környezetek a néző digitális környezetben szerzett interaktív tapasztalatait, élményeit újradefiniáló innovatív nyelvészeti, szimbolikus, esztétikai, érzéki és konceptuális fejlődés legfontosabb színtereinek ígérkeznek. [...] Az interfész metafora az a kontextus, amely összefűzi a történeteket és megadja a mű értelmét.”<sup>16</sup> (Legrady 1994.)

Az interfészmetafora működésének lényege tehát az, hogy úgy hoz létre kapcsolatot (interfész) a felhasználó és a hiper média tartalma között, hogy biztosít egy – többnyire vizuálisan is megjelenített – képet, melynek segítségével a hiper média mint adathalmaz, mint káosz kozmoszá, logikusan felépülő narratív struktúrává rendezhető, tehát maga hajtja végre a fordítást a vizuális és narratív struktúrák között. Az interfészmetafora lényege azonban nem annyira a vizuális megjelenítés, mint inkább a vizuális, képi logika. Akkor is működhet, ha nem válik a számítógép grafikus felhasználói felületén<sup>17</sup> megjelenített képpé. Ez első olvasásra talán ellentmondásosnak tűnik, ezért érdemes kicsit részletesebben is végiggondolni. A metafora lényege szerint olyan szó, szókapcsolat vagy nyelvtani szerkezet, melynek az a szerepe, hogy egymástól távol eső képeket idézzen fel, s azokat egybefoglalva új kifejezési lehetőséget teremtsen. Olyan szimbólum, melynek nem csupán egy, képzettársításon alapuló jelentése van. A nyelvi metaforában eleve jelen van a fordítás a kifejezés narratív és képi formái között, s ezt viszi tovább az inter-



fészmetaphora, amikor a hipermédia adathalmazát – illetve kiterjesztve a fogalom érvényességét az interaktív etnográfia felvetésére is: egy lokalitás jelenségeit, történéseit – úgy teszi értelmezhetővé, hogy egyfelől ismeretlenségét, idegenségét valami ismerősön keresztül feloldja, másfelől segít kimondani, narratívává formálni azáltal, hogy képszerűen egyszerre teszi láthatóvá, beláthatóvá<sup>18</sup> szerkezetét. A kép mint értelmezési stratégia lényege éppen ez a szimultán megjelenítés. A kép, sűrítve teret és időt, egyszerre teszi átláthatóvá a jelenségeket. Ezzel értelmezésre szólít fel, ugyanakkor arra is lehetőséget teremt, hogy az elemek eltérő szekvenciába rendezésével különböző olvasatokhozunk belőle létre, így növelve az értelmezés mélységét, komplexitását. Az interfészmetaforának azonban nem kell feltétlenül látható képnek lennie, elég, ha egy mentális kép felidézésével meghívja a képi gondolkodást. Erre álljon itt végezetül egy egészen távoli példa. Pál apostol az egyház mibenlétének megvilágítására a test metaforát használja:<sup>19</sup> a metafora meghívja az emberi test – konvencionálisan rögzült – mentális képét, ami azután számos értelmezési lehetőséget rejtve az egyház misztériumának egyre mélyebb és mélyebb, illetve más-más minőségű megértését teszi lehetővé. Az interfészmetafora e téren is hasonlít az *ars memoriae* emlékezet palotáira vagy színházaira, melyek eredetileg szintén mentális konstrukciók voltak, s arra szolgáltak, hogy egy lineáris-narratív struktúra – egy szónoklat – szimultán-képi fordításaival segítsék annak memorizálását, felidézését.

Ezen a ponton azonban fel kell tennünk a kérdést: mi értelme van mindennek, s hogyan is működik mindez a gyakorlatban? Ezt nagyon röviden saját kutatásomon keresztül szeretném bemutatni.

A szóban forgó kutatást a Borsod-Abaúj-Zemplén megyei Homrogon végeztem. A mintegy ezerlelkes faluban az elmúlt négy esztendő során megfigyelhettem a rendszerváltozás után lassan magához térő, a környező, elnéptelenedő falvak sorsát elkerülni akaró lokális társadalom átalakulását. E folyamat középpontjában egy, a lokális identitás újrakonstruálását célzó folyamat áll, melynek lényege a helyi elit által irányított hagyománykonstrukció, kulturális örökség-képzés. Bár e kitalált hagyomány rendelkezik – igaz, igen gyenge – helyi gyökerekkel, és képes volna a falu életét gazdasági vonatkozásokban is új, életképebb alapokra helyezni, a felülről szervezett mintakonstrukció mégsem válik a falu belső normájává. Ennek – a lokalitás történetében gyökerező személyi-politikai okain túl – következtetésem szerint az az oka, hogy a helyi horizonton belülről lép egy, az együttélés belső logikájánál gyorsabb, erőszakosabb és attól idegen mintakínálat, ami nem egyezik a helyi mintafejlődés során létrejött normákkal, s így ellenállást szül.

E problémakörbe belelátva kutatásom egyre határozottabban körvonalazódó vezérfonala, alapproblémája Homrogd mint lokalitás horizontjának leírása, elemzése lett a normák és minták dichotómiája alapján. Abból indultam ki, hogy a kutatás során a velünk szembe kerülő másik vagy idegen életvilágát különböző utakon közelíthetjük meg. Ezek közt az egyik lehetőség az, hogy – reális vagy mentális – képekként kezeljük a valóságot. A lokális közösségek maguk is sok esetben így tesznek. A kultúra ekképp nem lineáris, egymást követő kijelentések során felépülő narratív struktúra, hanem a vizuális kommunikációra jellemző képszerű, szimultán vonatkozási hálóként, illetve rendszerként tárulkozik fel.<sup>20</sup> A két megközelítés élesen nem választható szét, hiszen ezt a szimultán vonatkozási hálót is – például a lokális szubjektumok képzése során – igen gyakran narratív lineáris struktúrába kell rendezni, verbalizálni kell. A lokalitás e két megje-

lenési módja közti átjárás tehát folyamatos, sőt addig működik jól a lokalitás, amíg ez az átjárás megvan, és megvannak azok a technikák és eszközök, azok az átjárók – ezek lehetnek akár verbális képek is –, melyekkel ez megvalósítható.

A néprajz és a kulturális antropológia alapfeltevései, mondhatni közhelyei közé tartozik az a megállapítás, hogy minden kultúra – lokalitás – jellemző módon alakítja ki, formálja meg tárgyi és épített környezetét.<sup>21</sup> Így az a kijelentés, mely szerint a személyes terek, a személyes vagy egy lokális közösség által a személyhez rendelt tárgyak a személy kiterjesztései, közösségi léptékben is igazolhatók. A tárgyaknak és a belőlük szervezett rendszereknek a vizsgálatán keresztül egy lokális „jelentésközösség” tapintható ki. A globalizáció egyre erősödő hatása következtében úgy tűnik, a tárgyak sajátos, helyi jellegzetességként történő megfogalmazása, kialakítása helyett egyre inkább lokális jelentéssel való felruházásuk az, ami sajátossá válik.

A tér, a térelemek, a tárgyak és tárgyi rendszerek lokalizálódásának egyik lehetséges módja, hogy a fizikai tér – a helyi közösségek élettere – kitüntetett pontjain jelentéssel telített csomópontokba szerveződnek. Ezek a csomópontok egyfajta (többé-kevésbé egységes, konzekvens, tehát véletlenszerű elemektől sem mentes) „színpadokként” funkcionálnak, melyek nem csupán kellékei a lokális szubjektumok mindennapi életének, hanem szervezik is azt. Ezek a „színpadok” azután „színpadképekként” – egy-egy tér, utcarész, térelem rögzült és a maga egészében és szerveződésében jelentéssel felruházott képeként – a lokális tudás, a közösségi emlékezet részévé válnak, s egyfajta mnemotechnika – a (lokális) emlékezet színháza – gyanánt működnek. Feladatuk az, hogy a lokális szubjektumokban felidézzék a lokalitás „ethosát”.

Miután a közösségi emlékezet, a lokális tudás mindig az egyéni emlékezet részeként él, a helyi közösségek számára kulcsfontosságú olyan lokális szubjektumok képzése, akik megbízható birtokosai és „hűséges sáfárjai” lesznek e tudásnak. A lokális színpadképeket e folyamat során kettős funkcióban használják fel. Egyfelől állandó hivatkozási alapként „elsődleges tárgy”<sup>22</sup> minőségben a tér és a tárgyak lokalizálása során. A színpadképpé sűrűsödő terek a tárgyak lokalizálásának aktuális paradigmáit vonultatják föl, illetve fordítva: a terek azáltal is sűrűsödhetnek, hogy a tér, illetve bizonyos tárgyak lokalizálási technikáinak eredeti megoldásait tartalmazzák, s így későbbi replikák kiindulópontját jelentik. Másfelől mnemonikus képként a lokális identitással kapcsolatos pozitív vagy negatív értelmű narrációk megfogalmazásakor. Itt azokra a narrációkra – illetve Homrodon inkább a konzekvenciát olykor nélkülöző narratív fragmentumokra – gondolok, melyekben a lokalitáshoz mint elváráshorizonthoz való viszony adott jelenségek tekintetében kifejeződik.

Az interjúk készítése során Homrodon számos – a „kisepikai prózai folklórműfajok” családjába tartozó – narratív töredéket vettem fel, olyan verbális/szóképeket, leírásokat, melyek nyomán körvonalazódik az említett elváráshorizont, a rend lokális fogalma: egy mentális kép, amelyet homlokzatelvnek neveztem el. Ennek lényege az, hogy a „rend” fogalma a tapasztalás számára mint „hierarchikus rendezettség” jelenik meg. A hierarchia csúcsát az általánosan értelmezett „homlokzat” jelenti, s a homlokzat mögé hatolás mélységével párhuzamosan a (külső) szemlélő rendérzete csökken. A homlokzat az a látható felület – az áthaladó utazó számára Homrogd főutcája, a házat néző számára a ház utcai homlokzata, a társas kapcsolatokban az arckifejezés –, mely leginkább ki van téve a „másik”, illetve a közösség tekintetének. Ez jelenik meg a portákon,

ahogy a bejárattól belátható tereket elhagyva a hátsó, gazdasági udvarok felé tartunk, vagy a házba belépve a személyes tereket közelítjük meg; de ezt tapasztaljuk a főutcáról a mellékutakra fordulva is.<sup>23</sup> A porták, a házfalak stb. itt reális képekként, olyan „látványszekvenciákként” szerepelnek, melyek felépítését a lokalitás – itt nem részletezett – alapelveinek<sup>24</sup> összjátéka határozza meg. Ezek a látványszekvenciák olykor – esetleg időről időre más helyen – sűrűsödnek, sajátos együttállásokat alkotnak, melyek a legtöbb esetben meg is jelennek a lokalitásról szóló reflektív narratívákban, s hivatkozási pontot jelentenek a mindennapi életben, a normák és minták folyamatos dialógusában. Ezeket az együttállásokat, tehát a gondolkodás képi és narratív formái közötti átjárást biztosító látványszekvenciákat nevezem színpadképeknek.

A színpadképek mentén megközelíthetővé válhatnak a lokalitás alapvető fogalmai, normáinak működése stb., tehát végeredményben az etnográfus és a terep közötti interfészmetafora szerepét töltik be. De ennél akár többet is. A színpadképek interfészmetaforaként értelmezve nem csupán a megismerés, de az etnográfiai elemzés és interpretáció egyedülálló eszközévé, egy „etnográfiai hipermedia-környezet”<sup>25</sup> alapjává is válhatnak. Ebben az esetben például a látványszekvenciák a hipertextuális szövegben csomópontok, míg az alapelvek útvonalak, linkek által kirajzolt „nyomvonalakként” értelmezhetők. Az ekként megvalósuló hipermediális rendszer is kap egy „vezérfonalat”, amely ráadásul a kultúra saját (émikus) fogalmaiból épül fel. A lokalitás elemzése, interpretációja így számos, párhuzamosan érvényes – és más-más jelentéstartalomra irányuló – interfészmetafora mentén is lehetséges.

A módszer használhatóságát és hasznát természetesen a gyakorlat és az elért eredmények mutatják majd meg.<sup>26</sup> Ezek hiányában jelenleg leginkább az interaktív etnográfival kapcsolatos várakozásokról, hipotézisekről lehet beszélni, melyek szoros összefüggésben állnak a tudomány jelenlegi helyzetével, problémáival.<sup>27</sup> Mint ismeretes, ezek az etnográfia olyan fontos területeit érintik, mint a terep és a terepmunka fogalma, illetve az írás módja és médiuma, és segítenek választ találni arra a csöppet sem közömbös kérdésre is, hogy az interaktív etnográfia csupán egy divatos, ám a tudomány alapkérdései szempontjából partikuláris felvetés, vagy lehet valami lényegi mondanivalója, hozzáadéka. A kérdések részletes tárgyalására itt nincsen mód, csupán a problémák és a hipermedia nyújtotta lehetséges válaszok rövid felvetését kísérem meg.

Az elmúlt évtizedek társadalmi változásaival párhuzamosan megváltozott a terep fogalma az etnográfiában. Nem csupán arról van szó, hogy az etnográfusok egyre sűrűbben választják kutatási terepnek a saját társadalmukat, hanem arról is, hogy a terep egyre kevésbé egy kisméretű és könnyen átlátható, topográfiai is jól definiálható határokkal bíró entitás. Mára a terepek – még ha az etnográfus megmarad is falvakban és városokban dolgozó kutatónak – sokkal inkább Appadurai lokalitás-fogalmával (lásd Appadurai 2001) vagy a Bausinger által használt „hely egysége” képlettel (Bausinger 1995) írhatók le, s ez nem kizárólag a *cyberanthropology*, illetve *-ethnography* tárgykörében végzett kutatásokra igaz. Az etnográfusok ugyanis egyre többször lépnek túl a falvak és városok – amúgy szintén nehezen definiálható – határain, s választanak ezekenél magasabb szinten szerveződő kutatási terepeket, melyeken azonban a terepmunka hagyományos eszköztárával egyre nehezebb boldogulni. Nem csupán azért, mert a lokalitások szerveződése olykor nagyon illékony vagy gyorsan változó, máskor esetleg nehezen ragadható meg hálószerű struktúrája, vagy a megfigyelés megszokott techni-

kái nem alkalmazhatók az újabb kommunikációs technikák esetében, hanem azért is, mert visszaadni sem lehet az így szerzett tereptapasztalatot a maga komplexitásában a megszokott módszerekkel. A komplexitás tükrözésének ez az igénye talán abból is következhet, hogy a korábban tárgyalt ikonikus fordulat megváltoztatta az etnográfiai-antropológiai munkákkal kapcsolatos elvárásokat is. A – Hoppál Mihály szavaival élve<sup>28</sup> – „képtelen néprajz” így egyre inkább ellehetetlenül, egyre inkább növekszik az igény arra, hogy a szavak tudományában a vizuális antropológia (lásd Mead 1975:3) végre megtalálja a helyét, s hogy a sűrű leírás valóban sűrű legyen. Azzal ugyanis, hogy a tapasztalat minden rétegét, minden adattípust folyamatosan, szinte kényszeresen verbalizálunk, illetve textualizálunk, éppen leírásaink, interpretációink sűrűségét tesszük kockára, hiszen tereptapasztalatunk komplexitásának redukciója a társadalmi valóság komplexitásának megértését, interpretálásának lehetőségét is veszélyezteti. Az írás Geertznél az interpretív aktus, a fordítás kvázimetáforája, ám – főképp kevésbé jó tollú etnográfusoknál – egyszersmind megmarad annak, ami: a tereptapasztalat komplexitása radikális redukciójának. A sűrű leírás gondolata azonban szinte magában hordozza az írás fogalmának újragondolását is. Ez nem csupán annyit jelent, hogy elhagyjuk belőle a kényszeres textualizációt, a felesleges konvertálásokat, s a szöveggel legalábbis egyenrangú státusba emeljük például a vizuális kifejezés csatornáit. Az etnográfiai írás újragondolása ugyanis a szerző és olvasó szerepeinek, illetve a szöveg státusának – a posztmodernből már ismerős – újragondolását is jelenti. Ennek oka azonban nem annyira a posztmodern antropológiában, mint inkább az internet és a hipertext gyors terjedésében s a tudásszerzési stratégiákra gyakorolt hatásában kereshető. Az olvasó igénye egyre nagyobb arra, hogy beleszólhasson a szövegbe, hogy alakíthasson rajta, hogy a jelentést – már ha egyáltalán vágyik rá – maga találja meg. A beleszólás, a reflexió, a „közeggel” folytatott interakció vágya az etnográfiai munka minden területén megjelenik. Egyre erősebb a kutatók igénye is arra, hogy legalábbis diskurzusba léphessenek a róluk kialakított képpel, s a kortárs etnográfia a kolonializmus és az etnocentrizmus akár leghaloványabb árnyától menekülve, maga is gerjeszti ezt a folyamatot, mondván, hogy a kutató nem sajátíthatja ki nem csupán az elnyomottak, de egyáltalán a kutatók hangját. Így azután lehetőséget kell teremteni arra, hogy a kutató és a kutató egyaránt a maga hangján szólaljon meg az etnográfiaiban. A reflexió igénye tetten érhető a terepmunka egészére vonatkoztatva is. Ahogyan egyre kevésbé beszélhetünk a terepről mint zárt, lehatárolt entitásról, úgy egyre erősödik az igénye annak, hogy az etnográfia mint produktumok se legyenek zártak. E mögött jelzésszerűen ott áll a „nyílt forráskód” számítástechnikából eredő gondolata.<sup>29</sup> A nyílt forráskód azután a tudomány világában is egyre inkább gyökeret ver, s egyfelől mint az adatbázisok, források másodelemzésének, újraértelmezésének lehetősége, másfelől mint az adatok, elemzések és következtetések szorosabb integrációja iránti igény jelentkezik.

Talán az eddigiekből is kitűnik, hogy az interaktív etnográfia számos tekintetben megoldást jelenthet a felvetett problémákra. Saját kutatásomból hozva ismét néhány rövid példát: Homrogd egy nagyon átlagos falu, s átlagos tulajdonságai közül némelyik általánosnak is tekinthető. Horizontja töredezett, identitása éppen átalakulóban, a „kitalálódás” állapotában volt a kutatás kezdetén. A faluban nincsenek – még helyi mértékkel mérve sem – nagy mese- vagy történetmondók, s nincsenek a helyi tudatban nagy, átfogó narratívák sem. Sőt, általában a dolgok kimondásával is hadilábon álltak. Sok a

töredék és a jelen történéseit értelmező, párhuzamosan futó, lokális szinten érvényes szál. Ugyanakkor – mivel a falu döntően görög katolikus – erős a vizuális reprezentációk iránti igény. Egy ilyen „terepbe vetetten”, az első kudarckokat követően csak olyan módszerekkel tudtam kutatni, melyek lehetőséget teremtettek arra, hogy a narratív és vizuális töredékek között, azok sajátos logikáját megtartva állítsak fel kapcsolatokat, s így azok egymást értelmezzék. Így megtalálhattam a lokális kultúra narratív és vizuális kifejezési formái közötti átjárókat, fordításokat. Ugyanakkor lehetőséget kellett teremtenem arra, hogy az általam kutatott identitáskonstrukciós folyamat mindegyik olvasatát érvényre tudjam juttatni, s az általuk felsejlő, egymásba hatoló szövedékekben végül is sikerült rálelni a töredékek helyi értékére is. Így azután a drótkerítések, a porták térszerkezete, az utcaképek, a privát fotók, az énekkar által énekelt dalok, az álnépviseltek, a munkanélküliből lett fazekasok, a háztetők és a buszmegálló, a sírjelek és a kispadok és számos hasonló töredék halmazából a jelentések egy olyan hálózata állt össze, amelyet én Homrogd vizuális atlaszának neveztem, s amelyet az interjúkból sohasem ismerhettem volna meg. Ugyanakkor ezek összefüggésében az interjúk is egészen más értelmet – illetve olykor egyáltalán értelmet – nyertek.

## JEGYZETEK

1. Ethnographic Hypermedia Environment. A kifejezést Bella Dicks és Bruce Mason munkájából vettem át, részint azért, mert e hipotézisre jelenleg nem létezik megfelelő magyar nevezés, részint pedig azért, hogy – bár elképzelésem több ponton határozottan eltér az övétől – jelezsem gondolatmenetem, hipotézisem gyökerét (Dicks–Mason 1998).
2. Interactivity is „an expression of the extent that in a given series of communication exchanges, any third (or later) transmission (or message) is related to the degree to which previous exchanges referred to even earlier transmissions” (lásd Wikipedia: Interactivity).
3. Lásd például Etnográfia; Liszka 1999; Bindorffer é. n., illetve a később még sokat idézett Bella Dicks és Bruce Mason meghatározását a kérdésről (Dicks–Mason 1998).
4. Ebből a szempontból roppant tanulságos lehet a Google keresőben a „what is ethnography” vagy a „define: ethnography” keresés lefuttatása és eredményeinek böngészése. Az első két releváns találat: az etnográfia weben fellelhető meghatározásainak gyűjteménye (lásd [http://www.google.com/search?hl=hu&hs=WnD&lr=&client=opera&rls=hu&defl=en&q=define:ethnography&sa=X&oi=glossary\\_definition&ct=title](http://www.google.com/search?hl=hu&hs=WnD&lr=&client=opera&rls=hu&defl=en&q=define:ethnography&sa=X&oi=glossary_definition&ct=title), letöltés: 2006. április 11.), valamint az ethnography címszó a Wikipediában.
5. Agent Portal 2003. A paradigmaváltás újabb fejleményeihez lásd a *Workshop on the Foundations of Interactive Computation* címmel 2005 áprilisában megrendezett konferencia dokumentációját a <http://www.cse.uconn.edu/finco05/> URL-en, illetve az Interactive Computation szócikket a Wikipediában (/Interactive\_computation).
6. Esetleg W. J. T. Mitchell után képi fordulatnak – *pictorial turn*. Lásd Mitchell 1994.
7. Lásd például Adamikné Jászó 2003.
8. Jellemző, hogy a legismertebb szoftverek zömmel rendelkeznek orosz, cseh, lengyel, nyelvi változatokkal, kezelőfelülettel, ám magyarul egyik sem kommunikál – s ez talán nem csupán azért van, mert a magyar tudósok jobban tudnak angolul, mint az imént felsorolt anyanyelvű kollégáik...
9. A fogalomhoz lásd A. Gergely 2004.
10. A lokalitás Arjun Appaduraj szerint „[...] mindenekelőtt kapcsolatokat és kontextusokat, és



- nem fokozatokat vagy térbeliséget jelent. Összetett fenomenológiai minőségnek tartom, melyet a társadalmi közvetlenség érzete, az interaktivitás technológiai, és a viszonylagossá vált kontextusok közötti kapcsolatsor hoz létre. Ez a fenomenológiai minőség, mely a cselekvőerő, társulási hajlam és a reprodukció különböző változataiban fejeződik ki, elsődleges jellemzője a lokalitásnak mint kategóriának (vagy tárgynak), amelyet feltárni próbálok. Ezzel szemben a szomszédság kifejezéssel utalok azokra a ténylegesen létező társadalmi formákra, amelyekben a lokalitás mint dimenzió vagy érték, változatos módon nyilvánul meg. A szomszédságok ebben az értelemben olyan megragadható közösségek, amelyeket realitásuk – legyen az térbeli vagy virtuális – és a társadalmi reprodukcióra való képességük jellemez.” (Appadurai 2001:3.)
11. „Ezek a rítusok, nevezzük így, a *lokális szubjektumok* termeléséhez kapcsolódnak: olyan szereplőket értek ez alatt, akik a rokonság, a szomszédok, a barátok és az ellenségek meghatározott közösségéhez tartoznak. A névadás, a hajvágás, a bőr megsebzése, továbbá a szegregáció, a körülméletés és a különféle típusú megfosztások szertartásai olyan technikák, amelyek a testen rögzítik a lokalitás jelét. Kissé másként nézve: a lokalitást testesítik meg, ugyanakkor egy társadalmilag és térben meghatározott közösségbe helyezik a testet. Az átmeneti rítusok térbeli szimbolizmusa valószínűleg kevesebb figyelmet kapott, mint a testre vonatkozó és társadalmi szimbolizmusa. Ezek a rítusok nem egyszerűen mechanikus technikái a társadalmi összetartozásnak, hanem a »bennszülöttek« termelésének társadalmi technikái is...” (Appadurai 2001:4–5.)
  12. A vitaindító szöveg Marcus Banks (1994) *Interactive multimedia and anthropology: a sceptical view* című írása. Erre válaszként született Peter Biella (1994) *Codifications of ethnography: linear and nonlinear* című tanulmánya, majd viszontválaszként ismét Marcus Banks (1998) *Time-consuming Technologies: using the Web and visual media in anthropological teaching and research* szövege. Az interaktív technológiák antropológiai felhasználása mellett – az iméntiektől teljesen különböző gondolatmenettel – érvel szövegeiben Dicks–Mason é. n. és 1998.
  13. Általában azonban nem mindegy, minek nevezzük. A legtöbb esetben a hipermédiát, jóllehet funkcionálisan az volna, nem csupán a hipertext multimediális kiegészítésének tekintik. Azzal ugyanis, hogy egy hipertextuális szövegbe nem szöveges elemeket illesztünk, egy minőségében új médiát hozunk létre.
  14. Tegyük hozzá, hogy a „fő-” és „mellékrózsza” elnevezések megtévesztőek lehetnek, mert egyfajta hierarchiát sugallnak. A mellékrózsák a portolan használata során sokszor fontosabbak voltak, mint a főrózsza, mely leginkább a térkép szerkesztésekor játszott szerepet.
  15. Ilyenek találhatóak az alábbi weboldalakon: [www.portolancs.com](http://www.portolancs.com); [www.portolangroup.com](http://www.portolangroup.com); [www.portolan.net](http://www.portolan.net); [www.portolan.ca](http://www.portolan.ca).
  16. Legrady elmélete nagyon sok ponton kapcsolódik az *ars memoriae* technikájához, melynek jelentőségét témánk szempontjából most az adott keretek között nincs mód részletezni.
  17. GUI, graphical user interface.
  18. Csupán utalni szeretnék a látás – belátás – megértés fogalmak kapcsolatára.
  19. Például I Kor 12, 12–13 vagy I Kor 6, 15.
  20. A háló mint a kultúra metaforája ekként Geertz szavait idézve a „társadalmilag teremtett jelentésstruktúrák... egymásba nyúló rendszereinek összessége” (Geertz 2001:206.)
  21. „A gépek átmenetileg – bizonyos esetekben – saját testünk kiterjesztésül szolgálnak, és már nem számíthatók a külvilághoz” – írja Hermann Bausinger (1995:24). Gyakorlatilag ugyanerről számol be Fél Edit (1991:5–6) az átányi kapákkal kapcsolatban, amikor leírja, hogyan él a kapa mint első számú munkaeszköz együtt a parasztemberrel.
  22. A fogalomhoz lásd Kubler 1992.
  23. Ugyanez a tendencia nyilvánul meg az anyaghasználati szokásokban is. A legtöbb család számára a drága, minőségi anyagok elérhetetlenek. A helyettesítésükre szánt anyagok kiválasz-

- tásának elsődleges szempontja – egy sajátos ár-érték arány megnyilvánulásaképp – a látvány: melyik hasonlít leginkább az ideálisra?
24. A lokális normafejlődése szempontjából konstitutív, jól definiált tartalommal bíró eszmék, például a virágosság, a vallásosság, az énreprezentáció, a kézművesség.
  25. Az elnevezést (eredeti formájában *ethnographic hypermedia environment*) Bruce Mason és Bella Dicks vezette be a társadalomtudományi szóhasználatba.
  26. A hiper médiát ilyen összetett módon használó kutatások nem csak Magyarországon járnak még gyermekcipőben, bár amíg nálunk gyakorlatilag az első kísérletek folynak, addig az Amerikai Egyesült Államokban, Angliában és a skandináv országokban – mindenekelőtt Finnországban – már több éve folyó terepmunkákról, kutatóintézeti elméleti projektekről és kész produktumokról lehet beszélni, a módszer pedig az egyetemi oktatás része. Ezekből egy részletesebb gyűjtemény megtalálható a [www.vizualisantropologia.lap.hu](http://www.vizualisantropologia.lap.hu) internetes oldalon.
  27. A kérdéssel kapcsolatos újabb irodalmak közül lásd Niedermüller 2004; 2005; illetve a *post paradigm anthropology* és az *ethnographic hypermedia environment* összefüggéseiről Dicks–Mason é.n.
  28. Szóbeli közlés alapján.
  29. Nyílt forráskódúnak akkor nevezünk egy szoftvert, ha azt bárki szabadon alakíthatja, újraírhatja. Ebben természetesen benne van a rontás esélye is, de egyelőre a tapasztalat az, hogy a nyílt forráskódú szoftverek olykor – főleg, ha minél többen dolgoznak rajtuk – mintha jobban működnének...

## IRODALOM

### ADAMIKNÉ JÁSZÓ ANNA

2003 Rövid hozzászólás az olvasásvitához. Internetcím: <http://www.opkm.hu/konyvesneveles/2003/1/Adamik.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

### AGENT PORTAL

2003 Interaktív számítás algoritmusok helyett. Peter Wegner új paradigmája. Internetcím: [http://www.agent.ai/main.php?folderID=3&articleID=915&ctag=articlelist&pf\\_app=1&iid=1](http://www.agent.ai/main.php?folderID=3&articleID=915&ctag=articlelist&pf_app=1&iid=1). (Letöltés: 2006. április 11.)

### APPADURAI, ARJUN

2001 A lokális teremtése. *Regio* 12(3). Internetcím: [http://epa.oszk.hu/00000/00036/00042/pdf/regio2001\\_3.pdf](http://epa.oszk.hu/00000/00036/00042/pdf/regio2001_3.pdf). (Letöltés: 2006. április 11.)

### ARENSHORST, THOMAS R.

2005 Drama in Conflict Transformation. Internetcím: <http://www.beyondintractability.org/essay/drama/>. (Letöltés: 2006. április 11.)

### BANKS, MARCUS

1994 Interactive multimedia and anthropology: a sceptical view. Internetcím: <http://www.isca.ox.ac.uk/marcus.banks.01.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

1998 Time-consuming Technologies: using the Web and visual media in anthropological teaching and research. Internetcím: <http://www.bodley.ox.ac.uk/external/isca/marcus.banks.02.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

BAUSINGER, HERMANN

1995 Népi kultúra a technika korszakában. Budapest: Osiris–Századvég.

BENCZIK VILMOS

2001 Nyelv, írás, irodalom kommunikációelméleti megközelítésben. Internetcím: [http://nyitott-egyetem.phil-inst.hu/kmfil/KMKT/Benczik\\_book/8\\_3.htm](http://nyitott-egyetem.phil-inst.hu/kmfil/KMKT/Benczik_book/8_3.htm). (Letöltés: 2006. április 11.)

BIELLA, PETER

1994 Codifications of ethnography: linear and nonlinear. Internetcím: <http://www.usc.edu/dept/elab/welcome/codifications.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

BINDORFFER GYÖRGYI

é. n. Néprajz-e a kulturális antropológia? A kulturális antropológia helye a tudományok között. Internetcím: <http://www.sze.hu/mtdi/gyoreuropa/Tudom%20Elny-%20E9s%20kutat%20E1st%20F6rt%20E9net/bindorfferjav2.doc>. (Letöltés: 2006. április 11.)

BÓDI ZOLTÁN

2004 Az írás és a beszéd viszonya az internetes interakcióban. Internetcím: <http://www.c3.hu/~nyelvor/period/1283/128302.pdf>. (Letöltés: 2006. április 11.)

BOEHM, GOTTFRIED

1995 Was ist ein Bild? München: Wilhelm Fink.

BUSH, VANNEVAR

1996 Út az új gondolkodás felé. (Ahogy gondolkodhatnánk). In Hypertext + Multimédia. Sugár János, szerk. Budapest: Artpool. /Artpool füzetek./ Internetcím: <http://www.artpool.hu/hypermedia/bush.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

DICKS, BELLA – MASON, BRUCE

1998 Hypermedia and Ethnography: Reflections on the Construction of a Research Approach. Sociological Research Online 3(3). Internetcím: <http://www.socresonline.org.uk/socresonline/3/3/3.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

é. n. The Production of Hypermedia Ethnography. Internetcím: <http://www.wordcircuits.com/htww/dicks1.htm>. (Letöltés: 2006. április 11.)

ELIADE, MIRCEA

1997 A középpont szimbolikája. Internetcím: <http://www.terebess.hu/keletkultinfo/kozep.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

ETNOGRÁFIA

1982 Etnográfia. In Magyar néprajzi lexikon. Internetcím: <http://www.mek.ro/02100/02115/html/1-2044.html>.

FÉL EDIT

1991 A saját kultúrájában kutató etnológus. Ethnographia 102(1–2):370–377.

FRIDA BALÁZS

é. n. Képiség és jel-képiség a vallási rendszerekben. Internetcím: <http://anthropolis.ngo.hu/tanulmányok/doc/eliade.pdf>. (Letöltés: 2006. április 11.)

GEERTZ, CLIFFORD

2001 Az értelmezés hatalma. Antropológiai írások. Budapest: Osiris.

A. GERGELY ANDRÁS

2004 Létmódok és kimódolt létek. Internetcím: <http://mek.oszk.hu/02000/02032/>. (Letöltés: 2006. április 11.)

GOMBRICH, ERNST

2003 A látható kép. Internetcím: <http://mokk.bme.hu/mediatervezo/targyak/vizualkomm/gombrich.pdf>. (Letöltés: 2006. április 11.)

HORÁNYI ÖZSÉB

2001 A kommunikációról. In Társadalmi kommunikáció. Béres István – Horányi Özséb, szerk. Budapest: Osiris. Internetcím: [http://www.communicatio.hu/konyvek/beres\\_horanyi\\_tarsadalmi\\_kommunikacio/horanyi\\_ozseb\\_a\\_kommunikaciorol.DOC](http://www.communicatio.hu/konyvek/beres_horanyi_tarsadalmi_kommunikacio/horanyi_ozseb_a_kommunikaciorol.DOC). (Letöltés: 2006. április 11.)

KUBLER, GEORGE

1992 Az idő formája. Budapest: Gondolat.

LANDOW, GEORGE P.

1992 Hypertext and Critical Theory. H. n.: The Johns Hopkins University Press.

1998 Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson? In Hypertext + Multimédia. Sugár János, szerk. Budapest: Artpool. /Artpool füzetek./ Internetcím: <http://www.artpool.hu/hypermedia/landow.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

LEGRADY, GEORGE

1994 Interfész metaforák és új narratívák az interaktív médiában. Internetcím: <http://www.c3.hu/scca/butterfly/Legrady/synopsishu.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

LISZKA JÓZSEF

1999 Wolfgang Kaschuba: Einführung in die Europäische Ethnologie. Fórum Társadalomtudományi Szemle 1(2). Internetcím: [http://www.foruminst.sk/index.php?&Mid=&Lev=&Ind=0&P=publ/szemle/1999\\_2/szemle\\_1999\\_2.kasch](http://www.foruminst.sk/index.php?&Mid=&Lev=&Ind=0&P=publ/szemle/1999_2/szemle_1999_2.kasch). (Letöltés: 2006. április 11.)

MAGYAR NÉPRAJZI LEXIKON

2004 Magyar néprajzi lexikon. Internetcím: <http://www.mek.ro/02100/02115/>. (Letöltés: 2006. április 11.)

MEAD, MARGARET

1975 Visual anthropology in a discipline of words. In Principles of visual anthropology. Paul Hockings, ed. 3–10. The Hague: Mouton.

MESTER BÉLA

2003 Kisebbségi identitás a hálózottság korában. Előzetes kérdések és dilemmák némely, remélhetőleg majd megvalósuló diskurzushoz. Internetcím: <http://www.hhrf.org/magyarkisebbsseg/0002/m000227.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

MITCHELL, W. J. T.

1994 Picture theory. Chicago: University of Chicago Press.

## MÜLLNER ANDRÁS

2000 Kőrösi Csoma Sándor CD-ROM-on. Korunk 11(4).  
 Internetcím: <http://www.hhrf.org/korunk/0004/4k14.htm>. (Letöltés: 2006. április 11.)

## S. NAGY KATALIN

1998 A vizualitás, mint korunk gyermekbetegsége. Internetcím: <http://www.oszk.hu/kiadvany/iras/14nk.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

## NELSON, TED

1996 Hipervilág – a szellem új otthona. In Hypertext + Multimédia. Sugár János, szerk. Budapest: Artpool. /Artpool füzetek/. Internetcím: <http://www.artpool.hu/hypermedia/nelson.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

## NIEDERMÜLLER PÉTER

2004 „Ten years later” – avagy mi történt a kultúrakutatás dilemmáival? *Anthropolis* 1(1):8–19.  
 2005 Az antropológia metamorfózisai: perspektívák a (késő) modern társadalom kutatásában. *Tabula* 8(1):3–18.

## NYÍRI KRISTÓF

2000a A 21. század filozófiája felé. Internetcím: [http://www.phil-inst.hu/projects/kecske.met/nyiri\\_21.htm#Multimedialis](http://www.phil-inst.hu/projects/kecske.met/nyiri_21.htm#Multimedialis).  
 2000b A gondolkodás képelmélete. Internetcím: [http://www.hunfi.hu/nyiri/ELTE\\_2000\\_conf.htm](http://www.hunfi.hu/nyiri/ELTE_2000_conf.htm). (Letöltés: 2006. április 11.)  
 2001 Virtuális pedagógia. Internetcím: <http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=2001-07-it-Nyiri-Virtualis>. (Letöltés: 2006. április 11.)  
 2002 Az MMS képfilozófiájához. Internetcím: [http://www.hunfi.hu/nyiri/nyiri\\_MMS.pdf](http://www.hunfi.hu/nyiri/nyiri_MMS.pdf). (Letöltés: 2006. április 11.)

## PÁPAY GYULA – KLINGHAMMER ISTVÁN – TÖRÖK ZSOLT

1995 Kartográfia-történet. Budapest: Eötvös. Internetcím: <http://lazarus.elte.hu/hun/digkonyv/kptkonyv/kii22.htm>. (Letöltés: 2006. április 11.)

## SZÚTS ZOLTÁN

2001 A hypertext. Internetcím: <http://magyar-irodalom.elte.hu/vita/szz.html>. (Letöltés: 2006. április 11.)

## WIKIPEDIA

Wikipedia – The Free Encyclopedia. Internetcím: [http://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page).  
 Ethnography. In Wikipedia – The Free Encyclopedia. Internetcím: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ethnography>. (Letöltés: 2006. április 11.)  
 Interactive computation. In Wikipedia – The Free Encyclopedia. Internetcím: [http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_computation](http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_computation). (Letöltés: 2006. április 12.)  
 Interactivity. In Wikipedia – The Free Encyclopedia. Internetcím: <http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive>. (Letöltés: 2006. április 12.)