

Valóság helyett látszat: A szimuláció témaköre a sci-fi világában Gyuris

Norbert olvasatában

Recenzió: Gyuris N. (2024). *Szimuláció és sci-fi*. Líceum Kiadó.

Smitnya Alíz Csilla

PPKE BTK Irodalomtudományi Doktori Iskola, PhD-hallgató

Virtuality Instead of Reality: The Theme of Simulation in the World of Sci-Fi According to Norbert Gyuris.

A *Szimuláció és sci-fi* című kötet, ahogy azt már a címe is jelzi, a szimuláció jelenségét vizsgálja a science fiction műfaján belül. Szerzője Gyuris Norbert irodalomtörténész, szak- és műfordító, a Pécsi Tudományegyetem docense, aki a 20. századi amerikai prózára, irodalomelméletre és a populáris kultúrára specializálódott. A szöveg különös figyelmet fordít arra a jelenségre, hogy a szimulációról és a virtualitásról kollektív módon alkotott fogalmainkat a science fiction-szövegek befolyásolják. A könyv Jean Baudrillard szimulációval kapcsolatos elméletét veszi alapul és rámutat arra, hogy a science fiction-szövegek hogyan erősítik vagy tagadják meg az elméletben foglaltakat.

A szöveg önmagát a hagyományos science fiction-olvasatokkal szemben helyezi el. Arra tesz kísérletet, hogy Baudrillard elméletét ötvözze a kvantumfizikával, a feminista kritikával (például mesterséges intelligencia és nemi reprezentáció, illetve nemi szerepek) és a szemiotikával, különösen Saussure és Cassirer gondolataival.

A könyv elsősorban a science fictiont tudományos szinten vizsgáló szakmai közönségnek szól. Mind a mű nyelvezete, mind a fogalmak, amelyekkel dolgozik, túlmutatnak azon a szinten, amely egy átlagos sci-fit kedvelő embert érdekelhet.

A könyv hét fejezetből áll. Az első a szörnyű tereket, azaz a „teratópiákat” mutatja be a virtuális és a szimulált környezetben, illetve rávilágít ezek különbségeire. Úgy érvel, hogy a virtuális tereknek jól definiált határaik vannak, a szökés belőlük lehetséges és párhuzamosan működnek a valósággal. Ezzel szemben a szimulált terek totálisak, a szökés belőlük lehetetlen és működésük elmosza a fikció és a valóság határát. A szerző a „labirintus” vagy az „útvesztő” metaforát alkalmazza: a labirintusnak van kijárata, így azt a virtuális térrel azonosítja, míg az útvesztő egy csapda, amelyből lehetetlen kijutni, tehát azt a szimulált térrel azonosítja. Az elemzett művekre példa Ernest Cline *Ready Player One*-ja (2011) vagy William Gibson *Neuromancere* (1984).

A második fejezet Philip K. Dick *Ubik* című regényében (1969) az időbeli logika és szimuláció témáját tárgyalja a kvantumfizika segítségével (például Schrödinger macskája), annak érdekében, hogy elmagyarázza a szöveg narratív paradoxonjait. A regény által közvetített gondolatok életről és halálról egymással párhuzamosan futó valóságokat és értelmezéseket tesznek lehetővé. A szöveg ellenáll az olvasó azon igényének, hogy egyértelműen kijelenthető legyen, a szereplők az élet vagy a halál pozíciójában vannak.

A harmadik fejezet a szimuláció és a disszimuláció különbségeit vizsgálja Juan Solanas *Upside Down* című filmjében (2012). A filmben a gravitáció az ellentétek kifejezését szolgálja, a két bolygó egyesülése pedig a binaritás feloldását és a posztstrukturalista gondolkodásmódot szimbolizálja.

A negyedik fejezet H. P. Lovecraft Cthulhu-mítoszának filmes adaptációit elemzi és bemutatja, hogyan alakítja át a horrorélményt a szimuláció a mozgókép eszközein keresztül. Rávilágít arra is, miként módosul a műfaj a film nyelve által.

Az ötödik fejezet a mesterséges intelligenciáról szól a cyberpunk műfajában; különösen a *Neuromancerről* és különböző modern filmekről van benne szó. A fejezet rámutat arra, hogy a mesterséges intelligencia régen egy szimulált entitás volt, majd pedig egy rosszindulatú, félelmetes, emberfelettien intelligens teremtménnyé vált.

A hatodik fejezet a feminista kritika segítségével elemzi a nőknek kódolt mesterséges intelligenciákat és megvizsgálja, hogy Hollywood hogyan erősíti meg a férfidominanciát az ilyen ábrázolások segítségével. Ezek a mesterséges intelligenciák nemcsak női arccal bírnak, de a sztereotip női szépségideálnak felelnek meg.

Végezetül a hetedik fejezet a szimuláció és a szingularitás különbségeire hívja fel a figyelmet és úgy érvel, hogy a szingularitás lehetetlenné teszi a szimulációt. A sci-fi mint műfaj a szingularitásnak nevezett kríziseket (például a mesterséges intelligencia térnyerése, járványok) a szimulációba integrálja. Szingularitás akkor jelenik meg, ha a meglévő modellek már nem képesek értelmezni valamit (például vírus, társadalmi változás). Amint ezeket végül sikerül modellezni, visszaintegrálódnak a szimulációba, így a sci-fi folytonos önmegújulásban él.

A könyv erőssége, hogy elmélyült dialógusban áll Jean Baudrillard elméletével, illetve a posztmodern teóriákkal, és így az elemzések nemcsak irodalmiak, hanem filozófiai diskurzusként is értelmezhetők. A könyv ezenfelül multidiszciplináris megközelítést alkalmaz (az irodalmon túl magában foglalja a szemiotikát, a médiaelméletet és még a kvantumfizikát is), de az olvasó számára az a benyomás alakulhat ki, hogy a szerző alapos ismeretekkel rendelkezik a tárgyalt témában és tudatosan tartózkodik attól, hogy olyan területekre tévedjen, amelyek kívül esnek a szaktudásán.

A szerző frappáns metaforákkal és gondolatébresztő párhuzamokkal igyekszik az olvasóval megértetni a szimuláció mibenlétét: különösen tetszett a labirintus és az útvesztő metafora, illetve az, amikor Deckard karakterét az *Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokkal?* című Philip. K. Dick-regényből (1968) egy bűvészhez hasonlította. A könyv megjelenése teljesen időszerű, figyelembe véve a társadalom jelen félelmeit a mesterséges intelligenciával és az ahhoz kapcsolódó technológiákkal (deepfake, metaverzum, MI-művészet stb.) kapcsolatban. Véleményem szerint a szerző a célját a könyvvel elérte: sikeresen megvizsgálta a szimuláció témakörét (különös tekintettel Baudrillard elméletére) a sci-fi műfaján belül. A könyv következetes módon alkalmazza ezt a keretrendszert a tárgyalt művekre és minden fejezetben a szimuláció

egy újabb rétegébe (tér, idő, identitás stb.) nyújt betekintést. Zseniálisan bemutatja azt is, hogy a science fiction műfaja maga is egy szimulációs rendszer, amely folyamatosan újraalkotja önmagát az intertextualitás és a különböző toposzok újrahasznosítása által.

Mindent egybevetve Gyuris Norbert *Szimuláció és sci-fi* című monográfiája remek olvasmány mindenkinek, aki tudományos szinten kíván a science fiction műfajával foglalkozni, legyen szó akár irodalomkritikusokról, akár médiakritikusokról. A szöveg azon tulajdonsága, hogy reflektál a mesterséges intelligencia témakörére is, olyan kutatók számára is hasznossá teheti a szöveget, akiknek a valóságban is létező MI és az azt körülvevő jelenleg folyó viták a szakterületük. A szöveg egyik legmarkánsabb erényének azt tartom, hogy érzékenyen és szervesen kapcsolja össze az irodalomkritikai megközelítést a filozófiai reflexióval.

A szöveg elméleti háttere megalapozott, az elemzett művek relevánsak, és a könyv struktúrája logikus. Úgy gondolom, a könyv egy lehetséges folytatása kibővíthetné az elméleti hátteret és Baudrillardén kívül Deleuze és Lyotard elméleteit is beemelhetné az elemzésbe. Ezen felül érdemes lenne megfontolni a „close reading” módszerének alkalmazását is, mivel a szerző elsősorban az elemzett művek tartalmi összefoglalására helyezi a hangsúlyt. Philip K. Dick *Ubik* című regénye esetében például nem tér ki egy esetleges szatirikus olvasatra, hanem kizárólag szimulációs modellként értelmezi a szöveget. Érdemes lehet továbbá a nem angol nyelvű, illetve nem nyugati sci-fit is megvizsgálni e paradigma vonatkozásában, gondolok itt az afrofuturizmusra vagy a kínai sci-fire.