

Horváth Márk – Lovász Ádám
Absentology Műhely

AZ ABSZTRAKCIÓ KIEMELKEDÉSE:
A DIGITALITÁS ANTI-ESZTÉTIKÁJA



1. Sötét anyag és kódtrauma

A digitalitás fenyegető mélysége egy idegen esztétikai operativitáson keresztül nyilvánul meg, amelynek esztétikai értékei első látásra nem nyilvánvalóak. A képfolyamok szükségképpen hibridszerű vizuális esztétikát közvetítenek, miközben az infrastruktúráként szolgáló grammatikai alrendszerek bináris alapú kódokként redukálják a materialitás sokféleségét, a testiségek multiplicitását a szimuláció egysíkú valótlan valóságába. Már a nyelv sem az, ami volt: a nyelvvel, annak fragmentumaival folyamatosan találkozunk. Olyan, mintha áthatná egész életünket egy új anyanyelv, egy hardverek és szoftverek által generált grammatológia, amely egyenlőségjelet tesz az elmélyült beszélgetések, rideg üzleti tárgyalások és szexuális vágyak közé, és mindegyikből egyaránt táplálkozik. Új anyanyelvünk a digitalitás, az archiválás önműködő gépezete által termelt nyelviség. Forráskódok, parancsfájlok és ún. „ransomware”-ek tartják fogva figyelmünket, ideges tekintetünket. Vámpírok módjára élnek a megzavart felhasználókból. *Katherin N. Hayles* a kód két rétegét különbözteti meg: az ún. „természetes nyelv alapú kódokat”, amelyek hozzáférhetőek az emberi ágensek számára, és az olyan számítógépes kódokat, amelyekre a hozzáférhetetlenség a jellemző.¹

Ezen megkülönböztetést alkalmazván a *ransomware* példájára, a hozzáférhetőséget a számítógépünket károsító szoftver által gerjesztett félelemben azonosíthatjuk, a hozzáférhetetlenséget pedig a ransomware által tőlünk elzárt mappák alakjában. A ransomware ugyanis olyan szoftver, amely elzárja, mesterségesen titkosítja a fertőzött számítógépen található fájlokat, információkat. Csupán lenyomozhatatlan háttérű bankszámlákra való utalással lehetünk képesek kiengesztelni a ransomware követelözését. Traumatikus élményként, afféle mindennapi csapdaként életünkbe férkőzik a túszejtés. Idegen erők túszul ejtik a számítógépeinket, és ezáltal saját önazonosságunk is veszélybe kerül. Így a számítógép egésze egy bizonyos értelemben „fekete doboznak” tekinthető. *Alexander Galloway* az *API*-ket (számítógépes nyelvek) szintén fekete dobozokként azonosítja.² A „fekete doboz” kifejezés eredete 1940-re nyúlik vissza, amikor fontos technológiai felszereléseket vittek titokban Angliából az Egyesült Államokba egy fekete színű acéldobozban.³ Az információtárolás technikája Galloway szerint eredendően „fekete doboz”-

¹ Hayles, Katherine N. (2013) “Traumas of Code”, In: Kroker, Arthur és Kroker, Marlouise (szerk.) *Critical Digital Studies Reader* (Toronto: University of Toronto Press) 39.

² Galloway, Alexander (2013) “Black Box, Black Bloc”, In: Kroker, Arthur és Kroker, Marlouise (szerk.) 2013: 221.

³ Uo.

jellegű, és ez a szubjektivitást sem hagyhatja érintetlenül.⁴ Visszautalva a ramsomware túszejtő műveleteire, a kódok és az információs fekete dobozok kapcsán egyfajta hadászati, taktikai logika általános elterjedéséről beszélhetünk. Mint *Paul Virilio* írja, a kibernetikai technológiák által felülkódolt társadalmi valóság az eltűnésbe torkollik, a dimenzionalitás elveszettségébe, mivel „*az elveszett dimenzió az az információs pont, az a képkocka, amely megengedi az adatok azonnali továbbítását*”.⁵ Rögtön, mintegy fénysebességgel válik valósággá az adat nyíltságának bezáródása, és megrémült kattintásaink következtében szintén ilyen rövid idő alatt ismét helyreáll a lét nyitottsága, vagy legalábbis a saját információkhoz való hozzáférésünk.

Bár a digitális kódok által meghatározott nyelv első látásra könnyednek és közvetlennek tűnhet, a hálózatok egyre fokozódó komplexitása programnyelveken és forráskódokon át egy poszt-antropocentrikus, elzárkózó jelrendszert generál, amely – hamis módon – a totális transzparencia fényét sugározza.⁶ Hayles a kódnak három fokozatát különbözteti meg. Az első fokozat a kódok nyitottsága, a második fokozat az algoritmusok mindenhatósága és eluralkodása az élet felett, míg a harmadik szint a vírus életellenes szubverzív kitörése.⁷ Nem látható erők manipulálják a nyelvet a kibertérben: formálják, alakítják, áttervezik, újraformázzák és saját bináris sötétségükbe lökik. Hayles megjegyzi, hogy a tudatos vagy akaratlagos cselekvés már nem képes irányítani teljes mértékben a kibertert és a kommunikációs mezőt. A kódok inorganikus logikája, perverz anti-esztétikája a saját nyelvünk operativitását is elhomályosítja.

Dan Hill egy fizika tudományi fogalmat, a „*sötét anyagot*” esztétikai és programozáselméleti fogalommá transzformálja.⁸ Véleményében a sötét anyag hasznos metaforaként szolgálhat azon szubsztrátum, réteg jelölésére, amely a technikai eszközök kezelése során rendre elkerüli figyelmünket.⁹ Álláspontunk szerint a digitális kódok „*fekete doboz*”-logikája ilyen sötét anyagnak felelthető meg, amelyről csak tragikus túszejtések, társadalmi traumák esetén veszünk tudomást. Az összeomlott virális digitalitás így a sötét anyag rejtett jelenlétét tudatosítja. Hill véleményében a sötét anyaggal számolnia kell a programozónak is, mivel az elidegeníthetetlen része minden produktívitásnak.¹⁰ Mindent áthat

⁴ Galloway 2013: 222.

⁵ Virilio, Paul (2012) *Lost Dimension* (Los Angeles: semiotext(e)) 147.

⁶ Hayles 2013: 39.

⁷ Hayles 2013: 44.

⁸ Hill, Dan (2014) *Dark Matter and Trojan Horses. A Strategic Design Vocabulary* (Moscow: Strelka Press)

⁹ Hill 2014: 82-83.

¹⁰ Hill 2014: 84.

a sötét anyag, amely a telepítést, sőt, még az újratelepítést is megnehezíti.¹¹ *Wolfgang Ernst* az archívumok működését, morajlását explicit módon problematizálja, mivel „a tárolók (...) nem alapozzák meg a történelmet: sokkal inkább a mélybe taszítják”.¹² Az adattárolás nem annyira az információ megőrzését szolgálja, hanem sokkal inkább a hegeli értelemben vett „megszüntette megőrzést”. Kanyargó, átkódolási traumák által megsebzett folyósókon haladnak át az archívumok ismerői, és „összegyűjtik az elmúlt társadalmak csontvázainak darabjait”.¹³ Az archívum tartóssá válása veszi át a distinkció szerepét, a megkülönböztetés privilégiumát. Korunkra az archívumok, valamint az exteriorizált, technológiailag integrált emlékezet együttesen eredményezték „az aktualitás, illetve az archivális látencia-állapotok aktualizálásának kibernetikus státuszát”.¹⁴ A nyilvántartás mindig valamely evidenciának, evidens ténynek vagy tényhalmaznak az összegyűjtése. Ennélfogva, könnyen beleeshetünk azon tévedésbe, hogy pusztán gyűjtőgetésként azonosítsuk az archiválást. Márpedig a gyűjtés, a szelekció logisztikai művelet is egyben, tehát a valóságformálás motívuma által terhelt.¹⁵ Az archiválás logisztikai momentuma tehát „az aktualizálás kibernetikai funkcióját” valósítja meg, vagyis minden tárolás egyben funkcionálisan beágyazott parancs is.¹⁶ Már a 17-18. századtól a lyukkártyás rendszerekkel történő archiválás során „a jelölőket már nem referenciális valóságvonatkozásuk szerint tárolják, hanem pusztán egy széria funkciójaként”.¹⁷ Így a digitalitás és az archiválás sötét anyagok rétegeit löki a felejtés mélyébe, ahonnan kód-traumaként törhetnek elő a legváratlanabb pillanatokban.

2. Latour-litánia és a félrekattintás

Az archiválás önszerveződése felülmúlja a humán ágensek rendteremtő illúzióit. *Ian Bogost* programozó és filozófus *Alien Phenomenology* című könyvében kiemeli a saját maga által tervezett programot, a *Latour-litanizert*, amely véletlenszerűen többféle létezőt és fogalmat kever össze közös digitális szövegbe, így egyfajta remixelő gépként funkcionál, amely igyekszik felfedni a dolgok közötti eredendő hibriditást.¹⁸ A Latour-litanizer a *Bruno Latour*

¹¹ Uo.

¹² Ernst 2008: 128.

¹³ Uo.

¹⁴ Ernst 2008: 161.

¹⁵ Ernst 2008: 160.

¹⁶ Uo.

¹⁷ Ernst 2008: 159.

¹⁸ Bogost, Ian (2012) *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing* (Minneapolis: University of Minnesota Press) 96.

által kiemelt hibriditásra reflektál kreatív módon. Latour nézetében ugyanis a modern distinkció, mint például természet és társadalom, vagy természet és kultúra mesterséges konstrukciók, a modernitás termékei, tehát Latour szerint sohasem voltunk modernek.¹⁹ Az algoritmus afféle kaotikus, anti-esztétikai viralitásként összekever egymással látszólag, sőt egyáltalán nem összefüggő létezőket. Bogost kiemeli az ontográfia fontosságát, amely a dolgok közötti bármilyen reláció feltárására összpontosító „*leíró stratégia*”.²⁰ Az ontográfia megköveteli a dolgok felsorolását, valamint a közöttük lévő kapcsolat bemutatását. A litániák – folytatja Bogost – nem öncélú, szórakozást szolgáló, pusztán esztétikai eszközök, hanem a „*valós filozófiai munkavégzést*” segítik elő.²¹ A Latour-litanizer egyfelől utal a valóság komplexitásának rendkívüliségére, másfelől azonban a digitális archiválási technológiák kaotizáló rekombinációján alapul. Az archiválás rögzítési stratégiái és a valóság inkohereus összeállásai nem elválaszthatóak egymástól. Bogost remixelő gépe arra utal, hogy a valóság komplex rendszerét a digitalitás tovább bonyolítja. A rekombinátor eszköz csupán vizualizálhatóvá teszi a digitalitástól amúgy is elválaszthatatlan kaotikusságot. Így igazat adhatunk Katherine Haylesnek, amikor a digitális kódokat traumatikus jelenségként ábrázolja, amiben a tudatalatti, az ismeretlen sejlik fel. Tehát nemcsak pszichoanalitikus szempontból beszélhetünk „*a kód traumájáról*”, hanem materiális értelemben is. Mint Hayles írja, „*mint ahogyan a tudatalatti felszínre kerül a különböző nyelvbotlások során, ugyanúgy a kód akkor bukkan felszínre, amikor a program olyan döntéseket kezd hozni, amelyeket nem tudatosan kezdeményeztünk.*”²² Az irányíthatóság és a kormányozhatóság illúzióját végzetes módon fraktalizálják, felbontják az adathibák és a véletlen kattintások.²³

Míg a rekombinatív Latour-litánia a digitalitás belső zavarodottságára utal, addig a félrekattintás az emberi hiba lehetőségét és a digitális archívumok önműködését fedi fel. Ernst szerint az archiválás nemcsak konzerváló jellegű folyamat, amely arra vállalkozik, hogy „*adathalmok tömegeit*” megőrizze, hanem az archiválás megköveteli „*az archívum testének előállítását*”.²⁴ A félrekattintásban találhatjuk a szubjektíváció egyfajta negatív sémáját, olyan hibát, amely a hiányon keresztül tudatosítja egy infrastruktúra jelenlétét. De az archívum testisége, korporealiása egyáltalán nem közelíthető meg az emberi szubjektum számára. A téves kattintáskor akaratlanul, egy teljesen eltérő, sokszor üresnek tűnő vagy összeomlott honlapra kerülünk, amely mögött ugyanúgy ott vannak a digitális kódok, csak az emberi szem

¹⁹ Latour, Bruno (1999) *Sohasem voltunk modernek. Szimmetrikus antropológiai tanulmány* (Budapest: Osiris)

²⁰ Bogost 2012: 38.

²¹ Bogost 2012: 39.

²² Hayles 2013: 39-40.

²³ Krapp 2011: 68.

²⁴ Ernst 2008: 145.

számára nem olvasható módon. Nincsenek olyan teleológiák, amelyek felé haladna az archiválás. Hayles fontosnak tartja megjegyezni, hogy az információs testiség nem egyenlő a testiség felszámolásával, száműzésével.²⁵ Nem kíván eltűnni a testiség, hanem feltöltődik a kibertérbe.²⁶ Testiségünk dinamikus kapcsolatba lép az adathibák sorozatával, a szériák folyamatszerű előállítódásával. A halott, aura nélküli ismétlés nem valamilyen megdermedt, egyszer és mindenkorra végzetesen rögzített formaiság, hanem éppen ellenkezőleg, „*mindig is regeneratív és interaktív*”.²⁷ A forráskód a romboláson, a kód tisztításán, az aura mesterséges eltüntetésén keresztül válik forrássá, „*a jelenlét és a hiányos jelentlét együttes megléte*” révén.²⁸ A végrehajtható kód, minden egyes művelet során, a szilícium chippek hardverébe beleégetett információs egységekkel hibridizálódik.²⁹ Mivel a kód hiányos és hibrid jelenlétet alkot, Chun nézetében helytálló módon nevezhetjük „*spektrálisnak*”, vagyis kísérteties, „*élőhalott*” jelenlétnek.³⁰

3. A digitális térképek telítettsége

A digitális kódok és reprezentációs technológiák megdermesztik, és a kijelzőkhöz rögzítik a valóság egy adott állapotát, miközben „*a közvetlen manipulálhatóság*” ígéretét nyújtják. Chun véleményében a közvetlen manipulálhatóság a felhasználó számára az irányítás illúzióját kínálja, mivel „*az uralom érzetét nyújtja*”.³¹ Konkrét példaként Chun a *Google Earth* nevű térképprogramot említi meg. Mint írja, a program használata során „*egy isteni nézőpontból láthatjuk a Földet, megengedve, hogy bármely helyszínre ráfókuszáljunk, hogy egyik helyről a másikra szállhassunk, sőt, még azt is befolyásolhatjuk, hogy egy műholdképen mennyi napfényt akarunk látni.*”³² Ebben az ideális szférában semmilyen változás sem észlelhető. Egy olyan hamis biztonságérzetet ad, amely ellentmond a valóságban – a globális felmelegedés következtében – egyre gyakrabban bekövetkező természeti katasztrófáknak. A Google Earth elhomályosítja előttünk azt a nyilvánvaló tény, hogy nem létezik olyan

²⁵ Hayles, Katherine N. (1999) *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press) 22.

²⁶ Phillips, Dougal (2009) „Can Desire Go On Without A Body?”, In: Parikka, Jussi – Sampson, Tony D. (szerk. 2009) *The Spam Book: On Viruses, Porn, and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture* (New York: The Hampton Press), 195-229.

²⁷ Uo.

²⁸ Uo.

²⁹ Chun 2013: 24.

³⁰ Chun 2013: 25.

³¹ Chun 2013: 63.

³² Chun 2013: 62.

nézőpont, amely magában egyesítene minden perspektívát. Tehát miközben a digitalitás hemzseg a meghibásodás, a félrekattintás és a viralitás lehetőségétől, igyekszik rögzíteni és önmagába integrálni a valóság rendszereit egy hamis bizonyosságot sugározva. Márpedig „*a hús képtelen fenntartani a virtualitást*”.³³ A technológia tönkreteszi, felszámolja, eltompítja az organikus érzékelési formákat, és pontosan ezáltal törekszik „*a világot a virtualitás számára biztonságossá tenni*”.³⁴ Ebben az értelemben empirikus módon bizonyítható Kroker azon állítása, mely szerint „*a hús vesztésre áll*” a virtualitással szemben.³⁵ A Google Earth-re visszatérve kiemelendő a digitalitás egy sajátos jellegzetessége. Mint Chun írja, „*a digitális (...) az állandósított változékonyság*”.³⁶ Noha a múltat látszólag megőrzi a digitális archiválás, Chun szerint valójában degenerálja azt, mert kizárólag egy „*ahistorikus (emlékezet nélküli) funkcionáláson keresztül*” teszi ezt.³⁷ Chun alapvetően nem csak korrumpáló, degeneratív folyamatként értelmezi a feltérképezés során megnyilvánuló hibákat, hanem olyan kreatív lehetőségként, amely új létezőket, sajátos hibrideket hoz világra. A feltérképezés tehát nem csak reprezentációs folyamat, hanem furcsa rekombinatív világalkotó folyamat is, hasonlóan az előző fejezetben elemzett Latour-litanizer-hez.³⁸

Több szempontból is érdekfeszítő megvizsgálni a Google Earth vagy az Apple konkurens térképprogramjának hibáit. Egyfelől a hibák hemzsegő jelenléte felülírja a funkcionatív, tiszta szoftverműködés hamis ideáját, másfelől pedig egészen pontosan rámutat minden kódrendszer rekombinatív gesztusaira. Megtagadják, felülírják a Chun által említett „*isteni nézőpontot*” az elrontott archiválások vagy téves, hibás felvételek a térképprogramokban. Azt is mondhatjuk Peter Schwenger alapján, hogy „*az eleinte valóság-hű másaként felfogott rendszer, amint eléri szélső határait, önkényesként és valótlanként fedheti fel magát.*”³⁹ A szélső határait elérő feltérképezés adathibák tengerébe torkollik. A fejezet hátralévő részében ezekre a hibákra hoznánk fel most néhány konkrét példát.

³³ Kroker 1994: 91.

³⁴ Uo.

³⁵ Kroker 1994: 86.

³⁶ Chun 2013: 95.

³⁷ Uo.

³⁸ Chun 2013: 94.

³⁹ Schwenger, Peter (2006) *The Tears of Things. Melancholy and Physical Objects* (Minneapolis: University of Minnesota Press) 119.



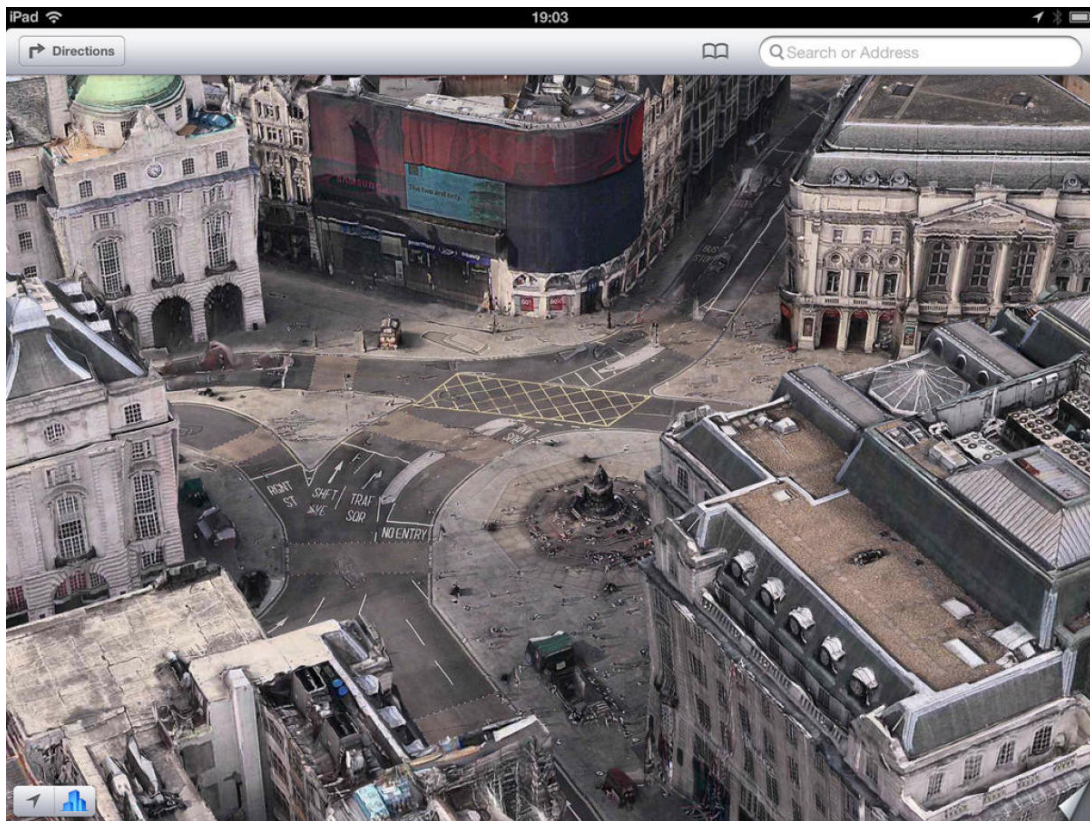
Az archiválás során bizonyos testrészek eltorzulhatnak, aránytalanul felnagyíthatódnak. A fenti képen ennek az elcsúszásnak egy a Google Earth-ben szereplő példáját láthatjuk. Míg a valóságban a férfi táskákat cipelő keze szokványosan hozzásimul testéhez, addig a reprezentáción a kéz – torzszülöttekhez hasonlóan – radikálisan megnőtt, a testtel szinte azonos nagyságúvá vált. Míg a valóságban egy unalmas, hétköznapi, szürke nagyvárosi jelenetet örökített meg a Google automata fényképezőgépe, addig az archivált adatokra való redukció kiemelte, és láthatóvá tette a megnyúlt kezű üzletembert. *Paul Ricoeur* a fenomenológiai redukcióról szólva megállapítja, hogy abban eltűnik a világ, a test és a természet, „*paradox módon éppen e veszteség által válik nyilvánvalóvá, hogy a világ »előzetesen adott«, hogy a test valóban »létező«, hogy a természet »levőként« mutatkozik meg.*”⁴⁰ Feltöltésük okán a dolgok elvesztik a multiplicitással való eleven kapcsolatukat, viszont a technológiai átkódolás redukciója újra kiemeli azokat, még hozzá eredeti kontextusukhoz képest eltérő hangsúllyal.

Úgy is fogalmazhatnánk, hogy az aura elvesztése élőhalott, spektrális realitást kölcsönöz a dolgoknak, vagyis egy új, virtualizált, eltorzult aurát. A nosztalgikus emlékezetet klónozó gépezetek volnának a láthatóságot sokszorosítható hálózatok? Schwenger nézetében a melankólikus emlékezet állandósítja a jelent, egy olyan „*állandósított*” jelent, amely egy „*önmaga számára teljes dologként van jelen, amely az időn és a világon kívül helyezkedik*”.⁴¹ Az állandósított láthatóság által rögzített dolgok megtagadják a teljes mozdulatlanságot, a reprezentációnak való szófogadást. A dolgokat „*egy nyugtalan élet mozgatja, amely túl van a*

⁴⁰ Ricoeur, Paul (1997) *Fenomenológia és Hermeneutika* (Budapest: Kossuth Kiadó) 15.

⁴¹ Schwenger 2006: 92.

kategóriák temetőjén”.⁴² A táskát tartó megnyúlt kar így a kategóriák mozdulatlansága helyett a nyugtalanság archivális extázisát választja.



A következő felvétel az Apple Maps alkalmazásban készült, és a digitális apokalipszisben alámerült londoni *Picadilly Square*-t ábrázolja. Ebben a vonatkozásban érdemes megemlítenünk *Vilém Flusser* azon észrevételét, mely szerint „értelmetlenség az új megmagyarázására igyekvő törekvés”, mivel „*semmi sem rejlik mögötte*”.⁴³ A digitalitás kiüresedtségében az integrált, átkódolt létezők leamortizálttá, lecsupaszítottá változtatták London egyik fontos terét, egy apokalipszis utáni állapothoz hasonlóan. Számúzte az embereket a digitalitás, hasonlóan Kroker ez irányú vészjósló elméleteihez. Eltűnt a hús, kiszerveződött az ember, csak a kódok által legyalult architektúrák maradnak. A reprezentáció természetesen az ellenkező irányba is módosíthatja a feltérképezett létezőket. Látható a fenti képen, hogy az utak szinte felhajlanak, megrepednek valamilyen titokzatos, internális telítettségűtől. Mintha a digitalitás, a kód trauma kitörni készülne az emberi intencionalitásoknak való alávetettségéből. A digitális kódok sugárzása feltör a beton

⁴² Schwenger 2006: 118.

⁴³ Flusser, Vilem (1996) *Az írás* (Budapest: BAE-Tartóshullám) 126.

szürkesége alól, és tér-rekombináns örjögésével és morajlásával meghajlítja a teret, az emberi intencionalitásokat pedig a marginalitásba számúzi.



Az utolsó példánk a Google térképek által gyakorolt hipervalós hatásokra utal. 2010-ben Costa Rica egy területét véletlenül „*elajándékozta*” a Google Earth Nicaragua számára, ezzel szinte kontinensnyivé váló területi vitát nyitva meg.⁴⁴ Ugyanis a térképre való hivatkozással rögtön meg is szállták a területet a nicaraguai csapatok. Az archiválás apparátusai automatikus módon funkcionálnak és „*nem fogadnak szót semmilyen emberi intencionalitásnak*”.⁴⁵ Névtelenségük mögé rejtőzve, a feltérképező apparátusok egymás ellen hangolják a humán ágenseket, a háború szélére sodorva egész országokat. A digitalitás kataklizmájának utórezgése lenne egy virtuális hiba miatt kialakuló katonai konfliktus. Flussernek kétségtelenül igaza van abban, hogy a megjelenítő, kivetítő technológiák „*arra programozzák a szemlélőt, hogy mágikusan és funkcionálisan, és ezáltal automatikusan cselekedjenek*.”⁴⁶ Mágikus, ám rejtett módon irányítja a humán aktorokat a gépi összeállítások totalizáló inorganikussága. Tehát Costa Rica és Nicaragua határainak elmosódása, zavarossá válása egyben a valós ember és virtuális hipervalós szimulációjának egyre fokozódó felcserélhetőségére utal.

⁴⁴ <https://www.theguardian.com/technology/2010/nov/15/google-map-dispute-nicaragua>

⁴⁵ Flusser, Vilem (2014) *Towards a Philosophy of Photography* (London: Reaktion Books) 73.

⁴⁶ Flusser 2014: 74.

4. Vírusok, férgek és a korrumpált vér

A digitális kultúra non-reprezentatív és algoritmikus folyam, amely ellenáll a hétköznapi antropocentrikus megismerési folyamatoknak. Értelmezési hangsúlyunknak ezért semmiképpen sem az emberi ágensek szándékosságára, vagy a vírusoknak ettől az intencionalitástól való eltérésére kell irányulnia, hanem a vírusok és férgek poszt-antropocentrikus hálózatiságának önmagában vett szerkezetére.

A digitalitás bizonyos materialításokon keresztül lép kapcsolatba az emberrel (kijelzők, kurzorok, vezérlők, billentyűzetek), amelyek során az ember számára érzékelhető audiovizuális jelekké rekódolódnak. Viszont az ember nem képezi egyetlen középpontját vagy találkozási pontját ennek az egyre kiterjedtebb hálózatiságnak, sőt annak egyre periférikusabb szegmensévé degradálódik. *Jussi Parikka* nézetében a vírusokat egyfajta eredendő hibriditás jellemzi, mivel keverednek bennük a különböző materialítások, korporeális sajátosságok és inkorporeális transzformációk.⁴⁷ A kibernetikai operativitás Flusser szerint a folyamatos átkódolás kényszerét hordozza, amely az újratanulás szükségszerűségét igyekszik elfogadtatni a hálózatban résztvevő ágensekkel.⁴⁸ Márpedig a folyamatos újratanulás, és az abból eredő elégedetlenség a hálózati aktorok túlélési esélyét csökkenti. Egy szimulációs kutatás nemrégiben kimutatta, hogy az elégedettebb, vágyaikat korlátozó aktorokból álló közösségek túlélési esélyei magasabbak, mint a sok vágygal rendelkező folyamatos elégedetlenségben szenvedő struktúrákban élőké. Az elégedetlenségben felőrlődő aktorok helyét a sikeresen önreplikáló vírusok veszik át. Mint Parikka írja, „*egy vírust úgy is megérthetünk, mint egy kalkulációs folyamatot a számítógéphálózat materiális szintjén. Azonban, amikor ez a baleset (esemény) »rosszindulató szofverként« azonosítódik, hozzákapcsolódik az értékítéletek, törvények, etikák inkorporeális szférájához.*”⁴⁹

A modern archiválási technikákkal szemben, amelyek a hallás és a láthatóság hatalmán alapulnak, a vírusok érzékelhetetlenségük és hozzáférhetetlenségük révén lázadnak. Horror-szerű valóság tartalmakat hordoznak magukban, a kommunikációra való képtelenséget. Ez a képtelenség a horror alapvető sajátosságára mutat, a kimondhatatlan szakadékra, amely „a

⁴⁷ Parikka, Jussi (2009): “Archives of Software. Malicious code and the aesthesis of media accidents” In: Parikka, Jussi és Sampson, Tony D. (szerk.) (2009) *The Spam Book: On Viruses, Porn, and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture* (New York: Hampton Press) 107.

⁴⁸ Flusser 1996: 129.

⁴⁹ Parikka 2009: 107.

nélkülünk fennálló világ furcsasága".⁵⁰ Biológusok már a 19. században szembesültek azzal, hogy a mikroszkópikus kórokozók nehezen felismerhetők, ezáltal a tudomány „*folyamatosan képtelen volt egyszer s mindenkorra azonosítani a fertőzések forrásait, múlandó és hálózati jellegükből adódóan*".⁵¹ Mint David Peak megjegyzi, akkor nyílik meg a szakadék, amikor „*a dolgok természetes rendje elgondolhatatlanná válik*".⁵² A vírusokat is a látás és a megismerhetőség hiányaként azonosíthatjuk, sajátos szub-mikroszkópikus szubverzív szakadékokként. A szakadékot Peak a „*létezés magjaként*” legmélyebb belső lényegeként említi.⁵³ Hasonlóképpen a vírusok képezik az információ belsejét, a központi sötétség megnyilvánulását. Parikka tanulmányában megállapítja, hogy a vírust mint kifejezést – annak láthatatlansága és megragadhatatlansága okán – a 20. század elejétől olyan jelenségekre is alkalmazták, amelyeket nem lehetett tanulmányozni és tudományos módszerekkel megfigyelni.⁵⁴ Brian Massumi a virtualitás kapcsán kiemeli, hogy „*a virtuális nem kvantifikálható. A kvázi-kausalitás egy olyan valós, materiális többletet képvisel, amelynek potencialitása kiszámíthatatlan*".⁵⁵ Tehát a vírusok virtuális multiplicitása nem rendelhető hozzá semmilyen meghatározott szignifikációhoz vagy vizualizációhoz. Önszerveződő kalkulációikkal a virális ágensek kitermelik a megbetegedett testeket, a fertőzött korporealitásokat.

Pontosan ebből a megnevezhetetlenségből, a megismerhetetlen szakadék jelenlétéből adódik, hogy a különböző szoftverek státusza is vita tárgyát képezi.⁵⁶ Még a normális, kalkulálható szoftverek is démonikusak, mivel a háttérben futó, a programokat működőképessé tevő folyamatok (démonok) is nehezen feltárhatók. Chun szerint ezért még a nem-patologikus hálózatiságot is „*láthatatlan, árva folyamatok*” lakják be, így ezáltal „*démonikus médiának*” nevezhetőek.⁵⁷

⁵⁰ Peak, David (2014) *The Spectacle of the Void* (Schism Press) 57.

⁵¹ Parikka 2009: 109.

⁵² Peak 2014: 57.

⁵³ Peak 2014: 58.

⁵⁴ Parikka 2009: 109.

⁵⁵ Massumi, Brian (2002): *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation* (Durham and London: Duke University Press) 226.

⁵⁶ Parikka 2009: 111.

⁵⁷ Chun 2013: 87.



Az első elhíresült számítógépes vírus az IBM PC-ket megtámadó 1986-os *Brain*. Már a neve is beszédes ennek a vírusnak, mivel a kognitív kapitalizmus központi szervére utal. Nem csak szerveket támadhatnak meg a vírusok, hanem szerveket is. A konnektivitás inkorporeális diszkonnektivitást eredményez, működésképtelenséget fecskendez a logocentrikus hálózati kultúrákba.

A vírus egy sajátos dada költeményt is kitermel, megtörvén a kódok monotoniját:

“BRAIN COMPUTER SERVICES 730 NIZAM BLOCK ALLAMA IQBAL TOWN LAHORE-PAKISTAN PHONE: 430791.443248. 280530. Beware of this VIRUS... Contact us for vaccination...” (Brain vírussal fertőzött floppy lemez részlet)

A vírus maximális önreprodukción mutat fel úgy, hogy felbomlasztja a programozók által funkcionálisnak szánt működést, és egy önálló, démonikus ágensként bukkan elő a sötétség mélyéből. A kapitalizmus globális jellege terrorisztikusan sejlik fel a pakisztáni eredetű vírus intenzitásainak következtében. A belső részek kibomlása láthatóvá teszi a „görcsös passzivitást”, a hús felfüggesztettségét.⁵⁸ A globális kapitalizmus agyát Pakisztánból is meg lehet támadni. Különös, hogy Massumi az érzelmet „*az empirikus térnek az affektivitás általi megfertőződéseként*”, az anonim testiség inkorporeális intenzitásaként definiálja.⁵⁹ A viralitás elterjed a neurális pályákon, és extatikus érzelmeket, önaffekciókat állít elő. Az érzelem így az agy perverz vírusának tekinthető.

⁵⁸ Massumi 2002: 61.

⁵⁹ Uo.

A felületek egymásba gabalyodottsága alapvető adottság, a tisztaság pedig jó esetben is csupán kivétel.⁶⁰ Ezért sem elkülöníthető a virtualitás a multiplicitástól.⁶¹ Mindig multiplicitásként, sokaságként jelentkezik a virális terjedés. A látás tárgyai Massumi szerint „hallucinációk”, spektrális entitások, kísértetek.⁶² Jellemző az UNIX-démonokra, hogy – apró módosítások segítségével – bármikor előállíthatunk újabbakat.⁶³ Chun nézetében a démoni spektralitás forrása a „valós idejűségben” rejlik.⁶⁴ A démonikusság forrása az állandósult valósidejűségre való igény. Minél inkább túlbiztosítják magukat a hálózatok, annál sebezhetőbbé válnak a megfertőződéssel szemben, mivel a sebezhetőség egyenesen arányos a strukturális rugalmatlansággal.⁶⁵ Az archiválás alapvető sajátossága a diszkontinuitás, az emlékezet felszabdaltsága.⁶⁶ Ennek ellenére a részekre való bomlottság, az információ diszkrét egységekre való redukálása nem nyújt elégséges védelmet a megfertőződéssel szemben. A Logosz felfüggesztődik, amint felbomlanak a neurális pályák közti affinitások. Vagyis, a vizuális erő átesap a megjeleníthetetlenség, a reprezentációból való kirekesztettség erőtlenségébe.⁶⁷ Minden olyan temporalitás, véli Massumi, felfüggesztett, amely „a kép nélküli testre vonatkozik”.⁶⁸ Kép nélkül a testiség görcsös passzivitásba, szenvedélyes impotencialitásba merül.⁶⁹ Mivel az agy, szervi jellegéből adódóan, fokozott intenzitású izomműködés, a cisztákból kikelő trofozoiták étvágyának áldozatul esett agyszövetek működésképtelen testiségként is leírható. A kódnyelv, amely áldozatul esett a vírusnak, a végletekig felszabdalt, inkoherenssé vált textualitás. Minden textualitás szükségképpen korporeális, minden inkorporeálisával együtt. Vissza kell vezetnie az elmélyült vizsgálódásnak a textualitás éteriességét a hús-vér valóságra. Bennünket is érint a kódnyelv korrumpálódása, belőlünk vész el egy darab, amikor elzáródnak előlünk a fájljaink. Mi magunk vagyunk a virális megszállás vészterhes pillanatában a megsebzettek, az áldozatok. Noha a zombi-filmek szereplői rendszerint bekenik magukat a zombik nedveivel, annak érdekében, hogy elkerüljék a zombik általi azonosítást és elfogyasztást, ettől még nem szűnnek meg potenciális áldozatoknak lenni. Átfertőződött társadalmi valóságunkban, mindig

⁶⁰ Uo.

⁶¹ Massumi 2002: 154.

⁶² Massumi 2002: 155.

⁶³ Chun 2013: 88.

⁶⁴ Chun 2013: 89.

⁶⁵ Parikka 2009: 115.

⁶⁶ Chun 2013: 212. lábjegyzet

⁶⁷ Massumi 2002: 60.

⁶⁸ Uo.

⁶⁹ Massumi 2002: 60-61.

lehetséges áldozatokként vagyunk jelen. A vírusok önreplikációjának alávetett, alárendelt ágensek, akiknek membránjai a sebezhetőség által kitüntetettek.

A megszállott testek problematikájának egyik legjelentősebb példáját mutatnánk be tanulmányunk hátralevő részében. 2005-ben a *World of Warcraft* nevű online számítógépes játék felhasználóinak avatárjai tömegesen áldozatul estek egy virtuális ragálynak.⁷⁰ A virtualitással tehát a betegségeknek új tárháza jelent meg, amely későbbi digitális biológiai hadviseléssé módosulhat. Már az online játékok ártatlannak tűnő világában is számítógépes vírusok, férgek szedik áldozataikat. Nemcsak egy számítógépes vírussal van dolgunk, az úgynevezett „*Corrupted Blood*” (Szennyezett vér) járvány esetében, hanem egy sajátosan hibrid epidemológiai jelenséggel, amely reverzibilis módon kapcsolódik mind a virtualitáshoz, mind a játékosok korporealitásához. Mint *Lofgren* és *Fefferman* epidemológusok megjegyzik, „*a humán ágensszimulációk, ahol a szubjektumok virtuálisak, viszont cselekvéseiket egymással interakcióban lévő emberek irányítják, áthidalhatják a való világban történő epidemológiai kutatások és a számítógépes szimulációk közötti rést.*”⁷¹ Az eset arra világít rá, hogy a virtualitás és a valóság között nagymértékű átjárhatóság figyelhető meg, és ezt a körülményt már a biológusok is szinte evidenciaként kezelik. A digitalitás esztétikájának számot kell vetnie azzal a lehetőséggel, amelyet Berger a következőképpen foglal össze: „*minden textualitás sebeket közvetít, – van valami a szövegek és sebek természetében, ami által a kettő közötti distinkció elhomályosul.*”⁷² A textualitások a megfertőződött *World of Warcraft*-ban nemcsak sebeket közvetítenek, hanem megfertőződött, elfekélyesedett, rothadásnak indult testmaradványokat, amelyek intenzíven nyitnak meg újabb és újabb réseket, betegséggócokat. Maga a *Corrupted Blood* járvány egy új játékbeli területről indult, „*Zul’Gurub*” felől, ahová csak tapasztaltabb játékosok juthattak el.⁷³ Annak ellenére, hogy a betegségbe nem pusztultak bele a fejlettebb, harci tapasztalattal rendelkező ágensek, amint a játékbeli nagyvárosokba visszatértek a „*győztes*” avatárok, teleportálásuknak köszönhetően kitört a pusztító járvány.⁷⁴ Különösen releváns aspektus, hogy a legtöbb felhasználó a megbetegedett háziállatától kapta el a betegséget, amelynek során az avatárok felbomlottak, megsemmisültek.⁷⁵ Csupán lebegő korporeális maradványokat, a digitális testiség traumatizáló nyomait lehetett találni a városok utcáin. Mivel léteznek a játékban

⁷⁰ http://www.theregister.co.uk/2005/09/21/wow_virtual_plague/

⁷¹ Lofgren, Eric T., and Nina H. Fefferman. “The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics.” *The Lancet infectious diseases* 7.9 (2007): 627.

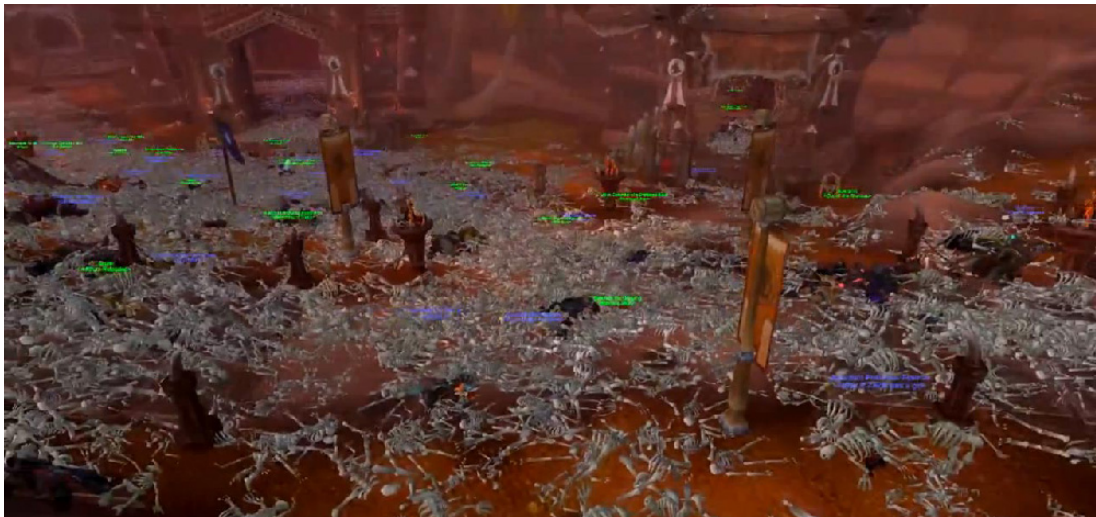
⁷² Berger 1999: 122.

⁷³ Lofgren, Eric T. – Nina H. Fefferman 2007: 625.

⁷⁴ Uo.

⁷⁵ Uo.

olyan avatárok is, amelyek halhatatlanok és a rendszer által irányítottak, a járványt aligha lehetett korlátozni. Sőt, a nagyvárosok, akárcsak egy valódi, gyógyíthatatlan járvány esetében, „*halálos csapdák*kká” váltak.⁷⁶ Az epidemiológusok – akik egyébként valódi epidemiológiai esetként értelmezik a Corrupted Blood incidenst – arról is szót ejtenek, hogy egyes felhasználók altruista módon igyekeztek „vért juttatni” mások haldokló avatárjainak.⁷⁷ Ezen altruizmus, hatásait tekintve, ahelyett hogy enyhített volna a helyzeten, inkább hozzájárult a járvány súlyosságához. Mivel az ily módon átmenetileg életben tartott ágensek tovább haldokoltak, később is terjesztették a kórt.⁷⁸ A felhasználók, emocionális beágyazottságuk okán, alapvetően valóság-hű módon cselekedtek, mivel adott esetben hosszú hónapok „*szubjektumformáló*” munkája forgott kockán. Ezért a szerzők úgy vélik, csaknem valós értékűeknek tekinthetőek a „*Corrupted Blood*” tanulságai.⁷⁹ Mivel a virtuális vírusok és a valós, korporeális cselekvők között interaktivitás figyelhető meg, akár úgy is fogalmazhatnánk, hogy egy bizonyos értelemben magukat a felhasználókat, saját internalitásukat is „*megfertőzte*”, „*átitatta*” a „*Korrumpált vér*”. A korrumpálódás egyben ok és okozat. Szétfeszíti testiségünk határait, felbomlaszt bennünket, és visszatérít a dezinkarnáció absztrakciójába.



A „*Corrupted Blood*” által kiüresített nagyvárosi utcákat egy olyan feketére festett vászonhoz hasonlíthatnánk, amely „*nem egy múltbéli és letűnt létezés felé mutat, hanem egy*

⁷⁶ Lofgren, Eric T. – Nina H. Fefferman 2007: 626.

⁷⁷ Lofgren, Eric T. – Nina H. Fefferman 2007: 628.

⁷⁸ Uo.

⁷⁹ Uo.

megvalósulásra váró jövőbeniség felé”.⁸⁰ Már véget ért a jövőbeniségünk: a *Corrupted Blood* a jövőből érkező traumatikus élmény, egy emlék, amely minden elme elhalása után fennálló emlékezet, egy tökéletesen externalizálódott „kívüliség”. Valóban igaza van Schwengernek abban, hogy „ami a megsemmisülés után megmarad, az nem egyéb, mint *tabula rasa*.”⁸¹ Kizárólag akkor ért véget a vírus pusztító tombolása, amikor az online játékot üzemeltető nagyvállalat frissítette a szervereket, rengeteg információt törölve azokról. Mint az epidemiológusok némi iróniával megjegyzik: „ilyen lehetőséggel nem rendelkeznek az egészségügyi szakemberek”.⁸²

A halál ürességének tekintete „*maga a tárgy, amelyet mindig esszenciális módon látunk, és mindig is láttunk belső szemünkkel*”.⁸³ Hatékony karanténintézkedések híján (az avatárok nagymértékű térbeli mobilitásából adódóan az üzemeltető vállalat képtelen volt a karantén felállítására) a vírust csak radikális frissítés árán voltak képesek megfékezni. A történet azonban még ezzel sem ért véget. Maguk az epidemiológusok érveltek amellett, hogy a *World of Warcraft* kiváló lehetőséget biztosít az epidemiológiai megfigyelésekre, mivel etikai értelemben kevésbé problematikusak lennének az ilyen vizsgálódások, mint a valóságban végrehajtott kontrollált kísérletek.⁸⁴ Nem egészen három évvel a *Corrupted Blood* incidenst követően, az Activision Blizzard (a játékot kifejlesztő és a szervereket üzemeltető vállalat) immáron szándékosan fertőzte meg a felhasználók avatárjait.⁸⁵ Ezúttal a betegség az avatárokat „*élőhalott zombikká*” változtatta. Több százezer felhasználó fertőződött meg a *World of Warcraft* kiberterében, míg a játékosok tömeges felháborodásának hatására az Activision Blizzard visszakozott.⁸⁶ Ebben az esetben a felhasználók ugyan kikerülhették a megfertőződést, azonban kizárólag avatárjaik „*öngyilkossága*” és „*feltámadása*”, „*feltámasztása*” révén.

5. A digitális megszűnés és a virtuális apokalipszis

A digitalitás és a virtualitás így a letagadott halál szférájának meghosszabítása, ahol az apokalipszis utáni hibridizált testek törmelékként veszik birtokba a felperzselt, kiégett utcákat. A digitális hálózatokban kódokból álló, test nélküli férgek közlekednek kontrollálhatatlanul,

⁸⁰ Schwenger 2006: 171.

⁸¹ Schwenger 2006: 170.

⁸² Lofgren, Eric T. – Nina H. Fefferman 2007: 627.

⁸³ Schwenger 2006: 174.

⁸⁴ Lofgren, Eric T. – Nina H. Fefferman 2007: 628.

⁸⁵ <http://www.webcitation.org/5tbD2NeVO>

⁸⁶ Uo.

miközben kerülgetik a „korrumpált vér” betegségében elpusztultak csontjait. Saját testiségünk is eredendően nem több, mint az „idomtalan hulladék egy darabja”.⁸⁷ Minden test, legyen élő vagy halott, eleve meg van fertőzödve a halál elkerülhetetlen jelenlétével, amely „egymástól elkülönülő darabokká redukálja” a különböző testiségeket.

A digitalitás anti-esztétikája az integritás radikális hiányára összpontosít, egy eredeti hiányos jelenlétre, amely a virtualitás reprezentálhatatlanságában köszön vissza. Melankólikus, elvágódó hangulata mögött minden számítógépes program a kódok traumája által összetört csontok lerakata. A valóság kibernetikai szervezettsége a romhalmaz megdermedt rendezetlenségébe lép át, amint poszt-antropocentrikus vírusok és férgek veszik át az irányítást.

Digitális térképhibák fölött folytatott kibernetikai háborúk zúzzák össze a határvonalakat. Bárminemű társas közelség a vér megfertőződéséhez vezet. Minden anyag mögött ott rejtőzik a sötét anyag, várakozva a kitörés, a szökés, a földalatti törésvonalak sötét, veremszerű megnyílására.

Bibliográfia

BAUDRILLARD, Jean (2001) *The Vital Illusion* (New York: Columbia University Press)

BENJAMIN, Walter (2008 [1936]) *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (London és New York: Penguin Books)

BERGER, James (1999) *After the End. Representations of Post-Apocalypse* (Minneapolis: University of Minnesota Press)

BOGOST, Ian (2012) *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing* (Minneapolis: University of Minnesota Press)

Bogost.com (2009) “Latour Litanizer”, link: http://bogost.com/writing/blog/latour_litanizer/

CHUN, Wendy Hui Kyong (2013) *Programmed Visions. Software and Memory* (Cambridge, Mass.: MIT Press)

⁸⁷ Schwenger 2006: 158.

- ERNST, Wolfgang (2008) „Archívumok morajlása”, In: DERRIDA, Jacques és ERNST, Wolfgang (2008) *Az archívum kínzó vágya / Archívumok morajlása* (2008) (Budapest: Kijárat Kiadó)
- FLUSSER, Vilem (1996) *Az írás* (Budapest: BAE-Tartóshullám)
- FLUSSER, Vilem (2014) *Towards a Philosophy of Photography* (London: Reaktion Books)
- GALLOWAY, Alexander (2013) “Black Box, Black Bloc”, In: KROKER, Arthur és KROKER, Marlouise (szerk.) *Critical Digital Studies Reader* (Toronto: University of Toronto Press), 218-227.
- HAYLES, Katherine N. (1999) *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press)
- HAYLES, Katherine N. (2013) “Traumas of Code”, In: KROKER, Arthur és KROKER, Marlouise (szerk.) *Critical Digital Studies Reader* (Toronto: University of Toronto Press), 39-59.
- HARMAN, Graham (2009) *Prince of Networks: Bruno Latour and Metaphysics* (Melbourne: re.press)
- HILL, Dan (2014) *Dark Matter and Trojan Horses. A Strategic Design Vocabulary* (Moscow: Strelka Press)
- KRAPP, Peter (2011) *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture* (Minneapolis: University of Minnesota Press)
- KROKER, Arthur (2004) *The Will to Technology and the Culture of Nihilism: Heidegger, Marx, Nietzsche* (Toronto: University of Toronto Press)
- KROKER, Arthur (1994) *Data Trash. The Theory of the Virtual Class* (New York: St. Martin's Griffin)
- LATOUR, Bruno (1999) *Sohasem voltunk modernek. Szimmetrikus antropológiai tanulmány* (Budapest: Osiris Kiadó)
- LOFGREN, Eric T., and Nina H. FEFFERMAN “The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics.” *The Lancet infectious diseases* 7.9 (2007): 625-629.
- MANOVICH, Lev (2013) *Software Takes Command* (London és New York: Bloomsbury Academic)

- MASSUMI, Brian (2002): *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation* (Durham and London: Duke University Press)
- PARIKKA, Jussi és SAMPSON, Tony D. (szerk.) (2009) *The Spam Book: On Viruses, Porn, and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture* (New York: Hampton Press)
- PEAK, David (2014) *The Spectacle of the Void* (Schism Press)
- PHILLIPS, Dougal (2009) “Can Desire Go On Without A Body?”, In: PARIKKA, Jussi – SAMPSON, Tony D. (szerk. 2009) *The Spam Book: On Viruses, Porn, and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture* (New York: The Hampton Press), 195-229.
- RICOEUR, Paul (1997) *Fenomenológia és Hermeneutika* (Budapest: Kossuth Kiadó)
- SCHWENGER, Peter (2006) *The Tears of Things. Melancholy and Physical Objects* (Minneapolis: University of Minnesota Press)
- SNEIDERMAN, Ben (2003) “Direct Manipulation: A Step Beyond Programming Languages”, In: WARDRIP-FRUIIN, Noah (szerk. 2003) *The New Media Reader* (Cambridge, Mass.: MIT Press) 485-499.
- VIRILIO, Paul (2012) *Lost Dimension* (Los Angeles: semiotext(e))