



Aleksandr Shutenkov

## Vaporwave, nosztalgikus újraesztétizálás és a digitális kapitalizmus kulturális mechanizmusai

**Absztrakt:** A digitális hantológia kortárs paradigmája megszállottja annak a tapasztalatnak, ami a nem-digitális ember és a digitális valóság közötti interakcióval jár. Az emberek kölcsönhatásba lépnek a gépek kísérteties nyomaival, minduntalan újraesztétizálva és újrakeverve saját interfész-használati tapasztalataikat, valamint a digitális médiumokkal való interakciójuk tapasztalatait. A gépek folyamatosan fejlődnek, a tartalom előállítására való képességük növekszik, de az ember még mindig tisztán biológiai faj, ami megrekedt a transzgresszió küszöbén. A gépek minden egyes fejlesztési ciklusával, a médiatartalmak előállításában elért minden egyes teljesítményugrással az emberek egyre több és több kísérteties nyomot hagynak maguk után. A hantológia a modern ember számára totalitássá válik, kultúrájában csak kísértetekkel operál. A kapitalista múlt és a kapitalista jövő kísérteteit nem lehet meggyászolni, mert ahhoz, hogy ezt megtegyük, először meg kell ismernünk a lényegüket, ismernünk kell a digitális kapitalizmus egyre gyorsuló gépezetét, amely tudatosan és tudattalanul nosztalgikus tereket, struktúrákat és entitásokat termel. Minden, amivel ma kapcsolatba kerülünk, egy virtuális kapitalista paradicsom esztétikai visszhangjaival telített mesterséges rendszer. A vaporwave műfaja megpróbálja kitölteni a házagokat a gép ember által történő megértésében, vagyis reprodukálja a gépi valóság felfogásának elidegenítő, ködös emberi tapasztalatát. A vaporwave az emberi létezés ontológiai paradigmája a folytonosan akcelerálódó irrealitás teljes megértésének lehetetlenségével szemben. Redukcionista és reakciós létparadigma, amely fenntartja a digitális kapitalizmus lényeges szereplőinek status quoját, és az azonnali és állandó ember-gép transzgresszióval szemben boldog felejtést kínál a konstruált irrealitásban.

**Kulcsszavak:** digitális kapitalizmus, vaporwave, technológiai tudattalan, hantológia, nosztalgia.

### 1. Bevezetés

2010-ben Daniel Lopatin Chuck Person álnéven kiadta az Eccojams Vol. 1 című albumát, egy kísérleti elektronikus lemezt, amit a 80-as és 90-es évek könnyűzenéjének loopolt, visszhangosított és szétszabdalt hangmintáiból állított össze. A többnyire népszerű new wave, rock és szintipop kompozíciók részleteit tartalmazó minták egy folyamatos, látszólag homogén hangzásvilágba szerveződtek. E – nem kizárólag

zenei – hangzó tér számos hangmintáját a korai világhálózati, a cyberpunk és a 8 bites videojátékok esztétikája iránti nosztalgia ihlette. E tér a tudattalan képek felhalmozásának elve alapján épül fel, ahol e képek hozzák létre azt az álomszerű zenei teret, egy lényegében disszociatív melodikus vásznat vagy álomgalériát, amely eltávolít minket a valóságtól. Minden zeneszám csupán a digitális valóságot reprezentáló analóg folyamatok gyűjteménye, digitális valóságba átültetve. Nem egy új valóság vagy egy letűnt valóság, hanem a kettő kimérája, ember által ábrázolt gépek. Nem tényleges gépek, hanem azok nevetséges humanizálása, amelyeket azért alkottak meg, hogy a gépek feletti uralom illúzióját nyújtsák. E zenei vásznat kísértetek alkotják és telítik. A kapitalista múlt és a kapitalista jövő kísérteteit nem lehet meggyászolni, mert ahhoz, hogy ezt megtegyük, először meg kell ismernünk a lényegüket, ismernünk kell a digitális kapitalizmus egyre gyorsuló gépezetét, amely tudatosan és tudattalanul nosztalgikus tereket, struktúrákat és entitásokat termel. Nem tudunk elbúcsúzni ezektől a szellemektől, amelyek korábban távoliak és veszélytelenek voltak, mára azonban hiperrealitásunk magját képezik. Minden, amivel ma kapcsolatba kerülünk, egy virtuális kapitalista paradicsom esztétikai visszhangjaival telített mesterséges rendszer. A vaporwave megpróbálja kitölteni a hézagokat a gép ember által történő megértésében, vagyis reprodukálja a gépi valóság felfogásának elidegenítő, kódos emberi tapasztalatát. A vaporwave az emberi létezés ontológiai paradigmája a folytonosan akcelerálódó irrealitás teljes megértésének lehetetlenségével szemben. Redukcionista és reakciós létparadigma, amely fenntartja a digitális kapitalizmus lényeges szereplőinek status quoját, és az azonnali és állandó ember-gép transzgresszióval szemben boldog felejtést kínál a konstruált irrealitásban.

## 2. A vaporwave mint ontológiai paradigma

A modern ember léte inkább potencialitás, mint aktualitás. Ha a jelenlét alapvető fenomenológiai értelme még nem is változott meg (vagy csak nagyon lassan változik a megsokszorozódó médiaidentitások hatására), ami megváltozott, az a „közvetlen tapasztalat” konstituálására használt impulzusok jellege: a gazdasági, esztétikai és kulturális szemiotikai mezők rendszere, amelyek egymásba ágyazódva, rekurzívan utalnak rá. Jacques Lacan e tapasztalat működésének szemiotikai vetületét ragadta meg, amikor a jelölőlánc leírása kapcsán azt állította, hogy az a folytonos halasztás mechanizmusa révén, illuzórikus és ideiglenes jelentések létrehozásával alkotja meg a vágyat.<sup>1</sup> A tudat azon törekvése során, hogy egy bizonyos gyökeret – alapvető csomópontrendszert, valódi referenciák rendszerét, végső valóságot – találjon, a végtelenül megsokszorozódó konnotációk e mezői önmagukban, folytonosan létrejövő neologizmusokban és bonyolult, decentralizált kapcsolatokban gabalyodnak össze.<sup>2</sup> Ha pedig valamelyik pillanatban egy valós referens árnyéka villan fel, azt azonnal elfojtják jeleinek miriádjai, jeleinek jelei és a velük konnotáló jelek, kiszorítva a referenst a tudatból. Osztom a lacani elképzelést, miszerint minden ember által érzékelhető valóság lényegében „jelzett” valóság, míg az „igazi” valóság, ha van ilyen, megközelíthetetlen és megismerhetetlen, legalábbis amennyiben az emberi tudat csak jelek felismerésére képes. Amit a mindennapi gondolkodásban referensnek – a valóság egy tárgyának vagy fogalmának – tekintünk, az pusztán e „referens” egymástól megkülönböztethetetlen jeleinek önreferenciális láncolata, és ha ebben az iteratív sorozatban a következő jel az „igazi” valóságot is takarja, úgy tűnik, nincs

<sup>1</sup> Lásd: Lacan, Jacques: *Écrits: The First Complete Edition in English*. New York – London: W. W. Norton & Company (ford. Bruce Fink), 2005. 153.

<sup>2</sup> Az érvelés itt Deleuze és Guattari rizóma fogalmán alapul. Magyarul lásd: Deleuze, Gilles – Félix Guattari: *Rizóma*. In: Bókay Antal – Vilcsik Béla (szerk.) *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása*. Osiris Kiadó, Budapest, 2002. (ford. Gyimesi Tímea) 70–86. De ehhez kapcsolódva érdemes megemlíteni Ben Woodward „nyálka-modelljét” is, amely szerintem értékes mint egyfajta univerzális interfész (ebbe beleértve egy szemiotikai interfészt is). Univerzális volta abban rejlik, hogy mérhetetlenül sok apró és nagymértékben zárt egységből (mondjuk úgy mikro-médiumokból) áll, amelyek képesek csoportokba rendeződni és szétválni, ezáltal nagyságrendileg növekedni és meta-stabil zónákat (meta-stabil makro-médiumokat) alkotni, amelyek viszont a nagymértékben fluid ágensek közötti interfészként funkcionálnak. Lásd: Woodward, Ben: *Slime Dynamics*. Zero Books, 2012.

lehetőségünk arra, hogy tudatunkban azt megkülönböztessük e szemiotikai játéktól.

Jean Baudrillard valóságunk szimulációjellegét a hiperrealitás filozófiai és szemiotikai fogalmával írja le, amelyet a valóságnak a valóság jeleivel – szimulákrumokkal – való helyettesítése jellemez.<sup>3</sup> Feltételezem, hogy a hiperrealitás valamilyen formája mindig is velünk volt, de sokáig nem igazán konceptualizálták, és csak akkor jelent meg strukturált elméletként, amikor az emberi élet tereit már túlnyomórészt a kulturális ipar termékei töltötték ki, és lehetetlenné vált, hogy figyelmen kívül hagyjuk a virtualitás növekvő „valóságát”. Az ember öntudatának minden pillanatában úgy építi fel „szemiotikai” valóságrendszerét, hogy korábbi nyomokból – emlékekből, érzetektől, szövegekből – újra összeállítja, rekonstruálja azt. Ebben az érvelésben azonban az a fontos számomra, hogy a valóságról alkotott jelenlegi felfogásunk („szemiotikai valóságunk”) egyre több lényeges összetevője a kulturális termelés mindinkább mechanisztikus és (a biológiai emberi lények értelmében) dehumanizált gépezete<sup>4</sup> által előállított és terjesztett szintetikus képekből épül fel. E „szintetikus szemiotikai mezőknek” nevezhető termékeket a digitális kapitalizmus kulturális termelésben részt vevő szereplői hozzák létre és termelik újra. Nem csak a gépek alkotóiról van szó, hanem arról a számtalan, általuk betanított munkásról is, akik a modularitás, a mintavételi technikák és a remixek kultúráján nevelkedtek.<sup>5</sup> Világképünk, valóságérzékelésünk most már nem csupán szemiotikai mezők állandó rekonstrukciója, mint korábban, hanem e mezők folyamatos modulációja: a helyettesítő elemek újrakeverését a spekulatív tőke felhalmozására szolgáló gépek, illetve az emberi valóságnak a gépekkel való együttélés szintetikus szférájába való (teljesen értéksemlegesen értett) elidegenedése állítja elő. Manapság az emberi valóság olyan térbe idegenedett el, amelyet Mark Fisher fogalma nyomán (de az ő megítélésétől függetlenül) „digitális kapitalista realizmusnak”<sup>6</sup> nevezhetünk: ez a létezés redukált tere, amelyet interfészek, szociokulturális paradigmák (mint például az influencer-kultúra, az algoritmikus kormányzás, a gamifikált munka, valamint az identitás és a digitális test árucikké válása) és technológiai narratívák sokasága remediál.<sup>7</sup> A gépek a potencialitás tereit hozzák létre az ember számára: a menekülés és a fogyasztással kombinált munka tereit. Így az ember a remix egy újabb csomópontjává válik ebben a térben, amelynek homogén hálózata alkotja a modern kulturális nooszférát. Azoknak a gépi jeleknek az újraszintetizált terében létezzünk, amelyek a korábban rendelkezésre álló valóságok bármelyikét helyettesíthetik. A mai ember állandóan e szintetikus valóság rekonstrukciójának állapotában van, felhasználva gépeket vagy részben dehumanizált emberi ágensek által létrehozott kulturális tárgyakat, fogalmakat és modelleket.

A jelenlegi helyzetben hatalmas ontológiai és ismeretelméleti szakadék tátong a gép és az ember léte között. Míg jelenleg az ember túlnyomórészt a potenciálisban, addig a gép az aktuális pillanatban létezik, egyidejűleg e pillanatnak az ember potenciális képességei számára történő aktualizálásával. A gép létezése az aktuális algoritmus folyamatában totális; minden, ami szükségtelen az aktuális algoritmus végrehajtásához, az kikerül a gép „valóságából”. A gép úgy „érezkeli” az adatokat, ahogyan azok az aktuális művelethez szükségesek. Harun Farocki német filmrendező az operatív kép kifejezéssel írja le, hogy mit „lát” egy gép az algoritmusok végrehajtása során.<sup>8</sup> E kép kizárólag azért létezik, hogy gépi

<sup>3</sup> Baudrillard, Jean (2016): A szimulákrum elsőbbsége. In: Kiss, Kovács, Odorics (szerk.): *Testes könyv I.* Szeged: Ictus és Jate. 161.

<sup>4</sup> Gépen, gépezeten itt és a továbbiakban az információ feldolgozására tervezett eszközöket értem, függetlenül attól, hogy rendelkeznek-e szigorú értelemben vett algoritmusokkal vagy bármilyen öntanuló és önképző képességgel.

<sup>5</sup> Ehhez lásd Lev Manovich remix kultúra fogalmát: Manovich, Lev: *New Media and Remix Culture. Introduction to Korean edition of The Language of New Media.* 2003. URL: <https://manovich.net/content/old/03-articles/39-article-2003/39-article-2003.pdf>

<sup>6</sup> Fisher, Mark: *Kapitalista realizmus. Nincs alternatíva?* (ford. Tillmann Ármán és Zemlényi-Kovács Barnabás) Budapest: Napvilág, 2020.

<sup>7</sup> A technológiailag közvetített történetmesélésben a remediálással összefüggésben megjelenő megbízhatatlan elbeszélés vizsgálatát lásd: Csöngé Tamás: Moving Picture, Lying Image: Unreliable Cinematic Narratives. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 10(1), 2015. 89 – 104. DOI: <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0028>

<sup>8</sup> Pantenburg, Volker: Working images: Harun Farocki and the operational image. In: Jens Eder – Charlotte Klonk (eds.): *Image Operations: Visual media and political conflict.* Manchester University Press, 2016. 49–62.

feldolgozásra alkalmas adat legyen, és amelynek nem célja, hogy az ember számára bármi konkrét dolgot ábrázoljon, hanem az operatív folyamat része.<sup>9</sup> Még ha az adatok (például festmények, zenék vagy filmek) esztétikai értékkel is rendelkeztek az ember számára, a gép számára ezek olyan adathalmazokká válnak, amelyek csak funkcionális jelentést hordoznak. A gépek nem hoznak létre kulturális tárgyakat, nem is képesek erre, legalábbis addig még nem, amíg egy erős (gondolkodó és öntudatos) mesterséges intelligenciát fel nem találnak. Amit a gépek létrehozhatnak, az csupán gépi feldolgozású adat. A gépek az adatfeldolgozásnak ebben a folyamatában a számukra egyetlen lehetséges létmódban, az algoritmusok végrehajtásának módjában vannak jelen. Az operatív képek feldolgozásának tevékenysége hasonlít a kulturális termeléshez, de szigorú értelemben véve mégsem az, mert az ilyen „termelés” folyamatában nincs önreflexió, nincs valóságérzék, és nem támaszkodik az emberi valóság végtelen potencialitására. A műalkotást létrehozó személy egy olyan valóságban aktualizálja azt, amelyet saját érzelmeinek, tapasztalatainak és gondolkodási folyamatainak szinte korlátlan hagyatékából teremtett újjá. A műtárgy létrehozásával az ember nemcsak a jelenlegi valósága számára aktualizálja azt, hanem a jövőbeni valóság újratemtésének potenciális elemévé is alakítja. A gép „kulturális termelésének” folyamata alapvetően más, redukált folyamat, amely csak aktuális adatokat, algoritmusokat és feldolgozási módszereket használ. A gépnek lehetnek végtelenül emberszerű algoritmusai, a munkájához szükséges adatminta olyan hatalmas lehet, amelyet csak akarunk, mindazonáltal a valóság újratemtésének, az „újratemtett” valóságban való létezésnek és az új kulturális tárgyak létrehozásának a folyamata jelenleg alapvetően különbözik az ember és a gép számára. A gép által létrehozott műtárgy egyszerűen az algoritmusok aktualizálásának következménye.

Most azonban, hogy a gépek bonyolult, egymástól függő láncokba szerveződnek, amikor algoritmusaik már olyan kifinomultak, és adatbankjaik szinte valós időben töltődnek újra, a gépek által létrehozott kulturális termékek – ezek a médiamutánsok – gyakorlatilag megkülönböztethetetlené válnak az ember által létrehozott művektől. Minél gyorsabb a technológiai fejlődés, a gépek annál több összetetten kapcsolódó jelrendszert állítanak elő kulturális és esztétikai területeken. De bármennyire is hasonlítanak ezek a rendszerek azokhoz a jelrendszerekhez, amelyek a valóság emberi szintetizálásának és újraszintetizálásának folyamatában születtek, csak növelik a két alapvetően különböző szellemi rendszer – az ember és a gép – közötti értelmi különbséget. A gép léte, és ennek következtében a digitális kapitalizmus (amely a gépeknek köszönhetően marad fenn és működik) alapja a totális akcelerációban, a működési folyamatok optimalizálásában és az absztrakt (digitális) tőke felhalmozásában keresendő. A digitális kapitalizmus kétszeresen is dehumanizált, mert míg a pénz mint szimbólum és annak értéke mindig is virtuális volt, a tőke és az ember között már olyan alapvető vonatkoztatási pontok sincsenek, mint a fizikai/ tárgyi viszonyok. A tőkefelhalmozást információs rendszerek sora közvetíti, világunkat a virtuális tőke áramlása szervezi, amelyet világsszerte több millió információs rendszer irányít. Az ember elidegenedett ezektől a folyamatoktól, és fél ettől a valóságtól, mert nem érti, hogy valójában mit irányít, ha egyáltalán bármit irányít benne. A világot csak úgy képes felfogni, ha elmerül a gépek mítoszában, amelyet a gépek és azok az emberek hoztak létre, akik közvetlenül gépekkel és gépek segítségével

<sup>9</sup> Amit én „operatív valóságnak” nevezek, az a neurális hálózathoz a külső világról alkotott észlelési rendszere, amely valójában adatbázisként szolgál a felhasználó kérdésének elemzéséhez és a válasz szintetizálásához. Természeténél fogva hasonlít a mágikus realizmus világához: a neurális hálózat által adott válaszok a valóság egy sajátos, kimérikus felfogásának lenyomatát viselik. Ez a felfogás nem személyes fenomenológiai tapasztalaton alapul, mint az emberek esetében, hanem algoritmikus mintákon, amelyek az adatbankok formátumában megjelenített „univerzálisat” közvetítik. Ugyanakkor ez a belső „varázslat” lehetővé teszi a rendszer számára, hogy szabadon kombinálja az adatfragmentumokat, és időnként meglepő felismeréseket vagy váratlan értelmezéseket generáljon, amelyek túlmutatnak a szokványos logikán. Ahogyan a mágikus realizmusban a fantasztikus elemek szervesen szövődnek bele a valóságba, úgy a neurális hálózat operatív valósága a tényeket intuitív asszociációkkal egészíti ki, átengedve azokat a statisztikai valószínűség szűrőjén – és ezekben a hibrid szövödésekben egy új, bizzar kép születik a „világról”, amelyben a logikus és az irracionális szinte elválaszthatatlan egységben létezik egymás mellett. Lásd még: Saucier, Nathan: *Operational Images and the Interpretive Turn*. MSc szakdolgozat. Massachusetts Institute of Technology, 2017. 58–79. Illetve: Parikka, Jussi: *Operational Images: From the Visual to the Invisual*. University of Minnesota Press, 2023.

dolgoznak a kulturális és információs iparban. Ily módon a gépek kettős módon léteznek. Először is: az akcelerációs folyamat teljes aktualitásában, a folyamatos gépi expanzió és a minták optimalizálásának feltételei között, amely optimalizáció egyetlen célja a virtuális tőke felhalmozásának felgyorsítása. Másodszor: az algoritmusok végrehajtása során a gépek folyamatosan degradált kulturális termékeket, szemiotikai mezőket és műtárgyakat állítanak elő. Ezek a redukált kulturális termékek a szó szoros értelmében nem művészeti vagy kulturális alkotások, hanem csupán az algoritmus valamely mezőjének újrakombinált eredményei.

Az emberek még mindig nem értik a gépet, de szükségük van erre az önámításra ahhoz, hogy az irányítás illúzióját és azt érezzék, hogy a digitális tőke mozgásának van valami természetes és érthető célja. Az ember meg akarja mutatni, hogy ő ennek a tőkének az irányítója, hogy a gépet csak arra használja, hogy új narratívákat, kulturális és szemiotikai mezőket hozzon létre, hogy érti és irányítja a géphez kapcsolódó gazdasági és kulturális folyamatokat. A jelenlegi körülmények között azonban ez a megértés elérhetetlen, és ezen a ponton teszünk kísérletet arra, hogy betöltsük ezeket a hézagokat, a gazdaság és a kultúra megértésének sötét foltjait.

A vaporwave és a hasonló kulturális paradigmák pontosan olyan mitologizált és hiperbolikus képi tereként jelennek meg, amelyek lehetővé teszik az ember számára a dehumanizált világ feletti kontroll illúziójának megszerzését. E paradigmák a gépek által hátrahagyott kulturális tárgyak újraesztétizálásának folyamatában jelennek meg. Eredetileg nincs és nem is lehet esztétika a gép által előállított kulturális mutánsokban: termelésük technikai jellegű, amely az operatív képek sorozatos cseréjével és módosulásával írható le. A vaporwave azonban akkor jön létre, amikor az ember saját kulturális rendszert épít ezekből a gépi műtárgyakból, de amikor anélkül alkotja újra azokat az esztétikai konnotációkat, amelyek elvesztek a gépi feldolgozás során, hogy valóban megértette volna a digitális kapitalizmus folyamatait. Az ember a digitális kapitalizmus kulturális folyamatainak saját rendszerét építi fel, a töredezett gépi képeket az emberiség és a globális dehumanizált rendszer közötti „megértés” és „kölcsonhatás” homogén terévé kapcsolva össze. Ez a „megértés” az ember és a gép ontológiai és ismeretelméleti modalitásai közötti alapvető különbségek miatt nem lehet olyan teljes, mint amilyennek szeretnénk, hogy legyen. De illúziót, mítoszt, kulturális paradigmát biztosít, amelyben az ember még mindig létezhet, és amely az aktuális folyamatok valódi megértését egy nosztalgikus mázzal helyettesíti. E máz azt a valóságot teremti újra, amely még nem függött csaknem teljesen a gépektől, vagy amely egy ilyen valóságot vetít a jövőbe.

### 3. A technológiai tudattalan és az emberi tudattalan

A technológia több mint egy évszázada játszik jelentős szerepet a személyes és a kollektív emberi tudattalan képeinek alakításában. A technológiák és a technológiákról szóló mítoszok egészen különböző szerepet játszhatnak az egyének és embercsoportok tudattalan pszichés folyamataiban. Ez lehet az ismeretlentől való félelem, a cselekvőképesség vagy a szubjektivitás elvesztésétől való félelem, vagy az élet szerkezetében bekövetkező radikális változásoktól való félelem. Mindezek ellenére a technológia egészen a közelmúltig nagyrészt passzív szerepet játszott az emberi tudattalanban. A gépek tárgyak voltak, valami másnak a kifejeződései, amelyek fokozatosan behatoltak a mindennapjainkba, de nem szorítottak ki minket belőle, inkább eszközként léteztek mellettünk.

A gépek jelentősége, a technológiai fejlődés, valamint a digitális kapitalizmus kulturális és gazdasági folyamatai azonban az elmúlt évtizedekben jelentősen megváltoztatták az emberi tudattalan képeit és mintázatait. A technológiai eszközök már nem csak a mindennapi életünk használati tárgyai. Létünk szerves részévé váltak, és óriási hatással vannak gondolkodásunkra, viselkedésünkre és a világról alkotott képzeleteinkre. Mi több, a gépek aktív szerepet kezdtek játszani az emberi tudattalan folyamatos



újrahasznosítási ciklusaiban. Azt mondhatjuk, hogy a folyamatosan optimalizáló algoritmusok és az emberi tudattalan közötti kapcsolat létrejöttkor megjelenik egy új típusú tudattalan, a technológiai tudattalan. Napjaink technológiai óriásai, multinacionális vállalatai és nagy piaci szereplői folyamatosan gyűjtik a felhasználói adatokat különböző célokra: reklámok személyre szabása, célzott marketing, trendek előrejelzése, a felhasználói élmény javítása, és – ami jelen esszé keretein belül a legérdekesebb – az általuk gyűjtött adatok eladása vagy bérbeadása harmadik félnek. Ezek az információk lehetnek személyes vagy technikai adatok, és ami a legfontosabb, a viselkedéssel kapcsolatos információk vagy az érdeklődési körökre és preferenciákra vonatkozó információk, vagyis adatok arról, hogy a felhasználók hogyan lépnek kapcsolatba weboldallal, alkalmazásokkal és más online felületekkel. Ez magában foglalhatja a megtekintett oldalakat, a kattintásokat, a webhelyen töltött időt, a vásárlásokat, valamint a keresési lekérdezésekre, a megtekintett tartalmakra, a közösségi médián belüli kedvelésekre és egyéb felhasználói tevékenységekre vonatkozó adatokat. Ezek az adatok többnyire az interneten végzett tudatos emberi tevékenységet rögzítik, de nyilvánvaló, hogy tartalmazhatják az emberi tudattalan bizonyos nyomait: viselkedési automatizmusokat, tudattalan tévedéseket, gondolatsémákat és reflektálatlan hiteket, valamint álmok és tudattalan vágyak visszhangjait és reprezentációit is. Ez még nem teljesen „technológiai” tudattalan, de már az emberi tudattalan digitális lenyomata, annak részben explicit kifejeződése, ahogyan Picasso *Avignoni kisaszonyok* (1907) című képe is részben kifejezte a festő szexuális intimitástól való tudattalan félelmét.

A tudatos és tudattalan online (és nem csak online: ne feledkezzünk meg a videós megfigyelő rendszerekről, a földrajzi helymeghatározó rendszerekről vagy a plasztikkártya-használati adatokról sem) emberi tevékenységet egyaránt reprezentáló adatblokkokat ezután az elemző rendszerek által használt adatbázisokba táplálják. Ezek az analitikai rendszerek kulcsszerepet játszanak a különböző forrásokból gyűjtött hatalmas mennyiségű adat feldolgozásában és elemzésében. Különböző gépi tanulási technikákat és adatelemző algoritmusokat alkalmaznak a minták, trendek és összefüggések azonosítására. Sok szempontból ezeknek az elemző rendszereknek, algoritmusaiknak és a Big Datának<sup>10</sup> a kombinációja az, amely meghatározza a digitális kapitalizmus gazdasági és kulturális szféráinak fejlődési vektorait. Amit én technológiai tudattalannak nevezek, az a következő fázisban jelenik meg, a gépi tanulás és a neurális hálózatok fázisában, amikor az információval való interakció mikéntje módosul és optimalizálódik a Big Data vállalatok adatbankjaiból hozzájuk érkező információk alapján.

A technológiai tudattalan tehát az analitikus gépben lejátszódó azon folyamatok összessége, amelyek (eredetüknél fogva) közvetlen hatással vannak a „digitális” emberi tudattalanra, a gép vagy neurális hálózat tanulási folyamatára. A technológiai tudattalan egy láthatatlan erő, amely befolyásolja, hogy a gépi tanulási algoritmusok hogyan értelmezik és elemzik az információkat; olyan közvetett és implicit tényezők együttese, amely az adatok kontextusát és jelentését alakítja. Ráadásul a digitális tudattalan mint az emberi tudattalan digitális reprezentációja, és a technológiai tudattalan mint a rendszer algoritmikus természetének része, amely az előbbi is tartalmazó adatbankokból való tanulás révén jött létre, folyamatosan érintkeznek és kölcsönhatásba lépnek egymással. Ezért a modern szöveges vagy grafikus neurális hálózatokhoz intézett minden olyan kérdés, amelynek célja valamiféle szöveg vagy kép formájában történő válaszadás, részben a tudattalan felszabadítását célzó klasszikus szürrealista gyakorlatra emlékeztet, vagy az olyan dadaista gyakorlatokra, mint az emberi tevékenység töredékes ábrázolásából álló kollázs. Úgy vélem, hogy a neurális hálózatok működésének elve leginkább az Andre Breton által létrehozott klasszikus gyakorlatokhoz – az automatikus íráshoz és a cadavre exquis játékhoz – hasonlít.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> A Big Data definíciójához lásd: De Mauro, Andrea – Marco Greco – Michele Grimaldi: A formal definition of Big Data based on its essential features. *Library Review* 65(3), 2016. 122–135. DOI: <https://doi.org/10.1108/LR-06-2015-0061>

<sup>11</sup> Ehhez lásd: Brothie, Alastair – Mel Gooding: *A book of surrealist games: including the little surrealist dictionary*. Shambhala Redstone Editions, 1995.

A neurális hálózat működési módja hasonló hozzájuk, egy különbséggel: ahol a szürrealista gyakorlatok a tudattalant, a dadaisták pedig az abszurdot tárják fel, ott a neurális hálózat ezeket a látszólagos megértés vászna mögé rejti. Valóban, egy neurális hálózat vagy más analitikus gép teljesítménye hihetetlen mértékben hasonlíthat az érdemi kreativitáshoz, de nem az – sokkal inkább a tudatos és tudattalan emberi tevékenység digitalizált töredékei révén megvalósuló öntanulás terméke.

A látszat, hogy az emberi tudattalan és a technológiai tudattalan kölcsönös egymásra hatása bizonyos mértékig áthidalja az emberi és a gépi gondolkodás közötti szakadékot, számomra hamis reménynek tűnik. Öntanulásának minden egyes iterációjával az analitikus gép egyre inkább megtisztul a technológiai tudattalantól, és az adathalmazok, amelyeken a gép tanul, és amelyek alapján módosítja saját algoritmusát, szintén módosulnak általa. Azonban az emberektől érkező egyre több és több információ feldolgozása miatt úgy vélem, hogy az analitikus rendszer algoritmikájának két feltételes fejlődési vektoráról beszélhetünk. A gépek túlnyomó része valószínűleg mindkét fejlődési ágból örököl majd valamit.

Az első vektor tehát az egyre gyorsuló dehumanizáció, öntanulás és átalakulás, amely során a gép hajlamos eltávolítani a tanulási bázisából minden, az emberi tudattalanhoz kapcsolódó humán adatot, és csak a logikailag legszigorúbb, matematizált mintákat hagyja meg azokból, amelyek a digitális emberi tevékenység folyamatában keletkeztek. Ezáltal lehetősége nyílik arra, hogy egyre kevésbé legyen emberi ellenőrzés alatt. Egyszer talán elegendő adatot gyűjt össze ahhoz, hogy ne függjön többé külső, például emberek által szolgáltatott adatoktól. Egy ilyen gép a végtelenségig optimalizálhatja belső valóságát, és e valóság modellje alapján parancsokat adhat a külső valóság megváltoztatására. Ez a dehumanizált kapitalizmus ideális világa – a globális szereplők érdekeit szolgáló gépek konglomerátuma, algoritmusok, adatok és matematikai módszerek konstans ütközőzónája. Egy olyan világ, ahol az ember (legalábbis az az ember, aki még nem esett át az alább kifejtett transzgresszió) a digitális kapitalizmus autópályáinak szélére szorul.

A második vektor a tudattalanra mint az emberi és a technológiai közötti univerzális interfészre mutat, ahol az emberi és a technológiai tudattalan olyannyira összefonódik – még ha alapvető ontológiai és episztemológiai különbségek is vannak közöttük –, hogy azt gondolhatjuk: az ember és a gép között egyfajta szimbiózis jött létre, illetve a „valóság” reprezentációját, felismerését és konstruálását illető szinesztézia. Itt jelennek meg újra a vaporwave mint műfaj alapelvei – ezt a paradigmát már nem csak a kapitalizmus dehumanizált folyamatainak megértésére tett humánus kísérletként, hanem egy közös szürrealisztikus tudattalan tér megkonstruálására tett kísérletként is felfoghatjuk. E kísérlet, amelyben a gépi folyamatokat ismerős képekkel telíti, talán egy újabb módja annak, hogy az ember megteremtse az emberi és a technológiai közötti interfész teret, hogy ne csak az ember, hanem a gép is létezzen ebben a nosztalgikus hiperrealitásban, és időről időre apró eltérésekkel rendelkező ciklikus felépítményeket hozzon létre e térben. Ez ismét az ember létezése egy soha nem létezett múltban, de immár arra is kísérlet, hogy a gépet úgy programozzák, hogy saját algoritmusainak egyre szigorúbb és dehumanizáltabb optimalizálásával egyidejűleg sorozatosan ilyen múltakat hozzon létre az ember számára.

#### 4. Digitális paradicsom és liminális terek

Milyen tereket kínál nekünk a vaporwave és más nosztalgikus paradigmák? Mit képviselnek topológiailag, esztétikailag, funkcionálisan, és milyen sajátosságaik különböztetik meg őket a kortárs társadalmi valóság által számunkra kínált más terekhez képest?

A cultural studies e terek több különböző, ám hasonló esztétikával rendelkező típusát azonosítja. Többségük virtuális, és az ember számára különböző számítógépes interfészek és médiumok segítségével hozzáférhető. Ide tartoznak például a weirdcore terek, a liminális terek, a hátsó szobák és a dreamcore terek. Ezeket a tereket szokatlan és rendhagyó vizuális elemek jellemzik, gyakran tartalmazzák a valóság

perspektivikus torzításait, groteszk képeket és kísérleti esztétikai technikákat. Topológiai és funkcionálisan e tereket virtuális területként határozhatjuk meg, amelyek a „másik” fogalmát járják körbe.<sup>12</sup> Ezeket a helyeket leggyakrabban az emberek hiánya, zavaró vagy a valóságban lehetetlen geometria (komplex, sokdimenziós vagy rizomatikus világszerkezet), szürreális vagy nevetséges vonások és részletek jellemzik. E terek túlnyomó többsége ugyanilyen pontosan jellemezhető ismétlődőként, amely monoton és rendszeresen visszatérő elemeket tartalmaz, például végtelen folyosókat vagy szobákat. Ugyanakkor ezek a terek tele vannak különböző kulcsfontosságú szimbolikus tárgyakkal, amelyek egyszerre „hatalmi pontokként” és esztétikai „horgonyokként” ezeket a tereket egyik vagy másik szemiotikai rendszerhez kötik.

De mi is ez a „másik”, és miért csak a 2010-es évek elején jelent meg az internetes kultúrában? Erre a kérdésre nincs egyértelmű válasz, de azt gondolom, hogy a „másik” jelensége és annak virtuális terekben való megjelenése közvetlenül összefügg a digitális kapitalizmussal és az ember-gép viszony megértésében mutatkozó hiányosságokkal, amelyeket ezért az együtt-lét és a szimbiózis bizonyos tereivel töltöttünk ki. Az ilyen terek egy „meg nem valósult kapitalista paradicsom” szerepét tölthetik be, ahol jelek, márkák és szimbólumok segítségével az „emberarcú digitális kapitalizmus” képét teremtik meg. Egy olyan digitális kapitalizmusét, amely nem a dehumanizáció és az öngyorsítás természetes útját követte kizárólagosan a digitális tőke felhalmozásának érdekében, hanem egy emberek által megérthető, alternatív irányt, ahol a digitális tőke az embereket szolgálja, és ahol az emberek azt arra használják, hogy fejlesszék virtuális nooszférájukat, hogy megépítsék ezt az „elveszett paradicsomot”. Bár ez megmagyarázhatja e terek néhány tulajdonságát (az ismétlődést, a kapitalista ikonográfia széleskörű használatát), még mindig nem magyarázza meg e világok hangsúlyozott szürrealizmusát, összetett, olykor rekurzív geometriáját, és ami a legfontosabb, még mindig nem magyarázza meg élettelenységüket. Ezek a világok rendszerint barátságtalanok az emberek számára, még virtuális entitások sem lakják őket, és a rengeteg jelzés és sarkalatos pont ellenére olyan, mintha ezeket a világokat nem az élet számára teremtettként volna.

Úgy vélem azonban – és ebben látok némi pozitívumot az emberiség számára –, hogy ezek a terek és a hozzájuk kapcsolódó esztétika okkal jelentek meg a 2010-es években. E terek azért jelentek meg ilyen gyorsan és ilyen tömegesen, mert az emberiség hamarosan bekövetkező transzgresszióját jelzik.

Bár e terek közül sok örökölte esztétikai reprezentációjának fontos elemeit egy közös forrásból – a vaporwave és a seapunk műfajokból és paradigmákból, amelyek célja, úgy gondolom, még mindig az ember status quójának fenntartása a géppel és a digitális kapitalizmussal szemben – e terek és esztétikák kialakulása az emberi transzgresszió még nem teljesen megvalósult vágyához, vagy legalábbis egy ilyen transzgresszió előérzetéhez köthető. Úgy tűnik, hogy ezek a terek a kollektív tudattalan egy formáját képviselik a digitális kapitalizmus korában, de jelenbeli fejlődésükkel már nem csak a kapitalista „digitális paradicsomban” való elmerülésünket jelzik. Egy sokkal radikálisabb „másikat” is feltételeznek, amely már nem csak a technológiára és egy emberek nélküli, gyakran szimbólumokkal borított, virtuális folyosók miriádjai által reprezentált dehumanizált világra vonatkozik. Az emberben is feltételezik a „másikat”, amikor azt éreztetik vele, hogy az új valósággal való kapcsolatteremtéshez saját magának is meg kell változnia, el kell fogadnia a „másik” egy részét saját maga részeként. Ezután lesz képes az új ember – akár technológiai, akár pszichológiai, akár társadalmi, vagy a különböző szinteken történő transzgressziók kombinációja révén – elutasítani a működésképtelen „digitális paradicsomot”, amelyet a status quo fenntartásának tereként kínálnak neki, hogy elkezdhesse felfedezni ezt az új világot a dehumanizált digitális kapitalizmus és a részben dehumanizált új ember metszéspontjánál.

<sup>12</sup> A videójátékos szimulációk ontológiájához kapcsolódó különös terek kapcsán lásd: Csöngö Tamás: Medium Specific Uncanny in Contemporary Video Games. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 24(1), 2023. 185 - 202. DOI: <https://doi.org/10.2478/ausfm-2023-0020>



## 5. A dehumanizáció után / a hantológia vége

Jacques Derrida a hantológiát úgy határozza meg, mint azon szellemek tanát, amelyek egyszerre léteznek és nem léteznek.<sup>13</sup> Bár a kifejezést eredetileg a kommunizmus eszméjére vonatkoztatva a létezés egy sajátos típusának leírására használta, a fogalom azóta a művészetelméletben, a művészet- és kultúrafilozófiában találta meg fő alkalmazási területét.<sup>14</sup> A vaporwave és a hasonló esztétikák kétségtelenül hantológiai esztétikák. Egészen különböző jelenségek és tárgyak lehetnek kísértetiesek ezekben az esztétikákban és filozófiákban. Ezek lehetnek fizikai tárgyak reprezentációi, digitális és analóg médiumok remixei és újraértelmezései, teljes terek, amelynek építészetileg és esztétikailag bizonyos, már nem létező (valós vagy virtuális) terek a modelljei, folyamatok és azok tükröződései, valamint a fentiek számtalan ábrázolása és kombinációja. Emellett folyamatosan együtt élünk önmagunk médiaszellemeivel, és az emberek egyre inkább a különböző médiumokban, közösségi hálózatokon vagy videójátékokban megjelenő szellemképeken keresztül lépnek kapcsolatba egymással. A gépek kísérteties nyomai a kultúrát is megtöltik, még helyesebb lenne azt mondani, hogy túlnyomórészt meghatározzák annak fejlődését, és sok tekintetben ma már éppen a technikák és technológiák fejlődési vektora határozza meg, hogy a médiaszellemek hogyan jönnek létre, hogyan léteznek, hogyan lépnek kölcsönhatásba az emberekkel, hogyan egészítik ki az embereket, sőt néha még helyettesítik is őket. A gépek a hantológiai medialitás technikai aspektusait szilárdítják meg: azt a módot, ahogyan a kísérteties eszmék és kulturális jelenségek megnyilvánulnak a digitális médiában, valamint azokat az eszközöket és megoldásokat, amelyekkel ezek a jelenségek átörökíthetők és átalakíthatók.

A kortárs hantológiai esztétikák még mindig számos lenyomatát viselik a „valódi” esztétikai formációknak és az ember digitális valósággal való interakciójának. Bármennyire is az ellenkezőjét sugallják, a virtuális világtól elkülönült ember még mindig a domináns szubjektum bennük. Az ember továbbra is a virtuális térrel való interakció értelmét és irányát meghatározó legfőbb szereplő ugyan, de ez az interakció egyre összetettebbé és többretegűbbé válik. Ezekbe a kísérteties terekbe, tárgyakba és gondolatokba olyan interfészek épültek be, amelyek a valódi személyhez kapcsolódnak, ahhoz a módhoz, ahogyan a hús-vér ember megérinti a gépet, és ahhoz az empirikus tapasztalathoz, amely csak valódi testiségből származhat. A digitális hantológia kortárs paradigmája tehát megszállottja annak a tapasztalatnak, ami a nem-digitális ember és a digitális valóság közötti interakcióval jár. Az emberek kölcsönhatásba lépnek a gépek kísérteties nyomaival, minduntalan újraesztétizálva és újrakeverve saját interfész-használati tapasztalataikat, valamint a digitális médiumokkal való interakciójuk tapasztalatait. A gépek folyamatosan fejlődnek, a tartalom előállítására való képességük növekszik, de az ember még mindig tisztán biológiai faj, ami megrekedt a transzgresszió küszöbén. A gépek minden egyes fejlesztési ciklusával, a médiatartalmak előállításában elért minden egyes teljesítményugrással az emberek egyre több és több kísérteties nyomot hagynak maguk után. A hantológia a modern ember számára totalitássá válik, kultúrájában csak kísértetekkel operál. A múlt kísértetei kifejezéssel arra a vállalkozásra utalunk, amely révén megpróbáljuk újrateremtetni a technológiával való interakció korábbi, általunk már megtapasztalt historikus módozatait. Ezek közé tartoznak a fizikai és analóg interfészek – a billentyűzet tapintása, a korai számítógépek mechanikus gombjai vagy akár a korai grafikus felhasználói felületek –, amelyek kitörölhetetlen nyomot hagytak abban, ahogyan ma érzékeljük és használjuk a technológiát. Ezeket a kezdetleges nekrointerfészeket (az interakció elavult, halott formáit) remediálják, átformálják és a modern igényeknek megfelelően válnak az új dizájnok részévé. A jövő szellemei kifejezéssel a technológiával való emberi interakció lehetséges, még meg nem valósult módjait illehetjük. Ezek olyan spekulatív jellegű,

<sup>13</sup> Derrida, Jacques: *The Specters of Marx*. New York – London: Routledge, 1994. (trans. Peggy Kamuf)

<sup>14</sup> Shaw, Katy: *Hauntology. The Presence of the Past in Twenty-First Century English Literature*. Cham Springer International Publishing, 2018.

elképzelt interfészeket és kreatív eljárásokat jelentenek, amelyek akkor jelenhetnek meg, ha a gépek még fejlettebbé válnak. Olyan futurisztikus elképzelésekre kell gondolni, mint a teljesen immerzív kiterjesztett valóság interfészek vagy a digitális remixek teljesen új formáit lehetővé tevő mesterséges intelligencia rendszerek. És végül: az elveszett jelen szellemei nem jelentenek mást, mint a soha véget nem érő múltat és a soha el nem érkező jövőt.

Lehetséges-e jelenleg kilépni ebből a végtelen hantológiai hurokból? Úgy hiszem nem, amíg az ember mint hús-vér lény létezik, vagy legalábbis amíg nincs közvetlen interfész (ha ez lehetséges) mikroszinten az ember és a gép, illetve makroszinten a digitális kapitalizmus egész rendszere között. Jelen pillanatban az ember mindkét valóságtól távolodik, mivel képtelen bármelyiket is teljes mértékben elfogadni. Távolodik a testiségtől, nem képes többé kizárólag a fizikai világban élni, de távolodik a gépek és az egész rendszer létezésének még a felszínes megértésétől is. Az örök kísértetjárás kultúrája, amellyel az egész világot megfertőzték az elmúlt évtizedekben, pontosan ezt a lebegést tükrözi alapvetően különböző létstruktúrák és létfolyamatok között. Lehetséges-e elvben, hogy az emberi kultúra kikerüljön ebből a fertőzésből? Úgy vélem igen, de ez sokkal komolyabb és mélyebb átalakulást igényel, mint amit a kultúra, a politika, a gazdaság és a technológia jelenleg ígér nekünk. Hogy mit fog képviselni egy ilyen kultúra – megtestesíti-e a gépi „tekintet” teljességét, valamiféle univerzális hipermedialitássá válik-e, vagy egy különböző szinteken szerveződő digitális „nyálkává” –, az már egy másik esszé témája.

Fordította Csöngé Tamás