

Meghackelni az agytörzset

A cyberpunk regény Gibson után – Neal Stephenson:
Snow Crash

Amit most Önök hallani fognak,¹ az a „gondolat neuronjainak” tevékenysége, ami kétségtelenül egy „hús” médium, a billentyűzetten át elektronikusan egyesekké és nullákká alakul, a számítógépben tárolódik, elnyeri „végső” formáját, a nyomtatóban papírra vetül stb. A disztribúció és a befogadás különféle módozataival nem folytatom a sort. Andrew M Butler *Cyberpunk* c. kismonográfiáját² is hasonlóan kezdi, a számítógépek, a virtualizáció és a digitális kódok mindennapos tapasztalatával, megkerülhetetlenségével szembesít. A számítógépek természetesen a sci-fi világában is központi jelentőségűek, de igazán hangsúlyossá a cyberpunk világában válnak, ahol a cyberkörnyezet v. cybertér megalkotása a narráció és a cselekményszövevény vagy valamilyen problémamegoldás felől nézve is meghatározó.

Fredric Jameson gyakran idézett, sok esetben reflektálatlanul elfogadott meglátását, miszerint a posztmodern a magas és alacsony kultúra hierarchiájának felbomlása jellemzi, Brian McHale a következőképpen „oldja”: „A posztmodernizmus megkülönböztető jegye tehát nem a magas kultúra alacsony kultúrával való »beszennyezésének« pusztá ténye, ez ugyanis általánosnak bizonyult a kultúra történetében (és a modernizmust éppúgy jellemzi, mint a posztmodernizmust), hanem inkább a magas és az alacsony kulturális rétegekhez tartozó minták technológiailag felgyorsított mozgása. A populáris művészet mintáit ma gyorsabban kebelezi be a magas művészet, mint valaha (és ugyanígy fordítva), ennek következménye pedig a »magas« és az »alacsony« egyre szorosabbá váló kölcsönhatása. A gyors mozgás és a szoros kölcsönhatás azonban nem tévesztendő össze a hierarchikus rend felbomlásával vagy megszűntével.”³ Majd hozzáfűzi, hogy ugyanez érvényes a sci-fire is, sőt, a cyberpunk írók jóvoltából túl is léptek ezen a horizonton. Samuel Delanyvel ellentétben – akinél a cyberpunk írásmód a sci-fi immanens fejlődéstörténetének kontextusában értelmezhető – McHale arra figyelmeztet, hogy a cyberpunk több műfajjal is kapcsolatba hozható. A populáris műfajok a „centrum” irodalma felől határozzák meg magukat, a cyberpunk esetében fokozottan érvényes, hogy más műfajok, pl. detektívregény, horror, western stb. is részesei legyenek a leírásnak, azért is érdemes ezt elvégezni, mert a cyberpunk is számtalan területen bizonyult inspirálónak. A modern sci-fi fejlődésének viszonylagos elszigeteltségét most nem is-

1 Elhangzott Besztercebányán a Bél Mátyás Egyetemen 2009. május 27-én.

2 Andrew M Butler: *Cyberpunk*. Pocket Essentials, 2000. 7.

3 Brian McHale: *POSTcyberMODERN punkISM*. Ford: Elekes Dóra. Prae 1999/1-2. 59.



4 Veronica Hollinger:
Kibernetikus dekonstrukció: cyberpunk és posztmodernizmus. Ford: Elekes Dóra. Prae 1999/1-2. 80-81.

5 Brian McHale:
i. m. 62.

6 Scott Bukatman:
Adatmezők közt: allegória, retorika és a paratér. Ford: Kós Krisztina. Prae 2001/1-2. 20.

7 Wolfgang Ernst:
Archívumok morajlása. Ford: Lénárt Tamás. In: Jacques Derrida – Wolfgang Ernst: *Az archívum kínzó vágya / Archívumok morajlása.* Kijárat Kiadó, 2008. 165.

8 A paratér fogalmának interpretálhatóságához lásd H. Nagy Péter: *Dick és a paratér.* In: H. Nagy Péter: *Féregjáratok.* NAP Kiadó, 2005. 97-108.

9 Scott Bukatman:
i. m. 12.

mertetném bővebben, csupán egy apró közbeszúrás – a hagyományos sci-fi a realista regény poétikájához áll közel, ismeretelméleti kérdések foglalkoztatják, az ok-okozati narratív fejlődéslogikát preferálja⁴ – nagyjából az 1970-es években került szinkronba a posztmodern irodalom és a sci-fi, elsősorban Philip K. Dick és J. G. Ballard posztmodern stratégiákat is tartalmazó regényei nyomán. Brian McHale „visszacsatolási huroknak” nevezi a sci-fi és a centrális posztmodern közt létrejött kapcsolatot: „Születnek posztmodernista szövegek, amelyek »posztmodernizált« sci-fi-elemeket, és sci-fik, amelyek »sci-fisített« posztmodernista motívumokat tartalmaznak, bizonyos elemek tehát először a sci-fiből a centrális posztmodern irodalomba vándoroltak, majd vissza a sci-fibe, míg mások az ellenkező utat megtéve a centrális irodalomból a sci-fibe jutottak, és onnan vissza a centrumba (...) A felvázolt rendszerben a cyberpunk olyan sci-fiként gondolható el, amely bizonyos elemeit a centrális posztmodern irodalom már »sci-fisített« rétegéből merítette.”⁵ Kétségkívül igaz, hogy Thomas Pynchon *Súlyszivárvány* és a *49-es tétel kiáltása* című regényeinek hatása több cyberpunk regényben kimutatható. A posztmodern regényekkel való érintkezés szakítást jelent a fentebb idézett hagyományos sci-fi esztétikájával, tehát az ok-okozati narratíva felfüggesztését is jelenti és ontológiai kérdések kerülnek a középpontba. Pynchon vagy Philip K. Dick egyes regényeiben megfigyelhető, hogy a világ nem stabil, nem könnyen leírható, hanem folyamatos meg- és elcsúszás jellemzi. A posztmodern regényben a világ határai elmosódnak vagy sok esetben a világok megsokszorozódását tapasztaljuk, mely gyakran eldönthetetlenséghez vezet. Különösen fontos szerepet kap az érzékelés a világok konstituálásában. (Scott Bukatman hívja föl a figyelmet a posztmodern kapcsán a szubjektum megváltozott helyére és helyzetére. McHale az episztemológia és ontológia elhatárolásakor a szubjektumelméleti implikációkkal csak korlátozottan foglalkozik.) Bukatman meglátása szerint a világ materialitásának és értelmezhetőségének hiányában „a szubjektum kivonul a feltárás koherens helyeként felfogott fikcióból”⁶. A cyberpunk regényekben a Gibson által cybertérnek nevezett elektronikus területet (Wolfgang Ernst szerint a cybertér nem is tér, hanem topológiai konfiguráció)⁷ vizsgálja Scott Bukatman *Adatmezők közt: allegória, retorika és a paratér* c. kiváló tanulmányában. Samuel Delany nyomán a paratér fogalmát használja, amelyet úgy lehet elképzelni, mint ami az elbeszélés terével párhuzamosan létezik (Delany a paratér fogalmát nem szűkíti le a cyberpunk regényekre, a sci-fiben is található rá számos példa). Bukatman elemzése a paratér⁸ nyelvi megalkotottságára összpontosít. Célja, hogy „(...) föltárja e tér létezésének retorikai feltételeit és a nyelvre gyakorolt sajtáságos hatásának jelentőségét. (...) Ezen tér retorikai eljárásai összetettek, és vonatkozási mezeje óriási. Gibson cybertere egyszerre allegorizálja a technológiát és az olvasást, valamint alapozza meg a posztmodern narratíva folytonosan elmozduló területeit a sci-fi technológiai lehetőségeiben.”⁹

A cyberpunk címke eredetét nem egyszerű meghatározni, nagy valószínűséggel Bruce Bethke *Cyberpunk* című írásában – az *Ama-zing* magazinban jelent meg 1983-ban – használta először a kifejezést. Az 1980-as években elsősorban William Gibsont, Bruce Sterlinget, Pat Cadigant és Greg Beart tartották a „mozgalom” íróinak. William Gibson *Neurománc* (1984) c. regénye – a *Count Zero*-val és a *Mona Lisa Overdrive*-val később trilógiává bővült – jelenti a műfaj alapkönyvét, hivatkozási pontját. Hatása a kultúra több részére kiterjed, az irodalom határain túllépve a filmek, képregények és számítógépes játékok egész sorának szolgáltatta az ötleteket. Az 1986-os *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* fogta egybe a cyberpunk írókat, de több olyan író is szerepel az antológiában, aki csak lazán kapcsolható a cyberpunkhoz. Veronica Hollinger a cyberpunkot olyan „mozgalomként” írja le, „amely a késő-kapitalista, poszt-indusztriális, média-uralta nyugati társadalmak tapasztalatkincsének technológiai vonatkozásait kutató regények hosszú sorát hozta létre.”¹⁰

Az 1990-es években úgy tűnt, hogy a mozgalom kifulladásra jutott: „Az a hír járja, hogy a cyberpunk halott, saját kudarcának áldozata, nem sikerült teljesítenie túlzó célkitűzéseit.”¹¹ A mozgalom két meghatározó figurája, William Gibson és Bruce Sterling pedig a sci-fi egyik ága, a steampunk felé fordult és *A gépezet* (1990) címmel írtak közösen regényt. Az 1990-es években azonban születtek kultikussá vált cyberpunk regények. Ezek közül kiemelkedik Neal Stephenson *Snow Crashe*, melyet néhány teoretikus, talán elhamarkodottan, poszt-cyberpunk regényként aposztrofált. A továbbiakban Neal Stephenson regényének cyberpunk jegyeit vizsgálom és egy új tudományág, a memetika segítségül hívásával a cyberpunk regény továbbélési lehetőségét is fölvezélem.

Neal Stephenson regényében az Egyesült Államok primátusa megtört – a hatalom a franchise-alapon működő mini-társadalmak kezébe került, melyek tulajdonosa lehet egy személy vagy egy vállalat –, mindössze négy dologban őrizték meg elsőségüket az amerikaiak: zene, film, mikrokód (szoftver) és hipergyors pizzaszállítás, mely egy külön iparággá nőtte ki magát és teljesen a Maffia birtokában van, vezetője Enzo bácsi, aki egy Keresztapa-figura. A pizzaszállításhoz négy éves stúdium szükséges a CosaNostra Pizza Egyetemen. Hiro Protagonist, talán a név elég beszédes ahhoz, hogy a viselője helyét megjelöljük a regényben, bár a kettőzésnek lehet szerepe, mivel Hiro ex-pizzafutár, samuráj és szabadúszó hacker, egyaránt otthonosan mozog a valóságban és a cybertérben. Gibson cyberterét Stephenson Metaverzumnak nevezi, ami előfutára és mintája az Interneten népszerű Second life-nak. A Second life készítőit minden bizonnyal megihlette az avatárok által benépesített virtuális világ. A Metaverzum a technikai és a gazdasági elit helye, a Föld lakosságának körülbelül egy százaléka rendelkezik olyan számítógép-hozzáféréssel, ami elég gyors ahhoz, hogy a Metaverzumban megjelenjen. Gibsonra egyéb-

10 Veronica Hollinger: i. m. 81.

11 Karen Cadora: *Feminista cyberpunk*. Ford: Sánta Szilárd. Prae 2001/1-2. 64.

12 William Gibson: *Neurománc*. Ford: Ajkay Örkény, átdolgozta Gáspár András. Valhalla Páholy, Budapest, 1999. 9.

13 Neal Stephenson: *Snow Crash*. Ford: Kodaj Dániel. Metropolis Media, Budapest, 2006. 29.

14 Richard Dawkins: *Az elme vírusai*. Ford: Palatinus Zsolt. Prae 2008/2. 5-19.

15 Anne-Marie Thomas: *It Came from Outer Space: The Virus, Cultural Anxiety, and Speculative Fiction*. pdf. 183.

ként több utalást is találunk, pl. a *Neurománc* első mondatára, melyről több helyen is olvasható, hogy „komoly” cyberpunkírás nem született ennek beidézése nélkül: „A kikötő felett úgy szürkéllett az ég, mint a televízió képernyője műsorszünet idején.”¹² A *Snow Crash*ben nem nyitómondatként olvashatjuk és a következőképpen módosul: „A Metaverzumban az ég és a föld fekete, mint egy számítógép monitora áramszünet idején.”¹³ Megfigyelhetjük, a televízió helyett számítógép áll, ill. hogy a hasonlat a cybertérre vonatkozik (bár Gibsonnál az eredetiben a *port* szó olvasható, ami a számítógépre is utalhat). Számunkra nem az a kérdés, vajon az intertextust főhajtásként, vagy ironikusan értelmezzük, hanem az, hogy a természetes-mesterséges opposziópárt, melyet a *Neurománc* kezdő mondata is összekapcsol, hogyan szituálja Stephenson regénye.

Richard Dawkins, a memetika atyja megállapítása szerint az agy, ahol a mémek élnek, nem más, mint számítógép¹⁴. A *Snow Crash* központi metaforája szerint az emberek számítógépek, és a kulturális szoftver programozásának képessége az emberek fölötti uralmat jelenti, egyben ellenőrzi a be- és kijövő információt, mely az emberi életnél is értékesebb árucikk.¹⁵ (Gondoljunk csak bele, mi keltene nagyobb riadalmat, egy biológiai vírus, amely néhány ember halálát jelentené, vagy egy olyan számítógépes vírus, amely fontos adathalmazokat és információkat tüntetne el?) A snow crash egy vírus, amely a Metaverzumban számítógépes, a valóságban pedig biológiai vírus és drog formájában terjed. A Metaverzumban hiperkártyán támad, különösen a hackerekre jelent veszélyt, mivel ők érzékenyek a bináris kódok formájában terjedő vírusra. Stephenson a vírust egészen a sumér kultúráig vezeti vissza és a civilizáció kialakulása is a vírus eredménye. Az embereket egy nyelven, mékkel, emberekre írt programokkal irányították. Külön program létezett a vetésre, kenyérsütésre és a háborúra, ezek biztosították a kultúra fennmaradását. Enki megelégedte, hogy mindig a régi *mét* futtatják, ezért létrehozott egy nam-subot, egy ellenvírust. Átprogramozta az agy mélystruktúráit, és onnantól kezdve senki sem értette a sumért, vagy más, a mélystruktúráján alapuló nyelvet. Enki, a neurolingvisztikai hacker létrehozta az emberi tudatot, a nyelvek sokfélesége, a Bábeli Infokalipszis révén felszabadította az embereket. Néhányan, az Asera-hit követői a régi állapotot szerették volna konzerválni, ezért szent prostituáltjaik révén az árvákba anyatejjel juttatták el a vírust. A régi vírus biológiai vírus is egyben. „Mindannyiunkat megfertőznek vírusgondolatok. Mint a tömeghisztériánál. Vagy amikor egy dallam befészke-li magát az agyunkba, egész nap dúdoljuk, aztán továbbadjuk valakinek. Viccek. Városi legendák. Ezoterika. Marxizmus. Bármilyen okosak vagyunk, marad bennünk egy irracionális rész, amittől gazdates-tekké válhatunk az önszaporító információ számára. De ha valakit fizikailag megfertőz egy virulensebb Asera-típus, a veszély a sokszorosára nő. Ezek a vírusok csak azért nem uralják el az egész világot, mert ott a Bábel-faktor: a kölcsönös értetlenség fala, ami különálló

tömbökre osztja az emberi fajt, és útját állja a járváynak.” (363) Az Asera-vírus az agytörzsben található lappangó vírus és bármikor előtörhet. L. Bob Rife, a Sávzsélesség Ura, média-mogul felismerte, hogy a vírus segítségével kiterjesztheti befolyását, továbbá felfedezte a mai és a sumér kultúra közti párhuzamot, az elit a Metaverzumban randizik, az írástudatlan tömeg pedig bizonyos értelemben a szájhagyományon alapuló tévét bámulja. Mindkét fronton támadást indít a bináris és a biológiai vírus segítségével. A metavírus a tömegekhez drog formájában jut el és a véren át terjed, eközben vallási gyakorlathoz kötött. Rife a vírus terjesztéséhez Wayne Tiszteletes Gyöngyházkapu franchise-egyházát használja fel. A regényben a „Most ez a Snow Crash vírus, drog vagy vallás?” (189) kérdésre a válasz: „Mi a különbség?” Richard Dawkins is hasonló észrevételt fogalmaz meg *Az elme vírusaiban*: „A vallásos hitnek azonban fertőzés az alapvető oka.”¹⁶ A *Snow Crash*ben a vallás és a biológiai vírus is a szabad akarat elvesztéséhez vezet és a tömeg felett szerzett kontrollhoz szükséges. A regényben nagyon pontos megfogalmazását kapjuk annak, hogy mi is a gond az egyházakkal: „Ami a legtöbb keresztény egyházban történik, annak kilencvenkilenc százalékban semmi köze a valódi valláshoz. Az intelligens embereknek ez előbb-utóbb feltűnik, és arra a következtetésre jutnak, hogy mind a száz százalék szarság, ezért kapcsolódik össze az emberek fejében az ateizmus az intelligenciával.” (69)

A társadalmi berendezkedés alapját képező franchise-ok „működési elve ugyanaz, mint a vírusé: ami az egyik helyen megél, megél máshol is. Csinálni kell egy megfelelően virulens üzleti tervet, gyűrűs mappává szintetizálni – ez a lény DNS-e –, befecskendezni egy formális sztráda melletti táptalajba, lehetőleg kanyarodósáv közelébe. Aztán a tenyészet nőni kezd, míg neki nem ütközik a telekhatárnak.” (181) A sumér kultúra és a regény Amerikája közti párhuzam tovább erősödik: „A sumér templom valójában évezredek alatt felhalmozódott, sikeres vírusok gyűjteménye volt. Egy franchise, aranyozott boltívek helyett zikkurattal, gyűrűs mappák helyett agyagtáblákkal.” (361)¹⁷

Hiro a Metaverzumban a snow scan programmal megmenti a hacker-társadalmat a vírustól, miközben Juanita, Hiro társa, beépül Rife „antennásai” közé és belülről próbálja megállítani a rendszert, vagyis a Kaliforniát előzőnleni készülő metavírus-hordozók körében elindítani Enki nam-subját. Juanita eközben Ba’ál sémmé változik, ami annyit jelent, hogy képes meghackelni az agytörzset. Ez a változás sokkal nagyobb horderejű, mint amekkora teret kap a regényben.¹⁸

A *Snow Crash*ben a természetes-mesterséges opposzió egyik megtestesítője egy kiborg kutya, a Patkánytorpedó, a B-782-es számú Félautonóm Őrő-Védő Egység (the Rat Thing), melyben radioaktív izotópok szolgálnak energiaforrással. N. Katherine Hayles *How We Became Posthuman* c. ragyogó könyvében a Patkánytorpedó és Y.T., aki tizenöt éves gördeszksás csaj a RadiX Kurírja és Hiro társa, kapcso-

16 Richard Dawkins: i. m. 18.

17 Vö: Anne-Marie Thomas: i. m. 189.

18 Uo. 191-192.

19 N. Katherine Hayles: *How We Became Posthuman*. The University of Chicago Press, 1999. 278.

20 Anne-Marie Thomas: i. m. 195-196.

21 Daniel C. Dennett: *Mémeek, avagy a képzelet kizsákmányolása*. Ford: Seress Ákos. Prae 2008/2. 21.

latát a társadalom technológiai fejlettségétől függetlenül a személyes – ember-ember ill. ember-állat – kötelékek helyettesíthetlenségéiként értelmezi.¹⁹ Véleményem szerint itt sem a „humán” győzelmét kell kiolvasnunk a technológia fölött, hiszen a Patkánytorpedó hűség-reflexe is programozott lehet, továbbá a kiborgkutyák kommunikációja, csaholása, információátadása is „szennyezett” lehet.

Stephenson megmutatta, hogy a mémek és a vírusok már a kezdetektől velünk vannak, és nem minden esetben destruktívak, sőt, ember és vírus szétválaszthatatlanok. A regény a természetes-mesterséges ellentétet a sima szembeállításnál bonyolultabb képletbe helyezi: a számítógépvírust naturalizálja, az embereket pedig komputerezálja, az emberi tudat egy vírus elterjedésének köszönhető.²⁰ A mémekkel és vírusokkal szemben felvehetjük a harcot, megerősíthetjük az agyunk immunrendszerét – csökkentve annak kockázatát, hogy agyunk „egy kupac trágya”²¹ legyen, melyről mások gondolatai reflektálatlanul kerülnek tovább – pl. ha újraolvassuk Neal Stephenson *Snow Crash*-ét.

Bibliográfia

- Bukatman, Scott: *Adatmezők közt: allegória, retorika és a paratér*. Ford: Kós Krisztina. Prae 2001/1-2.
- Butler, Andrew M: *Cyberpunk*. Pocket Essentials, 2000.
- Cadora, Karen: *Feminista cyberpunk*. Ford: Sánta Szilárd. Prae 2001/1-2.
- Dawkins, Richard: *Az elme vírusai*. Ford: Palatinus Zsolt. Prae 2008/2.
- Dennett, Daniel C.: *Mémeek, avagy a képzelet kizsákmányolása*. Ford: Seress Ákos. Prae 2008/2.
- Ernst, Wolfgang: *Archívumok morajlása*. Ford: Lénárt Tamás. In: Jacques Derida – Wolfgang Ernst: *Az archívum kínzó vágya / Archívumok morajlása*. Kijárat Kiadó, 2008.
- Gibson, William: *Neurománc*. Ford: Ajkay Örkény, átdolgozta Gáspár András. Valhalla Páholy, Budapest, 1999.
- Hayles, N. Katherine: *How We Became Posthuman*. The University of Chicago Press, 1999.
- Hollinger, Veronica: *Kibernetikus dekonstrukció: cyberpunk és posztmodernizmus*. Ford: Elekes Dóra. Prae 1999/1-2.
- H. Nagy, Péter (szerk.): *Idegen univerzumok. Tanulmányok a fantasztikus irodalomról, a science fictionről és a cyberpunkról*. Liliium Aurum, 2007.
- H. Nagy Péter: *Dick és a paratér*. In: H. Nagy Péter: *Féregjáratok*. NAP Kiadó, 2005. 97-108.
- McHale, Brian: *POSTcyberMODERNpunkISM*. Ford: Elekes Dóra. Prae 1999/1-2.
- Stephenson, Neal: *Snow Crash*. Ford: Kodaj Dániel. Metropolis Media, Budapest, 2006.
- Thomas, Anne-Marie: *It Came from Outer Space: The Virus, Cultural Anxiety, and Speculative Fiction*. pdf.

Sardanapalus

