

MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM DOKTORI ISKOLA

DOKTORI ISKOLA • MŰVÉSZET MINT KUTATÁS • MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM DOKTORI ISKOLA

MŰVÉSZET MINT KUTATÁS • MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM DOKTORI ISKOLA • MŰVÉSZET

Laczkó Juli: A HACKING MŰVÉSZETE

MINT KUTATÁS • MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM

Laczkó Juli
A HACKING MŰVÉSZETE

A hackerkultúra és a képzőművészet
stratégiáinak egymásra hatása

2021

Köszönetnyilvánítás	7
Bevezető	11
A hackerkultúra története	13
(H)őskorszak	13
Hackeretika	18
Phreaking	19
A kaliforniai ideológia	20
A komprehenzív tervező	22
Community memory	28
A kaliforniai ideológia kritikája	30
Szabad szoftver	33
A BBS-ek digitális alvilága	35
A kibertér felszántása	40
A hackerkultúra meghatározása	43
A hackerkultúra fogalma(l)	43
Közösség versus individualizmus	47
Lockpicking	48
Játék	49
Humor	50
Egy alternatíva	51
Hálózati mintázatok az információs társadalomban	52
„A fiúk és a játékszereik”	60
A szövőszéktől a billentyűzetig	63
Hacking Patriarchy	65
A hackerkultúra tipológiája	68
Hacking a technológiahasználat mentén	68
Progprolik/Microserfs	70
Társadalmi tipológia	71
Hacktivizmus a hackerkultúrában	73
Demonstráló hacktivizmus	75
MVDA: Mass Virtual Direct Action	78

Információs hacktivizmus	79
Culture jamming	82
Taktikai média	84
Kortárs szubkultúra AFK	86
Kritikus tervezés	89
Szabad kultúra	92
A hacktivizmus meghatározása	93
Avantgárd szellemiség a hackerkultúrában	97
A történeti avantgárd mint a hacktivizmus előfeltétele	97
Az avantgárd munkamódszerek hack-tipológiája	104
A hacker-munkamódszerek avantgárd tipológiája	106
Dadarchizmus	109
Hálózat és anarchizmus	111
Kortárs háló-anarchizmus: Anonymous	114
Kód, mint textus	121
DadaTo Data	125
Még nem tiltott határátlépések	128
Female Extension	130
Border Xing	135
Looking for a husband with EU passport	141
Face to Facebook	145
Sterile Field	149
Random Darknet Shopper	153
Összefoglalás: a kibernetikus létállapot rései	159
Bibliográfia	162
Laczkó Juli: Webmachine	169

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

2012-ben nyertem felvételt a Magyar Képzőművészeti Egyetem doktori iskolájába. Az Arab Tavasz, a WikiLeaks és az Occupy Movement évében a lehető legizgalmasabb és legreményteljesebb kutatási témának tűnt a nonkonform technológiahasználat. Szerettem volna megérteni és perspektívába helyezni a körülöttem zajló változásokat, és a művészetre gyakorolt hatásukat. Ebből az igényből született az első, 2017-es szöveg. A disszertációm védését követően világossá vált, hogy a dolgozat nemcsak széleskörű érdeklődésre tarthat számot, hanem alapos fejlesztésre is szorul. A 2019-ben elkészült szöveg, amit az olvasó a kezében tart, a doktori disszertációm alapján készült, amelyet 2017-ben védtem meg a Magyar Képzőművészeti Egyetem Doktori Iskolájában. 2019-ben a Magyar Állami Eötvös ösztöndíj segítségével a Lancaster University szociológia szakának vendégkutatójaként nyílt lehetőségem arra, hogy az értekezést továbbfejlesszem.

Számos kollégát és barátot illet köszönet az első és a második szöveg elkészítéséhez nyújtott közvetlen vagy közvetett segítségért, valamint a kettő között eltelt kutatómunka tapasztalataiért.

A 2017-es disszertáció létrejöttéért elsősorban a témavezetőimnek, Sugár Jánosnak és Szegedy-Maszák Zoltánnak tartozom köszönettel szakértő szupervíziójukért, és Szűcs Réka doktori titkárnak, aki segített eligazodni az adminisztráció útvesztőiben. A dolgozat fejlesztéséhez annak három 2017-es szöveges kritikáját vettem alapul: a két opponensemét, Varga Tünde Mariannét, valamint Bodó Balázsét, és Dunajcsik Péter (*Maxigas*) kommentárjait. Mindhárom szöveg alapos építő kritikával szolgált.

A doktori disszertációm 2017-es lezárása óta eltelt évek több okból is meghatározó tapasztalatokkal szolgáltak a szöveg továbbfejlesztéséhez. Egyrészt lehetőséget kaptam arra, hogy a Budapesti Metropolitan Egyetemen oktatott kurzusaim egyike részben a kutatásomra épüljön, másrészt részt vettem az európai hacker szubkultúra számos eseményén. Ezek közül kiemelten hálás vagyok a Calafou és az Eclectic Tech Carnival közösségeknek nyitottságukért.

A szöveg nem jöhetett volna létre az Ubuntu Linux operációs rendszer, a Libre Office szövegszerkesztő, a Library Genesis és más szabad kulturális források nélkül. A 2019-es munkámat a Tempus Közalapítvány támogatta és Maxigas mentorálta. Ezúton is köszönöm az alapítvány megtisztelő támogatását. Maxigasnak a munkámhoz való szerkesztői hozzájárulását nehéz lenne szavakba önteni, de bizonyos, hogy a szöveg nélküle árnyéka se lenne a mostaninak, hiszen általa nemcsak egy következetes és türelmes elméleti kutató iránymutatását, hanem egy gyakorló hacktivistá perspektíváját is első kézből átélhettem.

Pásztor Erikának

BEVEZETŐ

Célom, hogy az olvasót érthető nyelven vezessem be a technokultúra kritikájának történeti és aktuális kulturális-művészeti jelenségeibe. A szöveg elsősorban, de nem kizárólag egyetemi hallgatóknak szól, akiknek fejlődő szakmaiságát a technológia és a médiaművészet határozza meg. Reményeim szerint összefoglaló karaktere hiánypótló jellegű, amelyre későbbi kutatásokat lehet és kell alapozni, s amelyet idővel meg lehet és kell haladni, de nem lehet megkerülni.

Dolgozatom célja a hackerkultúra és a kortárs művészet hasonló magatartásmintáinak történeti nézőpontú elemzése. Kutatásom célja nemcsak az, hogy a művészeti akadémia közegében először mutassa be magyar nyelven a globalizált digitális kultúránkat formáló legizgalmasabb jelenségek egyikét, hanem hogy összekapcsolja azokat más, meghatározó kulturális-művészeti alapvetésekkel és megvilágítson olyan, talán nem nyilvánvaló strukturális mintákat, amelyek további diskurzusra adnak lehetőséget. Forrásaim az amerikai és európai kultúra területéről származnak, szinte kizárólag ezt a kultúrkört érintik. Döntő többségük angol nyelvű. Bizonyos szavakat angol eredetiben használok, mert fordításuk (fordíthatatlanságuk) túlságosan eltorzítaná jelentésüket. Ahol lehetséges és szükséges, igyekszem magyar fordítást használni. Kutatásom az euroamerikai kultúrkörön belül is főleg az Egyesült Államok területére fókuszál.

Munkám leginkább alapkutatásként értelmezhető, amely kijelöli a további vizsgálatok irányát, és betölti a magyar nyelvű hackerkultúráról szóló alapelemzés hiátusát. Ennek kapcsán bebizonyosodott, hogy ebben a dolgozatban több későbbi kutatás témája is benne foglaltatik, ilyen

értelemben nem lezárt, nem teljes, inkább bevezető szöveg, így talán adekvátabb cím lenne számára a „bevezetés a hackerkultúrába”. A történeti kontextus vizsgálatát a kortárs jelentésmezőt alkotó elemek kategorizálása követi, mely alkotóelemek összehasonlító művészettörténeti kontextusban kerülnek elemzésre. Az utolsó fejezetben jó gyakorlatokon szemléltetem a hacktivisták művészet működését.

A HACKERKULTÚRA TÖRTÉNETE

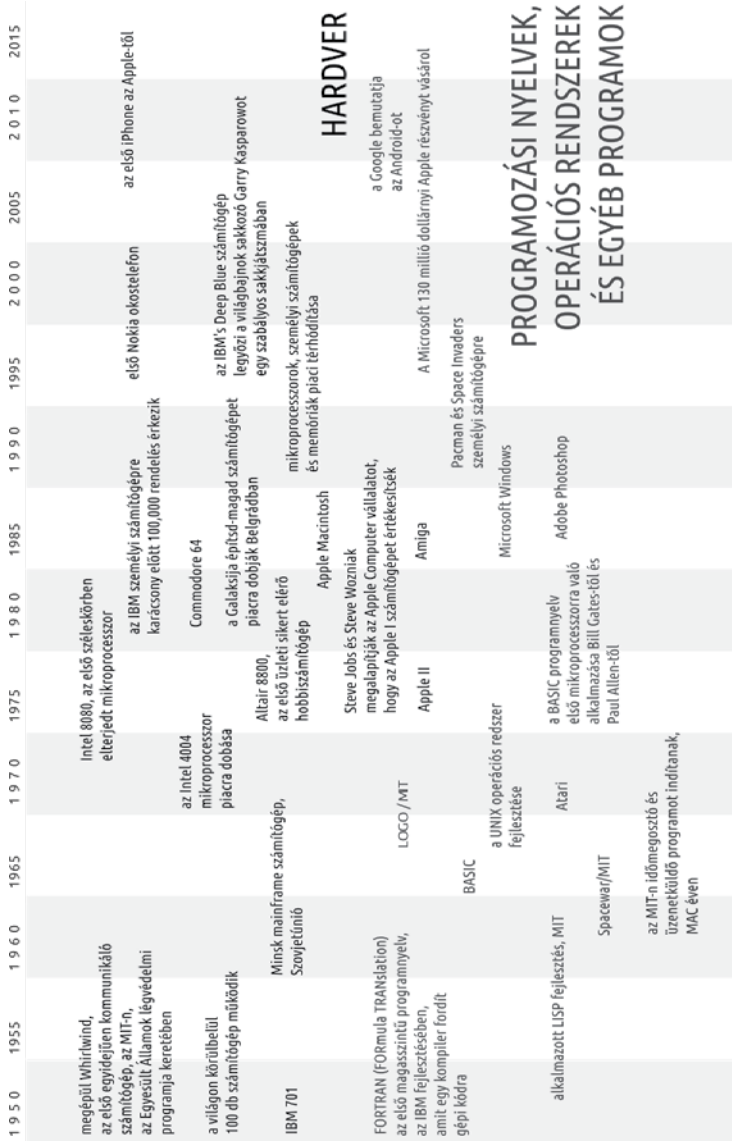
(H)őskorszak

A jövő számítógépeinek súlya nem fogja meghaladni a másfél tonnát.¹

A digitális kultúra története számos, egymásból fejlődő, egymásba ágyazódó történet, melyek társadalmi-gazdasági feltételeik függvényében bontakoznak ki. Az eszközök feltalálásának, a programnyelveknek, az operációs rendszereknek, a mesterséges intelligenciának, a nyitott forráskódú szoftvernek, valamint a hálózati technológiák és kulturális-társadalmi hatásuknak a története egytől egyig egymástól távol álló reál és humán tudományterületek tárgyai. A hackerkultúra azonban pimasz módon mind-egyiket átszeli, ezzel rendkívül összetett kihívássá téve a róla való gondolkodást. Az első ábrán látható vizualizáció a teljesség igénye nélkül néhány alapvető mérföldkövet igyekszik szinkronban bemutatni az említett szegmensek szinte beláthatatlan mezőjéből, mankóként szolgálva a szerző és az olvasó számára.

A hacker-genealógia krónikása, Steven Levy 1984-ben a mitológiateremtés igényével írta meg a *Hackers, Heroes of the Computer Revolution* című könyvét, amiben a technológiatörténetbe ágyazva számos fontos korai hacker kimerítő személyes karakterképét adja. Könyve elején szerény listát közöl „eposzának” legfontosabb ötvenhét szereplőjéről, köztük négy komputerről. Levy a kaliforniai digitális boom népszerű újságírójaként a korai hackerkultúra olvasmányos

1 „Computers in the future may weigh no more than 1.5 tons.” [saját fordítás], Popular Mechanics magazin, 1949.



HARDVER

PROGRAMOZÁSI NYELVEK, OPERÁCIÓS RENDSZEREK ÉS EGYÉB PROGRAMOK

és megkerülhetetlen dokumentumát hozta létre, már csak azért is, mert könyvében a hackeretika első részletes megfogalmazását adja, amely etika könyve központi szervezőeleme. Levy „hacker históriája” nem hardware- és nem software-történet, és nem is a Szilícium-völgy születésének krónikája, de mindhárommal bensőséges viszonyban van. Az általa megfogalmazott hackeretika később deklaráltan a hacktivismusban él tovább, de hatásmechanizmusának szinte minden mai kommersz technológiában is része van.

Azok a közösségek, amik a hackeretikát az '50-es évektől gyakorolták, ekkor még nem reflektáltak szokásjogként működő láthatatlan etikai kódexükre, sem közösség voltukra.² Levy három hackergenerációt különít el: az Massachusetts Institute of Technology szerzeteseit, a nyugati parti hobbistákat és a személyi számítógép forradalmára építő friss vállalkozások játék applikáció fejlesztőit. Mindhármat meghatározza a pillanatnyi technológiai feltételrendszer, aminek művelői. Jelen fejezetben, ahol szükséges, a Szilícium-völgy előtti hackerkultúrát *korai hackerkultúra*ként említem, az attól nem független, etikájában abból kifejlődő nyílt forráskódú (open source) kultúrát *Free/Libre Open Source Software, F/LOSS* kultúraként. A szintén abból kifejlődő, prosperáló Szilícium-völgybéli komputer-üzletágot pedig mainstream hardware- és szoftveriparként. Minden, ettől eltérő, de a hackerkultúra hálózataihoz tartozó egyéb jelenséget a további fejezetekben vizsgállok.

Az MIT az ötvenes-hatvanas években azoknak a kevés helyeknek az egyike volt, ahol a hallgatók hozzáférhettek egy mainframe komputerhez. Ekkor a még többtonnás

2 Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 25th Anniversary Edition, California, O'Reilly, 2010, 27.

számítógépek jobbára a hadiipar privilégiumának számítottak, és ennek kapcsán, a hadiipar (military-industrial complex) programjának keretében működött az MIT-n is a korai első számítógépek egyike. 1958-ban az Egyesült Államok védelmi minisztériuma létrehozta az ARPA-t, az Advanced Research Projects Agency-t, védelmi célú kutatásfejlesztésre. 1962-ben jött létre az ARPA információfeldolgozás-technikáért felelős részlege, J. C. R. Licklider professzor vezetésével, akit nagyban inspiráltak kollégája, Norbert Wiener kibernetikai tézisei, s aki 1960-ban az ember és gép kommunikációs szimbiózisáról publikált vizionárius elképzeléseket.³ Ekkor – és ez jellemzi az 1950-es évektől a '80-as évekig tartó időszakot – a hacker leginkább azokra vonatkozó gyűjtőfogalom, akik önszorgalomból, szabadidejükben, egyedül vagy csoportosan, ezen a még kialakulatlan területen innovatív fejlesztő munkával járultak hozzá a mai digitális technológia fejlesztéséhez, a katonai-ipari kutatások kötött programjainak peremén. A hangsúly, mint később látni fogjuk, az önszorgalmon van. Jóval a mikrochip és a személyi számítógép feltalálása előtt az ehhez szükséges infrastruktúra, idő és affinitás katonai intézményeken kívül kizárólag egyetemi helyzetekben állt együtt, ezen belül is főleg az MIT-n, ahol a Tech Model Railway Club vasútmodell szakkör résztvevőinek érdeklődése egyre inkább az MIT elektronikus kutatólaborjában elérhető TX-0 mainframe komputer felé fordult. Ebből az érdeklődésből évtizedes fejlesztői munkaközösség alakult ki, aminek eredményei megalapozták a későbbi szoftverfejlesztés és mesterségesintelligencia-kutatás irányait, és munkamódszerei egy egész iparág számára mintául szolgálnak az Egyesült Államokban.

3 Fred Turner, *Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago, London, The University of Chicago Press, 2006, 108.

Hackeretika

A továbbiakhoz elsősorban a Levy által megfogalmazott hackeretikát fontos megvizsgálunk.⁴

1. The Hands on Imperative: minden, amiből tanulhatunk valamit a világ működéséről, beleértve a számítógépeket, korlátok nélkül hozzáférhető kell legyen, hogy megérthessük és fejleszthessük. Bármi, ami ennek gátat szab, megkerülendő, legyen az zárt ajtó vagy működési szabályzat.
2. Információszabadság: a tudás szabad áramlása és elérése alapvető szükséglet ahhoz, hogy jobbá tegyünk, megjavítsunk rendszereket.
3. A decentralizáció támogatása és a tekintély megkérdőjelezése: az információ szabad áramlásának biztosítására egy nyitott és rugalmas rendszer a leghatékonyabb megoldás. A bürokratikus rendszerek ennek ellentétei, legyenek azok egyetemi, gazdasági vagy állami rendszerek.
4. Meritokrácia: egy hacker megítélésében nem játszhat szerepet, hogy milyen iskolai végzettsége van, hány éves, milyen pozíciót tölt be vagy milyen etnikumhoz tartozik.
5. A számítógépek alkalmasak művészet és szépség létrehozására, és ez nem csak a szoftver által generált elemekre vonatkozik: maga a programkód is képviselhet mesterien megtervezett mérnöki, művészi színvonalat.
6. A számítógépek jobbá tehetik az életet.

4 Levy, i. m., 28–34.

Phreaking

A phone (telefon) és a freak (csodabogár) szavak találkoznak a phreakingben, ami a telefonhálózatok tanulmányozását, felfedezését és a velük való kísérletezést, valamint visszaélést jelentő, az '50-estől a '80-as évekig virágzó, főleg amerikai és brit szubkultúra volt. Az telefonhívások kapcsolása a Bell telefonközpontokban elektromechanikusan működött, az akusztikus hangot elektromechanikus jellé alakítva. Így bármely felhasználó a megfelelő hangfrekvencia küldésével irányíthatta a kapcsolásokat, és telefonkapcsolatot létesíthetett bármely másik felhasználóval.

A phreakeket fémjelző eszköz az ún. Blue box, egy elektromos hanggenerátor, amivel kísérleteiket kényelmesebbé tették. A távolsági hívások kapcsolási frekvenciája 2600 Hz volt, erre utalva viseli az egyik legismertebb hacker-zine a mai napig a *2600* nevet.⁵ Egy másik jelentős magazin, a *Phrack* pedig a phreaker- és a hackerkultúrát közös etikarendszerből származtatja, ahogy ez a nevében is tükröződik.⁶ A távközlési technológia változásával, a '80-as évek végére a phreaking a kultikus hacker múlt részévé vált. A hackeretikához sokban hozzájárult a phreaking tapasztalata. Bár a phreakerek legkedveltebb játékszere éppen az állami monopóliummal rendelkező Bell Telephone Company rendszere volt, ők maguk ellenezték a telekommunikációs nagyvállalatok uralmát. Érdeemes abba is belegondolni, hogy a hetvenes években a telefonadó a Vietnámi Háború költségét fedezte, így elcsalása pacifista állásfoglalásként is értelmezhető.⁷

5 <https://www.2600.com/>

6 <http://phrack.org/>

7 Tim Jordan, Paul A. Taylor, *Hactivism and Cyberwars: Rebels with a Cause?*, London, Routledge, 2004, 13.

A kaliforniai ideológia

Technoutopianisták: a "kaliforniai ideológia" a kibernetika, a szabadpiac és ellenkultúra keveréke.⁸

A hackerkultúra értelmezéséhez elengedhetetlen röviden megvizsgálunk a számítógépipar kialakulásának kultúrtörténeti közegét. Fred Turner *From Counterculture to Cyberculture* című munkája gazdag háttéranyagot szolgáltat a kaliforniai ideológia kialakulásának megértéséhez. A hidegháborús társadalmi feszültségek tükrében elemzi a számítógépipar úttörői és az ellenkulturális aktivisták párbeszédét.

A hatvanas években a *Free Speech Movement* aktivistái a számítógépet a hadiipar fenyegető, elidegenítő eszközeknek látták, így elítélték az MIT Mesterséges Intelligencia Laboratóriumát is.⁹ Ekkor, egy tüntetés kapcsán kerültek a laborra súlyos vasajtók és a nyitott belső politika ellenére feltörhetetlen záruk.¹⁰ Ahogy Levy is több helyen kifejti, a keleti parti hackerkultúrától idegen volt mind a nyílt háborúellenes szerepvállalás, mind a Kaliforniában népszerű új baloldaliság, új spiritualitás, ahogy a kísérleti droghasználat, vagy a 'szabad szerelem' és közösségiség is. Levy hosszú fejezeteket szentel a kaliforniai ellenkulturális szcéna és az MIT hackereit jellemző szigorú, rideg, kolostori életvitel összehasonlításának.¹¹

8 „Techno-utopians: the »Californian ideology«, a mix of cybernetics, free market economics, and counter-culture,” E. Gabriella Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous*, London, New York, Verso, 2014, 160.

9 Turner, i. m., 1.

10 Levy, i. m., 124.

11 *Uo.*, 139.

„A személyi számítógép iparát a hackeretika álma fogja irányítani.”¹²

A hetvenes évek elejére az MIT kísérleti hőskorszakának leáldozott, míg a nyugati parton egy más típusú hacker-kultúra kezdett kibontakozni. A különbségek ellenére ez is párhuzamosan futott a katonai-ipari fejlesztésekkel. A hardware hackerek barkácskultúrájának a mikrochip piacra dobása adott hatalmas lökést. A személyi számítógép csak a következő évtizedben foglalta el a helyét a fogyasztói javak között, mint látni fogjuk, részben ezeknek a fejleményeknek köszönhetően. A lelkes hobbisták szakkörszerű csoportokban, az egyenként megvásárolható alkatrészekből és összeszerelő-készletekből maguknak bütyköltek sajátos hibrideket, beleértve az ezeken futó szoftvereket is. Ekkor született a hobbisták közé a phreakingből érkező Gates elhíresült írása, a *Letter to the Hobbyists*, amiben élesen bírálja a hobbisták hozzáállását: a fizikai alkatrészekért szívesen fizetnek, de a szoftverfejlesztésbe fektetett intellektuális munkát nem honorálja senki.¹³

A *Homebrew Computer Club* a nyugati parti komputer barkács-szcéna egyik legfontosabb fóruma volt. Tagjai mérnöki képességeiket saját számítógépeik összeállításának és fejlesztésének szolgálatába állították. A későbbi számítógépipar nagyjai szinte mind klubtagként kezdtek. A klubból kinövő friss vállalkozások (pl. Apple, Microsoft) arra törekedtek, hogy a hacker etika mentén rendezkedjenek be, miközben tudásukat piaci környezetben hasznosítják.¹⁴

12 „The microcomputer industry would be ruled by the hacker ethic dream.” [saját fordítás] *Uo.*, 213.

13 *Uo.*, 213, 276.

14 *Uo.*, 221.

A komprehenzív tervező

Amilyen visszatetsző volt az egyetemi informatikai kutatások hadiipari háttere az ellenkultúra számára, annyira átélhetőek voltak Norbert Wiener kibernetikus tudománya, Buckminster Fuller rendszerszemlélete és Marshall McLuhan médiaelméleti tézisei.¹⁵ Fuller jegyzi a *komprehenzív designer* kifejezést, amit 1963-ban megjelent *Ideas and Integrity* című könyvében vázol fel: olyan egyén, aki a természetben található láthatatlan minták leképezésével új technológiákat tervez a hétköznapok számára, azoknak az ipari forrásoknak az igénybevételével, amik az üzleti világnak és a hadiiparnak köszönhetően állnak rendelkezésre.¹⁶ A legfontosabb, írja Fuller, hogy ez a designer a tudomány és az ipar szakterületein kívül álló generalista legyen, hogy mindent összefüggéseiben láthasson.¹⁷ McLuhan, Fuller és a Fuller-tanítvány Viktor Papanek is komprehenzív designerként igyekeztek dolgozni. Fuller koncepciója több alternatív közösségre nagy hatással volt. Addigi kísérleteiket és érteiket összefoglaló koherens elméletet adott, amely bár a technológiára mint a társadalom alakítójára tekint, eközben elutasítja a bürokratikus és mainstream intézményrendszereket.¹⁸ Prominens példája ennek a USCO, a '60-as évek ellenkulturális közegének ismert művészcsoportja, akik hétköznapi elektronikai eszközökkel rituális célú média environmenteket hoztak létre.¹⁹

A határok felolvadása a hétköznapi és művészeti tárgy és tett között, valamint a befogadó és a művész között mind

15 Turner, i. m., 43, 53.

16 *Uo.*, 56.

17 *Uo.*

18 *Uo.*, 52.

19 *Uo.*, 49.

a fulleri és McLuhani inspirációt visszhangozták. Így történt ez az Allan Kaprow, John Cage és Robert Rauschenberg nevével fémjelzett keleti parti kísérleti törekvések esetén is,²⁰ melyeknek forrtpontja az 1967-ben alakult EAT (Experiments in Art and Technology) volt. A mérnökök és művészek együttműködésével létrejövő EAT a ma már megkerülhetetlen, technológia és művészet közös kísérleti halmazát alkotó trend korai, innovatív előfutára volt.²¹

A technológia és az ellenkultúra viszonyában meghatározó volt Stewart Brand munkássága, aki huszonévesen, katonai kutatásokon dolgozva ismerte meg a networking-nek, a vállalkozói hozzáállásnak és az együttműködések nyitott modelljeinek a kreatív kutatómunkára gyakorolt pozitív hatását. Tapasztalatát később arra használta, hogy egymástól addig elszigetelt színterek között építsen hidakat. Ilyenek voltak San Francisco hippikultúrája, a keleti parti művészcsoportok, az újkommunalista Back to the Land mozgalom, a Merry Pranksters csoport, az amerikai őslakosok rezervátumai és a kialakulóban levő komputerkultúra.

Természetesen nem Brand egymaga hozott össze egymástól távol eső szubkultúrákat, de azok az innovatív információtechnológiai platformok, a *Whole Earth Catalog* és a WELL, amiket ötletgazdaként és tulajdonosként jegyez, nemcsak a ma ismert Internet születésében játszottak nagy szerepet, hanem abban is, hogy generációja az új technológiákat, főleg a személyi számítógépet és a hálózati

20 Uo., 58.

21 Szegedy-Maszák Zoltán, *Művészet mint kutatás: experimentalizmus a médiaművészetben = Művészet mint kutatás. A Magyar Képzőművészeti Egyetem, a Magyar Tudományos Akadémia és a C³ Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány szervezésében 2006. november 24-én tartott tudományos konferencia előadásai*, szerk. KÜRTI Emese, Bp., Magyar Képzőművészeti Egyetem, Semele-Weis, 2007, 168–195.

kommunikációt egyre inkább a társadalmi egyenlőség kulcsának kezdte látni.

Ez a techno-utópizmus a mai napig meghatározza a hackerkultúrát, ellentétben azzal a fajta intézmények és gépek iránti pesszimizmussal, ami az ugyanakkor és ugyanott született *Unabomber Kiáltványt* jellemzi.²² Az *Unabomber Kiáltványt* és szerzőjének, Ted Kaczynskinak életfogytiglani börtönbüntetéssel végződő életútját feldolgozó 2006-os *Das Netz* című filmből is kiolvasható, hogy az ellenkultúra, a hackerkultúra, a komputeripar és a kibernetika története elválaszthatatlan egymástól.²³ Többek között Bazzichelli is hangsúlyozza, hogy a nyitottság, szabadság, tudásmegosztás, amik előzőleg a korai hackerkultúra értékei voltak, mára információtechnológiai cégek üzleti modelljévé váltak.²⁴ Brand 1968-ban alapította meg a *Whole Earth Catalogot*, ami a hálózati kultúra egyik legkorábbi és legértékesebb, nyomtatott folyóirata volt. AWEC először 1968-ban került kiadásra, egyfajta információs bázis és kommunikációs hálót alkotva a fent említett közösségek számára, hiszen a WEC-ben a fenti közösségeket érintő több téma montázszerűen jelent meg, és az olvasók is küldhettek be tartalmat. A téma külön kutatást érdemel, amelyhez Dorien Zandbergen disszertációja²⁵ (2011) remek kiindulási alap.

Brand a földgolyó képét választotta kiadványa szimbólumául, amit a hidegháború úrkutatási versengésének köszönhetően '68-ban már fényképen is dokumentáltak. Ezzel a gesztussal a *Whole Earth Catalog* szerkesztője egyszerre köteleződött el nemcsak a pszichedelikumok, hanem

22 Kaczynski elhíresült kiáltványa ma is hozzáférhető: <https://unabombermanifesto.com/> ; Turner, i. m., 43.

23 Tatiana Bazzichelli, *Networked Disruption: Rethinking Oppositions in Art, Hactivism and the Business of Social Networking*, PhD Dissertation, Aarhus University, 2011, 149.

24 *Uo.*, 150.

25 <https://core.ac.uk/reader/15605264>

a technológia, Fuller komprehenzív design-szemlélete és az ökológikus gondolkodás mellett is. Utóbbi alapjait többek között éppen Fuller fektette le, egyik, egész munkásságán átvezető metaforájával, miszerint bolygónk űrhajó, amin legénységként utazunk, és ezáltal felelősek vagyunk érte.²⁶ A WEC lapja nemcsak Fuller és Papanek tézisei, a nyugati parti back to the land kommunák számára szükséges eszközök, csináld magad barkácsötletek jelentek meg, hanem a kibernetika és a korai komputerkultúra hírei is.²⁷ A WEC precedens nélküli munkamódszerében is kifejezte az ellenkulturális korszellemet.²⁸

„Mintha a hacker-álmom lett volna a legütősebb pszichedelikum az Öbölben.”²⁹

Az amerikai egyetemeken az '50-es években több munkacsoportban végeztek kísérleteket önkéntes hallgatókon az LSD pszichológiai hatásait kutatva.³⁰ Az emberi társas viselkedés szabályozásának vágya, egy újabb fasiszta

26 Turner, i. m., 55; Levy, i. m., 219.

27 „Understanding Whole Systems; Shelter and Land Use; Industry and Craft; Communications; Community; Nomadics; Learning.”

28 Turner, i. m., 146.

29 „Dealing the hacker dream as if it were the most potent strain of sinsemilla in the Bay Area.” [saját fordítás] Levy, i. m., 152.

30 Az önkéntes résztvevők között volt mind Brand, mind Ken Kesey, aki nemcsak a *Száll a kakukk fészkére* szerzőjeként, hanem a Marry Pranksters mágusgurujaként is ismert kultikus alak volt a nyugati parti hippikultúrában. Kesey kísérleti alanyból lett a pszichedelikumok szószólója és terjesztője. Egy kipreparált iskolabuszban utazva-lakva, közösségével éveken át újnómád tudatfeszabadító missziót folytatott szerte a kontinensen. Kesey számára az LSD volt az az eszköz, amivel a hidegháború szorongásában ridegnek ítélt társadalom helyett fulleri elvek alapján új világot lehet építeni. Figyelemre méltó tény, hogy Kesey és kommunája éveken át a *Száll a kakukk fészkére* jogdíjaiból tartotta fenn ellenkulturális gyakorlatát.

tömegpszichózis megelőzésének a szándékával a háttérben a '70-es években életre hívta a Macy konferenciákat, amik a korai wieneri rendszerelmélet és kibernetika társadalmi megvalósításának nagyszabású témájával foglalkoztak.³¹ A Macy konferenciák tudósokból és művészekből létrejött nemzetközi csoportja egy nemzetek utáni, multietnikus globális kultúrát vizionált. A résztvevők között találjuk Brandet, Cage-et, Fullert és a digitális, művészeti és akadémikus elit számos tagját.³²

Az újkommunalizmus néhány évvel később felszámolta önmagát, mivel hosszú távon pontosan ugyanazokat a társadalmi konfliktusokat termelte kis közösségeiben újjá, amiiktől szabadulni próbált: a kötött nemi szerepeket, az anyagi forrásoktól való függést, a kulturális

31 A Macy konferenciákról fennmaradt hiányos dokumentáció egy része elérhető az Amerikai Kibernetikai Társaság honlapján: <https://asc-cybernetics.org/foundations/history/MacySummary.htm>

32 Nem mindenki viselte olyan pozitívan a rajta végzett pszichedelikus kísérletek sorozatát és a számítógépek elterjedését, mint Brand vagy Kesey. Ted Kaczynsky a Stanford hallgatójaként szintén LSD-kísérletek alanya volt. Matematikusként és radikális környezetvédőként írta meg *Industrial Society and Its Future* c. Manifestóját, ami később *Unabomber manifestó*ként vonult be a köztudatba. John Brockman *Harmadik Kultúra* c. könyvével összhangban hívta fel a figyelmet a mesterséges intelligencia és a kibernetika kockázatára, a paradigmaváltással kialakuló új globális techno-elit (digerati) átfogó hatalmának veszélyeire. A kibernetika koncepciójában az emberi idegrendszer egy komplex számítógép metaforája, amit Kaczynsky a természettel és az egyéni szabadsággal állít szembe. Számára a komputerkultúra nem az egyéni szabadság és egyenlőség kulcsa, hanem annak ellentéte. Kaczynsky a világtól elvonulva, egy, a *Whole Earth Catalog* instrukciói alapján épített DIY kabinban élt az amerikai vadonban. Három levélbomba általi gyilkosság és 23 veszélyeztetés kapcsán az FBI letartóztatta. Életfogytiglani büntetését az USA egyik különösen veszélyes elítéltek számára kialakított szuperbiztonságos börtönében tölti. Saját gyártmányú bombáival az egyetemi és üzleti szcénából az általa a Digerati tagjainak ítélt személyeket célozta meg. A Kaczynsky-t övező ellentmondásokból a lipcsei születésű Lutz Dammbeck *Das Netz* címen 2004-ben készített dokumentumfilmet.

másság szeparációját és a hagyományos hierarchikus csoportszerveződési struktúrákat.³³ Az ellenkultúra generációjának újra kellett gondolnia az eddig olyannyira megvetett „mainstream” társadalomba való beilleszkedést, hiába álltak még mindig fenn az őket néhány évvel korábban perifériára szorító és közösségbe szervező hidegháborús és társadalmi feszültségek. A korszellemre mindig remek üzleti érzékkel reagáló Brand ekkor hozta létre a hálózati konferencia-beszélgetések formájában működő, kvázi-online WEC-t, a WELL-t (Whole Earth 'Lectronic Link). Brand az újkommunalizmus hanyatlásával ugyanolyan társadalmat jobbitó erőnek látta a személyi számítógépet, mint előzőleg az LSD-t.³⁴ A WELL és a korai hálózati kommunikáció más formái (főleg hasonló konferencia platformok, BBS-ek) a kialakulófélben levő komputeripar számára új munkamódszereket kínáltak: a születőben levő információs társadalom networking stratégiáját, amit Himanen és Castells hackerkulturaként, McKenzie Wark a hacker osztály működésmódjaként ír le.³⁵ Howard Rheingold, aki később a *Whole Earth Review*, majd az 1995-ös *Millennium Whole Earth Catalog* főszerkesztője, 1985-ben, korai WELL felhasználói tapasztalatairól írva elsőként használta egyetemi publikációban a *virtuális közösség* kifejezést.³⁶

Az alapvető szemléletváltás az ellenkultúra és a komputer viszonyában a mikrochip, így a személyi számítógép és az információs hálózatok születésének köszönhető.³⁷ Utóbbi technológiák az ellenkultúra számára

33 Turner, i. m., 76.

34 *Uo.*, 139.

35 *Uo.*, 7.

36 Howard Rheingold, *The Virtual Community*, <http://www.rheingold.com/vc/book/>

37 Levy, i. m., 221.

a decentralizáció és az információszabadság garanciáinak tűntek. Ezek a technológiák valóban paradigmaváltást hoztak – de nem egészen olyan módon, ahogy azt a '70-es években Kaliforniában elképzelték, legalábbis a világ többi része számára. Brand generációja számára az újkommunalizmus és a hippikultúra öröksége a hackeretika nyitott munkamodelljeiben él tovább.³⁸

Community memory

Miközben a keleti parton a hetvenes években az MIT laborban egyre kevésbé szabadon, és egyre inkább a kormány iránymutatása mentén folyt a kutatómunka, a nyugati parton a Homebrew Computer Clubbal és a WEC-vel párhuzamosan más, a hackerkultúrát a mai napig meghatározó kezdeményezések tűntek fel.³⁹ A Resource One kollektívának például az volt a célja, hogy nyilvános helyeken olyan nyitott technológiai infrastruktúrát alakítson ki, ami a hétköznapi emberek közösségi emlékezeteként működhet, apró, hétköznapi ügyek információs hálózataként. Amennyiben Brand projektjeit érheti az elitizmus kritikája, annyiban volt a Community Memory valóban mindenki számára elérhető.⁴⁰ A források hiányában rövid életű projekt néhány terminál nyilvános helyen való felállításával és fenntartásával valósult meg, évtizedekkel későbbi projekteknek is példaképet szolgáltatva.

38 Turner, i. m., 139.

39 Levy, i. m., 146.

40 *Uo.*, 161.

„Ez a digitális elit Woodstock (fesztivál)ja!”⁴¹

Mindezek a közösségek személyes ismeretségek, valamint fél- és hivatalos intézmények mentén kapcsolatban álltak és hatással voltak egymásra abban a közegben, ami mai napig a komputerkultúra iparának egyik legfontosabb, prosperáló innovációs és gazdasági központja, a Szilícium-völgy. Az ekkor már nemzetközi hálózatot (Global Business Network) működtető Brand 1984-ben hívta életre az első Hacker Konferenciát Kaliforniában, ami egyben Levy *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* című könyvének bemutatója is volt.⁴² Ez az esemény tekinthető minden későbbi hackertalálkozó (HOPE,⁴³ Defcon,⁴⁴ CCC)⁴⁵ ősmodelljének, ahol az addig csak virtuálisan összekapcsolt tagok fizikai valójukban is találkoznak, ezzel megerősítve és tudatosítva a szubkultúra létét, és reflektálva identitásukra. Brand, Turner, Levy, Bill Gates, Steve Wozniak, Steve Jobs és a későbbi digitális elit számos tagja egy-egy csomópontot alkotnak a komputertörténet hálózatában.⁴⁶

A hackeretika, ami alapvető fontosságú volt a hálózati kultúra paradigmaváltásban, sajátos referenciális módon él tovább a mai tech-óriások intézményesített működésében.

41 „This is the Woodstock of the computer elite!” [saját fordítás] (Ted Nelson = Turner, i. m., 168.

42 Stewart Brand, *The Whole Earth Catalog* = Levy, i. m., 455; Turner, i. m., 155.

43 A Hackers on Planet Earth „a világ egyik legkreatívabb és változatosabb hackereseménye;” az Egyesült Államokban <https://hope.net/about.html>

44 A DEFCON az egyik legrégebbi és legnagyobb folyamatosan megrendezett hackertalálkozó; <https://defcon.org/html/links/dc-faq/dc-faq.html>

45 A Chaos Computer Congress: a Chaos Computer Club (Európa legnagyobb hackerszervezete) éves konferenciája; <https://events.ccc.de/>

46 Ted Nelson, *Computer Lib: Dream Machines*, Redmond, Washington, Tempus Books, Microsoft Press, 1987².

A Jordan által *programozó proletariátusnak*⁴⁷ keresztelt informatikusok munkahelyi környezete a hackerkultúra szimbólumvilágát utánozza, annak ellenére, hogy ezeknek a cégeknek a mai működése nem tér el egy akármelyik másik iparágban működő világcégtől.⁴⁸ Itt érdemes megemlíteni a Burning Man fesztivált is, amely 1986 óta a techno-utópista, pszichedelikus kaliforniai new-age spiritualitás Mekkája, és egyben a szilícium-völgyi cégvezetők és tulajdonosok kedvenc nyaralóhelye, ahol utóbbiak biztonsági őrkkel védett zártkörű partikon, légkondicionált luxus-lakóautóikban heverik ki az ellenkulturális extázis fáradalmait. Bazzichelli megfogalmazásában a Burning Man, annak ellenére, hogy gyökerei valóban ellenkulturális és kísérleti művészeti körökben keresendők, ráadásul hagyománytagadó értékeket tűz zászlajára, valójában egy kommercializálódott „social network”. Üzleti modellje, hogy remek kapcsolatépítési alkalmat teremt a felsőközéposztálybeli részvevők számára, ami gazdagítja a fesztiváltulajdonosokat, akik egyébként ugyanennek a körnek a tagjai.⁴⁹

A kaliforniai ideológia kritikája

Richard Barbrook és Andy Cameron 1995-ben publikáltak a kaliforniai ideológia kritikáját, amelyben a jeffersoni gazdasági liberalizmus megvalósulásaként értelmezik azt:

az utópisztikus kaliforniai látomás alapfeltétele a szándékos vakság a nyugati parti életforma más – sokkal kevésbé

47 Tim Jordan, *Hacking: Digital Media and Technological Determinism*, Cambridge, Polity, 2008 (Digital Media and Society), 112.

48 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 164.

49 Bazzichelli, i. m., 173.

pozitív – jellegzetességeivel szemben: a fajgyűlölettel, a szegénységgel és a környezeti pusztulással.⁵⁰

Barbrook és Cameron arra az ellentmondásra hívják fel a figyelmet, hogy a jeffersoni liberális demokrácia ideája, bár a polgárok természetes szabadságjogait és a demokráciát tekinti a társadalmi szerződés alapköveinek, egyrészt az Amerikában klasszikusan jobboldali korlátatlan szabadpiaci kapitalizmust idealizálja, másrészt nem sorolja az „ember” kategóriába a nem fehér embereket.

Érvelésük szerint hiába lázadt a hetvenes évek nyugati parti generációja a militarizmus, a rasszizmus, a szexuális megkülönböztetés, a homoszexuálisok kirekesztése, az esztelen fogyasztás és a környezetszennyezés ellen, hiába ígérte az új technológia az elérhető egyenlőséget, valójában mindvégig elitista és exkluzív maradt, és az évezred végére az Új Bal kollektív liberalizmusa helyett azt az Új Jobb gazdasági liberalizmusa határozza meg. Hasonlóan ahhoz, ahogy 2002-ben az európai netkultúrára reflektálva Geert Lovink ír a szabadság/nyitottság és a zártság/kereskedelem dualitásáról, úgy Barbrook és Cameron is az amerikai kontextusban két ideológiai-gazdasági véglet közötti mozgásban látják a világháló további sorsát. Ez a két véglet az egalitáriánus elektronikus agora és annak baloldali hívei, valamint a gazdasági liberalizmusban érdekelt jobboldal számára vonzó szabályozatlan elektronikus piac. Felhívják a figyelmet arra, hogy a klasszikus jeffersoni liberalizmus, amelyre a kaliforniai ideológia részben épül, nemcsak darwinista, hanem rabszolgatartó ideológia

50 Richard Barbrook, Andy Cameron, *A kaliforniai ideológia*, ford. Lengyel Anna = *BULDÓZER. Médiaelméleti antológia*, szerk. Sugár János, <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>

is.⁵¹ „A nincsteleneknek csak annyi jut az információs korszakból, hogy olcsó, szakszervezetek által nem képviselt munkaerőként dolgozhatnak a Silicon Valley egészségtelen csipgyáraiban.” Barbrook és Cameron arra is emlékeztetik az olvasót, hogy az amerikai hadiipartól sosem volt igazán független sem a komputeripar, sem a világháló.⁵²

Összefoglalva, a hetvenes évektől kezdve alapvetően alakult át a komputeripar, a hidegháború mainframe-jeit és szuperkomputerait a minden otthonban megtalálható személyi számítógép elterjedése váltotta fel, melyek az alapját jelentették annak, hogy a világunkat behálózó hálózat, az internet robbanásszerűen terjedjen, szinte minden otthonba, minden egyénhez eljusson. Az évezredfordulóra a világháló a bolygó minden árammal ellátott sarkát összekötötte. Ez a nagy hatású technológiai változás kulturális paradigmaváltást hozott, amit nagyban befolyásolt az a kaliforniai ellenkulturális generáció, akik különböző közösségeikben olyan munkamódszereket igyekeztek kidolgozni, amik a hadiipar bürokratikus, számító, mechanikus működésmódjával szemben kollektív, nyitott, fenntartható alternatívát jelentenek.⁵³ Ezeket a modelleket rugalmasság és változékonyág jellemezte, és olyan újfajta infotechnológiák, amik a személyi számítógépet, a hálózati kommunikációt és az ezeket létrehozó közösségek tagjait egyrészt a kulturális ellenforradalom szimbólumává, másrészt meghatározó gazdasági tényezővé tették.⁵⁴

51 Geert Lovink, *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture*, Cambridge, London, The MIT Press, 2002, 77.

52 Barbrook, Cameron, i. m.

53 Turner, i. m., 237.

54 *Uo.*, 238.

Szabad szoftver

Levy harmadik fejezete a game culture születését taglalja. Továbbra is hackereknek nevezi az általa harmadik generációnak definiált szoftverfejlesztők csoportját. Más szerzőink definíciója már nehezen illene ezekre a jól fizetett, dinamikus növekvő cégek alkalmazottaiként dolgozó fejlesztőkre.⁵⁵ Ezen a történeti ponton sikkad el a hackeretika szinte észrevétlenül a Levy-féle hacker-definícióból, és alakul át a hacker fogalma a friss kaliforniai startupok legfontosabb prosperáló tőkéjévé. Levy mintha maga is reflektálna a jelentésváltozásra, amikor utolsó fejezetét Stallmannak és a GNU-nak⁵⁶ szenteli, őt az utolsó igazi hackerként magasztalva. A '80-as évek elejére a gyorsan fejlődő komputeriparban a szoftver mint árucikk egyre inkább a szellemi tulajdon prosperáló kereskedelmi mezőjébe került. A jogvédett szoftvereket gyártó cégek, akiknek vezetői és fejlesztői néhány évvel ezelőtt még a hackeretika nyitottságának köszönhetően kísérleteztek, hirtelen Hollywood szerzői jogból élő cégóriásai mellé sorakoztak fel.⁵⁷ Stallmant Levy azért nevezi az utolsó hackernek, mert az MIT munkatársaként átélte ezt a gyors és radikális változást, és egész szakmaiságát az ezzel a folyamattal való szembefordulásnak szentelte, szenteli. Stallman az MIT laborból kinövő komputercégek új, még levédetlen

55 Levy, i. m., 427.

56 Richard Stallmann az MIT Mesterséges Intelligencia laborjában 1983-tól dolgozott a GNU operációs rendszer fejlesztésén. A korai hackerek etikáját őrizve egy szabad forráskódú operációs rendszert fejlesztett, amelynek komponensei nagyrészt a Linux operációs rendszerekbe épültek be.

57 E. Gabriella Coleman, *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton, Oxford, Princeton University Press, 2013, 88.

projektjeit rendszeresen publikálta, kérdőre vonva kollégáit a hackeretika megtagadásért.⁵⁸

A hackeretikát folytatólagosan továbbvivő szoftverfejlesztő mozgalom először a talán kissé megtévesztő szabad szoftver (Free Software – az angolban ugyanaz a *free* jelöli az ingyenest, mint a szabadot), később pedig a nyílt forráskód (Open Source) forradalom néven került a köztudatba. Ma főként Free/Libre Open Source, azaz nyílt forráskódú szoftverként hivatkoznak rá. A F/LOSS mozgalom által közösen fejlesztett és publikált szoftverek négy olyan szabadságjogot hordoznak, amit a zárt szoftverek nem:

szabad használni (a programot)

szabad tanulmányozni (a forráskódot)

szabad megosztani (a forráskódot)

szabad fejleszteni (a forráskódot).

A védett szoftver esetén csak az első szabadságjog teljesül, akár ingyenes, akár legális verziót használunk. Mint látjuk, egy adott, valaki által továbbfejlesztett verziót nem tilos értékesíteni, tehát a szabad szoftver nem feltétlenül ingyenes, de mivel elérhető lesz ingyen is, a kereskedőnek nehéz dolga lesz. Ez a fordított logikájú licenz a General Public License,⁵⁹ aminek első verzióját Stallman dolgozta ki, akit aktivista munkájáért ma is a copyleft (all rights reversed) mozgalom hőseként tartanak számon. A F/LOSS licenc tehát közkincként védi a forráskódot, amin az akadémiai tudástermeléshez hasonlóan egyéni fejlesztők kiterjedt közössége dolgozik együtt. Több forrás úgy írja le ezt a fejlesztői élményt, mint élő rendszert, a védett szoftver

58 Levy, i. m., 450.

59 GNU Public License, <https://opensource.org/licenses/GPL-2.0>; Coleman, *Coding Freedom*, 69.

zárttságával és tárgyszerűségével szemben.⁶⁰ Érdekes összevetni a kortárs anarchizmus elméletével azt a F/LOSS kultúrában alapvető gondolatot, miszerint nem a status quo megzavarása a rossz, hanem maga a status quo⁶¹ (kapitalizmus, illetve szoftver mint szellemi tulajdon) alapvető koncepciója hibás. Ezt a F/LOSS kultúra a szarkasztikus „copywrong vs. Copyleft” dichotómiában fogalmazza meg.

A BBS-ek digitális alvilága

A nyolcvanas évek végétől a kilencvenes évek végéig tartó időszak bizonyos értelemben a hackerkultúra aranykorát jelentette. A személyi számítógép és az Internet Északnyugat-Európában és az Egyesült Államokban ekkor már egyre több háztartás része volt. Az a popkulturális hacker-image, amit számtalan filmben és irodalmi műben viszontláttunk azóta, ennek az időszaknak a hackereit idézi, akik olyan konzolcowboy csapatokba tömörültek, mint a hírhedt Legion of Doom, Masters of Deception vagy a I0pht Heavy Industries.⁶² Az egyébként cyberpunk szerző Bruce Sterling az amerikai titkosszolgálat *Operation Sundevil*⁶³ akciósorozata kapcsán oknyomozó újságíróként követi végig ennek a szubkultúrának a sorsát.⁶⁴ A jelenség tanulmányozásához elengedhetetlen megjegyezni, hogy az Internet ekkor

60 Levy, i. m., 121; Coleman, *Coding Freedom*, 40, 41.

61 „Capitalism is not in crisis. It is the crisis.”

62 Legion of Doom: LoD, a '80-as évek egyik legfontosabb amerikai hackercsoportja; akik, ahogy legfőbb opponensük, a New York-i Masters of Deception is, a phreaking felől érkezett a hackerkultúrába. A I0pht hackerkollektíva alapította az első hackerspace-t Bostonban.

63 Az Operation Sundevil az FBI 1990-es nagyszabású akciója volt a hacker-underground felszámolására.

64 Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*, digitális kiadás, 1992, <https://www.mit.edu/hacker/hacker.html>

még új, sokak számára ismeretlen, ígéretes, kiaknázatlan kísérleti technológia volt. Ugyanúgy áthatja az európai technoaktivizmus, mint a kaliforniai startup-kultúra lelkesedése és a nemzetállamok törekvése, hogy az Interneten kívüli világ bevált szabályait a világhálón is érvényesítsék. Bár a kétezres évek elejére tulajdonképpen mindhárom említett törekvés eredeti formájában elbukik, a hackerekről ekkor születő kép nemcsak a hollywoodi filmgyártás olcsó táplálékává válik, hanem az információs társadalom egyfajta forradalmár-archetípusává is – ahogy erről még lesz szó a következő fejezetben.

Patryk Wasiaknak a *Zeithistorisches Forschungen*ban 2012-ben megjelent összegző kutatása a nyolcvanas évek Nyugat-Európájának párhuzamos ifjúsági szubkultúráihoz (graffiti, rave) hasonlítja a crackerkultúrát.⁶⁵ A cracking itt olyan videójáték feltörést jelöl, amelyben a crack szerzője kézjegyével látja el, másolásvédelemtől és programhibáktól szabadítja meg az eredeti játékot. Különböző crackercsapatok egymással versengve, széles körben terjesztik a játékokat. Wasiak szerint ez a szubkultúra, ahogy a többi kortárs csoport, specifikus módja volt a férfiasság közösségben való megélésének, és a későbbi demoscene kultúra⁶⁶ ősenek tekinthető. A cracking közösségek identitásformáló ereje az illegalításban, intellektuális kihívásban, a kreatív teljesítmény elismerésében, lázadásban és az állandó identitáskonstrukciók fenntartásában hasonlít a

65 Patryk Wasiak, *'Illegal Guys': A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s*, *Zeithistorische Forschungen / Studies in Contemporary History*, 2012, vol. 9, <http://www.zeithistorische-forschungen.de/2-2012/id=4746>

66 Nemzetközi számítógépes szubkultúra, amelynek tagjai rövid audiovizuális prezentációkat (demókat) programoznak az eseményeiken való bemutatásra. A demoscene az 1970-es évek game cracker demóinak örököse.

mindenkori hackerkultúráéhoz – azon túl természetesen, hogy szintén számítógépes technológiák innovatív kihasználásán alapul.

Wasiak rámutat arra is, hogy az európai, találkozók köré szerveződő, fájlcserelésben jártas crackerközösségek gyakorlatával szemben az Egyesült Államokban a cracking legkedveltebb kommunikációs csatornáit a *Bulletin Board Systemek* voltak.⁶⁷ Ugyanakkor rávilágít arra is, hogy Lengyelországban és Magyarországon a rendszerváltást követően terjedt el a személyi számítógép és az Internet, így tízéves késéssel indult a kalózkultúra.⁶⁸

Ugyanezek a fent említett amerikai BBS-ek voltak azok a platformok, ahol a hackerkultúra aranykorát élte a nyolcvanas években, összefonódva a kalóz fájlcsérével. Ekkor még nem voltak annyira kiforrott mozgalmak és irányvonalak a hackerkultúrán belül, mint ma: Sterling *Hacker Crackdown*jából világossá válik, hogy mennyire egymás mellett, egymásba fonódva fejlődött a phreaking, a fájlcsere, a hitelkártya-csalás és a *Phrack* magazin.

Sterlinget tudományos-fantasztikus és cyberpunk szerzőként ismerjük. Ennek ellenére 1992-ben oknyomozó újságírásba kezdett, attól a tapasztalattól indítva, hogy sci-fi könyvkiadó kollégáját az Amerikai Titkosszolgálat belekeverte egy hacker-botrányba.⁶⁹ Sterling úgy érezte, a

67 Wasiak, i. m., 265. Terminálon keresztül elérhető szolgáltatások összessége egy szerveren, amely szolgáltatások általában publikus üzenőfal, fájl fel- és letöltés, esetleg üzenetváltás. A BBS-ek népszerűségének a Mozaik webböngésző és a modemes internet vetett véget a kilencvenes évek közepén.

68 Wasiak, i. m., 264.

69 Steve Jackson egy játékfejlesztő cég tulajdonosaként alkalmazott egy játékfejlesztőt, aki szabadidejében egy olyan BBS-t működtetett, ami nyilvánosságra hozta a Bell telefonvállalat bizonyos bizalmas dokumentumait. Bizonyíték keresésére hivatkozva a cég főhadiszállását az FBI átkutatta, számítógépeiket elkobozták.

külvilág belépett a fikció játékterületére, ezért neki is nézőpontot kell váltania, hogy megérthesse azt. Sterling egy, a Bell Telefonszolgálat ellen megtörtént, és egy, a 911-es segélyhívó-hálózat ellen soha meg nem történt támadás kapcsán kialakult szövetségi nyomozás mentén vezeti végig az amerikai phreaker/cracker/hacker szubkultúra történetét a '80-as évek közepétől 1990-ig.

A crackerekkel való leszámolás célja a Titkosszolgálat részéről nem egy konkrét bűntény felgöngyölítése, hanem az underground hackerek hálózatának felszámolása volt. A Titkosszolgálat a társadalmat fenyegető új földalatti erőként értelmezte a BBS-ek szubkultúráját. A Legion of Doom (ld. feljebb) ekkor ennek lehangosabb eleme volt. A Titkosszolgálat éveken át gyűjtött róluk adatokat és épült be BBS-eikbe (még saját ál-BBS-eket is fenntartott), mire némi bizonyítékot sikerült összekaparni ellenük, és néhány tagot rövidebb időre le tudtak tartóztatni. Ezzel ellentétben a két hónappal későbbi Operation Sundevil-nél nem egy konkrét csoport és dokumentum mentén kutattak – kétéves előkészítő nyomozás után lefoglalták az Egyesült Államok BBS szervereinek 10%-át, 25 szervert, ami értelemszerűen hackerek privát számítógépeinek elkobzását jelentette.

A Sundevil hadművelet politikai célt szolgált, amit a Titkosszolgálat nemcsak a hacker szubkultúrának, hanem az annak rendszeresen áldozatul eső bankoknak, telefonszolgáltatóknak és a komputerbűnözéssel foglalkozó rivális FBI-nak is vadászterület-kijelölő üzenetként szánt.

Sterling, aki a leszámolások jogi utóéletét is feldolgozta, meglepő tényre hívja fel a figyelmet: a kaliforniai ideológia tech-gurui ugyan hétköznapijaikban elítélték a

A megalapozatlanul okozott károkért az FBI 300,000 dolláros kártérítést kényszerült fizetni évekkal később.

BBS-ek fiatal crackergenerációját, a törvény ellenük való fellépése azonban felháborította őket. Felismerve alapértékeik hasonlóságát és emlékezve fiatalkori utcai konfliktusaira a hatóságokkal az 1968-as mozgalmak kapcsán, John Perry Barlow és hálózata a letartóztatott Legion of Doom- és Phrack-tagok jogi védelmén keresztül a világháló szabadságának védelmére kelt.⁷⁰

Barlow a hatóságok hackerek elleni túlkapásaira reagálva 1990-ben publikálta a *Crime and Puzzlement* kiáltványt és alapította meg Mitch Kaporral az Electronic Frontier Foundationt.⁷¹ Az alapítással arra hívják fel a figyelmet, hogy a kevés számú letartóztatott hackert próbálták elítélni egy sokrésztvevős hálózat tevékenységéért, valamint azokért a büntényekért, amiket esetleg hatalmukban állt volna elkövetni.⁷²

A laikusok számára gyakran úgy tűnik, hogy az általuk használt, de meg nem értett, a mindennapi életet meghatározó technológiák fölött a hackereknek úgy van hatalmuk, hogy semmilyen intézménytől nem kapnak annak gyakorlására felhatalmazást. Ez indokolhatja a hackerekre irányuló túlzott rendőri figyelmet és általános médiahisztériát. Sterling krónikájának összegzése kiemeli az EFF és a későbbi akadémiai kutatások hozzájárulását egy fontos társadalmi felismerésnek a lehetőségéhez: a hackerkultúra nem antiszociális fiatalokú bűnözők kártékony hobbija, hanem a tudásért és hatalomért való küzdelem alapvető tünete az információ korában.⁷³

70 Sterling, i. m.

71 A világ egyik legjelentősebb nonprofit szervezete, ami a digitális civil szabadságjogokért és személyiségi jogokért küzd.

72 John Perry Barlow, Mitch Kapor, *Crime and Puzzlement Manifesto*, <https://www.eff.org/pages/crime-and-puzzlement>

73 Sterling, i. m.

A kibertér felszántása

A kilencvenes években az akkor oly sokat emlegetett „kibertér” hasonlatosnak tűnhetett egy új földrészhez, ami, mint az előzőek is, szűziesen remegve várta, hogy gyarmatosítsák. A kiber- előtag ekkoriban az üzleti siker biztos kulcsának látszott. Ez az illúzió leginkább a dotcom buborék jelenségében érhető tetten.⁷⁴ A kibertérrel való-
ságos térhez hasonlítani rendkívül megtévesztő, hiszen a még felfedezetlen földrajzi területek fizikai valóságukban létező, csupán ismeretlen vidékek, ellentétben a hálózatba kötött eszközök által létrehozott virtuális térrel.

A kibertér leginkább azért nem úgy működik, mint a valóságos tér, mert nem létezik emberi tapasztalat és beavatkozás nélkül. Gazdasági, technológiai és kulturális determinációk, nemzetközi szerződések mentén épül, sőt építik azt az infrastruktúrát, mely nem azonos a segítségével létrehozott és fenntartott kibertérrel. Így, ha mindenképp fizikai térhez szeretnénk hasonlítani, inkább egy távoli űrállomást vagy olajfúrótornyot kell elképzelnünk, mint buja, érintetlen természetet háborítatlan őslakos civilizációval. Az ártatlanság és gyarmatosítás inkább a piaci koncentrációból következő technológiahasználattal társas viselkedésformáló erejében mutatkozik meg. Egyszerűbben fogalmazva a gyarmatosított érintetlen terület a felhasználó viselkedése, a gyarmatosítás a beruházó, cégtulajdonos, hadiipar stb. üzleti modellje.

Amíg az Egyesült Államok a dotcom lufiját pumpálgatta, Európában teljesen más szelek fújtak, ahogy azt a

74 A dotcom buborék az ezredfordulón a technológiai részvények nagyrészt be nem teljesülő potenciálra épülő szárnyalását követően rántotta mélységekbe az amerikai, európai, valamint japán tőzsdéket.

második fejezet hacker szubkultúrát részletező alcímei is kifejezik. Geert Lovink szavaival élve, Európa a kilencvenes években kreatív net eufóriában fürdött.⁷⁵ Lovink *Dark Fiber* című 2002-es esszékötete hadba hívás a demokratikus világhálóért. A dotcom buborék üzleti kudarcától feltüzelt, akkor még fiatal házfoglaló-aktivista-kutató Lovink a kulturális és technológiai kompetenciában látja a digitális szabadságjogok zálogát. Netkritikáért kiált, aminek mára már az általa vezetett Institute for Network Cultures az egyik szószólója.

A Lovink által elektro-aranyláznak nevezett doctom boom utánra vonatkozó jóvendölései azóta pontosan beigazolódtak, miszerint a válság túlélői monopolhelyzetben vannak, mivel kényük-kedvük szerint átírhatják a piaci szegmenset meghatározó ipari szabványokat.⁷⁶ Ilyen helyzetben van ma az öt piacvezető cég (GAFAM: Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft). Amit Lovink akkor talán még nem sejtetett, az az a baljós adalék ehhez a technokulturális monopolhelyzethez, hogy egyre inkább ezek a tech-óriások uralják a globális fénykábel beruházásokat is.⁷⁷

Lovink 2002-ben inkább attól félti a fiatal világhálót, hogy a dotcom válság generálta vákuumban a kormányok és tech-cégek normalizáló erőfeszítései mentén eltűnnek azok az értékek a netről, amik azt a hozzá hasonló

75 Lovink, i. m., 115.

76 *Uo.*, 4.

77 A Google egymaga 14 kábelberuházást támogatott. Az Amazon, Facebook és Microsoft cégek egyéb beruházásokba fektettek, például Észak-Amerikában, Dél-Amerikában, Ázsiában, Európában és Afrikában datacenterek összekötésébe, a TeleGeography kutatása szerint. The New York Times, <https://www.nytimes.com/interactive/2019/03/10/technology/Internet-cables-oceans.html> ; <https://www.blog.google/products/google-cloud/delivering-increased-connectivity-with-our-first-private-trans-atlantic-subsea-cable/>

művész-aktivisták számára a kilencvenes években ellenállhatatlanná tették.⁷⁸ A *Dark Fiber*ek az ellenállásra tett javaslatai tizenhét év távlatából félelmetesen pontosak: antirasszista keresőmotort, ideiglenes nyilvános terminált, kollektív szabad szoftvert, antiesztétikus böngészőt, zárt szoftvert csócsáló élőködő algoritmusokat vizionál, amik ahogy a következő fejezetekben látni fogjuk, ma egyáltalán nem állnak távol a valóságtól.

78 Lovink, i. m., 11–12.

A HACKERKULTÚRA MEGHATÁROZÁSA

A hackerkultúra fogalma(I)

A hacking a megszabott határok okos meghaladása, legyenek azok a határok a kormányod, az internetszolgáltatód, a személyiséged vagy a fizika törvényeinek határai.⁷⁹

A hacker szó jelentése tematikusan és történetileg változékony. A hackerkultúráról szólni nemcsak a sokszínűsége miatt kihívás, hanem azért is, mert minden szerző máshogy definiálja, így talán helyesebb hackerkultúráról beszélni. Ebben a fejezetben számba veszem és összevetem a különböző meghatározásokat, melyek kölcsönösen kiegészítik és árnyalják egymást. A különböző jelentések technológiai korszakváltások mentén több 'generációra' oszthatóak.

A kilencvenes évekig, ahogy ez az időszakot feldolgozó szövegekben megfigyelhető, a hacker szó a személyesen motivált, innovatív, független programfejlesztők (MIT, East Coast), illetve a számítógéprajongók (hobbyists, West Coast) szinonimája, akiket egy, a kilencvenes évekre felnövő, a személyi számítógépekre a használó szemszögéből tekintő harmadik generáció vált. Ahogy prosperáló iparággá válik a személyi számítógépes programok tervezése és kereskedelme, tehát amint tömegcikké válik a szoftver, úgy alakul ki a F/LOSS kultúra. A hackerkultúra kölcsönös függésben alakul a digitális kultúra technológiai és jogi környezetével.

79 „Hacking is the clever circumvention of imposed limits, whether imposed by your government, your IP server, your own personality, or the laws of physics.” [saját fordítás] Jude Milhon = Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 167.

Eric S. Raymond, a *Jargon File* szerkesztője, a *The Cathedral and the Bazaar*⁸⁰ könyv szerzője az egyik első hacker, aki elméleti munkájával reflektált a közegére.⁸¹ A *Jargon File* a hackerkultúra egészét lazán kapcsolódó szubkultúrák hálózataként írja le,⁸² és ami még érdekesebb, főként jelen dolgozat *Code as speech* fejezete szempontjából, hogy a hackerszlenggel foglalkozik, azokkal a nyelvi fordulatokkal, amik a hacker szubkultúra szoftverkódon kívüli, online és offline kommunikációjának megkülönböztető jeleiül szolgálnak. A *Jargon File* számára kulturálisan és jogilag is fontos a 'cracking' és a 'hacking' elhatárolása. Eszerint a cracking alapvetően romboló, a hacking építő jellegű. Éles határvonal választja el őket. Később látni fogjuk, hogy a kortárs helyzet összetettsége nem mindig tesz lehetővé ilyen éles határokat, valamint olyan kategorikus kijelentéseket, amiket a *Jargon File*-ban erre vonatkozóan találunk.⁸³ Ez a megkülönböztetés leginkább a nyolcvanas évek különböző szubkultúráit hivatott elkülöníteni egymástól. Közös nevezőként jegyzik viszont a komputerekkel való munkát, játékot, a róluk és velük való tanulást, valamint magas szintű szoftverek megalkotását.

Gabriella Coleman, aki kultúrantropológusként a F/LOSS és a hacktivismus kutatója, a *craft for craftiness* (mesterséges mesterkedés, illetve mesterien űzött mesterség) mentén

80 Eric S. Raymond (1999), *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, USA, O'Reilly Media, 2001.

81 Raymond konferencia-előadása a nyílt forráskód forradalmáról angol nyelven: <https://www.infoq.com/presentations/Culture-hacking-Open-Source>

82 Eric S. Raymond, *The Jargon File 4.4.7:~1*, <http://www.catb.org/jargon/html/introduction.html>

83 Eric S. Raymond, *A Brief History of Hackerdom*, <http://www.catb.org/esr/writings/homesteading/hacker-history/>

határozza meg a hackinget,⁸⁴ tehát magas fokú mesterségbeli technikai munkaként, amiben a mesterség űzésének legmagasabb foka önmagáért való.⁸⁵ Ezzel olyan tág definíciót ad, amibe az asztalosság és a fegyvergyártás is belefér, viszont ezzel érdekesen felel a finn filozófus, Pekka Himanen hacking-meghatározására, amely szerint a hackerkultúra a protestáns munkaetikát a szabad hálózati munkaetika forradalmával haladja meg.⁸⁶

A médiaszociológus Tim Jordan definíciója a legfrissebb és leginkább szintézisre törekvő. Az összes őt megelőző szöveg ismeretében fogalmaz: a hacking olyan materiális gyakorlat, ami változást vagy újdonságot hoz létre egy számítógép, hálózat vagy kommunikációs technológia rendszerében.⁸⁷ Jordan a technológiai meghatározottság mentén közelíti meg a hackerkultúrát. A hackerek eszerint új technikai meghatározottságokat hoznak létre (*producing new determinations*) a meglévők megreformálásával, ellenállva az eredeti technikai meghatározottságoknak. Ha olyan technológiába ütköznek, ami számukra nem tetsző módon határozza meg a használó viselkedését, akkor megváltoztatják, így a technológiát eddig nem ismert módon határozza meg az emberi cselekvés.⁸⁸ Jordan, ahogy a *Jargon File* is, két alapvető mezőre osztja a hacker praxist: a Kevin Mitnick-i és a Linus Torvalds-i, vagyis a cracking (rendszerek önkényes feltörése) és a F/LOSS gyűjtőfogalmakra,

84 Pekka Himanen, Manuel Castells, Linus Torvalds, *The Hacker Ethic, and the Spirit of the Information Age*, New York, Random House Trade Paperbacks, 2001, 5–7; Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 162.

85 *Uo.*, 17.

86 Himanen, Castells, Torvalds, i. m., 7.

87 Jordan, *Hacking*, 12.

88 *Uo.*, 15.

az egyiket banditai, a másikat mérnöki viselkedésmóddal azonosítva.⁸⁹

Később az intézményrendszerek kontextusában látni fogjuk, hogy a rombolás építő jelleggel is történhet, és a mérnöki hozzáállás lehet nagyon is vonzó az üzleti szféra számára is. Jelen munka nem foglalkozik a hacker-jelentémezőből a Jordan által Mitnickkel fémjelzett jelenségekkel, amit Hollywood és a média sztereotipizál, és amik jellemzően egyéni anyagi érdekek mentén alakulnak,⁹⁰ mert nem technikai, gazdasági vagy jogi, hanem társadalmi-kulturális jelentést hordozó hatásokat igyekeznek felfejteni.

A hackerkultúra kutatói számára központi kérdés a hacking motivációinak megértése. Legtöbbször az élvezet, a határkeresés és izgalom élményét emelik ki, különös tekintettel a tudásvágyra, kíváncsiságra – az irányítás- és hatalomvágy mellett. Az általam vizsgált hacker-gesztusokban a különböző politikai meggyőződések is fontos motivációs szerepet játszanak. Főként ez különbözteti meg őket a 'cracking'-tól. Nem elhanyagolható az indítékok között a tudással való visszaélés, egy adott szabályrendszerrel való szembehelyezkedés, valamint a technikai megoldások letisztultságában és know-how-jában rejlő eleganciája.⁹¹ Dolgozatom fókuszja a motiváció és végeredmény mellett a munkamódszer maga.

89 Kevin Mitnick: minden idők egyik leghírhedtebb cracker/hacker-e (ld. Kevin D. Mitnick, William L. Simon, *The Art of Intrusion: The Real Stories Behind the Exploits of Hackers, Intruders and Deceivers*, Indianapolis, John Wiley & Sons, 2005). Linus Torvalds: az ingyenes és nyílt forráskódú Linux operációs rendszer megálmodója, fejlesztésének és elsősorban rendszermagjának a mai napig vezető fejlesztője (ld. Glyn Moody, *Rebel Code: Linux and the Open Source Revolution*, New York, Basic Books, 2002.; Jordan, *Hacking*, 4.

90 Levy, i. m., 456, 457.

91 Jordan, *Hacking*, 8, 10.

Graham *Hackers and Painters* esszékötetének egyik darabja a 'Nerd' jelenségről szól, amely az ő szövegében röviden és leegyszerűsítve olyan, az átlagnál jobb felfogóképességű diákokat jelent, akik a többségtől való különbözőségük miatt hátrányos szociális pozícióba kerülnek kortárs csoportjukban. Többek között Kárpáti Andrea tehetséges diákokról szóló írásaiban találkozunk azzal, a pedagógusok számára magától értetődő jelenséggel, hogy az átlagnál jobb felfogóképességű diákok adott időtartamra több, komplexebb feladatot igényelnek fegyelmük megőrzése érdekében, mint átlagosan teljesítő társaik.⁹²További kutatást igényelne annak a kérdésnek az elemzése, hogy a hackerkultúra prominens tagjai számára a mainstream szoftver- és hardverfejlesztés intézményes gyakorlata, akár politikai elkötelezettségtől függetlenül is, kellő kihívást nyújt-e ahhoz, hogy szellemi képességeiket maximálisan kiaknázva érezzék, tehát hogy nem pusztán az unalom-e az egyik oka annak, hogy képesek és eltökéltek (*able and willing*) kevésbé behatárolt, kísérletezésre teret adó szellemi szférákban mozogni.

Közösség versus individualizmus

A hackerkultúrát meghatározó ellentmondások között találjuk az alázatnak és az arroganciának egy sajátos keverékét csakúgy, mint a közös cél fontosságát és az egyéni teljesítmény elismerésének igényét.⁹³ Coleman a hacker 'lifeworld' (Lebenswelt), életvilág részletes leírásában fejt ki a közösségiség és individualizmus, valamint a liberalizmus és az elitizmus végletei között a szubkultúrában

92 Dr. Kárpáti Andrea, *A kamaszok vizuális nyelve*, Bp., Akadémiai, 2005.

93 Levy, i. m., 92; Coleman, *Coding Freedom*, 105.

feszülő ellentétet és azt, hogy a látszólagos feszültség ellenére a hackerkultúra mégis képes ezeket a végleteket valamilyen formában párhuzamosan érvényesíteni. Coleman kultúrantropológusként nem tud szó nélkül elmenni a hackerkultúra attitűdjének a mitológiai 'trickster' figurákhoz való hasonlósága mellett. A trickster magyarrá fordítása nem egyértelmű, talán a csínytevő a leghelyénvalóbb. Olyan karakter-archetípusra vonatkozik, aki szellemességével szabotálja, kijátssza a szabályokat, provokálja a tekintélyt, s mindezt játékosan és sokszor alakváltóként teszi. Ilyen csínytevő mitologikus figura például az északi Loki, a görög Hermész vagy a kelta folklór inspirálta Puck Shakespeare *Szentivánéji Álom* című drámájában.⁹⁴

Lockpicking

Soha nem fogod megbocsátani a vétkeket: azt, hogy okosabb vagyok nálad.⁹⁵

Levy hosszan ír az MIT hackereinek *lockpicking* stratégiáiról, amivel etikájukat az intézményi bürokrácia ellenében is megvalósították. Azért az eredeti angol szót használom itt, mert a zárfeltörés nem fedti a jelentését: a hackerek sportot űztek abból, hogy a záruk tönkretétele nélkül (például saját gyártmányú tolvajkulcsokkal, kódfejtéssel) fértek hozzá az előlük elzárt gépekhez és adatokhoz, sőt előszeretettel dörgölték ezt a hozzáféréssel rendelkezők orra alá. Ezt leginkább *prank*ként jelölhetjük, amit első látásra kézenfekvő lehetne csínytevésnek fordítani, ám a *prank*ben a

94 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 35.

95 *The Conscience of a Hacker*, <http://phrack.org/issues/7/3.html> (2017. 07. 05). „My crime is that of outsmarting you, something that you will never forgive me for.” [saját fordítás]

csínytevéssel szemben nemcsak játékos, gyermeki motivációkat találunk, hanem sokszor komoly gorombaságot is, bár mindkettőben jelen van a komolytalanság, játékoság aurája. Annyiban helyes a csíny fordítás használata, hogy a hackerek valóban kitanulták az MIT AI labor zárainak és szellőzőinek *csínját-bínját*. Mindenképp fontos itt megemlítenünk azt a visszatérő jelenséget, hogy a hackeretika gyakorlói nemcsak megkérdőjelezik a tekintélyt, hanem felhatalmazás nélkül semmibe is veszik, kikerülik, átugorják, átbújnak rajta. Olyan önjelölt, önkényes tettekről beszélünk, amik nem a hatalommal való párbeszédben, hanem azon technikailag felülkerekedve kérdőjelezik meg az autoritás természetét.

Játék

Meglepőnek találom, hogy az általam olvasott szerzők közül senki nem szentelt terjedelmes fejezeteket a játék pszichológiai fogalmának, pedig a játék jelensége szinte az egész kultúrát áthatja. E szerint a játék olyan öncélú tevékenység, amelynek nincs valódi tétje, ám általa átélhetőek, elpróbálhatóak a tétszerű cselekvés lépései, valamint a játszó felek energiafölslegét hozza mozgásba. A hackerkultúra mezőire majdnem minden esetben igaz, hogy a fizikai valóság komolyságától a virtualításban elemelt, kötött szabályok (hálózati rendszerek, programnyelvek) mentén behatárolt öncélú tevékenység, melynek célja a kísérletezés, felfedezés és tanulás. Sterling szerint a hackerek a hacket játéknak fogják fel.⁹⁶ A feszültség a technológia szabályai és a jogi szabályozás között áll fenn – a hacker

96 „Hacking is perceived by hackers as a »game«". *The Hacker Crackdown*, <https://www.mit.edu/hacker/part2.html>

mindkettőt úgy szegi meg, hogy szabályszegése nem ellentétes a játékszabállyal, miközben a technológiai meghatározottságban új játékfeltételeket teremt.

A játék fontos feltétele a fölösleges energia. A játszás ellentéte a gépies rutin, a feltétel nélküli szabálykövetés, a szellemi mozgástér hiánya, az energiák teljes lekötöttsége – ám a gépiesség itt, a gépek által fenntartott virtualításban fordított értelmet nyer: a géppel való játék az, amikor a gépet nem mechanikusan használjuk. A hackerkultúra külvilági percepciójának egyik legfontosabb eleme az a feszültség, ami a játék, a játékos és a fizikai világ között keletkezik. Ez a feszültség válik láthatóvá, amikor egy (akár politikailag, akár gazdaságilag, akár közösségileg) motivált hackert a fizikai világban letartóztatnak. Ugyanezzel a feszültséggel játszik egy korai és nagy hatású hacker-mozi, a *Wargames*, amiben egy tizenéves feltöri a NASA atomprogramját, miközben végig abban a tudatban él, hogy egy mesterien valóságmű játékkal játszik. Vessük ezt össze az első, MIT-n kifejlesztett, mainframe-re írt játékkal, a SPACEWAR-ral, és rögtön láthatóvá válik, hogy a játék komolysága (és jelen történetben a feltételrendszere is) szoros összefüggésben áll pillanatnyi társadalmi környezetével.

Humor

A humor a hacking örömeinek legkristályosabb kifejezése.⁹⁷

A megvalósítás kifinomult nyelvi szellemességének minősége hozzájárul egy-egy hack megítéléséhez. Pontosabban, az a kifinomult nyelvi szellemesség, amivel az adott (program)

97 „Humor is the most crystalline expression of the pleasures of hacking.” [saját fordítás] Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 7.

nyelvi kánon korlátait az adott hacker kijátssza. Így nem meglepő, ha a személyes kommunikáció szintjén is gyakran tapasztalunk hasonlót. A hackerkultúrára sajátos összetett nyelvi humor jellemző, mely főként a különböző verbális jelrendszerek, kódok közötti ugrásokkal operál.⁹⁸

Az ilyesfajta humor a komplex nyelvi játékra való kompetencia, és így az adott szubkultúrába való beavattottság bizonyítéka. A hackerhumor, aminek Raymond külön fejezetet szentel a *Jargon File*-ban, és ami Coleman megfogalmazásában a hack élvezetének legkristályosabb kifejezése, általában olyan nyelvi invencióra épül, amely a programnyelvek, az online chat zsargon és a természetes nyelvek eszközkészletével egyszerre, egy csatornán operál, bármelyik is legyen az aktuális csatorna ezek közül.⁹⁹ A hackeretika több lényeges elemét is felfedezhetjük itt: egyrészt a technikai determinációk meghaladását, illetve kijátszását, mely a hackerkultúra napi gyakorlata; másrészt az arra való rávilágítást, hogy egy adott kanonikus minta érvényét veszítheti¹⁰⁰ (ld. *culture jamming*).

Egy alternatíva

Kirkpatrick *Critical Technology: A Social Theory of Personal Computing* című munkája új nézőponttal szolgál a hacking definíciójának diskurzusához. Látásmódja megkérdőjelezi az összes addigi és későbbi meghatározást. Kirkpatrick meglátása akkor nyerhet értelmet, ha már ismerjük a hacking történetének mérföldköveit, és belátjuk egyszerűbb definícióit és értékeit.

98 Coleman, *Coding Freedom*, 7.

99 *Uo.*; Raymond, *Jargon File*, version 4.4.7.

100 Coleman, *Coding Freedom*, 105.

Tanulmányának alaptétele, hogy a hatalom és a pénz a társadalmi konszenzust megelőzve sajátítja ki a komputerkultúra kiaknázatlan lehetőségeit, és saját érdekei mentén zárja le a technológia kísérleti útjait.¹⁰¹ A társadalmi konszenzus arról szólhatna, hogy valójában mire való a személyi számítógép. Ez a diskurzus nem véletlenül marad el – a hatalom és a pénz nem véletlenül teper a technológiai innováció élén. Minél hamarabb képesek egy-egy csinos dobozba elzárni egy-egy új technológiát a felhasználók elől, az a technológia annál inkább az ő érdekeiket fogja szolgálni. A zárt dobozban működő gépet szétszedni szigorúan tilos: érvényét veszti a garancia, illegális, tönkremegy stb.

A hacking Kirkpatrick értelmezésében az a természetes hozzáállás, ami ez ellen a folyamat ellen dolgozik: belekukucskál a gépbe, szétszedi, újra összerakja. Ez az attitűd nemcsak a természetes kíváncsiság mentén érthető, hanem egy irányba mutat a komputerkultúra történetével és természetével is. Ezt az értelmezést alapul véve nem a hacking az, ami a komputerkultúra története során változik. Ilyen felfogásban a hacking mint attitűd meglehetősen időtlen, míg a komputertechnológia az, ami az innovációba való befektetés által próbál meg folyamatosan új profitmaximalizáló forrásokat bebiztosítani.

Hálózati mintázatok az információs társadalomban

A nyolcvanas évek végétől azok az innovatív, nyitott munkamódszerek, amik eleinte csak a korai hackerkultúra sajátjai voltak, az új technológia okozta paradigmaváltás

101 Graeme Kirkpatrick, *Critical Technology: A Social Theory of Personal Computing* = Maxigas, *Notes on Kirkpatrick: Critical Technology: A Social Theory of Personal Computing*, kézirat, [o. n.].

széles körben elterjedt részeivé váltak az akadémiai és üzleti világban. Ezt nevezi Turner és Himanen hálózati működésnek (*network mode*). A hálózati működés etikája a hackeretika kiáramlása az információs társadalom alapvető munkamódszerévé, ami a nyitottság, rugalmasság, decentralizáció, szabadság és kreativitás értékeire épít, és a munkavállalókat változékony csomópontokként kezeli az infotechnológiai rendszerekben.¹⁰² Előnyben részesíti a projektalapú gondolkodást, ahol minden projekthez az adott helyzetben szükséges kompetenciával rendelkező szakemberek szükségesek, akár egy cég kívülről zárt rendszerén belül is. A cégek is projektek mentén szerveződnek hálózatokba.¹⁰³ A kulturális termelés új, hálózati mintájú szervezésében szakmák, részlegek, iparágak eddig áthatolhatatlan határai válnak átjárhatóvá.¹⁰⁴

Manuel Castells *Az információ kora, gazdaság, társadalom, kultúra* című háromrészes összefoglaló művében a strukturális társadalmi változások tükrében vizsgálja a hálózati társadalom mintázatait.¹⁰⁵ Ebben az új, tudásalapú társadalmi rendben az információs technológia az egyéni és kollektív egzisztencia valamennyi folyamatát érinti, ráadásul nagyfokú rugalmasságot és a kapcsolatrendszerek hálózati működési logikáját teszi lehetővé.¹⁰⁶ Az információs társadalom alapjaiban változtatja meg a munka világát, amely változást Castells egy szűk „tudástermelő” elit számára

102 Turner, i. m., 175.

103 *Uo.*, 149.

104 Pekka Himanen = Turner, i. m., 149.

105 Manuel Castells, *Az információ kora. Gazdaság, társadalom, kultúra*, Bp., Gondolat, Infonia, 2005, rövid összefoglaló Gagyi Ágnes-től: <https://communicatio.hu/doktoriprogramok/kommunikacio/belső/bevhumankomm/20052/castellsmgagya.htm>

106 Manuel Castells, *The Information Age I-III*, London, Blackwell, 1996, 2000, I, 24.

kedvezőnek, míg a széleskörű „rendelkezésre álló” tömeg számára előnytelennek lát.¹⁰⁷ A hálózati működés az elit számára szabadságot, a tömeg számára kiszolgáltatottságot jelent.

Castells és Pekka Himanen egy konferencián jött ötlettől vezérelve hívták meg Linus Torvaldsot egy közös könyvön való munkára. A hármójuk által jegyzett *The Hacker Ethic* című mű tárgyalása Himanen kézjegyét viseli, Torvalds előszavával és Castells utószavával.¹⁰⁸ Az utóbbiak mintegy hitelesítőn közrefogják a tanulmány törzsét. A *The Hacker Ethic* és *Az információ kora* nem a hackerkultúráról, és nem is a hackeretikáról szól, hanem arról, hogy az Internet és a digitális technológia hogyan alakította át a társadalom viszonyát a munka és az idő fogalmaihoz a protestáns munkaetikával szemben, és arról, hogy ebben a korai hackerkultúrának és a F/LOSS mozgalomnak milyen szerepe volt.¹⁰⁹

Torvalds előszava a (F/LOSS) hacker motivációira fókuszál. A kíváncsiságot, személyes motivációt, saját elkötelezettséget, felfedezés- és tudásvágyat, a problémaorientált gondolkodást emeli ki, mint amik a hackereket a nem-hackerektől megkülönböztetik. Torvalds definíciójában az a hacker, akinek munkájában és szociális életében a komputer nemcsak eszköz, hanem cél is.¹¹⁰

Himanen három szegmensre osztja az általa hackeretikának hívott kiterjesztett jelenséget: a munkához és a pénzhez való viszonyra, valamint netetikára (*nethics*). A munkához és időhöz való hacker-viszony megértéséhez

107 *Uo.*, 296.

108 Himanen, Castells, Torvalds, i. m.

109 Jordan, *Hacking*, 7.

110 Himanen, Castells, Torvalds, i. m., p xvii.

Himanen hosszan elemzi a weberi protestáns etikát,¹¹¹ amelyben a munka és a pénz önmagukért megvalósuló célok, a munka mint legfőbb kötelesség teljesítendő, mert teljesíthető, és a legfontosabb életfeladat, amit ezért a lehető legjobban kell elvégezni.¹¹² Amíg az ószövetségi teremtéstörténetben a teremtő munkája végeztével vasárnap megpihen, a protestáns munkaetika szerint élőnek a munka világán kívüli egyéni önmegvalósítása kezdődik péntek délután.¹¹³

A hackerek, írja Himanen, a kíváncsiság és tudásvágy szenvedélyétől éjszakákon át hajtva valójában a protestáns munkaetika merev rendjét is feltörik: a protestáns munkaetikában a péntektől hétfőig tartó önmegvalósító szabadság a hackerek számára magában a munkában van jelen, amely munka bármikor történhet, amikor a hackernek ahhoz kedve van.¹¹⁴ A munkaidő feletti önrendelkezés és a munka iránt érzett szenvedély az információs társadalom előtt az akadémiai világ előjogának számítottak.¹¹⁵

Míg a kolostori életből kiterjedő protestáns munkaetikában a munka és a pénz önmagukért való célok, a hacker munkaetikában nem.¹¹⁶ Sokkal fontosabb, ahogy ebben a legtöbb szerző egyetért, a kortársi elismerés, a *peer recognition*. A legtöbb hacker, annak ellenére, hogy a külvilág sokszor antiszociálisnak látja őket, magas prioritásként

111 Max Weber, *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism, 1904–1905*, id. Himanen, Castells, Torvalds, i. m., 9.: „work must be seen as an end in itself, at work one must do ones part as well as possible, and work must be regarded as a duty, which must be done because it must be done.”

112 *Uo.*, 12.

113 *Uo.*, 13.

114 *Uo.*

115 *Uo.*, 6.

116 Himanen, Castells, Torvalds, i. m., 12.

értékeli a kortárs csoport elismerését, különösen a F/LOSS szcénában.¹¹⁷ Az akadémia világából ismert peer review különösen fontos szerepet játszik a hacker/F/LOSS munkaetikában, nemcsak az elismerés fontossága, hanem gyakorlati hatékonyság miatt is. A tudásfejlesztés kulcsmomentuma az autoritás bürokratikus akadályoztatásától mentes peer review.

Himanen hosszan érvel amellett, hogy a hackeretika nyitott modelljeire nagy hatással volt az akadémia, melynek ellentéte a zárt, autoriter intézményi működésmód.¹¹⁸ A tekintélyelvűség hiánya egyik esetben sem a szervezetlenséggel, hanem az érdeklődés és affinitás mentén szerveződő csoportok létrehozásával és azok hálózati kommunikációjával egyenlő. Az információs társadalom gazdasága számára a feladatközpontú projektkultúrában a kreativitás és a rugalmasság a kulturális termelés központi forrásai.¹¹⁹

Castells az e szerint a munkamodell szerint élőket nevezi *flexworkers*nek.¹²⁰ A kortárs média és kultúripar *freelancer* életmódját nevezhetjük ennek alapján a *network culture* maximalizálásának.

Erhardt Miklós 2006-ban fordította magyarra Brian Holmes *Flexible Personality* című tanulmányát.¹²¹ E szerint a hálózati társadalom vonzereje a hierarchia hiányában, az egyéni kapcsolatok értékében, a spontán kommunikációban, a mobilitásban, a mikrohálózatok adaptációs

117 *Uo.*, xiv.

118 *Uo.*, 63–64.

119 *Uo.*, 39.

120 *Uo.*, 24.

121 Brian Holmes, *A rugalmas személyiség. Egy új kultúrkritika felé*, ford. Erhardt Miklós, 2006, <http://exindex.hu/index.php?l=hu&page=3&id=330>

képességében és a gyors reakcióképességben rejlik.¹²² A Holmes által megfogalmazott „rugalmas személyiség” karakterjegyei rendkívül hasonlóak Castells rugalmas dolgozóihoz.

Holmes szerint a legújabb számítástechnikai eszközök egyfelől szabaddá teszik, másfelől ellenőrzik használóikat. A Holmes által megfogalmazott „rugalmas személyiség” jelensége

a tekintélyelvűség és a szabványosítás elleni művészi lázadás torzképe: egy sor olyan gyakorlat és technika, amelyek révén „konstituálhatók, definiálhatók, megszervezhetők és instrumentalizálhatók” a hatvanas évek nyugati társadalmaiban felszabadult forradalmi energiák, amelyek egy ideig képesnek tűntek a társadalmi viszonyok átalakítására.¹²³

Claire Bishop hasonlóképpen tematizálja a kortárs művész ideálképét a neoliberális gazdaságban: a rugalmas, mozgékony, nem egy-egy feladatra szakosodott munkaerő kreatívan alkalmazkodik új helyzetekhez, és saját magából épít márkát.¹²⁴ Bishop, Castellshez hasonlóan felhívja rá a figyelmet, hogy ez az ideálkép azt a célt szolgálja, hogy az államok mentesüljenek a jóléti szociális háló költségeitől, a nagyvállalatok pedig az állandó munkaerő fenntartásának terheitől.¹²⁵ Így a kortárs művész jólétéért senki nem vállal felelősséget, elvárás felé, hogy ne csak ötleteivel és

122 *Uo.*

123 Brian Holmes, *A rugalmas személyiség. Egy új kultúrkritika felé*, ford. Erhardt Miklós, 2006, <http://exindex.hu/index.php?l=hu&page=3&id=330>

124 Claire Bishop, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London, Verso, 2012, 12.

125 *Uo.*, 15.

képességeivel szolgálja a kultúratermelést, hanem vállalkozó szellemű, kockázatvállaló, önérdékérvényesítő, márkaépítő üzletember is legyen.¹²⁶ Bishop interpretációjában a kortárs művész létmódja példaképként áramlik ki a többi szakmába („No Collar” munkaerő).

A pénz és a magántulajdon a kapitalizmus fő szervező fogalmai, amivel a F/LOSS kultúra az intellektuális köztulajdon megteremtésével nyíltan szembehelyezkedik: amennyiben a védett software kódja nem hozható nyilvánosságra, úgy az open source nem zárható el a nyilvánosság elől.¹²⁷ A pénzkeresés a hacker *money ethic* mentén inkább természetes következményként érkezik a szenvedély realizálását követően, már amennyiben érkezik. Ez persze átcsúszhat egy profitközpontú, protestáns munkaetikát tükröző gyakorlatba, akár a komputeriparban, akár az információs társadalomban általában. A nethic fogalma alatt Himanen a kifejezés szabadságát, az adatvédelemhez való jogot és a saját aktivitás jogát határozza meg alapvetőnek.¹²⁸

Himanen remek humorral az önfejlesztő könyvek tematikáján vezeti le azt, hogy az információs társadalom az ezredfordulón még mindig mennyire a protestáns ethosra támaszkodik. Ennek pillérei a célmeghatározás, vízió, optimalizálás, rugalmasság, következetesség, ipar, pénz és ellenőrizhetőség.¹²⁹ Az általa megfogalmazott, kiterjesztett hackeretikában ezzel szemben a legfontosabb értékek: szenvedély, szabadság, pénzethika (*money ethic*), közösségi érték és nyitottság, nethic, aktivitás, gondoskodás (*caring*).¹³⁰

126 *Uo.*, 15–16.

127 Himanen, Castells, Torvalds, i. m., 59.

128 *Uo.*, X.

129 „Vision, optimality, flexibility, stability, industry, money, result accountability.” Himanen, Castells, Torvalds, i. m., 139.

130 „Passion, freedom, money ethic, social worth and openness, nethic, activity, caring.” [saját fordítás] *Uo.*, 140.

Mckenzie Wark *Hacker Manifestója*¹³¹ a *Kommunista Kiáltványhoz* hasonló stilisztikával átfogó, univerzális hangvételben szól egy általa dicsőített hackerkulturáról, társadalomelméleti megközelítésben. Wark Himanent crypto-weberianusnak nevezi, míg magát crypto-marxistának vallja. A mezőgazdasági, ipari és információs tőke-termelés és kisajátítás marxista trichotómiájában definiálja a hackerkultúrát mint társadalmi osztályt (*hacker class*) – egyfajta elvont, a technikai, és így a társadalmi determinációt és az ipari társadalmat meghaladó csoportként, ami a manifesztum írásának idején virtualitásából eredően még nem ébredt saját osztálytudatára.

Retorikája meglehetősen idegen mind a jelenségek gyakorlatias bemutatásától, mind az információs társadalmat érintő szakirodalom általános hangvételétől. Ez a mű talán közelebb áll a társadalmi utópiákat követelő kiáltvány műfajához általánosságban, mint magához a valódi, heterogenitásban megvalósuló hackerkulturához. Az utóbbi elvont, tág, konkrétumhoz nem is köthető jelenségként írja le.

Ennek okát talán abban is kereshetjük, hogy Wark médiaelméleti kutatóként és professzorként publikációiban olyan átfogó, leíró nyelvezet megteremtésére törekedett, ami az információs társadalom új jelenségeit filozófiai és társadalomelméleti fogalmakból levezetve, a szituacionista internacionálé örökségére építve illeszti be a történetírásba és a marxizmus retorikájába.¹³² Wark szövege annyira

131 McKenzie Wark, *A hacker Manifesto*, Cambridge, London, Harvard University Press, 2004.

132 A szituacionista internacionálé társadalmilag elkötelezett európai avantgarde művészek és értelmiségiek csoportja volt a hatvanas–hetvenes években, akik marxista alapokon próbálták meg a későkapitalizmust elméleti keretbe foglalni. A szituacionista internacionálé archívuma: <https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/situ.html>

általános, hogy ha a benne előforduló összes *hack* szót *forradalomra* vagy *innovációra*, esetleg *technikai innovációra* cserélnénk, ugyanúgy érvényes lenne.

Ezzel együtt fontos manifesztum, amely a hacker osztályt az új forradalmi osztályként definiálja, a tulajdonviszonyok harmadik típusára, a föld – majd tőke – után az információra alapuló társadalomban. Ezeket akkumulálódó rétegekként írja le, és minden réteghez rendel egy uralkodó és egy forradalmi osztályt. A hacker class Wark számára a szabad kreativitásért való küzdelmükkel a 21. század forradalmi osztálya.¹³³ A másik érdekesség dolgozatomban számára a Wark-féle retorikában rejlik, amennyiben a hacker osztály hatalomhoz való viszonyát az anarchizmushoz hasonlónak írja le. E könyv *Avantgárd szellemiség a hackerkultúrában* című fejezete foglalkozik a történeti avantgárd és a hackerkultúra kapcsolódási pontjaival, melyek között a kiáltványok kiemelt helyet kapnak. Wark *Hacker Manifestója*, ahogy az avantgárd -izmusok kiáltványai is, legitimizálni igyekszik egy, a jövőre irányuló elképzelt tendenciát.

„A fiúk és a játékszereik”¹³⁴

A nők szerepe és helyzete, és a feminizmus kérdése a kiberkultúrában, illetve a kiberkultúra szerepe a feminizmusban saját jogú, átfogó kutatási terület. Jelen alfejezetben csak néhány felületes felvetéssel szeretném rá felhívni a figyelmet.

A hackerkultúrákról szóló szövegekben sokszor fordul elő férfi szerzők az iránti sajnálkozása, hogy a korai hackerkultúra hősei és résztvevői döntő többségben szinte

133 Jordan, *Hacking*, 6.

134 <https://www.theguardian.com/technology/2003/aug/08/guardian-obituaries.obituaries> „The boys and their toys” (saját fordítás)

kizárólag középosztálybeli, angol anyanyelvű fehér férfiak. Mindenekelőtt fontos leszögezni, hogy a kortárs diskurzusban lényegesen nagyobb szerep jut a nőknek, mint a kezdetekben, nemcsak a szubkultúrákon belül, hanem az arra való reflexiókban is.

Levy három nőt mutat be szereplői között, többek közt a bekezdés címében idézett hackert, Jude Milhont. Levy leírásában mindhármukat férfi partnereikhez való tartozásuk érvényesíti mint a szcéna szereplőit.¹³⁵ Ugyanebben a listában egy mainframe számítógép a „sexy” jelzővel szerepel.¹³⁶ Az MIT hackerei számára a nők Levy 1984-es (!) megfogalmazásában kiszámíthatatlan és tökéletlen rendszerek, és a velük való foglalkozás időpazarlás. Egy pillanatra elmerenghetünk a Pygmalion-metaforán, miszerint a nők a szoftverekhez hasonló rendszerek, amiken a férfiak kompetens szellemi alkotómunkát végeznek.¹³⁷

„Szomorú tény, hogy sose volt egy kimagasló minőségű női hacker sem. Senki sem érti, miért.”¹³⁸ – írja álnaivan Levy. Annyit pontosítanék, hogy *no man knows why*: a privilégium természetének része, hogy a „bent levők” számára láthatatlan, zárt rendszerként termeli újra önmagát. Jordan is részletezi, amit Levy, hogy a mérnöki munkát végző programozók között általában lényegesen több nőt találunk, mint a korai hackerkultúrában. Jordan sajátos módon a mérnöki munka építő, biztonságos és a hackerkultúra destruktív, kockázatos jellegével magyarázza a nemek arányának különbségét.¹³⁹

135 Levy, i. m., XV.

136 *Uo.*, XIV.

137 *Uo.*, 75.

138 „The sad fact was that there never was a star-quality female hacker. No one knows why.” [saját fordítás] *Uo.*, 76.

139 *Uo.*; Jordan, *Hacking*, 35.

Turner fejt ki, hogy a kaliforniai ellenkultúra közösségeiben milyen sajnálatosan hamar újratermelődtek a szuburbia gender-sztereotípiái, és csak a WELL digitális hálózata jelentett ebben a kötöttségben némi enyhülést, ahol először jöttek létre csak női konferenciacsatornák. Ezek között prominens volt a WOW, a „Women on the WELL” A nyolcvanas években a WELL használóinak már 40%-a nő volt.¹⁴⁰

Sadie Plant 1998-ban a nőnemű Internetfelhasználókat 50%-ra becsüli a '90-es évek elejének 5%-os arányához képest. Ez nemcsak a társadalom egészében kibontakozó feminista mozgalomnak, hanem a virtualitásnak a személyes fizikai jelenléttől való elemeltségének is köszönhető, ahogy azt később Coleman is hangsúlyozza.

Az Anonymous IRC csatornáin például sokszor nem lehet, nem kell tudni valakinek a nemét, illetve, Coleman kutatása kapcsán derül ki, hogy az ezredforduló utáni virtuális aktivista szcénában lényegesen heterogénebb genderidentitás-mezővel találkozhatunk, mint néhány évtizeddel korábban. Coleman tapasztalata szerint felülreprezentált az LMBTQ közösség, mindemellett alacsony a (nőként született és magukat nőként azonosító) nők részvétele.¹⁴¹

Barbara Pini, Kerry Brown és Joshephine Previe publikáltak egy érdekes esettanulmányt *Politics and Identity in Cyberspace: A Case Study of Australian Women in Agriculture online* címmel a témában.¹⁴² A phreakerek vagy a korai Bulletin-Board Systemek (BBS) fejlesztői között elvéte

140 Turner, i. m., 152.

141 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 157.

142 Barbara Pini, Kerry Brown, Joshephine Previe, *Politics and Identity in Cyberspace: A Case Study of Australian Women in Agriculture online = Cyberprotest: New Media, Citizens and Social Movements*, eds. Wim van de Donk, Brian D. Loader, Paul G. Nixon, Dieter Rucht, foreword by Peter Dahlgren, London, Routledge, 2004.

találunk egy-egy nőt, de a későbbi projektek tagjai között már biztatóbbak az arányok.

A szövőséktől a billentyűzetig

Minél bonyolultabbak a gépezetek, annál nőibb a munkaerő.¹⁴³

Sadie Plant *Zeros + Ones* című történeti technofeminista munkájában az információs társadalom kialakulásában kulcsszerepet tulajdonít a női munkaerőnek, és hangsúlyozza, hogy a feminizmus részben pont az információs társadalom karakterének köszönheti gazdaságpolitikai megalapozottságát. Bár a technológia mindenkor a társadalmi status quo fenntartását szolgálja, a nehézipar és gyártás szerepének csökkenése, a szolgáltatóipar térhódítása, az automatizálás mind a nyers izomerő gazdasági eljelentéktelenedéséhez és női munkaerő bevonásához vezettek.¹⁴⁴ Plant értelmezésében a mesterséges intelligenciától való félelem egy kisebbség félelme: a férfi betanított munkásé.¹⁴⁵

Ez persze nem jelenti azt, hogy a női munkaerőt, képzettséget, innovációt el is ismerik. A korai komputer-történetben számtalan nő és női munkacsoport majdnem teljesen láthatatlan maradt. 1968-ban Japánban a Basicom és a Sharp mérnökei, Masatoshi Shima és a Tadashi Sasaki az egychipes CPU ötletét egy, a Nara Women's College hallgatójaként egy brainstormingon résztvevő, máig meg nem nevezett nőtől „vették át”. A Basicom a nő neve említése

143 The more sophisticated the machines, the more female the workforce becomes” [saját fordítás] Sadie Plant, *Zeros + Ones: Digital Women and the New Technoculture*, London, Fourth Estate, 1998, 39.

144 *Uo.*, 38.

145 *Uo.*, 39.

nélkül dobta piacra az Intellel a következő évben a világ első mikroprocesszorát, az Intel 4004-et.¹⁴⁶

Az utóbbi években egyre gyarapodnak az ezeket a történeteket feldolgozó szövegek. A számítógépek előtt női munkacsoportokat alkalmaztak a rakéták és bombák röppályájának előzetes kalkulációihoz is. Őket munkakörük szerint 'computer'-nek hívták.¹⁴⁷ Az 'ENIAC lányok' olyan úttörő programozónők voltak, akik az ENIAC mainframe reléit kötögették, lyukkártyákat programoztak, elektronikát tartottak karban.¹⁴⁸ Ahhoz a tényhez, hogy ezt a munkát az '50-es, '60-as években szinte kizárólag nők végezték, az is hozzájárult, hogy ez lenézett munka volt: a férfi matematikusok és mérnökök a dicsőített elméleti, tervezői kihívásokkal voltak elfoglalva.

Az előjogok természetét még ily felületesen vizsgálva sem feledkezhetünk meg a mikrochipgyártás gyakorlatában szintén láthatatlanná váló nők tömegéről, hiszen az a mai napig szinte kizárólag távol-keleti, afrikai és őslakos indián, mélyszegénységben élő nők alulfizetett munkaerejétől függ.¹⁴⁹ A Szilícium-völgytől Thaiföldig fiatal indián, filippinó, mexikói, vietnami nők tömegei szerelik össze a miniatűr alkatrészeket napjainkban is, és viselik ennek egészségkárosító következményeit.¹⁵⁰ Plant arra hívja fel a figyelmet, hogy ezzel új technológiával egészül ki a nőkre

146 „That was the chip based on the idea created by that lady on the four division-type chip. The first model was the 4004. The model 4004 is said to be the first microprocessor in the world.” *Interview with Tadashi Sasaki*, http://ethw.org/Oral-History:Tadashi_Sasaki

147 Plant, i. m., 145.

148 Wolfgang Hagen, *The Style of Sources: Remarks on the Theory and History of Programming Languages = New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, eds. Wendy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan, New York, Routledge, 2006, 164.

149 Levy, i. m., 217.

150 Plant, i. m., 74.

hárított háttértechnológiák kezelésének sora a telefon, írógép, lyukkártya, szövíőszék és rokka után.¹⁵¹

Lisa Nakamura *Indigenous Circuits* című kutatása¹⁵² a Fairchild Semiconductor cégnek a hetvenes években egy navajo indián rezervátumba telepített gyárát vizsgálja, pontosabban ebben a gyárban a nők által végzett alulfizetett munkát, a mikrocsipek összeszerelését, valamint azt a retorikát, ami megpróbálta a navajo asszonyok erre való különleges alkalmasságát hangsúlyozni. Kísérteties véletlen, hogy nem sokkal később ugyanezeket a kulturális értékeket vélték felfedezni a beruházók a kínai nőkben is: kézügyesség, alázat, precizitás, kézműves hagyomány. A Fairchild prospektusai nemcsak arról próbálták meggyőzni a nyilvánosságot, hogy a navajo nők eredendően hordozzák ezeket az erényeket, hanem arról is, hogy számukra a mikrocsip-összeszerelés az önkifejezés eszköze. A Fairchild ezekben a prospektusokban elfelejtette megemlíteni a navajo nőknek azt az erényét, hogy a rezervátumban való munkahelyteremtés után állami kölcsön és támogatás járt.¹⁵³

A nők, és főleg nem fehér nők munkásságát szisztematikusan elhallgatja a komputer-történetírás, a társadalmi status quo-t megerősítve, amely távol tartja őket a magas presztízű állásoktól.

Hacking Patriarchy

A nők szerepéről szólva a korai kiberkultúrában három olyan kutatóról is szólnunk kell, akiknek a hozzájárulása a digitális forradalomhoz és elméletéhez elvülhetetlen

151 *Uo.*, 75.

152 Lisa Nakamura, *Indigenous Circuits*, *American Quarterly*, Vol. 66, No. 4, December 2014.

153 *Uo.*, 926.

és elismert: Ada Lovelace-ról, Grace Hopperról és Donna Haraway-ról. Az 1815-ben született Ada Lovelace matematikust és grófnét az egyik első programozóként tartja számon a komputertörténelem, Charles Babbage analitikus gépe kapcsán végzett elméleti munkájáért.¹⁵⁴ Lovelace ikonikus munkássága és portréja számos fem/tech kezdeményezést fémjelez, így például a berlini Ada Lovelace Festival – Connecting Women in Computing and Technology-t vagy az Ada Lovelace Awardot, amelyet az Informatikus Nők Szövetsége ítél oda érdemes jelölteknek.¹⁵⁵

Grace Murray Hopper amerikai tengerésztiszt és elismert szoftverfejlesztő volt. Neki köszönhetjük az egyik első gépfüggetlen magas szintű programnyelvet, a COBOL-t, aminek az alapja egy fordító, ami a magas szintű nyelvet lefordítja a hardver nyelvére. Öröksége ezenkívül egy érdekes nyelvi absztrakcióban él tovább. Hoppernek köszönhetjük a *bug* fogalmának elterjedését, aki munkacsoport-vezetőként naplózta, hogy kollégái a Harvard Mark II mainframe-en dolgozva elektronikus hibát észleltek a rendszer működésében, és annak okaként az F panel 70-es reléjében egy molylepkét azonosítottak. Ekkoriban a mai léptékkal mérve óriási számítógépek körül áramló forró levegő vonzotta a rovarokat, s azok ide-oda sülve működési fennakadásokat okoztak az elektronikában.¹⁵⁶

A technológia és társadalomtudomány kontextusában alapvető Donna Haraway feminista munkássága. Ő jegyzi

154 <http://www.fourmilab.ch/babbage/sketch.html>

155 Lovelace a Babbage analitikus kalkulátorának leírását franciáról angolra fordította és jegyzeteket fűzött hozzá. Bár az analitikus motor soha nem épült meg, Lovelace jegyzetei között található egy elméleti művelet sor, amelyet a számítógéptörténelem első algoritmusaként tartanak számon; <https://www.ada-lovelace-festival.com/> ; <http://awc-hq.org/ada-lovelace-awards.html>

156 *Annals of the History of Computing*, Vol. 3, No. 3 (July 1981), 285–286.

az 1983-as nagy hatású *Kiborg kiáltvány*,¹⁵⁷ amiben a testi gender-meghatározottságtól elemelt kiborg ideájának előrevetítésével a hagyományos feminizmus kritikája mentén a nyelvi keretek újratereztetésére buzdít. *Manifesztója* a posztumán/posztgender szocialista feminizmus inspiráló alapműve, ami a mai napig meghatározza a technológiáról és gender studies-ról való diskurzust. A *Kiborg kiáltvány* magyarul elsőként a *Replika* folyóirat közölte, 22 évvel az eredeti szöveg publikálását követően, Kovács Ágnes fordításában.

A kortárs hacker/cracker szubkultúrákban magukat nőként azonosító aktív she-hackerek az IRC csatornákon szinte állandó szexista attitűddel szembesülnek, míg a hackerkonferenciák világában, face-to-face általában pozitív megkülönböztetésben részesülnek.¹⁵⁸ A kortárs hacktivisták szcénájában egyre több olyan tech-projektet találunk, amit nők fejlesztenek nőknek, ilyen például az indiai Hack4Change.¹⁵⁹ Figyelemre méltó a feminizmusnak és LGBTQ kultúrának a hackerkultúrában való közös kortárs térkövetelése (#hackingpatriarchy) a szexista intézmények és gyakorlatok ellen.¹⁶⁰

157 Donna J. Haraway, *Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években*, ford. Kovács Ágnes, *Replika* 51–52, 107–139. eredeti szöveg: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Haraway-CyborgManifesto-1.pdf>

158 Kat Baybrooke, *She-Hackers: Millennials and Gender in European F/LOSS Subcultures*, Chaos Communication Camp, 2011. Ld. még Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 174–175.

159 Évente megrendezett hackaton Delhiben, ahol a nők jogainak védelmét szolgáló projektek készülnek – a hackaton egy olyan esemény, ahol egy-egy konkrét problémán számos hacker intenzíven, akár napokon át pihenés nélkül dolgozik. <https://hack4changedelhi.wordpress.com/>

160 <https://femhack.noblogs.org/mission/> ; <https://transhackfeminist.noblogs.org/> ; <http://fembotcollective.org/> ; <http://www.makery.info/en/2015/06/30/gynepunk-les-sorcieres-cyborg-de-la-gynecologie-diy/>

A HACKERKULTÚRA TIPOLÓGIÁJA

Az első két fejezet célja volt, hogy a hackerkultúra alapfogalmait történeti mérföldkövei mentén tisztázza. Ebben a fejezetben a hacktivizmust a kortárs hackerkultúra összefüggésében vizsgálom. Ehhez főként Tim Jordan, Paul Taylor, Gabriella Coleman és Tatiana Bazzichelli ide vonatkozó munkái szolgálnak sorvezetőül.

Hacking a technológiahasználat mentén

Jordan *Hacking* című 2008-as összefoglaló munkájában a hackerkultúra-jelentésmezőt különböző szempontok mentén osztja szegmensekre.¹⁶¹ Első felosztása a technológiai rendszerekhez való viszonyon alapul, amiben a crack destruktív egy már létező rendszerrel szemben, míg a F/LOSS egy még nem létező alternatíva építésén dolgozik. Nem könnyíti meg az elemzést, hogy akiket a korai hackerek következetesen crackereknek neveznek, magukat hackerekként definiálják. Jordan négy kategóriába sorolja egy adott rendszer feltörésének lehetséges módjait:

1. 0-day exploits: a rendszerben eddig fel nem fedezett sebezhetőség kihasználása. A hacker szubkultúrában a 0-day exploit váltja ki a legnagyobb elismerést, mivel komoly tudás és kreativitás együttműködése szükséges hozzá. Egy régebbi, remek példa a kultikus phreaker-figura, John Draper, a.k.a. Captain Crunch felfedezése, mely szerint egy müzlihez ajándékba adott játéksíp az észak-amerikai távolsági hívások automata

¹⁶¹ Jordan, *Hacking*.

parancs-frekvenciáján szól. (A phreakingről bővebben ld. a *Phreaking* című alfejezetet.)

2. 0+1-day exploit: adott 0-day exploit ismétlése a biztonsági rés elhárításáig. Ismert sebezhetőség fennállása esetén csekélyebb tudást igénylő tevékenység. A phreakerek például számtalanszor ugyanazt a technológiát használták tevékenységükhöz, amit az első 0-day által vált ismertté.
3. Social engineering: társas viselkedés szabályaival való visszaélés; embereket különböző kommunikációs trükkök segítségével, társas normák kihasználásával vesznek rá információátadásra; nem feltétlenül digitális környezetben. Ez a fajta 'trükközés' a számítógépeknél jóval idősebb, de széles körben és könnyedén használható módszer személyes adatok megszerzésére mind technikai környezetben, mind azon kívül. (Például: valaki hitelesnek látszó módon hivatalos személynek adja ki magát online/telefonon, így jut hozzá valamely privát hozzáféréshez.)
4. Skript kiddies: különböző fórumokon a tapasztaltabbak lekicsinylően skript kiddiesnek nevezik a szinte mindenki számára elérhető tudással operáló kezdő hackereket, akik sokszor olyan hackeket hajtanak végre, amik sem zsenialitást, sem innovációt nem képviselnek.

A Free/Libre Open Source Software kultúra mind Jordan, mind Coleman számára a hackerkultúra fontos alappillére mint a hackeretika folyamatosságát biztosító szubkultúra. Jordan tipológiájában a *nemkódoló hackerek* a F/LOSS kultúra folyóiratainak és akadémiai tanulmányainak szerzői és az annak jogi ügyeivel foglalkozó intézmények dolgozói, önkéntesei. Ebbe a csoportba sorolja a Creative Commonst is, és a hozzá hasonló jogi/kulturális hackeket, amik a

komputertechnológia közvetett köreiben érvényesítik a hackeretikát.¹⁶² A szabad (szoftver) kultúra, valamint a jogi és kulturális hacking egyértelműen különbözik az előbbi négy kategóriától abban, hogy nem technológiai rendszerekbe avatkozik be, hanem adott politikai és kulturális hatalmi rendszereket ír felül új technológiák építésével. Ezért ezeket a jelenségeket jelen fejezet a későbbiekben külön vizsgálja a hacktivizmus kategóriáján belül.

Progprolik/Microserfs

Jordan a nem-hacker szoftverfejlesztőket programozó proletariátusnak nevezi. Ők nyilvánvalóan távol állnak a hackeretika megvalósításától, de érdekes módon, ahogy Coleman is részletezi, a legtöbb tech-cég a fejlesztői számára olyan vizuális, építészeti és munkakörnyezetet biztosít, ami formaságaiban a hackeretikát idézi. Jordan arra a lényeges különbségre hívja fel a figyelmet, hogy a valódi hackerekkel szemben a „programozó proletárok” nem birtokolják szellemi termékeiket.¹⁶³ Leginkább ebbe a kategóriába tartoznak azok az infotechnológiai biztonsági szakemberek, akiket a white hat hacker névvel illetünk. Bár az intézményrendszerhez való viszonyuk a szoftverfejlesztőkével azonos, technikai feladatuk és felkészültségük megegyezik a black hat hackerekével, csupán az *exploit* megvalósítása nélkül. Jordan programozó proletariátusa megegyezik a Douglas Coupland fikciójából akadémikus köznyelvvé kiterjedt microserf (mikroszámítógép hűbéres) fogalommal.¹⁶⁴

162 *Uo.*, 104.

163 *Uo.*, 113.

164 Douglas Coupland, *Microserfs*, New York, Regan Books, Harper Collins, 1995.

Társadalmi tipológia

Jordan második rendszerezése nem technológiai, hanem társadalmi viszonyrendszerben vizsgálja a hacket. Négy alapmotivációt különít el:

1. politikai változás,
2. nemzeti érdek,
3. erőszak politikai hatása
4. és személyes nyereség.

Ezek közül kizárólag a politikai változásért dolgozó hacktivismust tekinti a hackeretika örökösének, mivel az úgy avatkozik be társadalmi és technológiai meghatározottságokba, hogy azokat fluiddá teszi, és ezzel megváltoztatja a társas és technológiai viszonyokat.¹⁶⁵ A hacktivismus, a kiberháború, a kiberterrorizmus és a kiberbűnözés közül utóbbi három csak annyiban érdekes számunkra, amennyiben meghatározásukkal elkülönítjük őket vizsgálatunk eredeti tárgyától, a hacktivismustól.

A kiberháború nemzetállamok egymás ellen irányuló információtechnológiai hadviselése; a kiberterrorizmus egy egyén vagy csoport vallásos, etnikai, nemzeti vagy egyéb agendát szolgáló, megfélemlítést szolgáló destruktív aktivitása egy adott nemzetállam lakói ellen; a kiberbűnözés egyéni (anyagi, szexuális vagy egyéb) érdektől vezérelt cracking.¹⁶⁶

A továbbiakban a hacktivismus jelenségeit járjuk körül, amelyek tehát alapvetően elkülönülnek az állami, etnikai, vallási és egyéni érdekektől vezérelt hackingtől.

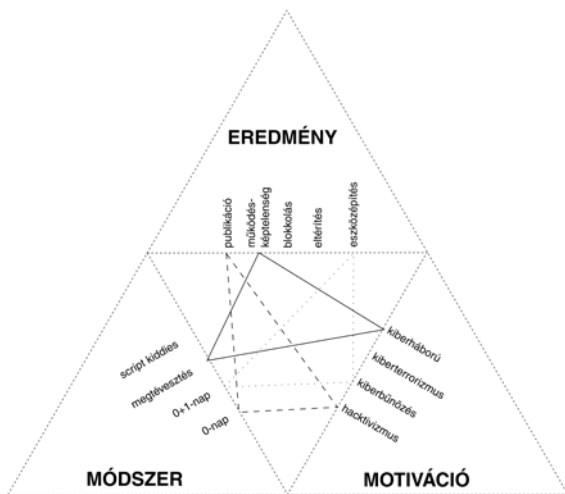
¹⁶⁵ Jordan, *Hacking*, 96.

¹⁶⁶ *Uo.*, 92.

A motivációs és technológiai kategorizálást felhasználhatjuk egy olyan összefoglaló grafikonon, amelyen egyszerre tudjuk megjeleníteni egy hack motivációs és technológiai dimenzióit. Ebből következtetéseket vonhatunk le például a különböző motivációkkal rendelkező hackerek általános eszközhasználatát illetően. Bár sem Jordan, sem más szerző nem kategorizálja a hackeket kimenetelük szerint, érdemes ezt is megvizsgálni. A tapasztalat azt mutatja, hogy egy hack vagy bizalmas adatok nyilvános publikálása (leak, doxxing), vagy valaminek a működésképtelenné tétele (kitörlése, elrontása), vagy blokkolása vagy eltérítése (hijack, spoof, redirect), vagy egy teljesen új rendszer felépítése (F/LOSS). A motiváció, a technológia és a kimenetel háromszögben ábrázolt kategóriáiban a legtöbb hacket el tudjuk helyezni. Néhány egyszerű példa:

1. A WikiLeaks olyan hacktivist platform, ami 0-day jelleggel hoz nyilvánosságra addig eltitkolt, de a szerkesztők szerint közérdekű információkat.
2. A Stuxnet egy nemzetállam (Irán) atomprogramját tette tönkre egyszerű social engineering módszerekkel, több 0-day bug kihasználásával.
3. A Shadow Brokers a Wannacry vírussal pénzt zsarolt ki Windows felhasználókból, az operációs rendszer egy ismert sérülékenységet kihasználva.

A második ábrán a WikiLeaks szaggatott vonallal, a Stuxnet egyszerű vonallal és a Wannacry pontozott vonallal szerepel.



2. A hacking tipológia

Hacktivizmus a hackerkultúrában

A továbbiakban a politikailag elkötelezett, társadalmi változásért dolgozó hacking, azaz kiberaktivizmus, más néven hacktivizmus gyakorlatait vizsgálom, majd igyekszem szintetizálni a szakirodalom különböző hacktivizmus-definícióit. Jelen könyv nem foglalkozik az úgynevezett „alt-right” infotechnológiai sajátosságaival, de fontos tény, hogy az alternatív új-jobboldali mozgalmak is profitálnak esetenként azoknak a techno-stratégiáknak a használatából, amiket az antiglobalista, egalitáriánus aktivista baloldal 1989 óta kifejlesztett.

Két hacktivistá 'generációt' különíthetünk el. Az elsőt a kilencvenes évek közepére kibontakozó alterglobalista mozgalom információ-technológiai eszközhasználata határozza meg, a másikat a 2011–2013-as globális forradalmi hullám. Előbbi aránylag jól feldolgozott szakirodalommal rendelkezik, de ezek a szövegek technopolitikai reflexióikat illetően mára elvesztették aktuálisukat. A második hullám földrajzilag és kulturálisan is heterogén.

Idetartozik például az *Arab Tavasz*nak nevezett forradalmi hullám,¹⁶⁷ a WikiLeaks,¹⁶⁸ a Stop PIPA/SOPA kampány¹⁶⁹ vagy az amerikai Occupy Movement.¹⁷⁰ Az első hacktivismus-generációban domináns a személyi számítógép és az Internet közösségi innovációja, a másodikban az 'okos' eszközök civil kisajátítása. Ebből láthatjuk, hogy a kereskedelmi célú technológiák aktuális tömeges elterjedése mennyire transzformatív hatással van a demokratikus közösségi mozgalmakra. Jordan, aki több könyvében is végigkíséri ezeket a folyamatokat, minden újabb munkájában megpróbálja összegezni és rendszerezni

167 Arab Tavasz: a Közel-Keletet a 2010-es évek elején megrázó és átalakító tüntetések és lázadások hulláma, amely főleg elnyomó rezsimek megdöntésére indult, és részben átalakította a térség politikai viszonyait.

168 Wikileaks: civil szervezet, amely olyan dokumentumokat publikál, amelyeket kormányok vagy egyéb szervezetek titkosítanak, bár azok tartalmának ismerete a civil társadalom számára komoly jelentőséggel bír (pl. korrupció, erőszak stb.).

169 Stop PIPA/SOPA: a Protect Intellectual Property Act és a Stop Online Privacy Act két olyan törvényjavaslat volt az Egyesült Államokban, amelyek a kalózkodás ellen fellépve jelentősen korlátozták volna a szólásszabadságot az Interneten.

170 Occupy Movement: 2012-ben az Egyesült Államokból induló progresszív, alulról szerveződő mozgalom, amely a társadalmi és gazdasági egyenlőtlenség ellen küzd, opponensei főként kapitalista világcégek.

a jelenségeket, de ezeknek az erőfeszítéseknek utólag mindig csak pillanatnyi érvénye van.

Taylor és Jordan 2004-ben publikált *Hactivism and Cyberwars* könyvükben értelemszerűen csak az általam első hacktivizmus-generációnak nevezett jelenségekkel foglalkozhatnak. Ekkor a hackerkultúrát – Levy munkáját továbbfejlesztve – hét generációja osztják. Az első három generáció megegyezik a Levy-nél megismertekkel: az MIT úttörői, a hobbisták és a programozók. Negyedik generációnak azokat a hacker/crackereket látják, akikről e dolgozatnak az első fejezetben olvasható *Aranykor* alfejezete szól. Ötödikként határozzák meg a már említett mikroserf jelenséget, hatodikként a szabad szoftver mozgalmat. Ezekről ebben a fejezetben szólnunk. Hetedik generációjuk a hacktivizmus. Az egymás utáni generációk nem váltják egymást, hanem egymásra épülnek és párhuzamosan fejlődnek. Taylor és Jordan ekkor még, kissé elnagyolva, eredeti, unortodox, inventív technológiahasználatként határozzák meg a hackinget.¹⁷¹ Jordan csupán négy évvel későbbi elemzése, ahogy ennek a fejezetnek az elején is láttuk, már sokkal részletesebb.

Demonstráló hacktivizmus

Jordan a hacktivizmus területén két alapvető infotechnológiai törekvést különít el: az online demonstrációt és az információ-hozzáférés védelmét. Ahogy a hatalom az információs társadalomban a fizikai terek uralma felől az információ-hozzáférés szabályozása felé mozdul el, úgy alkalmazkodik hozzá a hatalom kritikája is.¹⁷² Ahogy a

171 Jordan, Taylor, i. m., 6.

172 Jordan, *Hacking*, 71.

gazdasági-ipari hatalom a globalizáció mentén határokon átívelve operál, a lokális, utcai megmozdulások jelentősége csökken, és a virtualitás válik a globális demonstráció terévé; az információs társadalomban a '90-es évektől megjelenő globalizáció-kritikus aktivizmus csoportjai az új feltételekhez alkalmazkodva virtuális tereket foglalnak el, virtuális akadályokat emelnek a virtuális közforgalomban.¹⁷³ Ennek az ellenkulturális paradigmaváltásnak egyik legtöbbit használt eszköze a DOS, Denial of Service Attack, amit a '90-es évektől kezdve a mai napig előszeretettel alkalmaz számos aktivista csoport.

Technikai formái közül érdemes megkülönböztetni azt, amikor résztvevőként egy-egy számítógépen ismétlik a service requestet (betöltési kérést), illetve amikor ugyanezt a feladatot az erre kifejlesztett algoritmusok automatizálva végzik (DDOS – *Distributed Denial Of Service*).

A fentebb kifejtett hack kategóriák közül a DDOS skript kiddies szintű beavatkozás, hiszen sem az alkalmazás használata, sem a manuális oldalbetöltés nem igényel komoly technikai tudást. A manuális, illetve automatizált DDOS között fontos különbség, hogy ha egy aktivista csoport személyenként egy számítógépet használva terhel túl lekérésekkel egy honlapot, illetve az azt biztosító szerveret, akkor hiteles adatokat kaphatunk a demonstrálók számáról; míg ha ezt a Stacheldraht¹⁷⁴ vagy más, erre kifejlesztett alkalmazás segítségével hajtják végre, lehet, hogy csak néhány vagy egyetlen ügyes aktivista van a háttérben, aki több komputer segítségével dolgozik. Az egyik első automatizált DDOS eszköz volt a FloodNet, amit az Electronic Disturbance Theatre a Zapatista mozgalom támogatására

173 Critical Arts Ensemble, *Uo.*

174 A Stacheldraht egy olyan malware, azaz vírus, ami DDOS támadást végez egy adott weboldal ellen (Stacheldraht – németül szögesdrót).

fejlesztett ki. Az Egyesült Államokban alakult úttörő hacktivistá csoport, a Cult of the Dead Cow jegyzi a *hacktivism* fogalmat, számos adatvédő szoftver (pl. Camera Shy, Scatterchat) mellett. A Cult of the Dead Cow publikálta a Back Orifice szoftvert is, amivel Windows rendszereket lehet a felhasználó beleegyezése és tudta nélkül irányítani.

Több szerző élteti az 1999-es seattle-i World Trade Organisation csúcstalálkozó elleni aktivista támadássorozatot az első igazán nagyszabású infotech demonstrációként, ahol az NVDA (Non Violent Direct Action) és az MVDA (Mass Virtual Direct Action) találkozása biztosította a demonstráció sikerét. Jordan és Taylor egyenesen ennek az eseménynek tulajdonítja az alterglobalizációs mozgalom berobbanását a köztudatba.¹⁷⁵ Alexandra Samuel, aki nem sokkal Jordan és Taylor angliai hacktivismus monográfiájának megjelenése után jegyzi *Hacktivism and the Future of Political Participation* című disszertációját, a világ addigi legsikeresebb virtuális tüntetésének nevezi a „seattle-i csatát”-t.¹⁷⁶ Holmes Naomi Klein *No Logo*¹⁷⁷ című könyvét élteti, ami szerint a seattle-i események az aktivizmus modelljeként tükrözik az Internet organikus, decentralizált, összekapcsolt ösvényeit a fizikai világban.¹⁷⁸

175 Jordan, Taylor, i. m., 59.

176 „The Battle of Seattle”, Alexandra Whitney Samuel, *Hacktivism and the Future of Political Participation*, doctoral dissertation, Cambridge, Harvard University, 2004, 12.

177 Naomi Klein, *Taking Aim at the Brand Bullies*, Knopf Canada, Picador, 1999.

178 Brian Holmes, *Escape the Overcode: Activist Art in the Control Society*, Paris, Van Abbemuseum Public Research #2, 2009, 28.

MVDA: Mass Virtual Direct Action

Jordan *Activism!* c. könyvében vezeti be az MVDA kifejezést, amit a NVDA, Non Violent Direct Action mintájára, illetve variációjaként határoz meg. A *direct action* (közvetlen akció) célja, hogy megakadályozzon vagy megnehezítsen egy adott eseményt. Az NVDA az erőszakmentes köztéri demonstráció egy széles körben elterjedt taktikája. Lényege, hogy a résztvevők fizikai testükkel, jelenlétükkel, rongálás és erőszak nélkül akadályozzanak vagy nehezítsenek meg egy adott eseményt. Különböző szervezetek, például a Greenpeace, képzéseket is biztosítanak tagjaik és a tüntetések többi résztvevője számára.

Az MVDA fogalmát Jordan az NVDA-ból származtatja, és a kétfajta blokádot hasonlítja össze: az NVDA esetén azt, amikor nagy számú tüntető blokádot alá vesz például egy épületet – MVDA esetén azt, amikor nagy számú virtuális tüntető vesz blokádot alá információ-technológiai csatornákat. Az utóbbi kihívásának azt látja, hogy mivel nem fizikai térben történik, nem lehetséges véletlen járókelők bevonása, és a résztvevők kevésbé érzékelik társaik jelenlétét, szolidaritását.¹⁷⁹ Elemzése szerint az 1999-ben a World Trade Organization csúcstalálkozót megakadályozó seattle-i tüntetéssorozat azért lehetett rendkívül sikeres, mert az NVDA-t MVDA egészítette ki, ezzel olyanok bevonódását is lehetővé téve, akik egyébként nem biztos, hogy részt vettek volna. Az akció online részéért az Electrohippies nevű hacktivistá csoport vállalta a felelősséget.

179 Tim Jordan, *Activism! Direct Action, Hacktivism, and the Future of Society*, London, Reaktion books, 2002, 124–126.

Információs hacktivizmus

A jordani rendszerezésben az átpolitizált kritikus hacking másik fő kategóriája az információ-hozzáférés biztosítása a közjó érdekében. Ez a fajta hacktivizmus főleg, de nem kizárólag, elnyomó rezsimek emberjogi és polgárjogi aktivistáival együttműködésben valósul meg.¹⁸⁰ Az információ-hozzáférést biztosító aktivizmus szinte láthatatlan elemei azok, akik info-tech logisztikát biztosítanak különböző ellenzéki/elhallgattatott/elszigetelt csoportoknak. Maxigas a *+kaos ten years of hacking and media activism*¹⁸¹ bevezetőjében hangsúlyozza a hacktivizmus láthatatlan, így dicstelen háttérmunkálatának fontosságát. Az infrastruktúra-építés, -fenntartás és -javítás Maxigas megfogalmazásában a legkevésbé látványos, ám minden egyéb aktivitás alapjául szolgáló, így történelmi jelentőségű munka.¹⁸² Ilyen például az olyan szerverek, levlisták, titkosított email szolgáltatások létrehozása és fenntartása, amelyek segítségével aktivisták nemzeti karhatalmaktól, anyagi kényszerektől és megfigyeléstől mentes csatornákon kommunikálhatnak, szervezhetnek, publikálhatnak, streamelhetnek stb.

Veran Matić *Civil Networking in a Hostile Environment: Experiences in the Former Yugoslavia* címen részletezi a belgrádi B92 történetét.¹⁸³ A B92 ifjúsági rádiónak indult

180 Jordan, *Hacking*, 73.

181 Autistici/Inventati, *+KAOS. Ten Years of Hacking and Media Activism*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2017.

182 Maxigas, *Hacklabs and hackerspaces: Tracing two Genealogies*, Journal of Peer Production, <http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/>

183 Veran Matić, *Civil Networking in a Hostile Environment: Experiences in the Former Yugoslavia = Shaping the Network Society: The New Role of Civil Society in Cyberspace*, eds. Douglas Schuler, Peter

1989-ben, de kitartásának és Milošević cenzúrájának köszönhetően a '90-es évek közepére széles körben ismert ellenzéki, szociális és aktivista központtá változott.

Alapításától a háború végéig négyszer tiltották be a működését. Az újságírók állandó macska–egér harcot játszottak a hatóságokkal. A B92 tagjai titkos helyszínekről sugároztak, állandóan új hibrid technológiai megoldásokat dolgoztak ki híradásaik folyamatosságának fenntartásához. 1999-ben a hatóságok átvették a B92 irányítását, és kitiltották az alapítókat a stúdióból. Ekkor Interneten és műholdon folytatták a sugárzást, többek között az amsterdami, Geert Lovink nevével fémjelzett XS4ALL közösségi Internet szolgáltató segítségével, ahogy korábban, 1996-ban is.¹⁸⁴ Sokszor VHS kazettákra másolták a sugárzásra szánt híreket, amik köztéri vetítésre kerültek. Néha autóval vitték az anyagot egy-egy műholdadóhoz, hogy Amsterdamból aztán szintén műholdon elérhető legyen a hallgatók számára.¹⁸⁵ A cenzúrázott honlap eredeti híreit SMS formájában küldték el a hallgatóságnak, és az XS4ALL segítségével titkosított emailszolgáltatást fejlesztettek.¹⁸⁶ Az XS4All és a B92 együttműködésének emlékezete Lovink oldaláról egyébként érdekes módon másra fókuszál: azokra a civil hangokra, akiknek a naplóbejegyzéseit megjelenítette.¹⁸⁷

Matić és munkatársai számára a médium nem egy technológia, hanem a technológiailag képzett oknyomozó újságíró.¹⁸⁸ Az alapító Matić a mai napig a B92 operatív vezetője, ami a háború után kulturális központtá, TV

Day, Cambridge, London, The MIT Press, 2004.

184 *Uo.*, 162.

185 *Uo.*, 167, 162.

186 *Uo.*, 168, <http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/europe/302344.stm>

187 Lovink, i. m., 324.

188 Matić, i. m., 169.

csatornává, kiadóvá, Internetszolgáltatóvá, koncertszervező céggé és archívummá nőtte ki magát.

Egy másik kiemelkedő infohacktivizmus-példa a kubai intranet esete. Az Internet a kubai köztársaságban a nagy többség számára gyakorlatilag nem elérhető. Az információhoz való hozzáférés civil módszerei rendkívül innovatívak, a merevlemez-csereszolgálattól kezdve a mobildata megosztó appokig. Ebben a szokatlan helyzetben egy addig elszigetelt szubkultúra spontán tevékenysége hozott radikális változást: a lan-partikon játszó gamerek helyi hálózatainak léptékváltásával létrejött intranet ma nagyvárosonként több százezer felhasználóval rendelkezik. Ez a hálózat ma a világ legnagyobb civil intranete, ami független a világhálótól, és civil önkéntesek infrastruktúra-építő munkájával jött létre.¹⁸⁹

A meghatározás kevésbé 'hardware' értelmezésében ide tartozik a whistleblowing, melynek legkiemelkedőbb platformja a WikiLeaks, vezetője pedig Julian Assange.¹⁹⁰ Richard Thieme egyenesen a hacker ethosz megtestesítőjének nevezi a WikiLeakst. Jacob Appelbaum a 2010-es HOPE (Hackers on Planet Earth) konferencián Assange helyett reprezentálta a WikiLeaks szervezetét. Előadásában a demokrácia felügyelőiként (watchdogként) működő civil szervezeteket az ötödik hatalmi ágnak nevezte, beleértve a hacktivistákat, független újságírókat és minden olyan

189 *A Story of Community Resilience: The Internet in Cuba*, 33c3, https://media.ccc.de/v/34c3-8740-the_internet_in_cuba_a_story_of_community_resilience

190 Érdekeség, hogy amikor a Mastercard nem volt hajlandó továbbítani a WikiLeaks számára utalt támogatásokat, az Anonymous támadást indított ellene a WikiLeaks védelmében. A Chaos Computer Club az addig Assange második embereként dolgozó Domscheit-Berget a WikiLeaksből való kilépését követően kizárta a tagságából.

információs szabadságért dolgozó csoportot, akik a negyedik hatalmi ág, a média helyett védenek civil információs szabadságjogokat.¹⁹¹

Általánosabb, de idetartozik a Tor hálózat is, amit az Egyesült Államok Haditengerészeti Kutatólaborja nyílt licenc alatt publikált. A Tor Projekt sajátos velejárója, hogy mivel látszólag korlátlan adatszabadságot és anonimitást biztosít használóinak, a dark web / deep webben a nyilvános Interneten elérhetetlen és nehezen lekövethető, sokszor fontos és humánus tartalmak között az emberi lét legsötétebb bugyraiba is betekintést enged, és logisztikai támogatást is nyújt a visszaélésekhez, illetve a fekete kereskedelemhez.

A hackerkultúra egészét áthatja a privacy/titkosítás és az acces/hozzáférés kettőssége, ami elsősre ellentmondásosnak tűnhet, de valójában sokkal inkább egymást erősítő tételekből áll. Talán itt válik a legélesebben láthatóvá, hogy a privacy joga az aktivistát, a civilt, a magánembert illeti, akinek privát szférájához való joga mellet joga van tudni az ő feje fölött autoritásként működő intézményrendszerek tevékenységének visszásságairól. A hackeretika „mistrust authority” elvét látjuk itt visszaköszönni, és azt az egalitárius alap gondolatot, hogy a rendszert alkotó személyeknek joguk van (információs) hatalmat gyakorolni az őket szolgáló kormányokról, cégekről, intézményekről, nem pedig fordítva.

Culture jamming

Jordan nem a hackerkultúráról, hanem az aktivizmus tipológiájáról szóló könyvében vizsgálja a culture jamming-et,

191 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 84.

mely a hagyományos reklámtechnológiák eltérítésével közvetít szokatlan, kifordított üzeneteket.¹⁹² E dolgot későbbi hacktizmus-definíciója kapcsán mindenképp itt kell szót ejtenünk róla. Jordan a culture jamminget a korporációk és államok fogyasztást ösztönző kulturális kódjait eltérítő elektronikus terrorizmusnak nevezi.¹⁹³ Ennek célja, hogy magát a fogyasztást ösztönző kódrendszert kérdőjelezze meg, sajátítsa ki és játssza ki saját maga ellen azáltal, hogy felhívja a figyelmet ennek a kódrendszernek a vizuális nyelvi sajátosságaira.¹⁹⁴ Ezt a vizuális nyelvet Jordan *'language of corporate desire'*-ként határozza meg, aminek nincs túl szerencsés fordítása, talán a magyarul komikusan hangzó „fogyasztás vágyának nyelve” közelíti meg legjobban. A culture jamming az üzenet és a médium között olyan hasadékvág, ami láthatóvá teszi, exponálja a fogyasztás vágyának vizuális szimbólumrendszerét, ezzel megkérdőjelezve a vágy irányításával járó hatalmi viszonyokat.¹⁹⁵ Az elmúlt évtizedek legsikeresebb culture jamming csoportjai a Billboard Liberation Front, a Buga-Up (Billboard Utilising Graffiti Against Unhealthy Products), Adbusters, Yes Men, Barbie Liberation Front, Simcopter, Etoy campaign, Space Hijackers.¹⁹⁶ Magyarországi viszonylatban a Magyar Kétfarkú Kutya Párt a culture jamming jeles képviselője.

192 Jordan, *Activism!*, 102.

193 *Uo.*, 103.

194 *Uo.*, 102, 104.

195 *Uo.*, 104, 112.

196 Billboard Liberation Front, <http://www.billboardliberation.com/> ; Buga-Up, <http://www.bugaup.org/> ; Adbusters, <https://www.adbusters.org/> ; Yes Men, <https://theyesmen.org/> ; Barbie Liberation Front, <https://beautifultrouble.org/case/barbie-liberation-organization/> ; Simcopter: a Yes Men egyik tagjának egyik első akciója, amiben meleg párokat rejtett el a Simcopter című játékban. Etoy campaign, az egyik legizgalmasabb culture jamming akcióorozat, <http://www.etoym.com/> ;

Annak ellenére, hogy a culture jamming általában humoros és szubverzív, Jordan rendkívül pesszimistának látja azt az aspektusát, hogy tagadja a vágyirányítás nyelvén kívüli vizuális nyelv lehetőségét.¹⁹⁷ Jordan rávilágít arra a problémára, hogy a korporációk cinikus módon ingyenes marketingkutatásként tekintenek a culture jammingre, hogy annak eredményeit következő kampányukban vagy arculati elemeikben felhasználják.¹⁹⁸

Taktikai média

A taktikai média 1989 utáni formátum. Mocskos kis taktikák gyűjteménye, ha úgy tetszik, digitális mikropolitika.¹⁹⁹

A taktikai média a Critical Art Ensemble meghatározásában a digitális intervenció heterogén formáit jelenti, amely a történeti avantgárdból származtatja gyökereit.²⁰⁰

Space Hijackers, <https://spacehijackers.org/>

197 Jordan, *Activism!*, 116.

198 Jordan egyik példája egy Nike-kampány, amiben a márka úgy tünteti fel saját reklámját, mintha az culture jamming akció lenne: a Nike ekkor már évtizedek óta kritikák célpontja volt az általuk használt munkaerőre kényszerített borzalmas feltételek miatt. A 2020-ban Ausztráliában bemutatott futballcipőjük reklámkampányának részeként felbéreltek egy csapat statisztát, hogy látszólagos tüntetést szervezzenek a Nike ellen – de nem azért, hogy emberi munkakörülményeket biztosítsanak, hanem azért, mert a Nike cipő viselőit aránytalanul nagy előnyhöz juttatják a sportban a más márkák viselőivel szemben. Az áltüntetők antiglobalista stílusú szórólapokat osztottak, és a Nike azzal a szlogenrel reklámozta a cipőt, hogy „a legbátrabb cipő, amit valaha is készítettünk!” Jordan, *Activism!*, 113–115; <https://corpwatch.org/article/us-nike-capitalizes-anti-capitalists>

199 Tactical media are post-1989 formations. They are a set of dirty little practices, digital micro-politics if you like.” [saját fordítás] Lovink, i. m., 267.

200 Erik Kluitenberg, *Legacies of Tactical Media: The Tactics of Occupation: From Tompkins Square to Tahrir*, Amsterdam, Institute of

Fontos eleme, hogy szubverzív, nonprofit, aktivista agendákat közvetít, és jellemzője, hogy ezt kísérleti technológia-használattal teszi,²⁰¹ de különböző szerzők más és más jelenségeket sorolnak ide. Geert Lovink és David Garcia nyomán Kluitenberg az alábbi módon definiálja a taktikai médiát: művészet, politika és média sajátos fúziója, mely erőteljes társadalmi, politikai és kulturális erőként tör a köztudatba mint kritikus interdiszciplináris gyakorlat, és amely a médiagyártás és -terjesztés eszközeinek olcsóságával vált lehetővé.²⁰² Kluitenberg a virtuális, illetve a valós térben való demonstrációt hasonlítja össze, melyben előbbihez az elektronikus elszigeteltséget, utóbbihoz a libidinális energiák visszacsatolás-alapú áramlását társítja.²⁰³ Taktikai media az, amiben a virtuális és a valós tér összeér, egy új, hibrid teret hozva létre, melynek létfeltétele, hogy egyszerre fizikai és mediatiszt.²⁰⁴ Ebben a résztvevők által egyszerre megélt és közvetített, fizikai-virtuális térben a közvetítés nem központosított, nem professzionális, és jellegében csomópontok hálózatából áll.²⁰⁵ Ahogy az Internet esetében is, itt is a decentralizált, csomópontokból álló háló a kommunikáció folyamatosságának kulcsa.

Brian Holmes a taktikai média változékony jelenségét a hálózatosodott aktivizmus szerveződési esztétikájaként határozza meg, vagyis az adott cél érdekében a fogyasztói digitális eszközök gyors és amatőr kisajátításaként. A taktikai média eszerint azért értékes, mert fogyasztói elektronikával kelt életre egyfajta közös civil szubjektivitást,

Network Cultures, 2011 (Network Notebooks 5), 13, <https://issuu.com/instituteofnetworkcultures/docs/legacies>

201 *Uo.*, 17.

202 *Uo.*, 8.

203 *Uo.*, 7.

204 *Uo.*, 11.

205 *Uo.*, 9, 7.

szembehelyezkedve a kereskedelmi-hatalmi gyakorlattal.²⁰⁶ Holmes számára a taktikai média a kilencvenes évek jelensége. Az arab tavasz közösségi médiahasználatát taktikai médiának nevező Kluitenberggel ellentétben a legújabb jelenségekre új fogalom bevezetését sürgeti.

Kortárs szubkultúra AFK

A hackerspace-ek, hacklabek, hackertalálkozók mind a kortárs szubkultúra közösségi fenntartású fizikai helyei. Mindhárom a technológiai kísérletek, közös tanulás és közös projektek tere. A konferenciák (Chaos Computer Congress, HOPE, DefCon stb.²⁰⁷) évente kerülnek megrendezésre, és az online egyébként rendszeresen együtt dolgozó felek és a szubkultúra számos résztvevője csak itt találkozik AFK (away from keyboard).²⁰⁸ A kortárs hackertalálkozók a colemani értelmezésben a szubkultúra azon rituális eseményei, amik megerősítik a tagokat identitásukban. Turner a Stewart Brand által szervezett első, 1984-es hacker konferencia kapcsán fejti ki, hogy az akkor még nem kikristályosodott, kevésbé reflektált szubkultúra tagjai számára milyen erős identitásformáló ereje volt az első hackertalálkozón való részvételnek.²⁰⁹

Maxigas a 2016-os lüneburgi Hackademián elhangzott előadásában fejti ki, hogy a hacklabek jellemzően szociális

206 Holmes, *Escape the Overcode*, 286.

207 A Hackers on Planet Earth „a világ egyik legkreatívabb és változatosabb hacker eseménye” az Egyesült Államokban <https://hope.net/about.html> ; a DEFCON az egyik legrégebbi és legnagyobb folyamatosan megrendezett hackertalálkozó; <https://defcon.org/html/links/dc-faq/dc-faq.html> ; a Chaos Computer Congress: a Chaos Computer Club (Európa legnagyobb hackerszervezete) éves konferenciája; <https://events.ccc.de/>

208 A billentyűzettől távol.

209 Levy, i. m., 456.

mozgalmak részeként fejlődő nyitott közösségi terek, míg a hackerspace-ek tagság alapján működő technikai kísérleti műhelyek. Az átpolitizált technológia és a technológia politikája mentén tesz különbséget a hacklab és a hackerspace fogalmai között.²¹⁰

E szerint a hacklabek, amik általában foglalt házak „social center”-einek részeként, low-tech, lomizott alkatrészekből épített komputerekkel működnek, politikai célok szolgálatába állítják a technológiát, míg a hackerspace-ek techno-politikája, hogy a fogyasztói társadalom piaci környezetétől függetlenítenek és tesznek hozzáférhetővé különböző technológiákat és know-how-kat.²¹¹ A kilencvenes években számos underground hackercsoport alakult és működött, köztük az L0pht Heavy Industries, aminek nevéhez köthető az egyik első működő hackerspace alapítása.

Bazzichelli és Maxigas is geopolitikailag heterogénnek írja le a hacklabek és hackerspace-ek kultúráját, Európa és az Egyesült Államok, valamint Észak- és Dél-Európa gyakorlatainak különbségeit elemezve. Brian Holmes hívja fel rá a figyelmet, hogy az Internet elterjedése egy időben történt a kelet-európai rendszerváltással, így a világháló úgy válhatott alapvető tényezővé a társadalmi változás eszköztárában, hogy Európában ekkor még nem kötötték a túlkódoltság kényszerei.²¹²

Az olasz médiaaktivista háttérből induló Bazzichelli számára a hacktivizmus antikapitalista gyakorlata, amely oly ismerős az európai hackerközösségek számára, idegen

210 Maxigas, *Writing against the grain: Keep empirical political* (lecture at the Hackademia, Lüneburg Summer School For Digital Cultures, 2016, Leuphana Universität of Lüneburg, DE), 6.

211 *Uo.*, 6–7.

212 Holmes, *Escape the Overcode*, 291.

az amerikai hackerkultúrától. Bár történetileg részben abból nyeri autoritásellenes, technoutópista, hálózatépítő inspirációját, azt a helyi társadalmi és politikai viszonyokra alkalmazza.²¹³ Ezzel párhuzamosan az európai, politikailag elkötelezett praxis is visszahat az újabb amerikai gyakorlatra, ahogy azt a Tor Projekt vagy a Noisebridge hackerspace példája is mutatja.²¹⁴ Maxigas szerint az európai hackerkultúra társadalmilag tudatosan és a helyi politikai küzdelmekkel diskurzusban sajátította el az amerikai komputerkultúrát.²¹⁵

Ennek az elsajátításnak a legfontosabb európai szereplője a német Chaos Computer Club (CCC). A nyolcvanas évektől folyamatosan növekvő egyesület nemcsak az információszabadság és a titkosítás technológiáinak szószólója és fejlesztője, de amennyiben technológiáról van szó, a német szövetségi törvényhozás vitapartnere is. A klub több tízezres tagságának többsége német, svájci és osztrák származású. A CCC munkája főleg a civilek információbiztonságát, a fiatalok digitális írástudását, a jó gyakorlatok és a hacktivizmus védelmét érinti. Kiterjedt szakmai tevékenységük nemcsak a törvényhozás, hanem a közvélemény számára is agenda-meghatározó erővel bír. A klub az európai technopolitika kritikus szakértőgárdájaként kezdettől fogva baloldali értékeket közvetít. Kiáltványuk az eredeti hackeretikát két ponton haladja meg. Az egyik a „protect private data, release public data” (a magánadat védelme és a nyilvános adat publikálása), amellyel az átpolitizált hacktivizmus mellett köteleződnek el. Ők leplezték le – és lehetetlenítették el – például a német szövetségi kormány Staatstrojaner nevű titkos megfigyelőprogramját.

213 Bazzichelli, i. m., 186.

214 *Uo.*, 188.

215 Maxigas, *Hacklabs and hackerspaces*.

Bazzichelli így idézi az ex-TOR-fejlesztő, WikiLeaks szóvivő Appelbaumot:

Az európaiak nem azért dolgoztak, hogy meggazdagodjanak, hanem azért, hogy a saját közösségeiket fejlesszék, és olyan szoftvert írjanak, ami valóban releváns. Mintha azért lettek volna asztalosok, hogy építsenek egy széket az otthonukba. Kiváló asztalosok lettek és elképesztő székeket építettek, így mindenkinek másfajta saját készítésű széke volt otthon.²¹⁶

Kritikus tervezés

A hackerspace-ek és hacklabek többek között az open hardware mozgalom fontos helyszínei is: a Free/Libre Open Source Software mozgalom etikájával azonos módon a közösségi tudás- és eszközmegosztás segítségével dekolonizálják a technikai know-how-t, kivonják azt a védett mezőből, akárcsak a Repair Cafék, a Maker Space-ek, FabLabok és a közösségi kerékpárjavító műhelyek. Open hardware-en olyan közösségi technológiafejlesztést értünk, aminek tervei, az elkészítésének folyamata publikus és megismételhető, és a zárt technológiákat hivatott kiváltani.

Ezeket a közös techno-politikai attitűddel dolgozó kezdeményezéseket leginkább a Free/Libre Open Source Technology névvel illethetnénk, ha lenne összefoglaló

216 I saw in Europe people weren't working towards becoming millionaires per se, they were working on improving their own communities and on improving their own lives, and writing software that was really relevant. It was like people who were carpenters for the sake of building their chair for their home. They became great carpenters and they built amazing chairs and everyone had different furniture that they'd all built. [...] Jacob Applebaum = Bazzichelli, i. m., 189.

nevük, bár a köznyelv inkább, divatosan szólva, a DIY forradalom elemeinek látja őket. Nem szabad azonban elfelejtenünk, hogy azok a technológiák, amiket hozzáférhetővé tesznek, ezelőtt kizárólag állami, katonai vagy kereskedelmi monopóliumként működtek, így lényegesen többről van szó, mint egy kedves hétvégi csináld-magad hobbiról vagy az információs társadalom fontos jelenségeként emlegetett sharing economy-ról.

A maker kultúra nagy részéből hiányzik az *open hardware* mozgalom hozzáállása, mert döntően profitorientált alapon szerveződik, a startup kultúra kiszolgálójaként. Sípos Reginának a Chaos Congressen 2018-ban elhangzott, *The Critical Making Movement* című előadása²¹⁷ jól összefoglalja ezt a maker mozgalomban fennálló kettőséget, miszerint a Makerspace-ek és FabLabek nagy részét, vagy egy-egy space tagjainak nagy részét nem motiválja a társadalmi innováció kérdése. Sípos nagyon találó humorú felkiáltása, „No more Yoda figures, please!” (Nem kérünk több Yoda figurát!) kifejezi a makerkultúra szociálisan érzékeny oldalának kritikáját a DIY konzumerizmussal szemben. Sípos számára a Critical Making legfontosabb ismérve a kritikai gondolkodás elvontságának, magányának, nyelvbe ágyazottságának és a készítés, hardver fizikaiságának, érzékiségének egymásra hatása.

A critical making attitűdöt a Julian Oliver, Gordan Savičić és Danja Vasiliev által publikált *Critical Engineering Manifesto*²¹⁸ foglalja össze. A kiáltvány minden pontja rímelt Papanek negyven évvel korábbi munkásságára. Ami

217 Regina Sípos, *The Critical Making Movement*, előadás a 2018-as Chaos Computer Congress-en, https://media.ccc.de/v/35c3-9971-the_critical_making_movement

218 Julian Oliver, Gordan Savičić, Danja Vasiliev, *The Critical Engineering Manifesto*, <http://criticalengineering.org>, Berlin, 2011.

Papanek *Design for the Real World*²¹⁹ című könyvében még a jövőre vetülő aggodalom formáját ölti, a CE kiáltványában a múlt és a jelen égető problémája: a mérnöki tervezés a jelen legnagyobb erővel bíró nyelve, ami meghatározza, hogyan gondolkodunk, viselkedünk és kommunikálunk. Papanek 1969-es munkájában a design mint az emberi viselkedést formáló legfontosabb erő jelenik meg. A CE nemcsak azt követeli, hogy hatásukban és keletkezésükben értsük meg a technológiai termékeket, amiktől függünk, hanem azt is, hogy fizikailag szereljük szét őket, és vegyük kezünkbe azok formálását.

Az open hardware, ahogy a F/LOSS kultúra is, a fogyasztó felől a producer felé való magatartásbeli kulturális és gazdasági eltérésként értelmezhető.²²⁰ Paul Graham fordítva közelíti meg a témát és festőkhöz hasonlítja a hackereket, összekötő kapocsként határozva meg a nehezen fordítható 'maker'-séget. Szerinte tehát nem a makerkultúra a hackerkultúra örököse, hanem a hackerkultúra a képzőművészeté, mely meglátással e dolgozat későbbi fejezete foglalkozik.

A berlini Telekommunisten kollektíva például megosztott hálózati szolgáltatásokat épít. A kultikus phreakinget az okostelefonokra alkalmazzák; offline adatmegosztó hálózatot építenek.²²¹ A telekommunisták az open hardware értékskalájának „softcore” végére kerülnének, ha létezne ilyen skála. Az open hardware radikálisabb példái a Hackerspace Global Grid, aminek célja DIY műholdak hálózatának kiépítése²²² vagy a katalóniai Calafou Post-capitalist, Eco-Industrial

219 Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books, 1971.

220 Coleman, *Coding Freedom*, 109.

221 Bazzichelli, i. m., 227.

222 A projekt honlapja: <http://hgg.aero/>

Colony feminista GynePunk projektje, mely DIY nőgyógyászati eszközöket és vizsgálati módszereket biztosít (többek között hátrányos helyzetű) nők számára.²²³

Szabad kultúra

Coleman hívja fel a figyelmet arra a fontos különbségre, hogy míg a globális hálózati társadalom egyre inkább a fogyasztói magatartáson keresztül éli meg az egyéniség kultúráját, a Free Software fejlesztők ezzel alkotói, 'producer' magatartásukkal helyezkednek szembe.²²⁴ Alapvetően minden olyan információs eszköz, ami a zárt információelosztó rendszereket kikerülve működik, a szabad kultúra mozgalmi kategóriájának része. A szabad kultúra elemei minden esetben olyan profitorientált közvetítőket iktatnak ki üzleti modelljükből, akik kreatív érték hozzáadása nélkül fölőzik le a kultúratermelés munkájának eredményeit.

Idetartozik a szabad szoftver, a szabad tudás, szabad zene vagy szabad irodalom. Ezek szabadsága minden esetben mást jelent: a szabad tudásra remek példa a Wikipédia vagy akadémiai szinten a Library Genesis, ahova felhasználók töltik fel és tartják karban a tartalmakat. A Science Hubon sok esetben maguk a tartalom szerzői teszik elérhetővé a munkáik olvasásához szükséges kódokat, mert ellenzik az akadémiai kiadók irreálisan magas profitját és monopol közvetítő szerepét.

A szabad zene esete különleges a fájlmegosztás tárgyain belül: talán az egyetlen olyan eleme a fájlmegosztásnak, amelynél az esetleges profit egyszerűen visszatálhat a szerzőhöz, amennyiben az független, ahelyett, hogy egy

223 <http://www.makery.info/en/2015/06/30/gynepunk-les-sorcieres-cyborg-de-la-gynecologie-diy/>

224 Coleman, *Coding Freedom*, 14.

ügynökség vagy hivatal zsebre tenné azt. Az információs társadalom peer to peer kalózforradalma alapvetően változtatta meg a kultúrípárt: átalakította a monopol helyzettel rendelkező közvetítő cégóriások (zeneipar, filmipar, akadémiai kiadók, szoftvergyártók, videojáték-gyártók) üzleti modelljeit. Utóbbiak, monopol helyzetük elvesztésétől rettegve bizarrabbnál bizarrabb üzleti megoldásokkal próbálkoznak profitrátájuk fenntartása érdekében.

A hacktivizmus meghatározása

A tömeges önkommunikáció biztosítja a technológiai platformot a társas aktor autonómiájának megalkotásához.²²⁵

A fentiek új megvilágításba helyezik a hacktivizmust. A túl rövid és felületes jordani *politically motivated hacking* meghatározást továbbgondolva a hacktivizmus jelentésmezőt ki kell terjesszük nemcsak a szabad kultúra, hanem a critical making vagy a taktikai civil médiahasználat vizsgálatára is. Jordan például nem sorolja a hacktivizmus kategóriájába a cypherpunk mozgalmat²²⁶ (amit ne tévesszünk össze a méltán népszerű művészeti/irodalmi cybepunkkal), de kiterjesztett definícióm szerint idetartozik, hiszen a cypherpunk is olyan infotech szubkultúra, amiben nemcsak a

225 Mass self-communication provides the technological platform for the construction of the autonomy of the social actor." [saját fordítás] Manuel Castells, *Preface* = Manuel Castells, *The Networks of Outrage And Hope, Social Movements in the Internet Age*, Cambridge, Polity, 2015, 7.

226 Eric Hugnes, *Cypherpunk Manifesto 1993*, <https://www.activism.net/cypherpunk/manifesto.html> ; ld. még: John Gilmore, *Privacy, Technology, and the Open Society*, 1991, <http://www.toad.com/gnu/cfp.talk.txt>

technológia használata, hanem az ellenkulturális magatartás is nonkonform.

Bazzichelli ajánlata Jordanénál részletesebb és pontosabb: hacktivizmus az, ami a technológia és a társadalom viszonyára a digitális kultúra eszközeivel reflektál, megkérdőjelezve az információs társadalom hatalmi viszonyait.²²⁷ Samuel számára a hacktivizmust a hackerkultúra többi jelenségétől kulturális, taktikai és elvi jellemzők különböztetik meg.²²⁸ Arra is felhívja a figyelmet, hogy a hacktivizmus, bár sokszor illegális, mindig erőszakmentes, és mindig tiszteletben tartja az emberi életet.²²⁹

Dolgozatomban a jordani definíciót a Levy által megfogalmazott eredeti hackeretikával és a Coleman által hangsúlyozott kollektivitással, valamint Samuel megfigyelésével terjesztem ki. A továbbiakban az ebbe a jelentésmezőbe tartozó jelenségeket vizsgálom. E szerint a hacktivizmus:

- új technikai meghatározottságok (determinációk) létrehozása, egy már létező technikai determinációs mezőben, melyben az új technológiai determináció az eredetihez képest új módon határozza meg a cselekvés metódusait (Jordan);
- a hackeretika elveit valósítja meg (Hands on Imperative; információs szabadság; decentralizáció; tekintély megkérdőjelezése; meritocracy; a számítógép pozitív és esztétikai dimenziói) (Levy);
- elsősorban nem egyéni érdekeket szolgál; gyakorlata és célja is kollektív (Coleman);

227 Bazzichelli, i. m., 229.

228 Samuel, i. m., 3.

229 *Uo.*, 2.



3. Hackerkultúra, aktivizmus, médiaművészet

– bár okozhat komoly anyagi károkat, de a fizikai biztonság és élet tekintetében mindig erőszakmentes (Samuel).

Azok a determinációk tehát, amik ellenében a hacktivisták újakat teremtenek, nemcsak technológiai, hanem közösségi és kulturális természetűek is, az etika pedig, melynek mentén ezt teszik, az eredeti hackeretika. A hacktivismus alapvetően átpolitizált, erőszakmentes, nonkonform technoaktivizmus, amely nem csupán használja, hanem alakítja is az információs társadalom technológiai eszköztárát.

Ebben a fejezetben a hacking és a hacktivismus párhuzamos jelenségeit különítettük el egymástól. Ennek egyik célja a hacktivismus meghatározása volt, a másik pedig divergens kortárs gyakorlatának megismerése. A következőkben a hackerkultúra működésmódjait művészettörténeti

kontextusban vizsgáljuk, valamint rávilágítunk a hacktivista művészet jó gyakorlataira. Ehhez szükségünk lesz az ebben a fejezetben felvázolt módszertani struktúrákra. Miután meghatároztuk a hackerkultúra horizontális és vertikális dimenzióit, felvázoltuk a kortárs látkép elemeit. A fenti halmozásra az újmédiaművészet, a hackerkultúra és a 21. századi aktivizmus metszeteit ábrázolja, középpontjában *A még nem tiltott határátlépések* című fejezetben bemutatott esettanulmányokat is tartalmazó hacktivista művészettel. A továbbiakban mankóként fog minket segíteni abban, hogy a kortárs jelenségek között könnyen eligazodjunk, és megvizsgálhassuk azoknak a művészethez és aktivizmus-hoz való viszonyait.

AVANTGÁRD SZELLEMISSÉG A HACKERKULTÚRÁBAN

Dolgozatom központi felvetése szerint a hacktivizmus értelmezhető a művészettörténet és a kortárs aktivista művészeti praxis kontextusában. Ebben a fejezetben ezt a felvetést igyekszem bizonyítani és gyakorlatban alkalmazni: nonkonform kulturális minták rendszerszerű elemzésének lehetőségeit vizsgálom. A fejezet második felében az anarchizmus tematikájában keresem a kortárs hackerkultúra és a történeti avantgárd együttállásait, hogy rávilágítsak a társadalmi status-quo-hoz való esztétikai és médiataktikai viszonyulásaik hasonlóságaira. Végül a forráskód mint szöveg kérdését vizsgálom az avantgárdnak a nyelvhez, valamint a hackerkultúrának a programnyelvekhez való viszonya mentén. Kutatásom központi kérdése, hogy a hackerkultúrának, azon belül is a hacktivizmusnak érvényes elemzési szempontjait adhatja-e az avantgárd művészeti hagyomány értelmezési kerete, valamint hogy a hacktivizmus módszertana milyen jelentéssel bír a médiaművészet szubverzív törekvései számára.

A történeti avantgárd mint a hacktivizmus előfeltétele

Az előző fejezetben körvonalazott, kiterjesztett hacktivizmus-definíció szerint a hacktivizmus technikai determinációk meghaladásával teremt olyan új magatartásmódokat a hackeretika mentén, mely magatartásmódokban nemcsak a technológia használata, hanem a kulturális magatartás is nonkonform. A hackerkultúrának feltűnő alapeleme a mindenkori technikai, intézményi, szociális autoritáshoz való „tiszteletlen” viszonya. Nemcsak megkérdőjelezni, de semmibe venni is hajlamos az autoritást,

és ezt nemcsak tiszteletlen módon, hanem arcátlanul leleményes módszerekkel is teszi.

A fejezet első részében arra szeretnék rávilágítani, hogy a 20. századi képzőművészeti avantgárdnak jelentős szerepet tulajdoníthatunk a hacktívizmus szellemi előfeltételeinek megteremtésében. Ehhez Peter Bürger *Az avantgárd elmélete* című könyvének *A művészet autonómiája a polgári társadalomban*²³⁰ című fejezetét, valamint annak a Jochen Schulte-Sasse által jegyzett előszavát, Claire Bishop *Artificial Hells*²³¹ című könyvét, illetve Kappanyos András *Ötletek az avantgárdról*²³² című tanulmánykötetét használom fel. Bürger munkája az avantgárd kritikájának megkerülhetetlen alpműve. Bishop az aktivista művészet reflexióját tematizálja a futurizmus, a proletkult és a párizsi dada vizsgálatán keresztül. Kappanyos innovatív elemzési módszereket vázol fel az avantgárd művek megértéséhez.

Bishop három, nyugat-európai szempontból döntő szociális fordulatot határoz meg a legújabb művészet-történetben: az 1917-ben kezdődő történeti avantgárdot, a '68-ig tartó neoavantgárdot és a berlini fal leomlását követő átalakulást. Eszerint ezek a fordulatok a művészet kollektív újragondolására tett kísérletek, melyek a bevonódást és együttműködést helyezik középpontba. Mind a három társadalmi fordulat egy-egy társadalmi vízió összeomlásának utóhatása. Ezeket az összeomlásokat Bishop szerint szükségszerűen a művészet és a társadalom kapcsolatának utópisztikus igényű újragondolása követi,

230 Peter Bürger, *Az avantgárd elmélete*, ford. Seregi Tamás (Peter Bürger: *Theorie der Avantgarde*, Frankfurt am Main, Shurkamp, 1974 alapján), https://www.etr.mome.hu/ETR/Dokumentumtar/FileDownload?file_id=1894

231 Bishop, i. m.

232 Kappanyos András, *Tánc az élen. Ötletek az avantgárdról*, Bp., Balassi, 2008.

mely újragondolás a művészet termelését, fogyasztását és kritikáját illeti.²³³ Az avantgárd aktivizmus programjának része az élet és művészet közötti határok felszámolására tett kísérlete.

Bishop az elkötelezett kollektív részvételi praxis esztétikai vizsgálatának feltételeit próbálja megteremteni. Ennek megalapozottságát Debord *A spektákulum társadalma* című, 1967-es alapvető művéből vezeti le.²³⁴ Eszerint az aktivista művészet rehumanizálja a kapitalista termelés instrumentalizáló hatása alatt megsüketült és elaprózódott társadalmat. Ha piaci feltételek uralják a képi kultúrát, a művészeti gyakorlat nem engedheti meg magának, hogy olyan műtárgyakat termeljen, amik passzív befogadásra biztatnak. Ehelyett, így Debord, a művészetnek a valósággal súrlódást kreáló akciók olyan sorozatából kell állnia, ami a szolidaritás újraélesztésére hivatott.²³⁵ Bishop számára Debord szövege 2014-ben legalább annyira aktuális, mint eredeti megjelenésekor.

Ehhez hasonló folyamatot látunk végbemenni a kilencvenes évek hackerkultúrájában, egy időben a Bishop által a művészettörténetben kijelölt harmadik részvételi fordulattal. Ennek megértéséhez vizsgáljuk meg a Bishop által elsőnek azonosított fordulatot, vagyis a történeti avantgárdot Bürger szövegének segítségével.

Bürger értelmezésében az avantgárd az első olyan művészeti forradalom, melynek alapvető célja volt támadni, kikezdeni, megkérdőjelezni a művészet intézményrendszerét, a (polgári/burzoá) társadalomban betöltött státuszát

233 Bishop, i. m., 3.

234 A magyar kiadás Erhardt Miklós fordításában, MTA Művészettörténeti Kutatóintézet és a Balassi Kiadó gondozásában 2006-ban, a Tartóshullám sorozatban jelent meg.

235 Bishop, i. m., 11.

és hagyományos műformáit.²³⁶ A művészet és élet közötti távolság és határ megszüntetésének programja, az élettől idegenné vált alkotói gyakorlatok elvetése és újak teremtése a bürgeri avantgárd-értelmezés központi témái.²³⁷

Az avantgárd vizsgálatának egyik lényeges aspektusa az újdonság kultusza, mely az állandóan újra éhes intézményrendszert kijátszva azonnal annak részévé válik. Helen Molesworth *From Dada to Neo-Dada and Back Again*²³⁸ című tanulmánya szerint a dada társadalomkritikája magasztos kudarc, hiszen a műalkotás fogalma és az intézményrendszerek komolyabb sérülés nélkül ellenállnak szimbolikus támadásaiknak.²³⁹ Ezt nevezi Kappanyos a sikeresség paradoxonának,²⁴⁰ mely a hackerkultúrában állandó ellentmondásként van jelen, amennyiben a rendszert támadó hackerből sokszor a karhatalom besúgója, majd főállású kiszolgálója válik. A szabad kultúra innovativitása idézi a DADA újdonságkeresését, míg az azt beemelő szoftveripar és információtechnológia, illetve a biztonsági ipar az innovációra éhes művészeti intézményrendszert. Az előző fejezetben (*Információs hacktivizmus*) már említett rendszerkritikus culture jamming beépülése a reklámparba szintén hasonló folyamat.

Ahogy az avantgárdra, úgy a hackerkultúrára is érvényes, hogy kettős alapra építi legitimációját,²⁴¹ a meglévő

236 Bürger, i. m., 42, id. Jochen Schulte-Sasse, *Foreword* = Peter Bürger, *The Theory of the Avant-Garde*, transl. Michael Shaw, Minneapolis, Manchester University Press, University of Minnesota Press, 1984 (Theory and History of Literature Vol. 4), XIV.

237 *Uo.*, id. Schulte-Sasse, i. m., XXXVI.

238 Helen Molesworth, *From Dada to Neo-Dada and Back Again*, October no 105, Summer 2003.

239 *Uo.*, 178.

240 Kappanyos, i. m., 12–13.

241 *Uo.*, 12.

kánon (website, kód) szövegét változtatja meg, így értelemszerűen a kánon és az invenció léte is alapfeltétele.

A polgárpukkasztás paradoxonának jelenléte a következő párhuzam, hiszen a hackerkultúra/hacktivismus a provokáció, technikai-kulturális nonkonformizmus mentén hajtja végre tetteit, melyekkel, ahogy az avantgárd művészei is, kívülállónak megmaradva igyekszik visszahatni a kánonra.²⁴²

Fontos egyezés továbbá az avantgárdban és a hackerkultúrában a létező struktúrák elutasítása mellett egy idealizált jövőkép előrevetítése. A második generációs hackerkultúrának szinte nincs olyan csoportja, iránya, amely ne egy-egy kiáltványban határozná meg etikáját. A F/LOSS számára a GPL licenc, a cypherpunk számára a *Cypherpunk Manifesto*, a technika iránt több mint szkeptikus Kaczynski számára egész életén át fogalmazott *Unabomber Manifesto* címen elhíresült kiáltvány, az Anonymus szcientológia elleni kiáltványa, a *The Conscience of a Hacker* című szöveg és Wark *Hacker Manifestója* is mind „a jövőre irányuló utópisztikus etikai igények kompozíciójával lépnek fel.”²⁴³ Ahogy a történeti avantgárd művészei, a hackerkultúra tagjai is felhatalmazva, sőt személyesen felszólítva érzik magukat az autonóm etikájuk szerint káros akadályok leküzdésére és határok lebontására.²⁴⁴

242 *Uo.*, 13.

243 *The Conscience of a Hacker*, <http://www.phrack.org/archives/issues/7/3.txt> ; *GPL licenc*, <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-1.0.html> ; *Cypherpunk Manifesto*, <https://cypherpunk.uk/a-cypherpunks-manifesto/> ; *Unabomber Manifesto*, <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/national/unabom-manifesto-1.html> ; Anonymus, *A Message to Scientology*, <https://www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ> Ld. még Kappanyos, i. m., 102, 104.

244 *Uo.*, 146.

Kappanyos az *absztrakció* (kompozíció) – *aktivizmus* (akció) – *antiművészet* (invenció) hármásában foglalja össze az avantgárd stratégiák értelmezési körvonalát, mely hármás variációi mentén elhelyezhetjük a különböző -izmusokat.²⁴⁵

Az aktivista művészettel való párhuzam a „Hands On Imperative”, a F/LOSS kultúra és a himaneni hackeretika mentén kézenfekvő: a kezdetben a hadiipart kizárólagosan szolgáló információ-technológiákat a hacktivizmus a társadalmi változások szolgálatába állítja (rendelkezésre bocsátja). Ezzel radikálisan beavatkozik a politikai erőviszonyokba és megváltoztatja az infotechnológiák társadalmi szerepét, nem egyszer olyan módon, hogy az nemcsak az intézmények hatóköréből, de a hacktivisták kezéből is kikerül. Ily módon a határátlépés nemcsak az intézményrendszer és a specialista (művész/hacker), hanem a specialista és a 'nem-művész', 'nem-hacker', kvázi publikum között is megtörténik, így a részvétel, a beavatás élményét összehasonlíthatjuk egy hacktivistá DDOS támadás és egy Cabaret Voltaire performance viszonylatában.

A kompozíciónak a reprezentációtól való függetlenítését, tehát az absztrakciót látjuk visszaköszönni a „Code can be beautiful” hackeretika-tételben. Eszerint a programkód nem csak funkcionalitása, hanem programnyelvi minősége, szerkezeti eleganciája mentén is képviselhet értéket. Ezt a jelenséget a *Code is Speech* alfejezetben vizsgálok részletesebben.

Ahogy a dadaisták és később a fluxus művészek munkái között is találunk számos rekonstruálható receptszerű instrukciót, az Anonymous és egyéb hacktivistá csoportok is széles körben elérhetővé teszik „receptjeiket”, melyből

245 *Uo.*, 33.

rekonstruálhatók a performatív akcióik.²⁴⁶ A F/LOSS és az open hardware kultúrának is alapvető eleme a dokumentáció mentén rekonstruálható performativitás.

Talán a harmadik, antiművészet tendenciához is sorolhatnánk, de ide is kapcsolódik az egyéni alkotó ethosának megkérdőjelezése, csakúgy az avantgárd, mint a hackerkultúra esetén. Bürger Duchamp tömeggyártott tárgyakat szignáló ready made-jei kapcsán fejti ki az egyéni alkotás kategóriájának tagadását.²⁴⁷ Coleman a F/LOSS kultúra vizsgálatánál elemzi hosszan az individualizmus és a kollektivitás között feszülő ellentmondást.²⁴⁸

A fentiekből láthatjuk, hogy a hackerkultúrának, azon belül is a hacktivizmusnak érvényes elemzési szempontjait adhatja az avantgárd művészeti hagyomány értelmezési kerete. A hacktivizmusnak a létező kánonhoz viszonyuló, nonkonform alkotói magatartása, határsértéseinek tipológiája és munkamódszerei a történeti avantgárd szellemi örökségét hozzák mozgásba. Ahogy több fontos teoretikusa is kifejti, az avantgárd forradalmi lendületével nem rombolta le sem a művészet intézményrendszerét, sem a hagyományos műformákat, viszont olyan radikális beavatkozásokat hajtott végre a művészet területén, amelyek hatásai visszavonhatatlanul megváltoztatták azt.²⁴⁹ Ehhez hasonlóan a hacktivizmus is visszavonhatatlanul alakította, alakítja társadalom és technológia viszonyrendszerét.

246 Bürger, i. m., 45.

247 *Uo.*, 44.

248 Coleman, *Coding Freedom*, 210.

249 Bürger, i. m., 48.

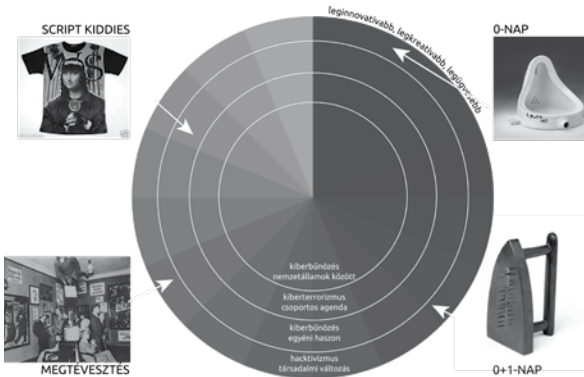
Az avantgárd munkamódszerek hack-tipológiája

Rosalind Krauss *Originality in the Avant-garde and other modernist Myths*²⁵⁰ című írása az eredeti műtárgy kérdésével foglalkozik Rodin munkássága kapcsán. A szobrász halála után az általa készített (több esetben félkész) öntőformák felhasználásával a francia állam, akire Rodin műtermét és szerzői jogait hagyta, számos „Rodin-szobrot” készített, tehát olyan műalkotásokat, amiket az állam mint forgalmazó vagy ügynök szerint Rodinnek illik tulajdonítani. Krauss elemzése, hiába veszi sorra a társadalmi, műkereskedői és művészettörténeti specifikációk változásait, nem ad általánosan alkalmazható választ arra a kérdésre, hogy a sokszorosított mű esetében milyen messzire ér el a szerzőség – a szerzőtől. Az viszont kevésbé vitatott, hogy hol kezdődik. A művészettörténeti diskurzus parázs vitákat gyűjthet egy posztumusz öntvényt illetően, de a Rodin életében készült, általa jóváhagyott legelső öntvényt illetően semmiképpen sem. A műalkotás percepciója szorosan függ a publikálásakor tapasztalható újdonság és kreativitás mértékétől, csakúgy, mint a 0-day hackek esetében. Egy, a Duchamp által kisajátított piszoárt idéző gumikulcstartó egy párizsi szuvenirboltban nem vethető össze a ready-made első bemutatásának értékével sem innováció, sem kreativitás terén. Ha a *La Fontaine*-t első bemutatásakor eredeti és mesteri 0-day-ként értelmezzük, a gumikulcstartó legjobb esetben is 0+1-day hack.

Schulte-Sasse és Kappanyos is hangsúlyozza, hogy az avantgárd műalkotási stratégiái sokkal inkább a munkamódszerre és folyamatra, mint a végtermékre koncentrálnak.²⁵¹

250 Rosalind Krauss, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modern Myths*, Cambridge, London, The MIT Press, 1986.

251 Kappanyos, i. m., 125.



4. Avantgárd gesztusok a hackerskálán

A következőkben megvizsgáljuk, hogy Jordan újdonság-, komplexitás- és folyamat-központú hacking-tipológiájába hogyan illeszthetjük be az avantgárd processzusokat. A fordított kérdés, hogy Kappanyos avantgárd folyamat-tipológiájában vizsgálhatjuk-e a hacktivizmus jelenségeit.

A 0-day exploit mint a rendszerben eddig fel nem fedezett sebezhetőség kihasználása maga a legújabb újdonság és legprovokatívabb provokáció, mely a szubkultúrában a legmagasabb értéket (kreativitás-indexet, szellemi terméket) képviseli. A kánon információhálózatán talált résen való átjutásra remek példa Duchamp *La Fontaine*-je. A biztonsági rést pontosan az újdonság és a polgárpukkasztás paradoxonai jelentik. 0+1-day exploitként tekinthetünk minden további ready-made-re: a „biztonsági rés” továbbra is fennáll, és aki a 0-day kitervelőjéhez hasonló módon viselkedik, hasonló eredményt ér el.

Social engineeringre mint a társadalmi konvenciók kijátszására főleg a performance műfajában találunk példát. Ha folytatjuk a szignifikáns szélsőségekkel való példálózás sorát, az utolsó, 1919-es, nyolcadik zürichi dada eseményt, a Saal zur Kaufleutenben április 9-én megrendezett *Grand Soirée*-t hozhatjuk példának, mely egy szándékos blöffel hergelte népes közönségét, és melynek célja pontosan a közönség provokálása volt.²⁵² Matthew S. Witkovsky részletesen leírja az eseményt a *Dada. Zurich, Berlin, Hannover, Cologne, New York, Paris*²⁵³ című kötetben. Itt Tzara és Walter Serner felolvasásait jelöli meg a botrány tetőfokaként, mely felolvasásokat (Serner: *Letzte Lockerung*, végső felbomlás/pusztulás²⁵⁴) követően a közönség szeméttel, aprópénzzel és cigarettával dobálta és bekiabálásokkal hallgattatta el a performáló dadaistákat, utóbbiak legnagyobb meglepésére.

A hacker-munkamódszerek avantgárd tipológiája

Kappanyos az antiművészet körében elemzi a művész alkotáshoz való hagyományos viszonyának dekonstrukcióját: ahogy a véletlenszerűség a műalkotás fogalmában addig implicit művészi szándékot, úgy a ready-made a mesteriséget, a performance pedig a térbeli/idejébeli állandóság aspektusát kérdőjelezi meg.²⁵⁵ Az avantgárd processzusok

252 <http://www.artpool.hu/dada/mozgalomZ.html>

253 Matthew S. Witkovsky, *Dada: Zurich, Berlin, Hannover, Cologne, New York, Paris*, ed. Leah Dickerman, preface: Earl A. Powell, text: Leah Dickerman, Dorothea Dietrich, Brigid Doherty, Sabine T. Kriebel, Janine Mileaf, Michael R. Taylor, Matthew S. Witkovsky, Washington, D. A. P., The National Gallery Of Art, 2005.

254 Walter Serner, *Letzte Lockerung*, Berlin, Paul Steegemann, 1927, <http://walter-serner.de/data/documents/Letzte-Lockerung.pdf>

255 Kappanyos, i. m., 32.

tipologizálásánál *efemer, interaktív/kombinatorikus, aleatorikus, performatív, önreferenciális és rekontextualizáló* eljárásokat különít el.²⁵⁶

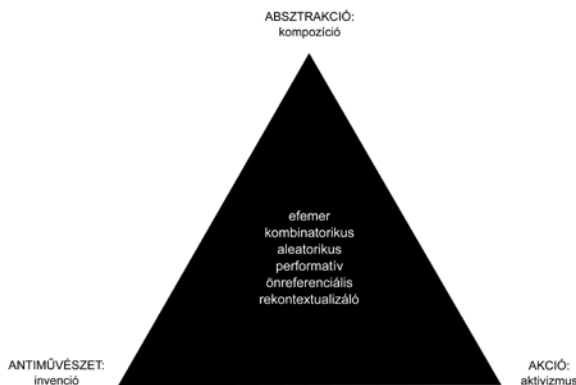
Elsőként az efemer karaktert vizsgálva feltűnő, hogy a legtöbb hack rövid életű és célfelületén hosszú távon nyomtalan, csupán a biztonsági rés elhárításáig, a honlap szerverre való visszamásolásáig, azaz a támadás elhárításáig tart.

Számos hackre jellemző a véletlenszerűség, azaz az aleatorikus karakterjegy. Coleman Anonymous-történetéből láthatjuk, hogy sokszor nem az határoz meg egy aktivista kibertámadást, hogy kit céloznának meg legszívesebben, hanem hogy a potenciális célpontok tág köréből melyik feltöréséhez találnak épp technikai megoldást. Számos hacktivisták kezdeményezése nem is ér célba, nem válik történetté, sikertelen próbálkozás marad, illetve számos célzott támadás nem szándékolt célpontokat is elér. A szándékolt véletlen, illetve a véletlenszerűség szándéka tehát tetten érhető a hacktivismus módszertanában.

Kombinatorikus eljárásra a F/LOSS fejlesztők és a hackercsoportok munkamódszereiben látunk példát, akik személyes affinitásaik mentén egy-egy szoftver vagy verzió különböző apró részein többen külön-külön dolgoznak, hogy azután egymás variációit teszteljék.

Az önreferenciális eljárásra valószínűleg nem találhatunk szofisztikáltabb példát a live codingnál, mely olyan szoftver-performance-ot jelent, melyben a kód, ami szöveggént vizuális elemeket generál, a vizuális elemekkel egyidejűen, egy felületen jelenik meg, ahogy azt alkotója gépeli. Kevésbé szofisztikált, inkább a street artból ismert az a jelenség, amikor egy 'alkotás' az alkotó szignójával

256 *Uo.*, 63–69.



5. Aktivizmus, akció és antiművészet

egyenlő: mikor egy-egy honlap helyett a „tango down. Hacked by xy”, vagy „you have been owned” szöveget látjuk, olyasfajta önreferencialitással találkozunk, ami komplexitásában a live codinggal ellentétes végletez közelít. (A „tango down” /célpont leszedve/, csakúgy, mint több más hacker akcióknál használt kifejezés, az amerikai hadsereg zsargonját imitálja.)

A rekontextualizáció átfogóan jellemzi a hackerkultúrát, amennyiben az az intézményi és magán, állami és aktivista, kereskedelmi és antiglobalizációs információs technológiák közti határátlépésekre, határok felszámolására vonatkozik. Talán a performativitás, a mediális jelleg meghaladása az, ami nem érvényes a hacktivizmusra, amennyiben az a mediatizáltság felszámolását jelentené. Amennyiben a médium jellegének, karakterének meghaladását vagy felszámolását jelenti, érvényes lenne, de

ez már talán csak a nyelvi játék kategóriájában érvényes felvetés.

Kappanyos 2008-as tanulmánykötetében többször is említi, hogy jelentős esélyt lát a DADA munkamódszereknek a digitális kultúrában való kiteljesedésére, például olyan digitális művek létrehozásával, amelyek a grammatikai forma fenntartása mellett a logikai forma felfüggesztésével operálnak.²⁵⁷

Dadarchizmus

Jelen bekezdésekkel szeretném az anarchizmus mint leértékelt, periférián fel-feltűnő fogalom irányában a művészetelméleti és médiaszociológiai diskurzus figyelmét felkelteni. A köznyelvben anarchiaként használt szó általános jelentésének igen kevés köze van az anarchizmushoz mint politikai ideológiához. Nem a hozzá sokszor társított káoszt, hanem a hierarchikus erőszakszervezetek hiányában létrejövő radikális önkormányzás utópiáját jelenti, melyben a lehető legkisebb, affinitás mentén szerveződő csoportok működnek külső koordináció nélkül együtt. Az anarchizmus különböző irányzatai olyan hatalom-, állam- és bürokrácia-ellenes baloldali törekvések, melyek az individualizmus és a kollektívizmus szélsőségei közötti skálán helyezhetőek el.

A huszadik század elején az anarchizmus radikális baloldali ideológiaként hasonlóan gyűjtött földalatti köreibe tagokat, mint a kommunizmus. A szó mai köznyelvi jelentését minden bizonnyal nagyban befolyásolta a Keleti Blokk későbbi politikai-ideológiai története: a szovjet kommunista hatalom felszámolandó potenciális riválist látott az anarchistákban. Részben az anarchista ideológia természetéből

257 Kappanyos, i. m., 47.

ered, hogy a fasizmussal vagy a kommunizmussal ellentétben nem fémjelez történeti totalitáriánus vagy tekintélyelvű birodalmakat. Sokkal inkább mikroközösségek horizontális szervező erejeként látjuk megvalósulni. A század elejének ideológiai naivitásában (amelyben sem a fasizmus, sem a kommunizmus nem került még Európában kísérleti megvalósításra, sőt az anarchizmus első asszociációja sem az erőszak volt) a történeti avantgárd számára az anarchizmus az egalitáriánus társadalomkritika, radikális szabadelvűség, tekintélyellenesség és a forradalom vízióját jelentette.

Patricia Leighton *The Liberation of Painting, Modernism and Anarchism in Avant-Guerre Paris* című munkájában vizsgálja a háború előtti párizsi avantgárd és az anarchista ideológia viszonyát. A fő anarchista szerzők, mint Proudhon, Bakunin, Kropotkin szerint a művészet szakításra ítéltetett a burzsoázia értékrendjének kiszolgálásával, és létjogosultságát kizárólag a társadalmi szolidaritás és a forradalom szolgálatába kell állítania.²⁵⁸

A háború előtti párizsi művészvilág Leighton narrációjában három különböző választ ad erre a radikális igényre. A szalonokban továbbra is naturalista festményeket kiállító, de társadalmilag érzékeny témákat beemelő törekvést; a művészeknek az elitizmustól való elfordulását és anarchista folyóiratokban, propagandaanyagokban való önkéntes munkáját, valamint a vizuális absztrakciót mint a burzsoá értékrendtől való eltávolodást, amely az új társadalom öntudatát az új esztétika által hivatott megteremteni.²⁵⁹ Még ennél is radikálisabbnak látja Kupka és Picasso munkásságát, akik szerinte individualista kifejezőerejükkel és a

258 Patricia Leighton, *The Liberation of Painting: Modernism and Anarchism in Avant-Guerre Paris*, Chicago, London, University of Chicago Press, 2013, 5–6.

259 *Uo.*, 7.

művészetre vonatkozó esztétikai konszenzus elutasításával képviselték anarchista elkötelezettségüket. Picassón és Kupkán kívül számos más művész is könnyedén tudott azonosulni az anarchizmus individualista irányvonalával, amelyben az egyéni művészi kifejezőerő autonómiájának védelmét látták.²⁶⁰

Roger Farr a zürichi Cabaret Voltaire DADAista működésének idején vizsgálja Hugo Ball anarchizmus irányában való elkötelezettségét. Bár Ball saját maga nem hirdette anarchizmusát, és azt máig kutatások sem tárták fel, Farr felhívja a figyelmet arra, hogy Ballnak már 1914-ben jelent meg Bakunyinról tanulmánya, *Bakunin Brevier* címen.²⁶¹ Farr szerint a kollektivista Bakunyin írásainak ismerete, főleg a destrukciónak kreatív aktusként való felfogása és a nyelv mint hatalmi eszköz kritikája nagy hatással volt Ball 1915-ben induló zürichi munkásságára.

Hálózat és anarchizmus

Amit egy hacker tesz és tenni fog, az a hatalmi elit zavarása, azáltal, hogy a hatalom illúzióját piszkálja, amire az átlagemberek képtelenek.²⁶²

Szinte minden kortárs aktivista törekvés találkozik néhány ponton az anarchizmussal vagy ideológiájában (ökoanarchizmus, anarcho-feminizmus stb.), vagy taktikájában.

260 *Uo.*

261 Roger Farr, *Poetic License: Hugo Ball, the Anarchist Avant-garde, and Us = A Creative Passion: Anarchism and Culture*, ed. Jeff Shantz, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2010, 20.

262 Peter Ludlow, professor of philosophy, Northwestern University, <https://www.youtube.com/watch?v=-zwDhoXpk90> „What a hacker does and will do is embarrass the power elite as dudes on the ground can't [...] by puncturing the illusion of power.” [saját fordítás]

A kortárs anarchista törekvések élesen kritizálják és megkérdőjelezik a patriarchátus és közvetett demokrácia intézményeit, melyek zárt opciókból való választási lehetőséget kínálnak, az opciók közvetlen formálásának lehetősége helyett. A valódi kép ennél sokkal sokrétűbb és érdekesebb, az anarchista ideológia inspirációval szolgál kortárs aktivista mozgalmak számára, és számos mozgalom gyakorlati (működési, demonstrációs) taktikájára is nagy hatással van.

Az anarchizmus legfontosabb sarokkövei a decentralizáció és az autonómia, a hatalomnak egy külső hierarchia helyett a közösség minden tagja közötti, affinitás mentén való elosztása. Az anarchista közösségek működési elveiben a kívülálló számára olyan innovatívnak tűnő döntési elvek valósulnak meg, mint a konszenzus; egyetértés nélküli együttműködés; vezető nélküli együttműködő kis csoportok, melyek tagjai csoporton belül közös célokért dolgoznak; felhatalmazás nélküli közvetlen beavatkozás (direct action). Az alábbi észrevételek rávilágítanak az anarchizmust idéző mintázatokra a hackerkultúra történetében.

A CrimethInc Ex-Workers Collective által kiadott *Expect Resistance*²⁶³ című többszerzős könyv radikális kapitalizmuskritikája mellett anarchoprimitivizmussal például ugyanúgy kritizálja a specializációt, mint Fuller és Papanek, és kívánja a lokális kisközösségek autonómiájának fenntartását.²⁶⁴ Ennél sokkal lényegesebb hasonlóság is van az anarchizmus és a kaliforniai ideológia, illetve a hálózati kultúra között. Az Internet infrastruktúráját vizsgálva ugyanazt a rendszerarchitektúrát fedezhetjük fel, mint amit az anarchisták közösségeik működésében elképzelnék és megvalósítanak: kontrolláló

263 CRIMETH.INC ex-Workers Collective, *Expect Resistance CrimethInc*, 2007.

264 *Uo.*, 7.

hierarchia nélkül működő decentralizált csomópontok hálózata, melyek egymással dinamikus hálózatot alkotnak, és szükség esetén újrászerveződnek. A világháló esetén a szervergépek adattárolói a csomópontok, és a hálózat maga az információáramlás, míg az anarchizmus esetén a szindikátusok, kollektívák, affinitáscsoportok, munkacsoportok a csomópontok. Mindkét rendszer decentralizált és nonhierarchikus, így a hálózatok fennmaradását egy-egy csomópont kiesése nem lehetetleníti el, és bármelyik csomópont kapcsolódhat bármelyik másikhoz.

Ha történeti kontextusban vizsgáljuk ennek a hálózati architektúrának a születését, Brand WEC-je az egyik legszembetűnőbb innováció (ld. *A hackerkultúra története* című fejezet: *A kaliforniai ideológia* alfejezete). A *Whole Earth Catalog* a kolóniák, városok, rezervátumok és egyéb aktorok összekötésével alkotott információs hálózatot. Természetesen az anarchizmus ideológiája Brand és az Internet előtt is létezett, tehát nyilvánvalóan nem az Internet egyenes következménye az anarchizmus inspirálta aktivista csoportok jelenléte a virtuális horizonton. Az viszont bizonyos, hogy a világháló és az anarchizmus architektúrája egymás tükörképei, és előbbi minden (ismert) kortárs aktivista mozgalom működésének (egyik) alapfeltétele.

Eric S. Raymond, a *Jargon File* szerkesztője anarchistának vallja magát.²⁶⁵ Levy többször említi, hogy az MIT AI laborja az anarchizmus elveinek mentén működött.²⁶⁶ Az *An Anarchist's Guide to Free Software*²⁶⁷ című írás

265 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 3, 7.

266 Levy *Hackers*, 123.

267 DC Radical Tech Collective, *An Anarchist's Guide to Free Software*, 2009, <https://we.riseup.net/rtc/an-anarchist-s-guide-to-free-software+34940>

részletesen elmagyarázza a technikában kevésbé jártas anarchistának, hogy miért csak és kizárólag a F/LOSS Software használata hiteles egy kapitalizmus- és globalizáció-kritikus aktivista számára. Az eredeti hackeretika az anarchizmus ideológiáját visszhangozza a közvetlen hozzáférésben, az autoritás megkérdőjelezésében és a bürokrácia-ellenességben.

Kortárs háló-anarchizmus: Anonymous

A Bishop által megfogalmazott legújabb, a berlini fal leomlásával fémjelzett részvételi fordulatot Tim Jordan *Activism!* című könyvében az információs társadalom tendenciáiban vizsgálja. Jordan kifejti, hogy az ezredforduló aktivizmusa felszabadul az osztálykritika retorikája alól, és újfajta, egymástól nem független és nem hierarchikusan szerveződő értékek mentén alakul.²⁶⁸ Az Anonymous mozgalom ezt az aktivista generációt képviseli, és arra is remek példa, hogy a globális virtuális térben az Internet hogyan formál az anarchizmus működési elveit tükröző működési struktúrát.

Coleman nem artikulálja az Anonymoust anarchista-ként, sőt a 2008 és 2012 között kultúrantropológusként az annak különböző munkacsoportjaival töltött időszakot leírva inkább úgy tűnhet, mintha eddig soha nem látott működési struktúrára csodálkozna rá. Anélkül írja körül az anarchizmust, hogy beazonosítaná. Technikai értelemben valóban újdonságról van szó, de a rendszerarchitektúra szintjén korántsem. Az Anonymous egymástól függetlenül, egymás beleegyezése, akár tudta nélkül párhuzamosan működő, különböző célokért dolgozó aktivistákból áll

²⁶⁸ Jordan, *Activism!*, 9.

szerte a világon, akik közül valószínűleg csak kevesen rendelkeznek számottevő hacker kompetenciával.²⁶⁹ Nincs állandó tagság, cél és helyszín. A szerveződés módszere, a támadások eszközei, néhány alapvető elv és a vizuális kommunikáció állandóak. Az Anonymous főleg az információszabadság és az adatvédelemhez való jog területén gyakorol önbíráskodást, egyfajta felhatalmazás nélküli közszolgálatként, civil szabadságjogokat védő alternatív igazságszolgáltatásként.

Coleman megfogalmazásában az Anonymous arcualata közösségi identitás.²⁷⁰ Az Anonymous kollektív identitásának eredetét nem annyira a cracker aranykor bandaneveiben, mint inkább a neoavantgárd hagyományban kell keresnünk. Tatiana Bazzichelli *Networked Disruption* című könyvében az alulról szerveződő kollektív identitás hagyományaként a Luther Blisset Projectet,²⁷¹ a Neoizmust,²⁷² a Church of the Subgeniust²⁷³ és az olasz Anna Adamolo mozgalmat²⁷⁴ jelöli meg az Anonymous kulturális előképeként. Őt közös jegy mentén vizsgálja ezeket: médiakritikán keresztül gyakorolt nyitottság, az igazság

269 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 16, 131.

270 *Uo.*, 48.

271 Luther Blisset Project: fiktív népi hős karakter, amit több száz aktivista használt fedőnévként politikai és művészeti akciókhoz Európában és Amerikában 1994 óta.

272 Neoizmmus: a mail art mozgalomban kialakult szubkulturális művészhálózat, ami főleg performanszokat és médiakísérleteket hajtott végre. Jeles képviselője a kanadai Istvan Kantor: <http://www.istvankantor.com/>

273 The Church of the Subgenius: az Egyesült Államokban az ötvenes években aktív vicc-egyház, amely számos culture jamming akciót hajtott végre. <http://subgenius.com/>

274 Ana Adamolo: olasz aktivista kollektív identitás, amit kortárs társadalmi alkottak és működtetnek, <https://annaadamolo.noblogs.org/>; <http://digidigit.it/digimag/issue-041/anna-adamolo-practical-critique-of-ideology/>

dogmájának megkérdőjelezése, a tekintélyelvűség elutasítása, kollektív mítosz és a bürokrácia megzavarása.²⁷⁵

A fent említettek közül az amerikai művészeti projekteket nemcsak a mail art, hanem a megosztott hálózati modalitás példaként egy hagyomány részének tekinti, amelyek bár különböző kontextusból és céllal jönnek létre, közös bennük az alulról szerveződő hálózati struktúra.²⁷⁶ A mail artot pedig az egyik első, múzeumi intézményrendszereket szándékosan megkerülő művészeti mozgalomként jegyzi, amelynek nem a levél mint médium kiteljesítése volt a végcélja, hanem a nemzetközi, nyitott hálózatépítés.²⁷⁷ Bazzichelli számára a mail art jelentősége abban áll, hogy a dadaizmustól a fluxusig számos izmus számára központi szerepet töltött be új, szabad kommunikációs mintázatok kialakításában.²⁷⁸

Brian Holmes egy lépéssel továbbgondolja a kollektív identitások felszabadító erejét: meglátása szerint az olyan szabad identitások, mint a Luther Blisset Project teremtették meg a médiaszubverzió prototípusait, amelyek lehetővé tették az ezredfordulón a nemzet fogalmát meghaladó aktivista mozgalmak kialakulását.²⁷⁹ Holmes meglátása egy irányba mutat Jordan fent említett ezredfordulós aktivizmus-definíciójával.

Az Anonymous vizuális arculata következetes szimbolikája miatt a média számára könnyen feldolgozható.²⁸⁰ Mivel a médiagyártó Anonok rájátszanak a banditaimázsra²⁸¹ és rendkívül egyszerűen magyarázzák el akcióikat, sikeres

275 Bazzichelli, i. m., 75.

276 *Uo.*, 18.

277 *Uo.*, 76–77.

278 *Uo.*, 78.

279 Holmes, *Escape the Overcode*, 22.

280 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 14.

281 *Uo.*, 71.

akció esetén magas hírértékű médiatartalmat generálva megkönnyítik a média munkáját, megspórolva számára nem kevés kutató- és szerkesztőmunkát. Az Anonymous médiatermékei gyakran kapnak nagy médiafigyelmet. Ez azért kivételes, mert a kortárs aktivizmus látóterében ez az egyetlen olyan mozgalom, ami akcióinak értelmezésére saját maga állít elő szerkesztett médiatartalmakat, amihez ingyen kap főműsoridőben műsorsávot, és teszi mindezt azon a kitértetett figyelmen felül, amiben az Interneten részesül. Más aktivista csoportok számára állandó kihívás a médiával való viszony, illetve hogy az mennyit, hogyan és mit tudósít tevékenységükről.

Az Anonymous a szcientológia elleni utcai demonstrációkra felkészítő *Code of Conduct* videójában használta először a Guy Fawkes-maszkot. Fawkes, *A V for Vendetta* (magyarul *V, mint Vérbosszú*) című képregény és film főhőse deklaráltan anarchista, és a képregény alapján készült hollywoodi produkció nagymértékben inspirálta az Anonokat a jelen arculat létrehozására, anélkül, hogy magukat anarchistának vallanák. A forradalmiság jelképévé vált maszkkal kapcsolatban felmerül a kérdés, hogy melyik fél sajátítja ki a képi, tárgyi szimbólumot: a maszkok Kínában készülnek, és minden darab után százalék jár a Time Warnernek, aki a *V for Vendetta* film jogdíjainak tulajdonosa.²⁸²

Az Anonymous működési elve do-ocracy, mely olyan társas munkadinamikát jelent, amelyben a szó szoros értelmében mindenki azt csinálja, amit akar, tehát érdeklődés és motiváció mentén spontán alakulnak ki és működnek párhuzamos munkacsoportok, de ezeknek nincsenek szilárd határai, a csoportok közötti egyéni mozgás, illetve

282 *Uo.*, 271.

a csoportok egymásba alakulása áramló, folyamatos.²⁸³ A szerveződés legfontosabb felülete az IRC, az Internet Relay Chat. A felmerülő viták, egyet nem értesek kimondása után nem az ellentétek tisztázása, a közös nevező, hanem az egyet nem értés elfogadása az általános kommunikációs cél. Feloldhatatlan ellentét esetén egy adott csoport kettéválhat, és az új csoportokon belüli konszenzussal dolgozhat tovább.²⁸⁴ Az Op-ok (operation), akciók egyidejűleg használnak legális és illegális információs technológiákat.²⁸⁵

„Vannak dolgok, ami megfizethetetlenek. Minden másra ott a HTTP Error 408, Request Timeout.”²⁸⁶

Az Anonymous eredetileg vicceskedő fórumok trolljainak névtelenségét biztosító fedőnév volt,²⁸⁷ amely fórumokon szűrő nélkül jelentek meg egyebek mellett esetenként nyíltan szexista és rasszista tartalmak is. Ez nem akadályozott meg néhány fórumtagot abban, hogy 2007-ben célba vegyenek és nyilvánosan lejárassanak egy rasszista riportert. 2008-ban az online kommunikáló fórumtagok a szcientológia egyházának kikezdését tűzték ki célul mint következő trollkodást. A szcientológia cenzúráját és működését támadó *prank* ugyanolyan módszereket használt és ugyanolyan rövid életűnek indult, mint az eddigiek:

283 *Uo.*, 49, 75.

284 *Uo.*, 311.

285 *Uo.*, 6.

286 „There are Some Things Money Can't Buy. For Everything else, there's HTTP Error 408 Request Timeout.” Pl. <https://twitter.com/lunaslave/status/12617657488515072> (2017. 07. 05). A Mastercard néhány évvel korábbi reklámkampányának kifigurázása: „there are some things money can't buy. For everything else, there is Mastercard.”

287 *Uo.*, 4.

DDOS támadás, számos telefonhívás a szcientológia segélyvonalára, fizetetlen prostituált- és pizzarendelések a címeikre stb.²⁸⁸ Ekkor született az első online Anon videó, a már jól ismert vizuális arculattal. Az akció többezres szcientológiaellenes demonstrációkat hívott életre szerte az Egyesült Államokban, és a chatroomok vicceskedő provokátorai ekkor ébredtek rá erejükre. Az eddig a komolytalan, vicceskedő, goromba *pranke*ben gondolkozó Anonymous nem sokkal később már a kortárs aktivizmus egyik legjelentősebb szereplőjeként élt a köztudatban.²⁸⁹

2010-ben az Anonymous több ezer résztvevős DDOS támadást indított a WikiLeaksnek szánt adományokat visszatartó Amazon és Mastercard ellen #operationpayback néven.²⁹⁰ Ekkor már több, civil szabadságjogokat, privacy-t és információáramlást védő akció volt mögöttük. 2011-ben az Anonymous az OpTunisia akcióval bekapcsolódott a tunéziai forradalom előkészítésébe és végrehajtásába, majd az Arab Tavasz több fontos eseményébe is. „Anonymous is not your private army”, az Anonymous nem a magánhadsereged, írják újra és újra, hangsúlyozva, hogy akcióik nem megrendelésre készülnek. Az előző online akciókban edzett aktivisták együtt terveznek és dolgoznak helyi csoportokkal, amik között vagy van magát Anon csoportként definiáló, vagy épp nincs, és egy adott akció egyetértés esetén az Anonymous égisze alatt történik. A bevett illegális módszerek főként a DDOS és a doxing (személyes dokumentumok kiszivárogtatása), melyek általában nem igényelnek komoly technikai tudást.

2011. január 28-án az egyiptomi kormány az egész országban leállította az Internetszolgáltatást. Az Anonymous

288 *Uo.*, 5.

289 *Uo.*, 2.

290 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 120.

egy helyi csoporttal együttműködve alapvető Internet infrastruktúrát biztosított az egyiptomi ellenállóknek.²⁹¹ Ekkortájt az #operationpayback kapcsán elindított nyomozások következményeképp a világ több pontján letartóztattak prominens Anonokat. Ilyen méretű hackerek ellen zajló letartóztatás-sorozatra ezelőtt csak az FBI 1990-es Operation Sundevil-je volt példa.²⁹² Nem sokkal később az Anonymous az OpHbGary akció során kiszivárogtatta az FBI aktuális, többmillió civilt érintő lehallgatási programját. Ugyanekkor különböző white hat csoportok Anonok adatait törtek fel és adták át az FBI-nak.²⁹³

Nem sokkal ezután vált ki az Anonymousból a lulzsec (lulz= trolling, sec = security), egy kevésbé átpolitizált, ám agresszívabb csoport, akik inkább a vicc kedvéért, mint az elkötelezettség miatt törtek fel rendszereket, kevésbé tudatosan tervezett és irányított akciókban. Míg a 2013-as Occupy Wall Street mozgalomban kisebb játékosként szerepel az Anonymous, fontos részük volt az Aaron Swartz-életmű legnagyobb sikerének számító anti-SOPA-kampányban.

Swartz szabad kultúra aktivistaként az MIT digitális könyvtárán keresztül töltött le nagy számú akadémiái publikációt, és az emiatti aránytalanul súlyos vádemelés után követett el öngyilkosságot. Barátai és szimpatizánsai részben az MIT-t hibáztatták haláláért, ami nem állt ki Swartzért a nyomozás idején. Swartz öngyilkosságának következményeképp az Anonymous egyebek között az MIT honlapját is feltörte.²⁹⁴ Az Anonymous egyik központi figurája ekkor már

291 *Uo.*, 192.

292 *Uo.*, 194.

293 *Uo.*, 9.

294 <https://www.washingtonpost.com/business/technology/anonymous-hacks-mit-sites-to-post-aaron-swartz-tribute-call-to-arms/2013/01/14/>

régóta az FBI informátora volt, és ez irányú tevékenysége több kulcsfigura 2013-as letartóztatásához vezetett.

Az Anonymous akciók visszatérő résztvevői nem váltják be a sztereotipikus elvárásokat a fehér középosztálybeli magányos férfiről.²⁹⁵ A szervezetlen szervezet történetének hírhedt, nyilvánossá vált résztvevői között több dél-amerikai és közel-keleti, nehéz szociális helyzetű aktivistát találunk. Annak ellenére, hogy fontos közreműködői közül többen jelenleg is büntetésüket töltik, az Anonymous mára a politikai és aktivista színtér fontos részévé vált.

Kód, mint textus

A világ árucikké vált [...] Fel kell adnunk a használt írást: hogy elfogadjuk olyan szavakat, nem is beszélve a mondatokról, amik nem a saját használatunkra, újonnan születnek.²⁹⁶

Coleman *Coding Freedom* című könyvében elemzi a Free/Libre Open Source Software jogi hátterének kialakulását. Elemzésének egyik újdonsága, hogy a software kód mint szöveg, a szólásszabadság (Free Speech) jogi kategóriájába tartozhat, és így a szólásszabadságnak járó jogi védelem illeti meg.²⁹⁷ Ez a meglátás, valamint a hackeretika ötödik tétele (miszerint a számítógép művészet és szépség létrehozására alkalmas) arra a felvetésre inspirált, hogy a

ff6f706c-5e44-11e2-9940-6fc488f3fecdd_story.html (2017. 07. 05)

295 Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, 166.

296 „The word has become a commodity [...] We must give up writing second-hand: that is, accepting words (to say nothing of sentences) that are not newly invented for our own use.” [saját fordítás] Hugo Ball, *Flight Out of Time: A Dada Diary*, New York, Viking Press, 1974, 26, 71.

297 Coleman, *Coding Freedom*, 169; Himanen, Castells, Torvalds, i. m., 86.

hacking egy program szemantikai meghatározottságának meghaladásaként is vizsgálható. Ennek kifejtéséhez szükséges némi technikai magyarázat.

Egy programnyelv kötött szintaktikai szabályrendszerrel rendelkező mesterséges elektronikus nyelv, melynek feladata, hogy komputerek számára utasításokat közvetítsen. Az utasítások közvetítése többszintű, melynek primér szintje a gépi nyelv (machine language), mely a gép számára közvetlenül értelmezhető digitális adatsort jelent. Az assembly nyelven írt programot gépi kódra az assembler fordítja le. Minden egyes processzor családnak saját assembly nyelve van (vagy nyelvei vannak). A köznyelven programnyelvként emlegetett nyelvek (BASIC, C, LISP stb.) magas szintű nyelvek, melyeken nagyfokú absztrakció segítségével az emberi logikához hasonlóbb nyelveken fejezhetünk ki utasítássorozatokot. Tehát egy szoftver szerzője egy adott magas szintű programnyelven szöveget komponál, mely szöveg logikai műveletekből áll, és ez a szoftver forráskódja. Ezt a forráskódot fordítja vagy értelmezi a programnyelv mint alkalmazás, lefordítva utasításait assembly, majd azon keresztül gépi nyelvre annak a processzornak, illetve komputernek, amin fut. A magas szintű programnyelvek döntő többségének szókészlete az angol nyelv szavaiból és matematikai műveleti jelekből áll.

A fentiekből látjuk, hogy minden szoftver sajátos mesterséges nyelvi konstrukció, melynek célja az ember és gép, illetve gép és gép közötti kommunikáció. Különböző programnyelv családok más-más szintaktikai rendszerrel rendelkeznek, míg egy-egy nyelvcsaládon belül a kisebb egységeket másképp kell értelmezzük, mint az emberi nyelvek esetén (fonéma-morféma-lexéma). Ebben az értelmezésben a szöveg a program forráskódja, melyre sajátos

szintaktikai szabályok érvényesek. E szöveg jelentésének magát a forráskód által generált programot tekinthetjük.

A kortárs hacker szubkultúrák a szövegalapú kommunikációt preferálják a képi kezelőfelületekkel (GUI, graphical user interface) szemben, mind a számítógépekkel való (command line, virtuális terminál), mind az interperszonális kommunikáció esetén (IRC).

Jordan az F/LOSS kapcsán írja le, hogy egy-egy részfeladatot megoldó program sikerességének elvitathatatlan célja, hogy működjön,²⁹⁸ tehát, értelmezésünkben, hogy van-e jelentése. A hacking fogalma a korai időszakban többek között a magas szintű nyelvek létrehozását, tehát alapvetően mérnöki, logikailag induktív munkát jelentett.²⁹⁹ A mai hackerkultúra beavatkozásai főként ezzel ellentétes logikával élnek.

A nyelv iránti szkepszis, a nyelvi, irodalmi, költészeti normák dekonstrukciója a hackerkultúrában a programok működésének, azaz jelentésének dekonstrukciójával és eltérítésével hozható összefüggésbe. Ennek tükrében azokra a hackekre, amik egy működő kommunikációs rendszert nyelvi beavatkozással térítenek el vagy tesznek működésképtelenné, egyértelműen nyelvi beavatkozásokként tekinthetünk, de azt se szabad elfelejtenünk, hogy ez a beavatkozás az adott nyelv szintaxisán belül kell megtörténnie, „működnie kell”. Így a hackerkultúra destruktív nyelvi beavatkozásaiban újabb párhuzamot találunk az avantgárd nyelvhez való viszonyával. A nyelvi status quo iránti szkepszist mindkét esetben a nyelvnek az intézményi-hatalmi struktúrának alárendelt viszonya váltja ki.

298 Jordan, *Hacking*, 42–66.

299 Levy, i. m., ix.

A később bemutatott *DADA to DATA* kiáltvány Kurt Schwitterst idézi, aki szerint nem a DADA produkál nonszensz textualitást, hanem az a valóság, amelyben a DADA operál: amit tekintélyelvű intézmények és tőke irányítanak. A DADAizmus számára abszurd, hogy szerelmet vallani, és háborút hirdetni ugyanazzal a nyelvi eszköztárral kell, amely egyben többek között a törvényhozás formális nyelve is.³⁰⁰ Ahogy Bürger és Kappanyos is kifejti, az avantgárd nyelvhez való viszonya szoros összefüggésben állt annak a társadalomhoz és művészeti intézményrendszerekhez való viszonyával.

Paul Graham, a Viaweb egyik egykori fejlesztője, Lisp-guru és az Y-combinator, az első startup-inkubátor tulajdonosa, *Hackers and Painters: Big Ideas from the Computer Age* című esszékötetében álmai programnyelvet vázolja fel, azzal együtt, hogy ezt az abszolút álomnyelvet nem feltétlenül tekinti kívánatosnak:³⁰¹ „Végül is valószínűleg javunkra válik, hogy Bábel utáni világban élünk. Ha mind ugyanazt a nyelvet használnánk, az valószínűleg nem a megfelelő nyelv lenne.”³⁰²

A hacker szubkultúra a különböző programnyelvek használata mentén is alcsoportokba rendeződik, amely csoportok sokszor az általuk professzionális szinten művelt nyelvet rangban, minőségben az összes többi fölé helyezik.³⁰³ Ezen túl a hackerek nyelvi világának van

300 Mieke Gerritzen et al., *From DADA TO DATA*, MOTI Visual Culture Paper Special Edition 2017, 2016 MOTI, Breda, Museum of the Image, 13.

301 Paul Graham, *Hackers and Painters: Big Ideas from the Computer Age*, [h. n.], O'Reilly, 2004, 10/8, [o. n.].

302 „So it is probably all to the good that programmers live in a post-Babel world. If we were all using the same language, it would probably be the wrong one.” [saját fordítás] *Uo.*

303 Coleman, *Coding Freedom*, 96.

egy másik, a természetes nyelvtől eltérő szintje is, amit Raymond hacker-slang-nek nevez, és ami az általuk kollaborációra használt kommunikációs csatornákra jellemző. A sokrétű geek-hacker szleng a szubkultúra szerves része, annak szofisztikált művelése belépő küszöbfeltétel, és markerei a programnyelvekből derivált logikai és nyelvi kifejezések, valamint a szubkultúrához tartozó speciális nyelvi humor. Az ilyen exkluzív, szubkulturális nyelvi kódrendszerek egyike a leet speak vagy l33t sp34k, m3lyb3n 4 m4g43nh4ngz0k4t 38 b1z0ny08 m4ss4lh4ngz0k4t 1s 8z4m0k h3ly3tte81t3n3k.

Dada To Data

Avantabb, mint bármely gárd képzelné!³⁰⁴

A hackerkultúra avantgárd szellemiségének legtöményebb és legartikuláltabb formáját a holland MOTI (Museum of the Image) 2016-os *DADA TO DATA* manifesztójában láthatjuk.³⁰⁵ A Meike Gerritzen, Geert Lovink, Bruce Sterling és McKenzie Wark szerzőiségével fémjelzett humoros, kritikus hangvételű kiadvány új dadaizmusért kiált a digitális adatokkal túlszaturált 21. században, a DADA 100. évfordulóján. Ez az új dadaizmus lenne a dataizmus. Ez a dataizmus nem összekeverendő Yuval Noah Harari jövőre irányuló spekulatív dataizmus-fogalmával, aminek a Big Data-ra vonatkozó jövőképe jóval optimistább.³⁰⁶ A dataizmus – egyebek között – a kortárs információs technológiák által

304 "More avant than any garde could imagine!" [saját fordítás] Gerritzen et al., i. m., 6.

305 *Uo.*

306 Yuval Noah Harari: *Homo Deus. A holnap rövid története*, Bp., Animus, 2020.

meghatározott kontrollált kommunikáció (Big Data embrace) elutasítására szólít fel. A szöveg nem csak a Big Data megfigyelési és kontroll technológiáját illető társadalmi konszenzus problémájára világít rá. Kritikátlanságáért kritizálja a makerkultúrát is,³⁰⁷ és szolidaritását fejezi ki a művészeti produktum létrehozásának nehézségeit illetően.³⁰⁸

Lovink egy korábbi, a dataizmust már előkészítő 2015-ös cikkében olyan radikális gondolkodóként kiált, akik az Internet világában kérdőjelezik meg a tekintélyelvűséget. A legmagasabb fokú avantgárd kísérletezés szigorú és kíméletlen megkövetelésére szólít fel, amely kifejezhetné a korszellemet.³⁰⁹

Bármilyen élvezetes is a *Dataista kiáltvány* humoros, abszurd, kritikai szövegének olvasása vagy flashy-retro-trendi látványa, a projekt a művészeti intézményrendszeren belül jött létre. Egészen pontosan a Museum of the Image kiadványaként, aminek ekkor Gerritzen volt az igazgatója. Ez viszont lehetővé tette, hogy a koncepció egyfajta (online elérhető) produktummá váljon – a nyitott kultúra szellemében.

A kérdés már csak az, hogy vajon fordítva is érvényes-e a felvetésük, tehát hogy nem válik-e a kortárs infotech környezet magára hagyatva a dada kevésbé esztétikus, ám legalább annyira nonszensz tükörképévé. Így a data válna dadává – definiálatlan, mindent és semmit jelentő, nyelven kívüli vesszőparipává.

A dataisták egy új, 21. századi művészért kiáltanak: olyan független programozókért és művész hackerekért, akik ellenállnak a világhálót uraló hatalmaknak.

307 Gerritzen et al., i. m., 18.

308 Nadin Roestenburg = Gerritzen et al., i.m., 17.

309 <https://www.eurozine.com/from-dada-to-data/>

A Dataizmus szerint a programozás az új festészet és írás, amely a csapatmunka révén a szerző sztár/zseni-státuszának végét is jelenti.³¹⁰ A következő fejezet ilyen, a dataizmus kívánalmainak megfelelő műalkotásokat vizsgál.

310 Michel van Dartel, *The Cloud is full of Dada* = Gerritzen et al., i. m., 31.

MÉG NEM TILTOTT HATÁRÁTLÉPÉSEK

A hacktivizmus Jordant meghaladó definíciónk szerint úgy hoz létre új technológiai determinációkat, hogy azok új módon határozzák meg a technológiával való interakciót, ezáltal az emberi viselkedést, s ezt a hatalmi struktúrák ellen, a civil egyenjogúság értékei mentén erőszakmentesen teszik. A hacktivista művészet ezt a munkát a művészet intézményrendszerén belül vagy annak peremén végzi. Olyan váratlan, új technológiai-kulturális együttállásokat hoz létre, amik nyilvánvalóvá, illetve elérhetővé teszik a pillanatnyi technológiai és kulturális status-quo legégetőbb ellentmondásait. Az itt következő esettanulmányokat ebben a szellemben választottam és dolgoztam ki: olyan, a művészeti intézményekben vagy azok határán operáló műalkotásokat kerestem, amiknek határsértő magatartása az adott médium (és pillanatnyi kontextusa) működésére reflektálnak.

Rövid esettanulmányaimnak nem célja, hogy új műkritika-írást sürgessek, még kevésbé, hogy azt magam megkíséreljem. Ez a művészettörténészek hivatása, akik, ahogy Claire Bishop, Brian Holmes vagy Anna Dezeuze, feltárják a kortárs aktivista művészet kritikájának lehetőségeit. A hacktivista művészet tematizálása sokkal inkább azoknak az avantgárd művész-manifesztók folytatásának céljával él, amelyek korukat megelőzve sürgetik kortársaik társadalmi elkötelezettség irányába való elmozdulását. A szerzők kiválasztásánál fontos szempont volt, hogy ne csupán aktivista műveket elemezzek, amik egyfajta hackek, és ezzel egyidejűleg technológiát használnak (pl. Pussy Riot, MKKP). Kifejezetten olyan műveket válogattam, amik magát a technológiát teszik vizsgálat és intervenció tárgyává, a techné kulturális architektúráján ütnek rést, így a

hackerkultúra-aktivizmus-művészet halmazábrán mind a művészet, mind az aktivizmus, mind a hackerkultúra mezőjébe egyértelműen beletartoznak.

Az esettanulmányok elemzési struktúrája rövid műleírást követően kontextualizálja a munkákat, valamint megvizsgálja a bennük rejlő esztétikai és transzgresszív potenciált. A munkák kiválasztásánál fontos szempont volt, hogy azontúl, hogy megfeleljenek a hacktivizmus definíciójának, lehetőleg elsőrendű, közvetlen tapasztalatom legyen róluk.

Az alább idézett művészek legtöbbször konceptuális vagy posztkonceptuális művészként definiálja magát. Bár a bemutatott művészek életműveinek kiteljesedése nem feltétlenül esik egybe a bemutatott műveik megjelenésének dátumával, utóbbihoz hű kronológiában mutatom be őket, azon feltételezés mentén, hogy sok esetben olyan íratlan szabályok irányítják a technológiahasználatot, amiket a társadalom az offline életből alkalmaz hallgatólagosan, megegyezés nélkül a digitális mezőre. Ilyen módon mindig a pillanatnyilag legújabb technológia-használat a legsérülékenyebb, és az itt bemutatott munkák a legtöbb esetben ezeket a sérülékenységeket használják ki az éppen aktuális technokulturális környezetben. Ebből következően főként csak eredeti kontextusukban, illetve eredeti kontextusuk által tudnak helyiértékükön funkcionálni.

A szubverzív technológiahasználat artefaktumai hiába aktuális jó gyakorlatok, a saját momentumukat követően sok esetben bedolgozódnak az infokapitalizmus logikájába. Mégis, hatásuk tetőfokán ezek a munkák is – ahogy Bíró Yvette híres filmelméleti könyvét³¹¹ idézve – nem tiltott határátkelések. Azonban Bíró tematikájával ellentétben

311 Bíró Yvette, *Nem tiltott határátlépések*, Bp., Osiris, 2003.

ezek a műalkotások nem állandó, szigorúan őrzött határokat lépnek át, hanem olyan szimbolikus mezőben operálnak, ami megelőzi a (kulturális vagy törvényi) határalkotást. Sok esetben pont láthatatlan határookra vagy épp azoknak a hiányára hívják fel a figyelmet.

Claire Bishop Ranciére műkritika-elmélet interpretációja szerint a jó művészet az élet felé tolja a művészetet, miközben elválasztja az esztétikum érzékiségét az érzékelés többi formájától. Az ebben a feszültségben születő kettőség egyszerre szül olvashatóságot és olvashatatlanságot.³¹² A képek minden esetben a szerzők és a projektek honlapjáról származnak.

Female Extension

Cornelia Sollfrank, 1997

A csiklóm nincs becsatornázva a Mátrixba.³¹³

Cornelia Sollfrank a kiberfeminizmus pionír művésze, aki kutató- és közösség-szervező munkája miatt is megkerülhetetlen a hacktivizmus terén. Az Old Boys Network kiberfeminista hub alapítója, a kilencvenes évektől a feminista hackerkultúra kutatója. Utóbbinak ekkor sajnos még csak kutatója, a szó köznyelvi értelmében. Ekkor datált írásai a nőnemű hackerek hiányáról szólnak, és már-már beletörődnek azokba a szexista és esszencialista narratívákba, amikbe újra és újra belefulladás. Húsz évvel később,

312 Bishop, i. m., 29.

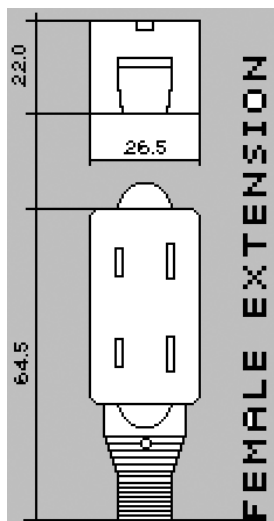
313 „My clitoris does not have a direct line to the Matrix.” [saját fordítás] Cornelia Sollfrank, *Women Hackers – a report from the mission to locate subversive women on the net*, Rotterdam, 1999, <http://hacker.textfiles.com/papers/sollfrankhackers.html>

2018-ban Sollfrankot már a *Schöne Krigerinnen, Beautiful Warriors*³¹⁴című kiberfeminista esszékötet szerkesztőjeként látjuk viszont, évtizedes hálózatépítő munkájának köszönhetően. A kötet a 2019-es berlini Transmedialén mutatkozott be Sollfrank előszavával.

1997-ben a mindenkor szubverzivitásra éhes berlini kortárs múzeum, a Hamburger Kunsthalle net:art pályázatot hirdetett EXTENSION címmel. A beérkező 280 pályázatból szokatlan módon több mint 200-at női pályázó jegyzett. A hálózati munkákat annak rendje s módja szerint ki is állította a múzeum (sajátosan ügyetlen módon a saját szerverükön, tönkretéve ezzel a hipertextualitás nagy részét), majd odaitétkék a pénzdíjat a három legjobbnak ítélt alkotásnak. A három díjat három férfi pályázó kapta. A díjak kihirdetéséig mind a kurátorok, mind a zsűri, mind a publikum számára rejtve maradt a tény, hogy több mint 200 pályázatot Sollfrank egymaga adott le, mindhez megkreálva egy-egy virtuális női identitást és net:art művet. Sollfrank a 200 fiktív profil és net-art munka elkészítéséhez automatizálta a html-adatmorszák gyűjtését és rekombinálását. 200 hamis nevet, emailcímet és honlapot hozott létre hét nemzet nem létező kiberművésznőinek.

Az egykori Hamburger Bahnhofon működő kortárs múzeum az 1997-es net:art kiállítással próbált volna felzárkózni a kortárs virtuális művészet szubkulturális áramlataihoz, de a kortárs virtuális művészet egyetlen hacktivistá művésznő személyében beelőzte és elhúzott mellette. Az intézményi kudarcot csak súlyosbítja, hogy az egykor pionír és kritikus feminista performer, Valie EXPORT is a zsűritagok sorát erősítette.

314 Cornelia Sollfrank, *The Beautiful Warriors: Technofeminist Praxis in the Twenty-First Century*, Minor Compositions, Autonomedia, Brooklyn, NY, 2020



6. Female Extension

A múzeum a címadással azt a szándékát fejezte ki, mely szerint kiterjesztené intézményesülését a virtuális térbe. A virtuális tér pedig válaszként megmutatta, hogy ő lényegesen aktívabb és szubverzívabb annál, minthogy az intézményt csak úgy, egyoldalú szándékkal magába fogadja. Nem mehetünk el szótlánul a szokatlan címadás és az itt felvázolt metafora mellett, amely a szubverziónak az intézményi kisajátítását egyfajta behatolásként, erőszaktételként értelmezi. Ezzel a jelenséggel számtalanszor találkozhatunk az avantgárdtól a street-art-szupersztár Banksy műveinek a legelőkelőbb árveréseken való szerepléséig. Olyat viszont kevésszer tapasztalunk, hogy a

műalkotás vagy a művész ne alázatosan fogadná ezt a közeledést, hanem visszabeszélné (Banksy szándékosan rossz példa – a drága műalkotásnak becsületére válik az automatizált önmegsemmisítés gesztusa).³¹⁵

Amennyiben az intézményi kiterjedésnek a címben is deklarált szándékát szexista retorikaként értelmezhetjük, a FEMALE EXTENSION címe és logója egy nő által kreált, női használatra való szextoy szimbolikáját hívhatja elő. Részletes használati utasítás nélkül alkalmazása a szemlélfő fantáziájára van bízva. A nőként való biológiai meghatározottság párhuzamba kerül a társadalmi gender által a kulturális és anyagi javakból való kirekesztettséggel, míg ezekhez a javakhoz való hozzáférést a férfi nemi szervvel azonosítja. A klasszikus feminista kultúrkritika e fájóan humoros metaforája szerint a patriarchátus status-quo-jában a férfi nemi szerv egy „valami”, míg a női nemi szerv annak a „valaminek” a hiánya, amit ki illene egészíteni egy „valamivel”, hogy teljes legyen és ezáltal viselőjét a „valamivel” alanyi jogon rendelkezők elit körébe emelje. Társadalmi nem tekintetében azt a szomorú tényt igazolja a FEMALE EXTENSION, hogy ez az akkor is már majdnem százéves feminista társadalomkritika az ezredfordulón még az innovációt és szubverzivitást zászlajukra tűző intézményekben sem elavult.

Sollfrank lelepleződés híján kénytelen saját trükkjének sikerét és ezáltal az intézmény kudarcát maga leleplezni. Az intézményi kudarc sokrétű, részben a virtualitást, részben a macsizmust érinti, de leginkább azok sajátos édeskettesét, a korai virtuális kultúra exkluzív boys-club jellegét. Három szinten észlelhetünk tehát határátlépést a FEMALE

315 https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2018/10/06/banksy-painting-sold-auction-million-then-automatically-shredded-itself/?utm_term=.220fc5d23d51

EXTENSION-ben: elsőként nemcsak a virtuális művészet ismeretének hiányát, az abban való járatlanságot leplezi le a Kunsthalle részéről, hanem megkérdőjelezi a virtualitás-ban működtethető mindenkori hitelességet, valódiságot is. Másrészt nyilvánvalóvá teszi az intézményesített szexizmus kíméletlen gyakorlatát, amely semmilyen szinten nem veszi figyelembe a reprezentativitást, tudniillik, hogy a 280 pályázóból több mint 200 nő volt. Így reprodukálja, illetve mélyíti el az intézményrendszer a gender divide igazságtalanságát a művészeti szcénában.

Harmadrészt, és nem utolsósorban a FEMALE EXTENSION projektet nemcsak pillanatnyi környezetében, hanem Sollfrank életművének szövetében is meg kell vizsgálnunk, hiszen kutatói és alkotói munkásságának központi kérdése a hackernők hiánya. Erre a hiányra válaszolva Sollfrank kiterjesztése magas fokon valósítja meg a poszt-humán kiberfeminizmust: virtuális kolléganőket, képzelt elvtársnőket kreál magának, akikkel kart karba öltve megvalósíthatja azt, amit a valóságban addig nem sikerült – a női nézőpont beemelését a kiberkultúrába. Ez a fajta, a kiberfeminizmus hagyományában ma már kibontakoztatott imaginárius-fiktív munkamódszer, bár teljesen más stílusban és környezetben, de tetten érhető az Afrofuturizmus „Space is the Place” programjában is: mindkét esetben a materialitáson túl élheti meg a kiteljesedést a hatalomtól látható vagy láthatatlan falakkal távol tartott csoport.³¹⁶

A Hamburger Kunsthalle, ami e szöveg írásának idejéig sem szűnt meg prominens kortárs művészetet bemutatni, csendesen eltávolította az EXTENSION net:art anyagait szerveréről. Sollfrank szerint a múzeum úgy döntött, hogy

316 Mark Dery, *Black to the Future*, <http://www.detritus.net/contact/rumori/200211/0319.html>

nem tartja karban a virtuális valóságba való kiterjeszkedés kísérletének dokumentációját.³¹⁷ Ezzel Sollfrank hackjének lényeges részét is megfosztották a publicitástól, ami tovább súlyosbítja az általában valóban úttörő Hamburger Kunsthalle ignoranciáját a kérdésben.

A projekt létrejöttét illetően fontos megemlíteni, hogy Sollfrank a kivitelezésben nem volt magára hagyatva – a net:art szubkultúra szubverzivitásukról ismert szimpatizáns tagjai (pl. Heath Bunting) biztosítottak (és biztosítanak a mai napig) emailcímeiket és szerverhelyet a FEMALE EXTENSION számára. Amennyiben a Hamburger Kunsthalle szándéka az volt az EXTENSION projekttel, hogy a net:art szubkultúrát beemelje a kortárs intézmények világába, úgy a net:art szubkultúra válaszáat erre a propozícióra elutasítónak tekinthetjük. A kihívásra mind technológiailag, mind kulturálisan, mind közösségként egységes és független szubkultúraként felel, ami ugyan nem közömbös az intézményi támogatás felé, mégis képes azt kritikusan szemlélni.

BorderXing

Heath Bunting, 2000–2002

Májustól augusztusig virágzik, 1.600 és 10.000 láb magasság között. A környező települések drágák és rondák.³¹⁸

Az itt vizsgált művészek közül talán a bristoli Heath Bunting a legnehezebben megközelíthető. Bár szerepel

317 <http://artwarez.org/femext/>

318 „IT BLOOMS from May to August, ranging from 1,600 to 10,000 feet. Surrounding towns are expensive and ugly.” [saját fordítás] BorderXing Guide

a meghatározó net:art kiállításokon (pl. Dokumenta X, 1997) és könyvekben (pl. Rachel Green: *Internet Art*), tevékenysége és kritikája látszólag azokon a szubkultúrákon belül marad, amikben és amik között otthonosan mozog: a street art és a net:art köreiben. Bunting 1997-ben saját megfogalmazásában visszavonult a fenyegető hírnév elől, a kommercializálódást elkerülendő elhatárolódott a mainstream művészvilágtól.³¹⁹ Ennek ellenére 2008-ban a Hartware MedienKunstVerein szervezett az általa alapított Irrational net:art kollektíva munkásságából komplex, Európát beutazó kiállítást. A kiállítás alkalmából publikált katalógus a Bunting munkáit érintő kevés kritikai szövegek egyike. A katalógus nem csupán műkritikai célú: a kurátorok és kritikusok az Irrational kollektíva tagjaival közösen több különböző műolvasási lehetőséget vázolnak fel benne a látogató számára a katalógushoz csatolt szöveges kártyák segítségével, amelyeknek struktúrája az irrational.org szerver architektúráját tükrözi. Matthew Fuller a katalógushoz írt előszavában a Bunting által alapított, hat művészből álló Irrational kollektívát a fegyelemsértés kifejezőerejének művészeiként határozza meg.

Bunting, az 1990-es évek puritán, már-már aszkétikus³²⁰ net:art pionírja nyitott, demokratikus kommunikációs rendszerek építésével kísérletezett. Fontos számára, hogy az eszközök, amikkel dolgozik, és a munkák maguk is források nélkül hozzáférhetőek legyenek. Legtöbbet idézett projektje az *Own, Be Owned or Remain Invisible*, melyben úgy publikál egy róla megjelent cikkkrészletet, hogy annak minden szava a szót tartalmazó domainre linkel,

319 Tilman Baumgaertel, *Interview with Heath Bunting*, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00098.html>

320 TAZ *Interview Heath Buntinggal* a nettime levelezőlistán: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00098.html>

így az egész szöveg egy dinamikus hypertext-kollekció.³²¹ Az évek során változik, hogy melyik domainnek van, s melyiknek nincs tulajdonosa, illetve melyik megvásárolható. A címet a hacker-slang teszi kétértelművé: az „own”, birtoklás értelmében, egy feltört honlap fölötti irányítás sikeres átvételét jelenti (például: „you have been owned – by Anonymous”).³²² A szöveg, amit felhasznál, egy róla szóló *The Telegraph*-cikk szövege.

Munkái általánosságban low-tech, multimédia-ellenes, szerény eszköztárral operáló művek. Bár a szituacionista dérive³²³ nem szerepel referenciális értéken a munkásságában, a kevés vele megjelent interjúk egyikében a figyelő kóválygást határozza meg egyik kedvenc alkotótevékenységeként. Néha egy-egy ilyen kóválygásra – tökéletes pókerarccal – erővágót is visz magával. Számos térképet készít sétái során, nemcsak CCTV kamerákról vagy gördeszkapályákról, hanem köztéren található, szabadon fogyasztható, ehető termésekről is. Legtöbb munkája a privát és publikus közötti konszenzuális hatalmi struktúrák határain sétál keresztül. A határokon való keresztülsetálás gesztusa is a Matthew Fuller-féle expresszív fegyelemsértés kategóriájába esik, amelyet Bunting minden esetben szenttelen könnyedséggel, mégis töretlen fegyelemmel hajt végre.

321 http://www.irational.org/_readme.html

322 <http://knowyourmeme.com/memes/owned-pwned>

323 „a dérive a szituacionisták kutatási eszköze volt, a pszichogeográfia tudománya, annak tanulmányozása, hogy egy adott környezet milyen hatással van az egyénekre. A tipikusan városi dérive abban különbözött a szürrealista „wandering”-től, hogy kevésbé az automatizmusra és a tudatalattira helyezte a hangsúlyt. Inkább adatgyűjtési módszer volt, mintsem cél, egyfajta urbanizmus. A célja az volt, hogy a modern városi létről lebontsa annak fegyelmző, egységesítő és ezáltal dehumanizáló formáit.” [saját fordítás] Bishop, i. m., 77.

Ennek legemblematikusabb megvalósulása a Kayle Brandonnal közösen kivitelezett BorderXing,³²⁴ melynek során társával 2000-ben Európa zöldhatárainak illegális átlépését gyakorolta hét hónapon keresztül, majd tapasztalatait on-demand online adatbázisként feldolgozva osztotta meg. Minden határátlépés esetén felsorolja a szükséges eszközöket, felszerelést, étel- és segítségelhelyeket, valamint az esetlegesen felmerülő nehézségeket.

Bár általában elutasítja a dokumentációt mint a műalkotás termékesítésének módját,³²⁵ a BorderXinghez nemcsak írásos, hanem fotóadatbázist és egy pseudo-botanikai kézikönyvet is elérhetővé tett.³²⁶ A nem kereskedelmi adatbázis azonban nem hozzáférhető bárholon: kizárólag Európán és az Egyesült államokon kívülről, illetve múzeumokból vagy külön kérésre elérhető. Így a szemlélő földrajzi pozíciója és elkötelezettsége meghatározza a hozzáférést. A BorderXing ezzel, Ostojic lentebb leírt projektjéhez hasonlóan, a „fejlett” országok privilégiumainak igazságtalanságára hívja fel a figyelmet, mivel EU- és USA-állampolgárok jellemősen nem kényszerülnek illegális határátkelésre, szemben a világnak az ő előjogaik köréből kizárt, de arra igényt tartó nagyobbik részére.

A Bunting többi munkájában megfigyelt vizuális eszköztelenség és taktikai fegyelem aszkétizmusán a BorderXing dokumentációján néha átüt egy tőle szokatlan esztétikai

324 <http://irational.org/cgi-bin/border/route/route.pl?from=hu>

325 „Gyanítom, hogy a munkáim 90%-a elveszett, különösen az utcai dolgok. A dokumentáció árucikké teszi a munkádat. A kréta nagyon olcsó. Egy 40 centes doboz egy hétig kitart. A hozzáférhetőség mindig fontos volt számomra.” Bunting [saját fordítás] <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00098.html>

326 http://duo.irational.org/borderxing_slide_show/, The Botanical Guide to BorderXing, http://duo.irational.org/botanical_guide_to_borderxing/BorderXing2.pdf

minőség: a személyesség. Több csatornán is bele-belebotlunk olyan megjegyzésekbe, fotókba vagy oda nem illő szövegbe, amik megtörik a fegyelem feszességét, és felcserélhetetlenné teszik a szereplőket. A fotódokumentáció bizonyossága szerint például Bunting tageket hagy a zöldhatárt jelző táblákon. A különböző területeken előforduló ehető és mérgező növényeket bemutató botanikai kézikönyv szövegét tipográfiailag nem, ám jelentésükben megtörik bizonyos oda nem illő sorok, mint például az esettanulmányt bevezető fenti idézet. A kiadvány emiatt tőlem kapta a pseudo- előtagot. Mert ilyen formán ez a dokumentum jelentést vált. Egy botanikai kézikönyv kirándulók számára elsősorban arra való, hogy a kiránduláson eléjük táruló flórát beazonosítsák és arról kedélyesen diskuráljanak. A BorderXing esetében ennél lényegesen egzisztenciálisabb tétje van a táj, illetve a növények azonosításának, és a botanikai szöveget megszakító politikai statementek így bátorító morális vagy éppen humoros intermezzóként hatnak arra, aki esetleg Bunting adatbázisának segítségével kel útra.

Egy határátlépés című munka esetén, aminek témája a határátlépés, komoly nyelvi kihívás a határsértés fogalmát vizsgálni. Ehhez először talán azt érdemes hangsúlyozni, hogy az információs társadalomban a globalizáció mentén hogyan alakul a határok ellenőrzésének gyakorlata. A biometrikus adatot tároló útlevelek, RFID csipek, nemzetközi autópályák és integrált körözési adatbázisok hétköznapi valóságában a hálózati technológia határozza meg a digitalizált megfigyelés módszertanát. Ebben a digitalizált hálózati realitásban az analóg határvonalakon való egyszerű átsétálás forradalmi tette válik. Bunting és Brandon nem kívánnak részt venni a megfigyelés egyesített adatbázisainak építésében, hanem saját mikroadatbázist



7. BorderXing

építenek maguknak. Ez az adatbázis nem reprodukálja a rendszerszerű kirekesztést, hanem hozzáférési specifikumával épp az ellen hat. Nem csupán szemrebbenés nélkül veszi semmibe a 21. századi globalizált civilizáció fegyveres karhatalommal, digitális adatbázisokkal és valós idejű ellenőrző rendszerekkel felszerelt erőterét, hanem forrástalan, mezítlábas, személyes túlélésével nevetségessé is teszi azt. A cím nyelvi játéka, a X-ing, kiolvasva crossing, de komputer-jargonban az X negálást is jelent. Bunting olyan párhuzamos egzisztenciát hoz létre és ajánl fel megosztásra, amiben az individualista, kitartó és következetes fegyvelemsértés nem kényszerül párbeszédre a hatalom hálózati eszközeivel.

Looking for a husband with EU passport

Tanja Ostojic, 2000–2005

A provokáció a specialitásom. Az a tapasztalatom, hogy bár a művészet nem tudja hirtelen megváltoztatni a társadalmi vagy politikai valóságot, fontos, hogy ne legyen apolitikus.³²⁷

Ostojic munkája a ma már kanonikusnak és lezárultnak datált net:art meghatározó darabja, melynek középpontjában egy – eredeti helyén ma már nem elérhető – website áll. Ennek a site-nak egyetlen lapja Ostojicot ábrázolja meztelenül, haj és testszőrzet nélkül, a test látványát annak legalapvetőbb tulajdonságaira redukálva, online hirdetésként, amelyben európai állampolgársággal rendelkező férjet keres. A MUMOK-ban 2009-ben bemutatott *Gender Check: Femininity and Masculinity in the Art of Eastern Europe*³²⁸ kiállításon a plakát méretűre nagyított, eredetileg Internetre készült kép mellett a honlapon hirdetett hottanja@hotmail.com címre érkező levelek, házassági ajánlatok és kommentek egy része is ki volt állítva, tehát a műalkotásban a netalapú eredeti munka egy folyamat meghatározó elemévé vált. Szintúgy a munka folyamánya az Ostojic által kiválasztott német képzőművésszel való házasság, az állampolgárság igénylésének és elutasításának

1327 „Provocation is a specialty of mine. My experience tells me that while art cannot quickly change social or political reality, it is important for art not to be apolitical.” Tanja Ostojic, <http://www.van.at/see/tanja/int/angel.htm>

1328 *Gender Check: A Reader: Art and Theory in Eastern Europe*, ed. Bojana Pejic, MUMOK Stiftung Ludwig Wien, Köln, Verlag der Buchhandlung Walther König, 2009.

bürokratikus folyamata, valamint a válás és az abból az alkalmából 2005-ben rendezett performance is.

A munka provokatív ereje nemcsak a kép esztétikai minőségének, hanem történeti kontextusának is köszönhető, amely hosszú távon aktuálissá és érvényessé teszi annak kérdésfelvetéseit: a honlap publikálásakor, ami egybeesik a délszláv háború „végének kezdetével”, Szerbia még beláthatatlan messzeségben volt az EU-tagságtól. A délszláv háború elől az EU területére menekülő, illetve később jobb jövő reményében kivándorló áldozatok helyzete már a 2000-es évek elején rámutatott az európai projekt rendkívül problémás voltára. Ugyanekkor globálisan egyre elterjedtebb lett az online kereskedelem, a dotcom boom után felszínen maradó cégek ekkor kezdték realizálni monopol helyzetüket. Bár nem olyan mértékben virtualizálva, mint ma, de léteztek az online prostitúció, állampolgárság-vásárlás és embercsempészet különböző formái. 2019-ben, ahogy azt a Mediengruppe Bitnik munkája is bizonyítja, már mi sem könnyebb, mint hamis útlevélhez jutni.

A *Looking for a Husband with EU Passport* középpontjában Ostojić testének reprezentációja áll: semleges, szenttelenül, orvosi szobát idéző háttér előtt áll modellt. Összességében az lehet a benyomásunk, hogy egy próbababát látunk, aki türelmesen várja, hogy exportálják Nyugat-Európába. A másik felmerülő asszociációnk az internálótáborok, börtönök, menekülttáborok fertőtlenítő protokollja lehetne. Mindkét esetben szándékosan tárgyszerűvé, tárgyiassá tett testet látunk, aminek látványa szálnalmat ébreszt a szemlélőben.

A fotó nemcsak az EU délszlávokkal szembeni diszkriminatív politikáját és sok százezer kiszolgáltatott kelet-európai nő élettörténetét (valamint a netes társkereső, sugar daddy stb. oldalakat), hanem a női test hagyományos

eltárgyasítását is tematizálja. Kifordítja a szerepeket, hiszen nem a forrásokkal rendelkező férfi használja ki a női testet, hanem annak biológiai tulajdonosa használja azt saját céljai érdekében. Ezzel sajátos módon valósítja meg az avantgárd „élet és művészet közötti határeltörés” programját. Egyszerre mutat rá a valóságos kiszolgáltatottságra és válogat a jelentkezők közül azzal a céllal, hogy a műalkotás virtualitását a valóság bevándorlási protokolljában realizálja.

Digitális műalkotások esetén mindig lényeges kérdés a mediális megőrzés folyamata: az eredeti honlap ma már nem elérhető és a projekt során Ostojić számítógépén egy vírusnak köszönhetően számos dokumentációs részlet is elveszett. Ha ettől pillanatnyilag el is tekintünk, akkor is szokatlan, hogy az eredeti weboldal statikus, egyetlen állóképből áll, nem hipertext-alapú, nem úgy, mint a net:art munkák nagy része. Ezért nem úgy kell tekintenünk a projektre, mint ami a világháló médiumán belül operál, illetve arra reflektál – mert hipertextualitása a világháló és az államközi bürokrácia közti szimbolikus fal átlépésében rejlik. Ilyen értelemben Ostojić repedést talál vagy repedést kreál a világháló és a globális politika egymáshoz való viszonyán.

A Looking for a Husband with EU Passport határsértő karaktere a fent vázolt geopolitikai és gazdasági-technológiai momentumra, azon belül is elsősorban az európai Kelet–Nyugat cezúrára, és a női test mindenkori (és ebben a kontextusban felfokozott) árucikk voltára reflektál. Utóbbi női test tulajdonosa a projekt kérdésfelvetése és végső tanulságra szerint kelet-európai nőként halmozottan hátrányos helyzetűnek minősül. Mégis ez az a test, illetve ennek a testnek az online reprezentációja az, ami, komikus képzelettel élve, talán egyéb eszköz híján, kalapácsként hivatott átsegíteni Ostojićot az üvegplafonon. Ennek a ténynek a



8. Looking for a husband with EU passport

tragikuma teszi feszültté a projektet, amely nemcsak ignorálja, hanem publikálja és virtualizálja is az élet és művészet közé korábban képzelt határt: egy teljes folyamatot mutat be a műalkotás formáját öltő felhívástól az állampolgársági beadvány elutasításáig.

Szinte jelentéktelen, de mégis szimbolikus kiegészítés a projekt utóéletéhez, hogy az ebay tanúsága szerint a projekt alapjául szolgáló egészalakos fotó plakátként nyomtatott verziója, eredeti szignóval, 50 euróért cserélt gazdát két műkedvelő felhasználó között. Így önkéntelenül is statikus műtárggyá vált, net:art volta (és szándéka) ellenére.

Kevésbé jelentéktelen tény, hogy a ma Berlinben élő Ostojic többek között ebből a munkájából komponált könyve, melyet online kínál megvásárlásra, 30%-kal olcsóbb női, mint nem női vásárlók számára.

Face to Facebook

Paolo Cirio és Alessandro Ludovico, 2011

Még mindig nem tudjuk, mi történt a kalózzászlóval, ami egykor az Apple Computer főhadiszállása fölött lengett³²⁹

Paolo Cirio olasz származású hacktivisták művész, aki provokatív munkáival a tech-óriások (Google, Facebook, Amazon, Paypal) kulturális és gazdasági monopóliumainak problematikáját vizsgálja és téríti el. Cirio és Alessandro Ludovico 2011-ben egymillió facebook profilt (profilkép, név, tartózkodási hely) másolt le, majd egy algoritmus segítségével, negyedmillió mosolygó profilképű identitás kiválasztásával és kategorizálásával létrehoztak egy társskereső site-ot. Az így létrejövő *lovelyfaces.com* publikálását hatalmas médiavisszhang és civil felháborodás követte, amit Cirio és Ludovico elégedetten *Global Mass Media Performance*-ként dokumentált.³³⁰ Öt nap alatt több mint ezer cikk és riport tudósított róla.

A művészek minden interjúban következetesen kisajátításként és figyelemfelhívásként definiálták a művet. A kisajátítást a nyilvános profiladatok másolására (scraping)

329 „We’re still not sure what happened to the pirate flag that once flew over Apple Computer’s headquarters.” [saját fordítás] Jordan, Taylor, i. m., 23.

330 <http://www.face-to-facebook.net/press-coverage.php>

értették és a figyelemfelhívást kettősnek szánták: egyrészt az adataikat a Facebookon nyilvánosan megosztó felhasználók online identitásának sérülékenységre, másrészt a Facebooknak ezt a sérülékenységet lehetővé tevő gyakorlatára szerették volna felhívni a figyelmet. A felhasználói felháborodás azonban nem ezekre a tényekre irányult, hanem a művészek tevékenységére, akik ezeket az ellentmondásokat láthatóvá tették. A közösségi média cégóriás ügyvédjei nem találtak olyan súrlódást a műalkotás és a felhasználási feltételek között, aminek segítségével beperelhetnék volna a művészeket. Cirio és Ludovico az interjújukban következetesen felhívják a figyelmet arra, hogy a mai tech-óriás is hasonlóképpen jött létre, egy egyetemi adatbázis (évkönyv) társkeresőként való felhasználásával, a megjelenített szereplők beleegyezése nélkül.³³¹ Cirio és Ludovico a projekt bemutatása után tizenhárom üzleti partnerségi ajánlatot kapott, többek között valódi randi-appok tulajdonosaitól is.

A *Face to Facebook* projekt ma a linzi Ars Electronica Center állandó gyűjteményének része. A kiállított tárgyak összessége reprodukálható, eredetisége a digitális folyamatban rejlik, amelyet a kiállítás megjelenít. Mégis, az installálás módja alapvető hatással van a jelentésre. Bár minden galériában és múzeumban más az elemek kompozíciója, a fő képi elem mindig egy, a kisajátított profilok fotóit 4x4 cm-es méretben, nagy számban megjelenítő óriástablet. Általában minimum 20x60, azaz 1200 fotó alkotja a tablót, aminek minden egyes képén mosolygó arcokat látunk. Bár ez a felhasznált profiloknak kevesebb mint 5%-a, mégis tömegszerűvé válik. Egy prágai verzióban ennek

331 <https://gizmodo.com/dating-site-copied-250-000-facebook-profiles-without-5751340>

többszöröse borítja a galéria teljes falát, 2m magasságig, minimum 6m hosszúságban. A szemlélő ismeretlen arcokból álló mosolygó arctömeggel találja magát szemben, amely a valóság reprezentációjának többszörösen konstruált, szelektált, átalakított másolata.

Az élmény nyomasztó jellegét fokozza a háttértudás, hogy ez a lemásolt adatoknak egy apró adathalmaza (5–10%), amely egy elenyészően apró adathalmazt dolgoz fel a facebook létező profiljai közül (0,4%). A facebooknak 2018 decemberében 2.300.000.000, azaz 2.3 milliárd, legalább havonta aktív felhasználója volt. A tablón így ennek mintegy két tizedrelékét (0,0002%) látjuk. Ha két tizedrelék megjelenítése 10 nm helyet foglal, a teljes aktuális profilkép-adatbázis ötmillió négyzetmétert, azaz öt négyzetkilométert terítene be, ami valamivel meghaladja a Budai Vár alapterületét, bőven túlszárnyalva ezzel az emberi érzékekkel befogadható léptéket. Ezáltal a szemlélő valamiféle benyomást szerezhet a világ virtuális és valós dimenzióinak megismerhetetlenségéről, miközben kénytelen belátni, hogy ebben a megismerhetetlenségben a kereskedelmi célú globális technológia – a szemlélővel ellentétben – sikeresen operál.

A *Face to Facebook* többrétűen részvételi munka: a projektet bemutató média és az arra reagáló tech-óriás is legalább olyan fontos résztvevői, mint az online identitások, akiknek tulajdonosai beleegyezésük nélkül válnak a műalkotás részévé – hiába kellene tisztában lenniük vele, hogy minden adat, amit magukról a közösségi felületen megosztanak, nyilvános. A képeken visszaköszönő mosolyuk tehát nemcsak a tetszés igényével él, identitást konstruál, hanem azt a fajta tárgyú naivitást is polemizálja, amit a társadalom bizonyos technológiai jelenségek irányában tanúsít.



9. Face To Facebook

Ahogy a többi vizsgált műalkotásnál, itt is megkerülhetetlen a kérdés, hogy hol kezdődik, és hol ér véget a mű? Az eredeti, a művészek által gondosan megtervezett intervenció kiváltja a médiahatást, amit a művészek ismét gondosan dokumentálnak. Az alkotók egyfajta párbeszédre kényszerítik így a publikumot, amelyben ők maguk határozzák meg a beszédtemát, és mindkét oldalt ők dokumentálják, így kézben tartva és saját (szakmai) javukra fordítva a narrációt.

Bizonyos értelemben nemcsak hacktivistá művészet, hanem klasszikus hacker intervenció is a *Face to Facebook*: úgy hívja fel egy sérülékenységre, 0-dayre a figyelmet, hogy nem károsítja azt a technológiai rendszert, amiben a sérülékenységet találja. Ehelyett figyelmezteti a rendszerért felelősöket a sebezhetőségre. Feltéve, hogy nem számoljuk bele a Facebook technológiai rendszerébe annak változó tőzsdei értékét és a felhasználók iránta tanúsított bizalmát (tehát a vásárlóit és árucikkeit), mert ebben az esetben nem teljesen ártatlan white hat attitűdöt látunk. A támadott intézmény hozzáállása hasonlóan ellenséges, mint

a Hamburger Kunsthalléé volt: inkább viszonttámadják a kellemetlen leleplezést okozókat, minthogy hálálkodva korrigálják a sebezhetőség felfedezését. Pedig a művészdúó intervenciója azonos a facebook üzleti modelljével: saját hasznukra játszadoznak a felhasználók által önként nyilvánosan megosztott adatokkal. A *Face to Facebook* nyitva hagyja a kérdést, hogy kinek áll legitim hatalmában mások adataival visszaélni.

Sterile Field

Critical Arts Ensemble, 2013

Molekuláris beavatkozások és jeltani sokkok, amik együttesen szűkítik a tekintélyelvű kultúra térfelületének intenzitását.³³²

A tactical media fogalmának eredeti, egyesült államokbeli elterjesztői nem egészen ugyanazt értették a kifejezés alatt, mint az amszterdami Institute for Network Cultures. Az 1987-ben alakult, a hacktivizmus terén pionír Critical Arts Ensemble számára a taktikai média radikális mikro-beavatkozásokat jelent. Tagjai a grafika, webdesign, videó és performance területéről érkeznek, műalkotásaik helyzetspecifikus, efemer, sokszor önmegsemmisítő művek. A CAE hat könyvformátumú publikációja mind mások műveiből összeollózott, jól hangzó, de logikailag nem koherens, kinyilatkoztatás-szerű szövegekből áll.

332 „Molecular interventions and semiotic shocks that collectively could diminish the rising intensity of authoritarian culture.” [saját fordítás a kollektíva bemutatkozó szövegéről, a honlapjuk egy korábbi verziójában: <https://web.archive.org/web/20100711073811/http://critical-art.net/TacticalMedia.html>]

Ezek egyike az *Electronic Civil Disobedience: And Other Unpopular Ideas*³³³ című munka. A mainstream médiaellenes hangvételi írás a művészetet kulturális aktivizmusként definiálja, melynek feladata zavart kelteni (*to create disturbances*), amely feladatot nem könnyíti meg a közeg definiálhatatlansága, amelyben a zavart kelteni illenék.³³⁴ Duchamp munkásságát, a Cabaret Voltaire-t és a berlini dadát tekintik azoknak a forradalmi erőknél, amelyek „az autonómia álmát a remény amfetaminjába injekciózva biztosítják a kortárs kulturális kreatívok és aktivisták számára, hogy újra és újra leüljenek az elektronikus játékasztalhoz kockáz(tat)ni”³³⁵ Ugyanebben a könyvükben fejtik ki, hogy az igazán határsértő mű olyan feltételeket teremt résztvevői számára, amiben elutasíthatnak zárt, tekintélyelvű, személytelen rendszereket, és az autonómia pillanatának extázisában megnyílhatnak a szokásjogon kívül eső társas érintkezés felé. Ez az a pillanat, vélik, amikor valódi dialógus jöhet létre, és ez az a dialógus, ami a változás kulcsa.³³⁶

A csoport az utóbbi években főképp a biotechnológia veszélyeivel és ökológiai rendszerek védelmével foglalkozik. 2013-ban mutatták be a lipcsei Halle 14-ben a Sterile Field installációt. A Halle14 egy, az egykor cérnagyárként

333 Critical Arts Ensemble: *Electronic Civil Disobedience: And Other Unpopular Ideas*, https://monoskop.org/images/d/df/Critical_Art_Ensemble_Electronic_Civil_Disobedience_and_Other_Unpopular_Ideas.pdf

334 Critical Arts Ensemble: *The Electronic Disturbance*, 1994, *Autonome Media and Critical Art Ensemble*, 12.

335 „... the gamble of these forerunners of disturbance reinjected the dream of autonomy with the amphetamine of hope that gives contemporary cultural producers and activists the energy to step up to the electronic gaming table to roll the dice again.” [saját fordítás] Critical Arts Ensemble: *The Electronic Disturbance*, 1994, *Autonome Media and Critical Art Ensemble*, 14.

336 *Uo.*, 52.

működő Spinnerei nevű művészeti komplexum része, amely Lipcse festészeti és grafikai műkereskedelmi hagyományának kortárs ápolására szolgál. A Halle14 ebben a posztindusztriális kultúrintézményben az egyetlen galéria, amely installatív és interaktív médiaművészetet mutat be. A CAE ide készített installációja a Halle14 gyárépületének főcsarnokában nagy mennyiségű, legális kereskedelmi forgalomban levő „növényvédővel” kezelt föld telepítésével kezdődött. A látogatókat felkérték, hogy próbáljanak rajta bármilyen növényt termesztani. A föld számos elkötelezett látogatói kísérlet után is élettelen maradt a teljes kiállítás idejére.

Az installáció esztétikai értékét kettős minőségében vizsgálhatjuk meg: statikus látvány és részvételi folyamat állnak össze egységgé. Előbbi jól ismert posztindusztriális esztétikát túloz el: egy egykori gyár vasbeton maradványainak üres csarnokában kisebb sportpálya méretű termőföld-területet látunk. Azonban a természetes anyagok jelenléte a lakatlan gyárépületekben nem effajta mesterséges geometriával szokványos. Legalábbis nem ezt tanultuk a techno-apokaliptikus film- és videojáték kultúrából. A kiberpunk hagyományban sokkal inkább az entropikus-organikus jelenlét jellemzi az épített tér és a természet ember nélküli kooperációját. A Sterile Field esetében ember alkotta együttállást látunk, ami ehhez híven geometrikusan szabályozott, egyenes. A gyárcsarnok falaival párhuzamos körvonalai lapos, színpadszerű földpulpitust alkotnak annak közepén. Ennek a kompozíciónak a hiánya a legfontosabb szervezőeleme. A rendtlenség, a színek, formák, kontraszt, a változás, röviden, az élet hiánya.

A CAE által használt Roundup egy olyan, az amerikai Monstanto által fejlesztett permetezőszer, aminek kizárólag a Monstanto által fejlesztett Roundup Ready,

génmanipulációval létrehozott steril magok tudnak ellenállni. A magok sterilsége, avagy meddősége azt jelenti, hogy a kifejezett termések nem hoznak új magvakat, tehát a vásárlónak minden termés előállításához újra és újra meg kell vásárolnia a Roundup Ready magokat a Monstantótól. Ez a gyakorlat az európai kiállításlátogatók számára ismeretlen, így naivan közösségi kertként próbálják művelni a sterilizált földet. Az természetesen nem hajlandó a gondoskodás hatására életre kelni, így a folyamatban is a hiány materializálódik. A háromdimenziós hiánynak az időbe kiterjedt változata talán leginkább a süket vagy bénult jelzővel illelhető. Ez a láthatóvá tett bénultság emelkedik felül a kiállításlátogatók étellel, mozgással, szándékkal, egyéniséggel teli naivitásán. Ez a műalkotás nem kínál sem játékos, sem eltérítő, sem egyéb alternatívát: kizárólag a győztes süketség marad utána.

A TTIP-CETA US-EU-CA kereskedelmi megállapodások³³⁷ 2013–14-ben az EU génmanipulált élelmiszerekre érvényes tilalmának megkerülésével fenyegettek, ami Európában nemzetközi felháborodást váltott ki. A TTIP és CETA kezdeményezések ellehetetlenítették volna az EU-ba az Egyesült Államokból és Kanadából importált GMO (genetically modified organism) élelmiszerek GMO-ként való feltüntetését. 2016-ban az Európai Közösség civil nyomás hatására nemet mondott az egyezményre, de ez a győzelem minden bizonnyal nem jelenti a fenyegetés végét.³³⁸ Különösen annak fényében, hogy 2018-ban a német gyógyszerkonzern, a Bayer 100%-os tulajdont szerzett az

337 EU–US Transatlantic Trade and Investment Partnership (TTIP) and EU–Canada Comprehensive Economic and Trade Agreement (CETA)

338 <https://theecologist.org/2016/oct/18/canada-eu-ttip-trade-deal-ceta-down-not-out>



10. Sterile Field

eredetileg amerikai illetőségű Monstantóban.³³⁹ Ezek a folyamatok teszik a Sterile Field-et nemcsak szimbolikus, hanem fenyegetően aktuális értékű művé.

Random Darknet Shopper

!Mediengruppe Bitnik, 2016

A humorban nem ismerek tréfát.

Karinthy Frigyes

A svájci !Mediengruppe Bitnik kollektíva hacktivisták műalkotásokat készít. Saját maguk olyan kortárs művészekként definiálják magukat, akik az Interneten és az Internettel

339 <https://media.bayer.com/baynews/baynews.nsf/id/Bayer-clos-es-Monsanto-acquisition>

dolgoznak, digitális és fizikai terekben egyaránt. Egyik legismertebb munkájuk a *Delivery for Mr. Assange*, melyben egy postacsomagba szerelt kamera dokumentálja saját útját Zürichből a londoni equadori nagykövetségig, egészen pontosan az ott tartózkodó WikiLeaks-vezetőig. Az elmúlt tíz évben híressé vált művészpáros vállaltan reflektál nemcsak a net:art és a mail art, hanem az avantgárd hagyományra is, például *same-same* című munkájukban, amelyben a Cabaret Voltaire honlapján algoritmikus hasonlataikra cserélik az eredeti dada képeket. Hacking gesztusaik minden esetben váratlanok és egyszerűek, néha klasszikus exploitok némi kultúracsavarral. Ilyen például a *Surveillance Chess* című munka, amelyben a metrót figyelő ipari kamerát térítik el élő sakkjátszma felületté, melyhez a kamerákat figyelő biztonsági őrt a kamerajelen keresztül hívják játszótársnak.³⁴⁰

Munkásságuk a legújabb technológiai-kulturális környezetre reflektál, a munkák fizikai megvalósulása a digitális koncepciónak rendelődik alá, főként a megoszthatóságot, a dokumentálhatóságot szolgálja. Így történt ez a *Random Darknet Shopper* című munka esetében is, amikor egy, az M. B. által létrehozott online algoritmus a darkneten vásárolt véletlenszerű árucikkeket, limitált, heti százdolláros költségvetésből. Az így a program által beszerzett tárgyak, tárgyegyüttesek kiállítási folyamatát automatizálták: a galéria munkatársai minden nap elhelyezték az új szerzeményt az arra fenntartott, addig üres vitrinbe. A csomagok között találunk hamis márkás termékeket, magyar útlevelet, cigarettát, tolvajkulcs-készletet, vísa kártyát és ecstasy tablettát is.

Ez utóbbi küldemény volt az, amit a svájci hatóságok utólag elkoboztak a galériából, majd megpróbálták

340 *Surveillance Chess*, <http://chess.bitnik.org/about.html>

felelősségre vonni a vásárlót. Nem volt könnyű dolguk, hiszen sem a galéria munkatársai, sem a művészek nem vásárolták meg a fenti termékeket – a svájci hatóságok jobb híján a Random Darknet Shopper algoritmust tartóztatták le. A bebörtönzött kódot a 2015-ös st. galleni kiállítás után két hónappal szabadon engedték, így áldásos munkája folytatódhatott: még 2015-ben egy londoni, majd 2016-ban egy ljubjanai galériában volt aktív. Ennek kapcsán felmerül a kérdés, hogy ha variációban reprodukálható a kiállítás, akkor egy kvázi élő műalkotásról beszélhetünk-e, ami reprodukálni tudja önmagát? A művészdúó állítása szerint a Random Darknet Shopper egy mailart műalkotás, amely a darknetet az ott vásárolt véletlenszerű árucikkeken keresztül fedezi fel. Ahogy több más munkájukban, ezzel is deklarálják a (neo)avangárd örökséggel való élő kapcsolatot.

Bármennyire meglepő is lehet ez a felvetés a rendőrség számára, az RDS határsértése nem az illegális termékek vásárlásában rejlik, hanem egyszerűen a funkciójában: hiába létezik több mint fél évszázada mesterséges intelligencia és robot kutatás-fejlesztés, az átlag civil számára még mindig távoli és bizarr egy robot önálló aktivitása. Ezt nem tompítja, talán inkább élesebbé teszi a tény, hogy a robot nem hoz önálló döntéseket, hanem egy véletlenszám generátor eredményei alapján vásárol, hiszen ezt egy olyan közegben teszi, ami már önmagában is szokatlan és ijesztő. Viselkedésének véletlenszerűsége kísértetiesen emlékeztet a saját első darknet-böngészés élményemre. Utóbbi egy abban nem tudatosan mozgó felhasználó számára a maga kiszámíthatatlanságában rejti kockázatait. Nem is annyira az RDS által egy-egy konkrét piactéren vásárolt legális vagy illegális termék kapcsán, hanem sokkal inkább az emberi gonoszságnak a dark neten való minden gátlástól mentes kereskedelmi célú sűrűsödése miatt. A Random

Darknet Shopper tehát duplán „uncanny” érzést vált ki a szemlélőből: nem lehet eldönteni, mi a bizarabb, egy véletlenszerűen vásárolgató script vagy a közeg, amiben emberi érzelmek nélkül mozog. Az egyik legmeglepőbb tény a projekt kapcsán, hogy gyakorlatilag minden vásárlás után sikeresen megérkezik a választott termék – tehát a tranzakciós protokoll mind az algoritmus, mind a kereskedők, mind a posta szempontjából megbízhatóan működik.

Az *easter egg* a hacker-jargon-ban olyan ártalmatlan meglepetést jelent, ami bele van kódolva egy adott programba, és a használat során váratlanul jelenik meg. Dokumentálatlan, a kód birtokában reprodukálható és szórakoztató kitérő eltérítés, ami nem károsítja a fő narratívát – mint például egy felugró kép egy számítógépes játékon belül, ami nem tartozik a gameplayhez. A Random Darknet Shopper esetén minden egyes újabb csomag egy *easter egg*.

A kérdéssor, amivel magára hagyják a Bitnikek a szemlélőt: mi a műalkotás ebben a folyamatban? Az algoritmus és a koncept megalkotása? Művész-e vagy művészet-e az algoritmus mint a művészek intellektuális produktuma? Nem termék-e inkább vagy eszköz? Az általa vásárolt tárgyak és tárgyegyüttesek, azonkívül, hogy pénzért vásárolhatóak, valóban árucikkek-e? Különös tekintettel a *hacking manual-okra* (Ljubljana edition), hamis identitásra, hamisítás-kellékekre. Ezekben az esetekben mi a termék? A Castells által megfogalmazott identitás személytelenül áruba bocsátott verziója? Hol van egy algoritmus, aki le van tartóztatva? Megsemmisítik? Lemásolják? Az eredetit zárt dobozban kell tárolni, leragasztva egy pont olyan eredetiség-igazoló matricával, amiből véletlenül 500 darabot vásárolt ő maga? Mit mond az információs társadalomról a darknet, ha a legtöbb ott vásárolható áru az

eredetiségről, legitimitásról szóló társadalmi konszenzust kérdőjelezi meg?

A !Mediengruppe Bitnik egy-egy konceptjét egy-egy mondatban el lehet mesélni. Kivétel nélkül egyszerűnek és általánosnak tűnnek, de az elemek, folyamatok és következményeik, amik bennük összeérnek, a technokultúra legbizarrabb sötét zugaiba engednek betekintést – egyszer szimbolikusan, másszor szó szerint. A legtöbb munka publikáláskor nyitott folyamat, felvetés, amit automatizálás, véletlen és a körülvevő közeg fejleszt „készsé”. Egy előadásukban legfontosabb munkamódszerüknek nevezik a szándékos kontrollvesztést a műalkotás létrejöttének folyamatában. A művészdúó korai munkáiban többször idézi a szituacionistákat – érettebb projektjeik inkább azt a hatást keltik, mintha a szituacionizmus digitális agorán sétálgató örököseiként próbálnának dolgozni. A Random Darknet Shopperre is tekinthetünk egy ilyen Dérive-automataként.

Ezen túl is van egyfajta sajátos könnyedség, ami a Bitnikek munkájából és arculatából sugárzik: a globalizált információs társadalomnak minden szempontból igazi digitális nomád világpolgárai, akik Európa-szerte galériáról galériára hoppannak, ahogy azt az őket megelőző techno-utópista generáció megálmodta. Figyelemre méltó, hogy digitális művészekként nem érinti őket a műkereskedelem elavult modellje – látszólag kizárólag olyan projektköltségvetésekből dolgoznak, amiket kifejezetten a digitális művészet elitje számára tartanak fenn kulturális intézmények.

A hackerkultúra művészeti szempontú tanulmányozása beláthatatlanul gazdag techno-kulturális horizontot tár elénk, melyben számtalan projekt és csoport működik aktívan, és amelyben a technológiai innováció függőbb és



11. Random Darknet Shopper

szerteágazóbb, mint hogy azt akár az igazságszolgáltatás, akár az akadémiai figyelem naprakészen nyomon követhetné. A nonkonform információk technológiák alkotják kultúránk jelenleg talán legérdekfeszítőbb tanulmányozható rétegét, aminek sokkal nagyobb hatása van annak alakulására, mint azt első látásra képzelnénk. Olyan közvetlenség, innovatív attitűd, szubverzív gondolkodás és működési stratégia jelenik meg ezekben a történetekben, amely komoly potenciált mutat arra, hogy megújítsa vagy inkább aktualizálja a kortárs művészet intézményrendszerének működését.

ÖSSZEFOGLALÁS: A KIBERNETIKUS LÉTÁLLAPOT RÉSEI

A kérdés az, hogy hogyan rendezd újra a csillagokat a fejed fölött, hogy váratlan ösvények nyíljanak a lábad előtt.³⁴¹

Az Egyesült Államokban 2017-ben született az első olyan letöltendő börtönbüntetéssel járó bírósági ítélet, ahol a bűnisméltés valószínűségét szoftver számította ki. Rendkívül problematikus, hogy a szoftvert biztosító cég az igazságszolgáltatás számára nem hozta nyilvánosságra a forráskódot és a szoftver működési algoritmusát, mivel védett programkódról van szó. Peter Sunde, a Pirate Bay egyik alapítója, a finn kalózpárt tagja sötéten látja a nyílt kultúra (open culture) jövőjét és arra figyelmeztet, hogy garantálnak hitt jogaink cseppet sem maguktól értetődőek. Egy fokozottan zárt és egyenlőtlen, erőszakos kapitalista rendszerben az Internet a társadalom tükörképe, így önmagában az Internet léte vagy látszólagos szabadsága nem biztosít megoldást semmire.³⁴²

2017. május 21-én az LGBTQI, egy menekültekből álló queer aktivista csoport ellopta Roger Bernath műalkotását a Dokumenta14 athéni helyszínéről. A mintegy 1x1x4 méteres, 50 kg súlyú, műanyag és üvegszál összetételű műalkotást eredetileg különböző csoportok hordozták volna körbe Athénban múzeumokban, iskolákban, követségeken, és egyéb helyszíneken. A műalkotás a görög eskü-követ

341 The question is how you rearrange the stars above your head, to open up unexpected paths on the ground beneath your feet." [saját fordítás], Holmes, *Escape the Overcode*, 264.

342 https://motherboard.vice.com/en_us/article/pirate-bay-founder-peter-sunde-i-have-given-up

hivatott szimbolizálni.³⁴³ A mű hordozásával megbízott egyik csoport, akiknek a művész honoráriumot fizetett a kő hordozásáért, váratlanul meglovasította a műalkotást, ezzel fejezve ki ellenállásukat a Dokumenta14 menekülteket instrumentalizáló gyakorlata ellen. Videó-manifesztójuk szerint senki nem reprezentálhatja őket közvetetten, főleg nem egy kő, és nem áll szándékukban visszaszolgáltatni a műalkotást. A művész – szerencsére? – két pót-példányt készíttetett a műből, hasonló esetekre.³⁴⁴

A történet látványosan jelzi az intézményrendszer, a művész és az aktivista között feszülő ellentétek szélsőségeségét: nem a művész, hanem az aktivista valósítja meg a valódi felforgató tettet, a valódi kérdésfeltevést. A művész, aki ugyan az intézményrendszer anyagi és legális védelme alatt áll, kénytelen szembesülni azzal, hogy mivel koncepciója rendkívül sérülékeny, műve jelentését elvesztve megsemmisül és egy sokkal előbb, valódibb, közvetlenebb közegben születik újjá, az attól idegenné vált alkotója nélkül. A művész hitelességét csak az menthetné meg, ha a munka eltulajdonításába be lett volna avatva és egyetértett volna vele. A két (!) replika korábbi legyártásával azonban éppen ennek ellenkezőjéről adott tanúbizonytságot.

Geert Lovink már 2002-es netkritikai könyvében rámutatott, hogy az aktuális ideológiai struktúrák szoftver és hardver szinten is kódolva vannak az információs társadalomban.³⁴⁵ A kulturális Zeitgeistot talán legartikuláltabban Brian Holmes írja le *Escape the Overcode* című könyvében, aki Deleuze és Guattari retorikájának segítségével köti össze a hatvanas évek társadalomtudósainak kibernetikai

343 Az antik athéni szenátus tagjai erre a köre tették le hivatali esküjüket.

344 <https://hyperallergic.com/382407/lgbtq-refugee-rights-group-steals-artwork-from-documenta-in-athens/>

345 Lovink, i. m., 262.

törekvéseit a kortárs technikafüggő kultúrával. A szerzőpáros *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* című munkájukban határozzák meg az 'Overcode' fogalmát.³⁴⁶ Holmes Deleuze és Guattari nyomán overcoding-nak nevezik a globális kapitalizmus társadalmi rendjének nyelvi-kulturális kódrendszerét. A túlkódolás olyan láthatatlan, mindenütt működő, hatalmi modellt közvetítő struktúra, amely meghatározza az emberi szerepeket, kommunikációt, feladatokat és viselkedést, eszközhasználatot, interakciót és az épített környezetet.³⁴⁷

Az ilyen módon túlkódolt kortárs világunk sajátos módon valósítja meg a korábbi kibernetikus rendszerszerű kontrollt: nem központosítva, hanem sokkal kifinomultabb, láthatatlanabb módon. A túlkódolás a társadalmi kötöttség intézménye, amit a hatalom nyelvezete közvetít.³⁴⁸ Holmes *Escape the Overcode*-ja arra keresi a választ, hogy hogyan lehet a molekuláris szinten szinkronizált, integrált adatbázisokban kötött túlkódolás társadalmában dekódolni, újrakódolni vagy új mikrokódokat létrehozni.³⁴⁹ Számára a hackerkultúra ezért létfontosságú: a túlkódolás zártága ellen magában a gépben dolgozik.³⁵⁰ A kortárs szubverzió lényege Holmes értelmezésében a szolidaritás és küzdelem örökölt formáinak szabad mozgása, hibriddé válása új eszköztárak, konceptuális keretek, térképzetek megismerésének és kisajátításának folyamatában.³⁵¹ Reményeim szerint ez a könyv ilyesfajta szubverziók elindításához, fenntartásához és megértéséhez járulhat hozzá.

346 Gilles Deleuze, Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1987.

347 Holmes, *Escape the Overcode*, 262, 300.

348 *Uo.*, 24.

349 *Uo.*, 63.

350 *Uo.*, 300.

351 *Uo.*, 21.

BIBLIOGRÁFIA

- Autistici/Inventati, *+KAOS. Ten Years of Hacking and Media Activism*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2017.
- !Mediengruppe Bitnik, <https://www.bitnik.org> (2020. 11. 12.)
- Barbrook, Richard, Cameron, Andy, A kaliforniai ideológia (1997) = *Bulldózer. Médiaelméleti Antológia*, szerk. Sugár János, Bp., Media Research Foundation, <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/> (2020. 11. 12.)
- Baumgaertel, Tilman, *Interview with Heath Bunting*, 1997. augusztus, <https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00098.html> (2020. 11. 12.)
- Baybrooke, Kat, *She-Hackers: Millennials and Gender in European F/LOSS Subcultures*, előadás Chaos Communication Camp, [Finowfurt, DE], 2011, https://media.ccc.de/v/cccamp11-4487-she_hackers-en (2020. 11. 12.)
- Bazzichelli, Tatiana, *Networked Disruption: Rethinking Oppositions in Art, Hacktivism and the Business of Social Networking*, PhD Dissertation, [Aarhus, DK], Aarhus University, 2011.
- Bishop, Claire, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London, Verso, 2012.
- Bürger, Peter, *Az avantgárd elmélete*, ford. Seregi Tamás (Peter Bürger, *Theorie der Avantgarde*, Frankfurt am Main, Shurkamp, 1974 alapján), https://www.etr.mome.hu/ETR/Dokumentumtar/FileDownload?file_id=1894 (2020. 11. 12.)
- Castells, Manuel, *The Information Age I–III*, London, Blackwell, 2009.
- Castells, Manuel, *Preface = Manuel Castells, The Networks of Outrage And Hope, Social Movements in the Internet Age*, Cambridge, Polity, 2015.
- Chomsky, Noam, *On Anarchism*, New York, The New Press, 2013.
- Cirio, Paolo, *Face to Facebook, Hacking Monopolism Trilogy*, <https://paolocirio.net/work/face-to-facebook/> (2020. 11. 12.)

- Cirio, Paolo, *Networked Reality Flow Hacks = Culture Jamming: Activism and the Art of Cultural Resistance*, eds. Marilyn DeLaure, Moritz Fink, New York, New York University Press, 2017.
- Coleman, E. Gabriella, *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton, Oxford, Princeton University Press, 2013.
- Coleman, E. Gabriella, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous*, London, New York, [NY], Verso, 2014.
- Coleman, E. Gabriella, *Hacker = Digital Keywords: A Vocabulary of Information Society and Culture*, ed. B. Peters, Princeton, [NY], Princeton University Press, 2015.
- [CrimethInc. ex-Workers' Collective]: *Expect Resistance*, [Salem, OR], [CrimethInc. Skeleton Crew], 2007.
- Critical Arts Ensemble, *The Electronic Disturbance*, Brooklyn, NY, USA, Autonomedia and Critical Art Ensemble, 1994, <http://critical-art.net/books/ted/> (2020. 11. 20.)
- Dammbeck, Lutz (producer), *Das Netz*, dokumentumfilm, 2003.
- DC Radical Tech Collective, *An Anarchist's Guide to Free Software*, 2009 <https://we.riseup.net/rtc/an-anarchist-s-guide-to-free-software+34940> (2020. 11. 20.)
- Debord, Guy, *A spektákulum társadalma*, ford. Erhardt Miklós, Bp., Tartóshullám, 2006.
- Erić, Zoran, *Personal Space – Public Body*, http://artefact.mi2.hr/_a01/lang_en/art_ostojic_en.htm (2020. 11. 12.)
- Farr, Roger, *Poetic License: Hugo Ball, the Anarchist Avant-garde, and Us = A Creative Passion: Anarchism and Culture*, ed. Jeff Shantz, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2010.
- Fuller, Matthew, *The Expressiveness of Insubordination = The Hardware Guide to IRATIONAL*, Frankfurt am Main, Revolver, 2006.
- Gerritzen, Mieke et al., *From DADA TO DATA*, Breda, MOTI, Museum of the Image (MOTI Visual Culture Paper Special Edition), 2016/2017, <https://miekegerritzen.com/from-dada-to-data/> (2021.02.13.)

- Gleisner, Jacquelyn, *Paolo Cirio's Lovely Faces*, <https://magazine.art21.org/2013/08/12/new-kids-on-the-block-paolo-cirios-lovely-faces/> (2020. 11. 20.)
- Graham, Paul, *Hackers and Painters: Big Ideas from the Computer Age*, [Sebastopol, CA], O'Reilly, 2004.
- Hagen, Wolfgang, *The Style of Sources: Remarks on the Theory and History of Programming Languages = New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, eds. Wendy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan, New York, [NY], Routledge, 2006.
- Haiven, Max, *Crises of Imagination, Crises of Power: Capitalism, Creativity and the Commons*, London, Zed Books, 2014.
- Haraway, Donna, *Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években*, ford. Kovács Ágnes, *Replika* 51–52, 107–139. Eredeti: Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto = The Cybercultures Reader*, eds. David Bell, Barbara M. Kennedy, London, Routledge, 2000.
- Himanen, Pekka, Castells, Manuel, Torvalds, Linus, *The Hacker Ethic, and the Spirit of the Information Age*, New York, [NY], Random House Trade Paperbacks, 2001.
- Holmes, Brian, *A rugalmas személyiség. Egy új kultúrkritika felé*, ford. Erhardt Miklós, *Exindex*, 2006. június, <http://exindex.hu/index.php?l=hu&page=3&id=330> (2020. 11. 12.)
- Holmes, Brian, *Escape the Overcode: Activist Art in the Control Society*, Public Research #2, Paris, Van Abbemuseum, 2009.
- Jones, Bryan L., *The Punks of Pirate Bay: An Anarcho-Analysis of File-sharing Websites = A Creative Passion: Anarchism and Culture*, ed. Jeff Shantz, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2010.
- Jordan, Tim, Taylor, Paul A., *A sociology of hackers*, *The Sociological Review* (46), 1998/4.
- Jordan, Tim, Taylor, Paul A., *Hacktivism and Cyberwars: Rebels with a cause?*, London, Routledge, 2004.

- Jordan, Tim, *Activism! Direct Action, Hacktivism, and the Future of Society*, London, Reaktion, 2002.
- Jordan, Tim, *Hacking: Digital Media and Technological Determinism*, Cambridge, Polity, 2008 (Digital Media and Society).
- Kaczynski, Theodore John, *Industrial Society and Its Future*, Manifesto, newspaper article in The New York Times and The Washington Post, 1995, <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/national/unabom-manifesto-1.html>, (2021.02.13.) (A cikket a szerző FC álnéven publikálta, csak később vált nyilvánvalóvá a kiléte, a letartóztatás óta Unabomber Manifesto címen hivatkoznak rá, Kaczynskit szerzőként feltüntetve.)
- Kappanyos András, *Tánc az élen. Ötletek az avantgárdról*, Bp., Balassi, 2008.
- Kirkpatrick, Graeme, *Critical Technology: A Social Theory of Personal Computing*, [Farnham], Ashgate Publishing, 2004.
- Kluitenberg, Erik, *Legacies of Tactical Media, The Tactics of Occupation: From Tompkins Square to Tahrir*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011 (Network Notebooks 5).
- Krauss, Rosalind, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modern Myths*, Cambridge, [MA], MIT Press, 1986.
- Lapsley, Phil, Wozniak, Steve, *Exploding the Phone: The Untold Story of the Teenagers and Outlaws Who Hacked Ma Bell*, New York, [NY], Grove Press, 2013.
- Leighten, Patricia, *The Liberation of Painting: Modernism and Anarchism in Avant-Guerre Paris*, Chicago, [IL], University of Chicago Press, 2013.
- Levy, Steven, *Hackers, Heroes of the Computer Revolution – 25th Anniversary Edition*, [Sebastopol, CA], O'Reilly, 2010.
- Licklider, J. C. R. Man-Computer Symbiosis, IRE *Transactions on Human Factors in Electronics*, HFE-1:4–11, 1960. március.
- Lovink, Geert, *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture*, Cambridge, London, MIT Press, 2002.
- Matić, Veran, Civil Networking in a Hostile Environment: Experiences in the Former Yugoslavia = *Shaping the Network Society: The New*

- Role of Civil Society in Cyberspace*, eds. Douglas Schuler, Peter Day, Cambridge, London, MIT Press, 2004.
- Maxigas, Hacklabs and Hackerspaces: *Tracing two Genealogies*, Journal of Peer Production, 2011/2, <http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/> 2011 (2020. 11. 12.)
- Maxigas, *This is r0ket Science! Modernity, Capitalism and Liberalism in Hacker Culture*, [Central European University] MA szakdolgozat, Bp., 2012.
- Maxigas, *Writing Against the Grain: Keep Empirical Political*, lecture at the Hackademia, Lüneburg Summer School For Digital Cultures, 2016, [Lüneburg], Leuphana Universität of Lüneburg, DE.
- Mediengruppe Bitnik, *Ecstasy 10x yellow Twitter 120mg Mdma, Shipped from Germany for 0.1412554 Bitcoins. 34C3 talk*, előadás, [Chaos Communication Congress], Leipzig, DE, 2017. december, https://media.ccc.de/v/34c3-9278-ecstasy_10x_yellow_twitter_120mg_mdma (2020. 11. 12.)
- Mediengruppe Bitnik, *Hacking as Artistic Practice, 30C3 talk*, előadás, [Chaos Communication Congress], Hamburg, DE, 2014. december https://media.ccc.de/v/30C3_-_5425_-_en_-_saal_6_-_201312281900_-_hacking_as_artistic_practice_-_mediengruppe_bitnik_-_mediengruppe_bitnik (2020. 11. 12.)
- Mitnick, Kevin, Simon, William L., *The Art of Intrusion: The Real Stories Behind the Intruders and Deceivers*, London, Wiley, 2005.
- Molesworth, Helen, *From Dada to Neo-Dada and Back Again*, October no 105, 2003, <https://www.mitpressjournals.org/toc/octo/-/105> (2020. 11. 12.)
- Moody, Glyn, *Rebel Code: Linux and the Open Source Revolution*, Cambridge, [MA], Perseus Publishing, 2001.
- Nakamura, Lisa, *Indigenous Circuits*, American Quarterly, Vol. 66, No 4, December 2014.
- Oliver, Julian, Savičić, Gordan, Vasiliev, Danja, *The Critical Engineering Manifesto*, <http://criticalengineering.org>, Berlin, 2011. (2020. 11. 12.)

- Ostojic, Tanja, *Integration Impossible? The Politics of Migration in the Artwork of Tanja Ostojic*, [2015. június] <https://tanjaostojicshop.wordpress.com/2015/06/24/integration-impossible-the-politics-of-migration-in-the-artwork-of-tanja-ostojic/> (2020. 11. 12.)
- Plant, Sadie, *Zeros + Ones: Digital Women and the New Technoculture*, London, Fourth Estate, 1998.
- Popescu, Xandra, *Interview: Tanja Ostojic: The Eurosceptic*, [Berlin Art Link], [2013. december], <http://www.berlinartlink.com/2013/12/10/interview-tanja-ostojic-the-eurosceptic/> (2020. 11. 12.)
- Raymond, Eric S. (ed.), *The Jargon File The New Hacker's Dictionary*, third edition, Cambridge, MA, MIT Press, 1996, <http://www.catb.org/jargon/html/> (2020. 11. 12.)
- Raymond, Erik S., *A Brief History of Hackerdom*, 2000, <http://www.catb.org/esr/writings/homesteading/hacker-history/> (2020. 11. 12.)
- Samuel, Alexandra Whitney, *Hactivism and the Future of Political Participation*, doctoral dissertation, Cambridge, [MA], Harvard University, 2004.
- Schneider, Florian, *Reverse Authentication*, <http://www2.tate.org.uk/intermediaart/entry15468.shtm> (2020. 11. 12.)
- Schulte-Sasse, Jochen, *Foreword = Peter Bürger, The Theory of the Avant-Garde*, ford. Michael Shaw, Minneapolis, Manchester University Press, University of Minnesota Press, 1984 (Theory and History of Literature, 4. kötet).
- Sípos, Regina, *The Critical Making Movement*, előadás a 2018-as Chaos Computer Congress-en, Leipzig, DE, Chaos Communication Congress, 2018. december, https://media.ccc.de/v/35c3-9971-the_critical_making_movement
- Sollfrank, Cornelia, *Female Extension*, [Art Warez], <https://artwarez.org/femext/content/femextEN.html> (2020. 11. 12.)
- Sollfrank, Cornelia, *Preface = Cornelia Sollfrank, The Beautiful Warriors: Technofeminist Praxis in the Twenty-First Century*, [Transversal], <https://transversal.at/blog/the-beautiful-warriors> (2020. 11. 12.)

- Sollfrank, Cornelia, *Women Hackers: A Report from the Mission to Locate Subversive Women on the Net*, Rotterdam, 1999 (first published in *next Cyberfeminist International*).
- Stallman, Richard, *On Hacking*, <https://stallman.org/articles/on-hacking.html> (2020. 11. 12.)
- Sterling, Bruce, *The Hacker Crackdown, Law and Disorder on the Electronic Frontier*, 1992, [html release] <https://www.mit.edu/hacker/hacker.html> (2020. 11. 12.)
- Szegedy-Maszák, Zoltán, dr., *Művészet mint kutatás: Experimentálizmus a médiaművészetben*, Bp., MKE/MTA/C3, 2006 (művészet mint kutatás).
- Taylor, Paul A., *Hackers Crime in the Digital Sublime*, London, Routledge, 1999.
- Turner, Fred, *Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago, [IL], The University of Chicago Press, 2006.
- Wark, McKenzie, *A Hacker Manifesto*, Cambridge, [MA], Harvard University Press, 2004.
- Wasiak, Patryk, *'Illegal Guys': A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s*, *Zeithistorische Forschungen / Studies in Contemporary History*, 2012, vol. 9, <http://www.zeithistorische-forschungen.de/2-2012/id=4746> (2020. 11. 12.)
- Zandbergen, Dorien, *New Edge: Technology and Spirituality in the San Francisco Bay Area*, Phd dissertation, Leiden, University of Leiden, 2011.

Laczkó Juli

WEBMACHINE

Disszertációm röviden foglalkozik a nemi sztereotípiák problémájával a számítógéptörténetben és a hackerkultúrában „*A fiúk és a játékszereik*” című alfejezetben. Sadie Plant *Zeros + Ones* című könyvében részletezi, hogy az alulfizetett monoton munkát a számítógépek esetében, ahogy a szövés hagyományában is, nők végezték. Lev Manovich *What is New Media* című művében két, addig külön történeti szál összefonódásához rendeli az újmédia születését. Ezek a Jacquard szövőszék és Babbage analitikus motorja. Az előbbit a ‘médiagép’, az utóbbit a ‘számológép’ kategóriájában az iparosítás legjelentősebb találmányaiként határozza meg, s az újmédia születését a két géptípus összeolvadásától datálja – ami a képek kiszámolására alkalmas digitális számítógép születését jelenti.

A hagyományosan női, alulfizetett és alulbecsült munka elévülhetetlenül járult és járul hozzá a digitális technológia fejlődéséhez és működtetéséhez. A szövés, amely az egyik legősibb képi kultúrakódolás, készítésének módszertanában is kulturális hagyományt örökít, nem csak képi megjelenésében. A számítógépek esete hasonló, a sztereotípiák kódolva vannak a készítés és működés módszertanában. A Webmachine célja, hogy kibogozza és újrafűzze ezeket a kódolási útján újratermelt sztereotípiákat, azáltal, hogy szétszedi, és új módon rakja össze az interfészt, ezzel egy lehetséges párhuzamos géparchitektúrát vetve fel.

A webmachine egy képzeletbeli, digitális újmédia gépezet, ami bináris kódot fordít képi kóddá, a Jacquard szövőszék logikája alapján. Mi lett volna, ha a számítógépeket nemcsak nők működtetik, hanem nők is találják fel? Milyen interfészeket használnánk a 21. században, ha döntően nem férfiak, hanem nők lettek volna döntési pozíciókban a számítógépek architektúrájának és protokolljainak tervezésénél?

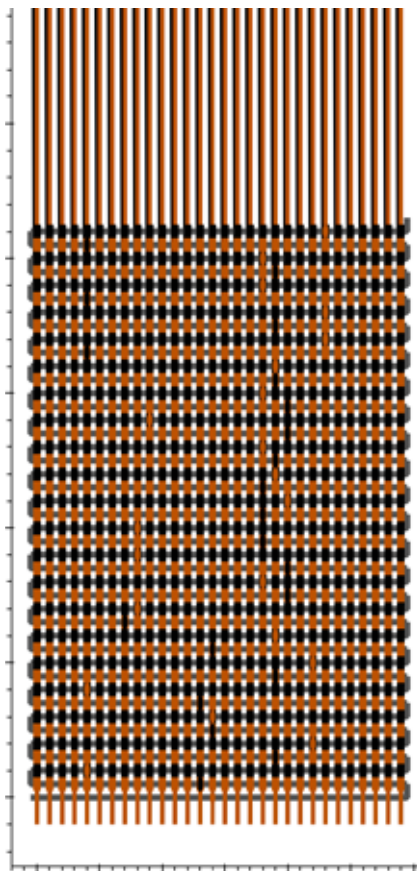
Elsőként egy egyszerű asztali szövíőszék szimulációját készítettem el a python programozási nyelv bokeh könyvtárában, majd ahhoz készítettem egy, a Jacquard-lyukkártyák logikájához hasonló fordítót, ami az angol ABC 26 betűjét és a szóközt a szövíés mintájába építi. Ahogy a valódi Jacquard-szövetben, itt is a nyűstszálak alsó és felső pozíciójának irányításával keletkezik a minta. Minden karakter leűtése egy sor új szövíést eredményez – hasonlóan egy-egy lyukkártyához az ipari szövíőszékeken. A böngésző alapú munkával a látogató a billentyűzetén keresztül lép interakcióba, az applikáció a legépelt szövíeGet szövíeTté kódolja. Az így készűlt szövíeg-szövetet a látogató képfarmátumban elmentheti. A python applikáció egy raspberry szerveren fut a katalóniai Calafou-ban, és a pagekite hoszt segítségével kapcsolódik a világhálóhoz.

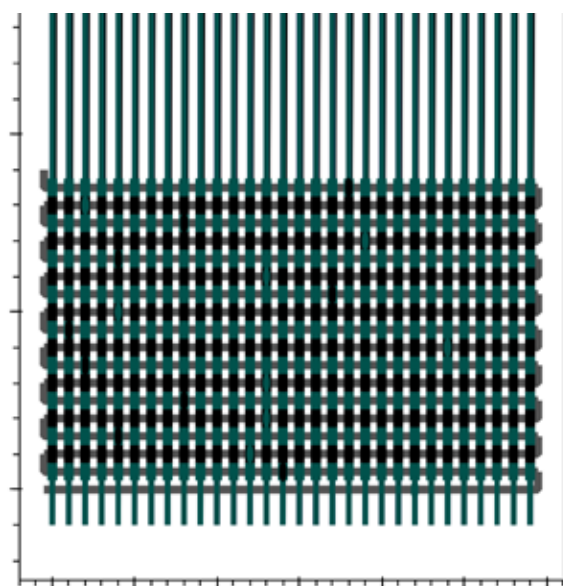
A Webmachine a 2020-as évi *Digital Power: Activism, Advocacy and the Influence of Women Online* kiállítás részeként került publikálásra. A Digital Power hagyományosan online kiállítás, ami a washingtoni Siggraph konferencia keretében kerül éves megrendezésre.

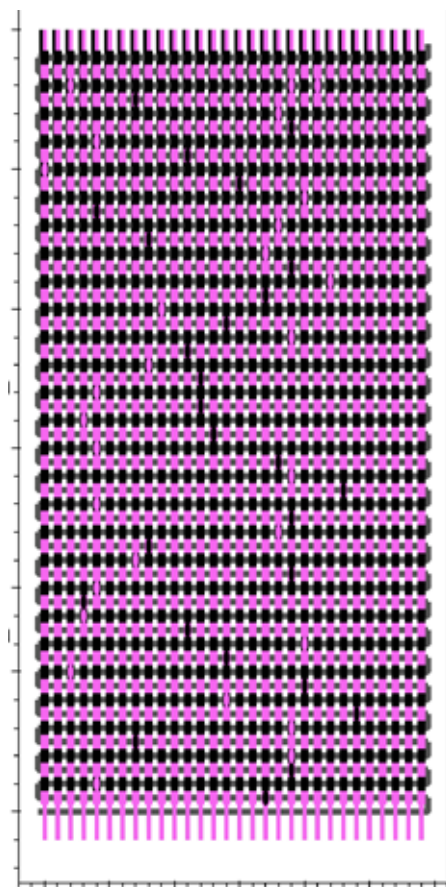
A 2020-as Digital Power honlapja:
<https://digital-power.siggraph.org/>

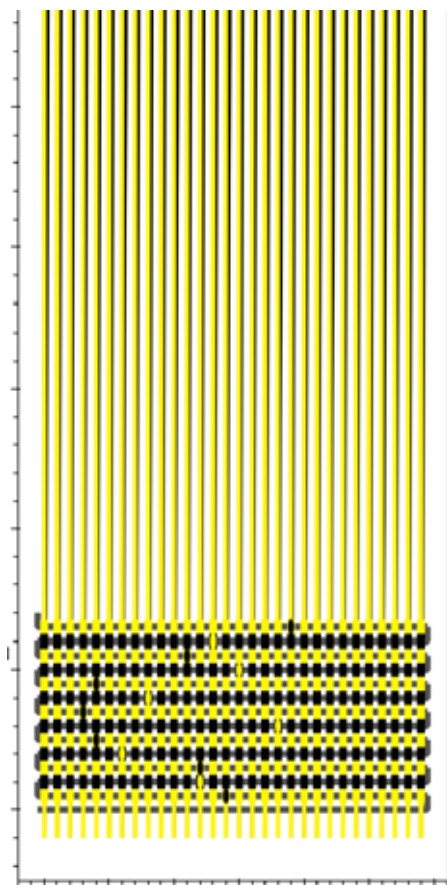
A Webmachine honlapja:
<https://julila.hotglue.me/webmachine/>

Képek az applikációról










Képek a honlapról, amibe az applikáció be van ágyazva, és ahol összegyűjtöttem a hasonló analog és digitális kezdeményezéseket és a legfontosabb szakirodalmat

THE WEBMACHINE

created for Digital Power 2020

#punchcards

modern tabulating machine
Ludwig calculator
Punchcard
Neumanne
Anyfont Engine (never built)



1960s PUNCHED CARD D...

handbook of weaving [Eng]
WEAVING DICTIONARY

veries [EVELL] (in Hungarian): How textile became a subversive medium in data socialism in Hungary


tabler weaving cards an art contrast the patterns with induction but the way is a direct way

TYPES OF CARDS:

- traditional: manual control of warp and weft
- punchcard looms: draw or conditions
- fixed: punched pattern controlling the shafts
- digital looms: shaft is controlled directly from a computer

#weaving

Please click into the buttons to start typing



Choose a color and hit return to start weaving

an interactive online piece on the forgotten female side of computer history

The web machine is the manifestation of an alternative low media machine, a place that translates binary text to visual code simulating the technology of punch-card tablet weaving, an imaginary archeology of the computer invented by female cultural tradition to replace "male machines", that merges the logic of punch cards, weaving patterns and computing.

#theory

#inspiration: DIY LOOMS (punchcard or digital)

Leigh Jeppard
digital loom by aurt sheafar [on etsy](#)
japanese try weaving machine
harpolite's weaving code machine
jvc loom
<http://www.loomweaving.hu/looms-east/>
<http://www.loomweaving.com/punch.php>

#inspiration: OTHER RELEVANT DIY MACHINES

- #Lytic: 8bitdays
- watergen's hand crank music box
- Pixelweaver
- mechanical punch card reader
- [weaving \[AVI\] 2008](#)
- [diy digital combweaver](#)

webmachine on github

self-hosted at Calafou with the support of maxigas calafou.org

'The computer was always a simulation of weaving; threads of ones and zeros riding the carpets and simulating silk screens in the perpetual motions of cyberspace. It joins women on and as the interface between man and matter, identity and difference, one and zero, the actual and the virtual. An interface which is taking off on its own: no longer the void, the gap, or the absence, the veils are already cybernetic.'

SADIE PLANT: WOMEN AND CYBERNETICS

recapitulating the structural similarities between writing and weaving. It translates from the visual to the textual by utilizing symbolism and grammatical rules. Verbs are likened to woven structure, nouns and adjectives to color, prepositions to interlocking threads and other qualities of language into respective aspects of textiles. Capone examines the poetics of weaving traditions through historical research as well as contemporary practices. Attempting to dismantle and rebuild commonplace understandings of the history of writing, weaving language focuses on fiber-based forms as a longstanding but often overlooked medium for record keeping, storytelling, and poetry.

'New media represents a convergence of two separate historical trajectories: computing and media technologies. (...) The synthesis of these two histories? The translation of all existing media into numerical data accessible through computers. The result is new media - graphics, moving images, sounds, shapes, spaces, and texts that have become computable, that is, they comprise simply another set of computer data. (...) Interestingly, Sabidge borrowed the idea of using punch cards to store information from an earlier programmed machine. Around 1800, J. W. Jacquard invented a loom that was automatically controlled by punched paper cards. The loom was used to weave intricate figurative images, including Jacquard's portrait. This specialized graphics computer, so to speak, inspired Sabidge in his work on the Analytical Engine, a general computer for numerical calculations. An Ash aspects, Sabidge's supporter and the first computer programmer, put it, "The Analytical Engine weaves algebraical patterns just as the Jacquard loom weaves flowers and leaves."

Memorandum: The Language of New Media, Introduction

'The web machine' investigates cultural historians, such as undercurrents of computing whose importance is underrated. Film scientists and programmers to indigenous communities, female contributions to the formation of the technologies of the information society remain largely unshared. In the process of researching theater cultures relations to new media, I have noticed a 'glitch' in a gesture of a male academic praising a male inventor, thanks to my own personal experience of mother-to-daughter knowledge transfer!

new media traces the trajectories of computing machines and media machines merging into a single millenarian binary system. In this process, he fails to mention a 'media machine' much prior to Jacquard's loom, using the same operational method: tablet weaving, a comedic, semi-loom technique known since 8th century BC in the region what Europe is today. Tablet weaving does operate with punch-cards to define patterns. I happen to have learned this technique and the related binary pattern design process as a kid.

the web machine is the concept of an alternative new media machine, a piece that translates binary text to visual code using the technology of punch-card tablet weaving, an imaginary archaeology of the computer invented by female cultural tradition to replace 'male machines'. that merges the logic of punch cards, weaving patterns and computing. In order to create the artwork, I will use a tablet loom as a starting point, and study its production method. I plan to work with a micro-controller and use the free audiovisual interaction software pure data to complete the work.

part of my inspiration to create the web machine piece is a continued interest in media archaeology. Another part is feminist, dedicated to voice her-storyes, yet another one is technological: is it possible to build a mechanical-electric media machine with the help of all new media available? one does media translate to binary when simplified to the kinesthetic, to the physical?

once we acknowledge that weaving and programming are part of the same technological timeline, we can begin to look at the history of weaving as a eight thousand year long tale of human relationship with digital technologies - and use this long view to research new approaches to software engineering, a field with a much less developed history and many interesting problems to solve.

<http://www.pmf.nl.org/derevthing/tag/tablet-weaving/>

Az applikáció kódja (A kommentek előtt #)

<https://github.com/JulianaRW/webmachine/blob/master/webmachine.py>

```
from typing import Optional, Any
import numpy as np
from bokeh.plotting import figure, curdoc
from bokeh.layouts import column
from bokeh.models import TextInput, ColorPicker, Text

# set a stage and general properties
p = figure(plot_width=400, plot_height=800, tools='save')
linewidth=3.5 # warp and weft properties
a = 0 # top position warpA
b = 1 # top left position warpB
b2 = -1 # top right position warpB
color_picker = ColorPicker(color="#6666f0", title="Choose a color and hit return to start weaving:", width=400)
black= "#000000"
warpdefault0 = -2 # warp position on y axis, low end
warpdefault1 = 60 # warp position on y axis, high end
Y0A = -1.5 # the number of lines already woven
Y1A = Y0A + 1.5 # pattern position
Y0B = -2.5 # pattern position
Y1B = Y0B + 1.5 # pattern position
weft1=-2
weft2=118
n=1 # n should be the number of times that weft y has changed
zen=1
p.xgrid.grid_line_color = None
p.ygrid.grid_line_color = None
p.yaxis.major_label_text_color = None
p.xaxis.major_label_text_color = None

def setcolor(attr, old, new): # initial color setting
    color_picker.visible = False
    warpA = p.segment(x0=range(0, 120, 4), y0=[warpdefault0] * 60, x1=range(a, (a + 120), 4), y1=[warpdefault1] * 60,
                    color=color_picker.color, line_width=linewidth)

color_picker.on_change('color', setcolor) # trigger initial color setting
```

```

# MAIN WARPS normal and alternating position + tiny lower warp part visible
warpB = p.segment(x0=range(0, 120, 4), y0=[warpdefault0] * 60, x1=range(b, (b + 120), 4), y1=[warpdefault1] * 60, color=black, line_width=linewidth)
warpB2 = p.segment(x0=range(0, 120, 4), y0=[warpdefault0] * 60, x1=range(b2, (b2 + 120), 4), y1=[warpdefault1] * 60, color=black, line_width=linewidth)
WARPA = p.segment(x0=range(0, 120, 4), y0=[warpdefault0] * 60, x1=range(a, (a + 120), 4), y1=[warpdefault1] * 60, color=color_picker.color, line_width=linewidth)
warpB.visible = True
warpB2.visible = False
WARPA.visible = False

# colored lines already woven
def weave_pink(attr, old, new):
    global Y0A
    if Y0A < 56:
        Y0A += 2
        Y1A = Y0A + 1
        p.segment(x0=range(0, 120, 4), y0=[Y0A] * 60, x1=range(a, (a + 120), 4), y1=[Y1A] * 60, color=color_picker.color,
                line_width=linewidth * 1.8)
    if n >= 56:
        return

# black lines already woven
def weave_black(attr, old, new):
    global Y0B
    global textbox
    if Y0B < 56:
        Y0B += 2
        Y1B = Y0B + 1
        if Y0B != -0.5:
            p.segment(x0=range(0, 120, 4), y0=[Y0B] * 60, x1=range(a, (a + 120), 4), y1=[Y1B] * 60, color=black,
                    line_width=linewidth * 1.8)
    if Y0B >= 56:
        textbox.title = 'Your text_ile is done. Please save it with the floppy icon to your desktop'
        return

textbox = TextInput(value="", title='Please click into the textbox to start typing') # text input glyph

def weave(attr, old, new):
    # black warps exchange visibility, weft moves up, weaving is created
    if warpB.visible:
        warpB.visible = False
        warpB2.visible = True

```

```

weftmove2(attr, old, new)
weave_black(attr, old, new)
patterncolor(attr, old, new)
else:
    warpB.visible = True
    warpB2.visible = False
    weftmove1(attr, old, new)
    weave_pink(attr, old, new)
    patternblack(attr, old, new)

def weftmove1(attr, old, new): # weft grows one line to the left
    global n
    if n < 60:
        n += 1
        p.step([weft2, weft1] * n, range((n-2), n), line_width=linewidth * 1.5, mode="after", color=#545454)
    if n >= 60:
        return

def weftmove2(attr, old, new): # weft grows one line to the right
    global n
    if n < 60:
        n += 1
        p.step([weft1, weft2] * n, range((n-2), n), line_width=linewidth * 1.5, mode="after", color=#545454)
    if n >= 60:
        p.segment(x0=range(0, 120, 4), y0=[warpdefault0] * 60, x1=range(a, (a + 120), 4), y1=0.008 * 60, color=color_picker.color,
        line_width=linewidth)
    if n >= 60:
        return

zeny = -1 # pattern parameter
zenx = 4 # pattern parameter

def update(attr, old, new):
    # update weaving, pattern, limit input char range and initialize colored warp
    for char in textbox.value_input:
        print(ord(char))
    if ord(char) > 97 and ord(char) < 122 or ord(char) >= 44 and ord(char) <= 46:
        if WARPA.visible == False:
            WARPA.visible = True
            color_picker.visible = False

```

```

thetrick(attr, old, new)
weave(attr, old, new)
else:
    return

def thetrick(attr, old, new): # create pattern according to char input
    for char in textbox.value_input:
        global zenx
        if char == ' ': zenx = 108
        elif char == '?': zenx = 112
        elif char == '!': zenx = 116
        elif char == ',': zenx = 0
        else: zenx = (ord(char)-97) * 4
        print(zenx)

def patterncolor(attr, old, new): # create pattern color
    global zeny
    global zenx
    if zenx < 56:
        zenx += 1
    p.oval(x=zenx, y=zeny, width=2, height=1, angle=0, color=color_picker.color)
    if n >= 56:
        return

def patternblack(attr, old, new): # create pattern black
    global zeny
    global zenx
    if zenx < 56:
        zenx += 1
    p.oval(x=zenx, y=zeny, width=2, height=1, angle=0, color=black)
    if n >= 56:
        return

textbox.on_change('value_input', update)
# each time a character hit, update is executed
curdoc().add_root(column(textbox, p, color_picker)) # Document setup

# Run it like this: bokeh serve --show webmachine.py OR on server: bokeh serve webmachine

```

Művészet mint kutatás

Megjelent a Magyar Képzőművészeti Egyetem
(1062 Budapest, Andrássy út 69–71.) és a
Balatonfüred Városért Közalapítvány
(8230 Balatonfüred, Szent István tér 1.)
közös kiadásában

Felelős kiadó

Radák Eszter és Molnár Judit

Sorozatszerkesztő

Szegedy-Maszák Zoltán és Kicsiny Balázs

Szerkesztő

Szegedy-Maszák Zoltán

Design

Lepsényi Imre

Kéziratelőkészítés és szöveggondozás

Burza Patrícia Kármén (Seleris Project Bt.)

Nyomdai előkészítés

Tóbiás Krisztián (Seleris Project Bt.)

Nyomda

EPC Nyomda, Budapest

ISBN 978-963-9990-94-4

© Magyar Képzőművészeti Egyetem

© Laczkó Juli

ELTE MAGYAR
KÉPZŐMŰVÉSZETI
EGYETEM
DOKTORI ISKOLA

ELTE MŰVÉSZETI TUDOMÁNYOS INTÉZET
Tempevölgy

