

21-re lapot húzni. A C3 Alapítvány 2017-ben és a 404-es üzenet

(Rövidebb formában megjelent: *Élet és Irodalom* LXI/26. szám 10. lap, 2017. június 30.)

Akikből nem halt ki még a történeti tudat teljesen Magyarországon és érdeklődnek a művészet illetve tágabban, a kultúra iránt, vagyis az a néhány száz, autonóm gondolkodását még fel nem adó személy, tehát ezen kicsiny embercsoport egy részhalmaza esetleg emlékezhet még arra a 1996 június 26.-i, szerdai délutánra, amikor megnyílt a Magyar Soros Alapítvány, a Matáv és a Silicon Graphics Magyarország támogatásával a C3 Kulturális és Kommunikációs Központ. A három éves program elsődleges célja volt az Internet magyarországi terjesztése, az új kommunikációs formával kapcsolatos ismeretek átadása, konnektivitás biztosítása mindenekelőtt a művészeti-kulturális kezdeményezések, iskolák és a civil szféra számára. Ez a program 1999-el, terv szerint lezárult, s mivel a kezdeményezők véleménye szerint sikeres volt, így létrejött a C3 Alapítvány – az úttörő időszakról jelentősen eltérő kondíciókkal. Mondható, hogy a C3 idén huszonegyedik éve működik, bár egykori alapítóinak egyike sem áll már mögötte, az alapítói jogokat az OSAS – Nyílt Struktúrák Egyesülete gyakorolja.

Természetesen sok értelme nem lenne, ha ez a kis írás csupán arról szólna, hogy a C3 Alapítvány jelenlegi helyzete válságos, hiszen egész Magyarország (a nagyvilág?) is épp ilyen, válságban van, leszámítva a posztinformációs társadalmak neofeudalista formáinak hasznélvezőit, akik ezt (még) nem érzékelik. Célom a tájékoztatás, jelentést adok csak, mely persze a C3 sorsához is kapcsolódik, hiszen az itt választott perspektíva a C3 eredeti, alapvető céljainak aktuális tesztjén alapul.

Az 1996-os C3 megnyitó mosolyot fakasztó, naívan optimista mozzanata volt, amikor az SGI képviselője meghatározta a honi Internettel kapcsolatos első feladatot: Ennek a kis országnak az 1100 éves történetét az Internetre tenni, magyarul. (Videó: <http://www.c3.hu/20/>). Ne vizsgáljuk, ez mennyire sikerült, kérdezzük inkább meg, hol érhető el az elmúlt 20 év hazai Internet-története, méginkább, hogy mi történt – törénik azokkal a *digitalizált* vagy épp digitálisan született tartalmakkal, melyek pénzt, fáradságot, ideológiákat és szellemi bakugrásokat nem kímélve jöttek létre és tűntek el a hazai hálózati láz első, immár lezárulófélben lévő ciklusában.

Minden ilyen program (Neumann-ház, NDA, NAVA, MANDA stb.) az inkompetencia, a magán és csoportérdekek valamint a permanens önfelszámolás öntudatlan, diszkontinuus stratégiáját űző politikai divatok bermuda háromszögében eredménytelenül elhalt, igen jelentős adófizetői pénzállozatokat égetve el, ma szinte nyomát sem leljük a neten.

A digitális világ nem annyit jelent, mint sokan gondolják még ma is, félreértve, hogy az „analógnak” van egy ilyen virtuális formában történő elérhetősége, megjelenése is, amit ki lehet printelni majd, s akkor net nélkül is meg lesz később. Nincsen később, a permanens update állapot annyit jelent, hogy minden korábbi verzió használhatatlan, kidobható, eltűnik. Innen nézve tehát az Internet előtti történelem szükségtelen, ám titokban őrzött kefelevonata az állandósult, s csak a jövő felé nyitott jelennek. Ebben a helyzetben az információk birtokosai szabadon használhatják a tévesen tulajdonuknak tekintett adathalmazt, s írhatják át kényük-kedvük szerint úgy a saját mind a globális történeteket, kiszolgálva használói aktualitás-igényeit s egyúttal kiszolgáltatva őket annak a ténynek, hogy gyakorlatilag nincsen alternatíva.

404 – Object not found

2003-ban a C3 részt vett egy úttörő európai kezdeményezésben, mely címeként a talán leggyakoribb automatikus internet-üzenetet használta: a 404 – az objektum nem található. Az üzenet (mely ma is gyakori, csupán a 404-es szám tűnik lassan el belőle, sajnos) azt jelzi, hogy a keresett címen ugyan valaha lehetett valamilyen tartalom, ám ez mostanra, a keresés idejére megszűnt. Törölték, áthelyezték valahová, stb. – mindenesetre ez itt a zsákutca vége. Az FKSE (Fiatal Képzőművészek Stúdiója) igen rendesen összerakott (http://studio.c3.hu/studio_galeria/galeria_magyar/2006archiv/2006archiv.html) intézménytörténeti oldalait nézegetve feltűnik, hogy egyes művészeti referenciáknak a Stúdió oldalról kifelé, elvben máshol lévő információkra mutató linkjei mintegy 80%-ban elérhetetlenek, a 6-10 évvel ezelőtti tartalmak, oldalak, projektek eredeti helyükön már nem lelhetők meg.

Az Internetet általában ma is valamiféle gyomnak tekintik, amivel alapvetően nem kell sokat foglalkozni, amit el lehet tüntetni, ha épp zavar, de nem igényel gondoskodást. A helyzet azonban más, legalábbis ha a kultúra felől közelítünk. A virtuális világ igényli a kultivációt, akár egy jól gondozott kertben, a folyamatos törődés, a fenntartói figyelem hiányában jönnek létre épp a gyomok. Ki a felelős ezekért a kulturális tartalmakért ma Magyarországon? Ki gyűjti szisztematikusan a csak weben elérhető

tartalmakat? Milyen program az, ahol értelmes forrásokat lehet találni ehhez a fenntartási folyamathoz? Újabb, jelentős pályázatok esetenként annyit előírnak már, hogy a létrejött tartalmat három évig még szolgáltatni kell – de mi van utána? Három év alatt valóban minden elavul?

Az utóbbi húsz év alatt kétségkívül sokat változott a digitális világ, kikerülhetetlenné vált, hazánkban állampolgári kötelesség lesz lassan, hogy mindenki ügyfélkaput nyisson, s így tartson kapcsolatot a virtualizálódó hatalommal. Ez egy megállíthatatlan folyamat, nem is érdemes most itt erről többet mondani. Tudjuk, tapasztaljuk, a digitális világ jelen van a hétköznapiakban, sőt néha nálunk van, a zsebünkben tartjuk. A jelen kultúrájának szignifikáns része digitálisan születik (*born digital content*) gyakran nincs, nem is volt analóg előzménye, formája. Az anyagtalan, információ-alapú tartalmat interfészek: képernyő, fülhallgató stb. fordítják át számunkra, érzékeink számára felfogható formára. Időérzetünk is átalakult, a permanens jelenben élünk, és mindig csak a következő üzenet a fontos, a két évvel ezelőtti hír már alig visszakereshető és valójában nem is érdekes, történeti érzékünk visszaszorult a tudattalanba, és ha elromlik a hálózat, rögtön hiányérzetünk támad: ez a 21. századi *condition humaine*.

Lehetséges persze, hogy a folytonosan keletkező, áradó, felmérhetetlen információhalmazt nem is érdemes egyáltalán menteni, tárolni, vagy éppen elég, ha az adott alkalmazást birtokló cégek (Amazon, Google, Microsoft, telefonszolgáltatók, stb.) és a *titokvédelem* ügynökei őrzik, ezek ugyanis hozzáférnek mindenhez. Az Internet hőskorában az Internet Archive még megpróbálta lementeni az összes új elemet, ami a weben megjelent, ám idővel a tartalom eszkalációja, a megjelenő portálok percenkénti frissítései, a dinamikus és szemantikus web következményei, a webkettő, a neten szaporodó fotók, mozgóképek, az archívumok, a „deep web”, s általánosságban az a 99,99 % ami a hálózat része, de a keresőkben nem látható vagy nem mindenki számára elérhető, a vállalkozást lehetetlenné tették. Az Archive.org robotjai ugyan időnként még végiglátogatják a webet, de ez már inkább csak statisztikus mintavétel, nosztalgiazó kutatók számára.

Tudható, az Internet alapvetően ahistorikus vagy épp (újabb formáinál) antihistorikus. Privát felhasználóként gondolhattuk, hogy ez nem is lehet másképp, hiszen az emberek alapvetően közölni akarnak és nem magukat mentgetni, ízlésük is változik, nem szívesen látják azt a múltjukat, amely már nem tetszik nekik. Az Internet robbanásszerű terjedésében azonban kódolva volt, hogy kultúránk szignifikáns része ebbe a virtuális világba migrálva lesz egyedül jelen, mely a permanens jelenlét illúziójával kecsegtet, de ezt teljesíteni nem képes. Kell egy metaszint, új nézet, új közelítés a saját civilizációnk érdekében. Az Internet Archiv épp ezért jött létre, s mai állapotában, mint a régi, csak ott elmentett tartalmakat visszavarázsoló wayback machine (<https://web.archive.org/>) elérhető el. Lokális alternatívája pedig soha nem jött létre.

Mentés másként

A digitálisan született tartalmak valamilyen szinten történő megőrzése csak a mindenkori – hatalom vagy profit-orientált – propagandistáknak nem lehet érdeke, az emberi kultúra fennmaradása, vagyis a hosszú táv szempontjából alapvető és megkérdőjelezhetetlen. Kérdés persze, hogy mit kell illetve lehet megmenteni? Ha mindenre emlékeznénk, rögeszméink keletkeznének és paranoiássá válhatunk – ahogy Nam June Paik írta – s ilyenkor a helyzet orvoslására meg kell kérni egy művészt. Vagy talán a művészeti intézményrendszer modelljét érdemes alkalmazni. Egy múzeumi gyűjteménybe általában az kerül be, amit a kurátor kiválaszt. Dönthet jól, rosszul, de valamilyen kontextusban legalább következetes. Hogy az ötlet nem abszurd, arra hazai példák is vannak már.

A Ludwig Múzeum 2017 februárjában rendezett kiállítása és a kapcsolódó nemzetközi konferencia (<http://maps2017.ludwigmuseum.hu/en/>) a múzeum főrestaurátora, Kónya Béla szervezésében mutatja, hogy a korszerű és felelős gondolkodás nyomán intézményi szinten is felmerülnek az új médiumokat használó kulturális produktumok megőrzésének kérdései. Az esemény címe a *Mentés másként* volt, ami a „save as” parancs magyar fordítása. A computernek adott utasításra utal, amivel egy adott digitális információt valószínűleg át kívánuk alakítani, de nem akarunk megszabadulni az eredeti verziótól sem. Más formában akarunk menteni, esetleg változtatni, megőrizve a forrást is. Mikor ezt tesszük, valójában fogalmunk sincs arról, hogy a computerünk mit csinál az utasításunk nyomán. Nem is vagyunk rá kíváncsiak, örülünk vagy evidenciaként elfogadjuk, hogy megtörténik. Ennek a folyamatnak a tudatosítása, megértése, egy kapcsolódó protokoll kidolgozása alapvető feladat.

Az Internet Szolgáltatók Tanácsa (ISZT) 1995-től méri a magyarországi domainek számának alakulását, a korábbi helyzetről szinte nincsenek is, vagy nem mérhetők az adatok. 1995 – 1997 között a .hu alatti közdomainek száma ezer alatt volt (<http://www.nic.hu/statisztika/domain-1995.html> - erről az

időszakról ld. *Magyar Tartalom*, <http://www.c3.hu/collection/mt/mt.html>). Az ISZT szerint a hazai domainek száma 2001-ben lépte át az 50.000-es, 2004-re a százezres határt, 2005 – 2010 között eszkalálódott, kétszázezerről hatszázezer fölé emelkedett a grafikon görbéje, majd ismét lassulás állt be, 2016-ra került hétszázezer fölé. Önmagában ez nem kezelhetetlenül nagy szám. Azonban 1997 és 2017 között a digitális világ – beleértve az Internetet és környezetét – alapvetően megváltozott.

A domaineszkaláció párhuzamos az úgynevezett web kettő, vagy a „közösségi oldalak” megjelenésével, ami már egészen más, mint az Internet eredeti eszméje. Lényegében már a portálok, blogmotorok világa is elmosza az egyedi domainek, webtartalmak különbözőségeit, a fészbuuk megjelenésével pedig ez az egyediség teljesen értelmetlenné vált, hiszen minden a facebook alá tartozik, annak része. Miért más a facebook mint az Internet? Legyen elég annyi, hogy regisztrálni kell, ha tagja szeretnél lenni a „közösségnek”, aki nem teszi, kimarad – és ettől kezdve nem kontrollálható szabadon a tartalom, adott formák és keretek, szokások és „lehetőségek” sematizált szerkezete strukturálja az egyedi üzeneteket, hogy egyszerűbben kezelhesse az a robot, ami az önkéntesen nyújtott nagymennyiségű, s másként ilyen könnyen megszerezhetetlen információhalmazt uralja és korlátozás nélkül használja egyéb célokra. Ezzel a helyzettel kutatócsoportok, intézetek (<http://networkcultures.org/>) sokasága foglalkozik, elemezni és feltárni, közzétenni és tudatosítani próbálva a társadalmak (a felhasználók) milliói előtt a dolog lényegét – egyelőre igen kis hatásokkal. Az Internet lényege volt az *xs4all*, Hollandia egyik legrégebbi internet – szolgáltatójának a nevébe kódolt üzenet (*access for all* – hozzáférést mindenkinek), és a kapcsolódó jelszó, *az információ szabad akar lenni* – vagyis a korlátatlan, bárki számára adott elérhetősége bármely közérdekű tartalomnak. Ma az információ, az (ismét) nem szabad adat a legjelentősebb (üzleti) „erőforrás”, vagyis olyan tőke, ami az olajnál is jobb, ahogy például az Economist 2017 május 6-i számában olvashatjuk: *The world's most valuable resource is no longer oil, but data...*

Az ún. „közösségi oldalak” elterjedése és szinte narkotikus-pszichotikus hatása párhuzamos az ún. kreatív ipar (*creative industry*) ideológiájának megjelenésével, eluralkodásával. A kreatív ipar lényege éppúgy a profit, mint a hagyományos iparé, mégpedig a lehetőleg azonnali anyagi haszon. Egy száz évvel ezelőtti festmény, melyet egy aukción sokszorosáért adnak el annak, amit a szerzője egész életében keresett, nem része ennek a kreativitásnak. Vagyis a kreatív iparnak a hagyományos értelemben vett művészet (vagy műpiac) nem része – ámde megélhetést kínál művészeknek, amennyiben művészeti tevékenységüket feladja s készségeiket célirányosan, adott elvárásoknak megfelelően átalakítják.

Mit csinál a C3 ebben a helyzetben? Mit tehet a C3? Tételezzük fel, hogy a C3 már ma is egyfajta múzeum (<http://catalog.c3.hu/>), s ez jó. Hiszen azt mindenki tudja, vagy tudni véli, mi, vagy mi lehet a múzeum. Bár az új múzeum funkcióiról szóló nemzetközi diskurzusok és a világban gombamód szaporodó új típusú múzeumok nem erre ösztönöznének, a múzeum egyesek szerint (még mindig) az a hely, ahol csupán régiségek vannak. Poros tárlókban, posztamenseken, falakon, kongó ürességben, látogatók nélkül. Hosszas cáfolat helyett itt egy ennél korábbi jelentésre hívnám fel a figyelmet. Comenius *Orbis pictus*-ának első magyar nyelvű kiadásában (*A látható világ*) a *museum* fordítása *A tanuló szoba*. A médiamúzeum egy olyan *tanuló szoba* lehet, amely a médiumok átalakulásának világát megmutatva megtanít a kritikus, médiatudatos gondolkodásra és viselkedésre. Aktív labor, produktív interfészekkel.

„Digitális bennszülöttek, digitális bevándorlók”

Az alcím nyilvánvaló utalás Marc Prensky nevezetes, 2001-ben írt cikkére (Digital Natives, Digital Immigrants), mely kétségbevonhatatlan érveléssel megmutatja, mennyire megváltoztak a fiatalok az új technológiák hatására, s az oktatás általános minőségromlásának fő oka lehet, hogy sem a tanárok, sem a rendszer nem képes ezt a változást megérteni, tudomásul venni, alkalmazkodni és tanulni belőle. A szöveget idézve: „Hogyan hívhatnának napjaink „új” diákjait? (...) véleményem szerint a legtalálhatóbb és leghasznosabb kifejezés rájuk a digitális bennszülöttek (Digital Natives). Diákjaink „anyanyelvi szinten” beszélnek a számítógépek, videojátékok és az Internet digitális nyelvét. Mi lesz tehát velünk, a többiekkel? Vannak olyanok közöttünk, akik ugyan nem születtek bele a digitális világba, de később, életük során valamikor, lenyűgözték őket, elfogadták és elkezdtek használni a digitális világ új vívmányait. Ők a digitális bevándorlók.” (Digitális bennszülöttek, digitális bevándorlók: I. rész. Fordította: Kovács Emese).

„Évszázadok óta, mióta az olvasás tömeges jelenséggé vált, az iskolák egyik fő fókuszpontja a beszédorientált agyak átképzése az olvasás képességére. (...) A mai gyermekek a számítógépekkel együtt nőttek fel; „másképp” gondolkodnak, mint a többiek. Gondolataik hiptext alapúak, szökelnek. Olyan ez, mintha gondolkodásuk nem soros, hanem párhuzamos lenne.” (...) „Az oktatásban uralkodó lineáris gondolkodási folyamatok mostanra feltartják, gátolják a

számítógépes játékokon és interneten fejlődött agyakat.” (Digitális bennszülöttek, Digitális bevándorlók, II. rész. Fordította: Monostory Miklós)

Marc Prensky, Digital Natives, Digital Immigrants 1. *On the Horizon Vol. 9 No. 5, October 2001. pp. 1-6.* (MCB University Press). Marc Prensky, Digital Natives, Digital Immigrants, Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon, Vol. 9 No. 6, December 2001. pp. 1-6.* (MCB University Press)

Amit az oktatás kapcsán a szerző észrevett, mára kiterjeszthetővé vált a társadalom egészére: nagyon kevesen tudják megúsni a digitális világgal történő találkozást, legalább mobiltelefon-szinten. Ma Magyarországon több mobil van használatban, mint ahány lakos.

A C3 Alapítvány fiatalok számára indított kreatív számítógép-használatot ösztönző versenye nagyjából az idézett cikk publikálása idején indult, vagyis mintegy másfél évtizede. Érdemes lenne ezt az időtávot alapul véve áttekinteni, mi is történt másfél évtized alatt a fiatalokkal és az idősebbekkel – a kontextust kitágítva egészen a művészetig, például egy kiállítás formájában. Ma Magyarországon a 19 év alatti generációra fókuszáló, az informatikai kreativitást ösztönző és az eredményeket nyilvánosan bemutató verseny, mely által a fiatalok nemcsak megerősítést, hanem bemutatkozási lehetőséget, valamint szakmai kommunikációs platformot és támogatást is kapnak, az idén tizenöt éves *<19 Szabadfoglalású Számítógép Versenyen* kívül nem létezik. Versenyünkkel a fiatalokat a kreatív eszközhasználatra és terveik megvalósítására ösztönözzük, iskolás keretektől függetlenül. Az egyéni alkotókedv számára megmérettetést, valamint nyilvános bemutatkozási lehetőséget teremtünk. Arra buzdítjuk a fiatalokat évről évre, hogy a számítógép, az informatika olyasmis is lehet, mellyel változtathatnak világunkon.

Íme egy modell, hogyan alakítható át épületté a tanulószoba a fikció virtuális terében. Mutatja, hogy a potenciális tanulóknak újfajta tananyagra és módszerekre van szüksége: a bevándorlók a bennszülöttektől tanulhatnak, és viszont.

Médiamúzeum

A nemzeti örökségvédelemről szóló diskurzusok idején talán érdemes felmutatni e terület egy olyan szeletét, amit egyelőre sem elfelejteni, sem lerombolni nem lehetett, hiszen még nem is fogalmazódott meg rendesen, kellőképp nincsen artikulálva a szakmai diskurzusok vagy a hétköznapi beszédmód számára – s ez a digitális örökség. A digitális örökséggel elbánni *könnyű, talán a legkönnyebb* – elég, ha nincs áram, megszűnt a konnektivitás.

Ne gondoljuk, hogy amit eddig leírtam, valami tudományos-technikai, tehát távoli, tőlünk független, az egyén napi gyakorlatát nem érintő probléma. Egyszerű és gyakran emlegetett kérdés: Mi történik a foldereimmel, fájljaimmal, a levelezésemmel, ha már meghaltam? Nagyszerű megoldás a *delete* gomb, a törlés – és a gépet máris újra lehet rakni. De ez csak a saját winchester, nyomaink ott maradnak a hálózaton szerteszét, ellenőrizhetetlenül. És mi van, ha valaki a nehezebb utat választja, nem akar törölni? Mit tegyen?

Magyarországon nincs olyan intézmény, ami ezzel az új helyzettel kulturális kontextusban foglalkozna, nincs olyan gyűjtemény, bemutató, kiállítás, program ami a technikai médiumok történetét a fotográfiától a computerig, beleértve az experimentális tradíciót és a médiaművészetet egységes, áttekinthető, következetes és nemzetközi kontextusban is érvényes módon mutatná be. Átfogó tanulmányok, könyvek, adatbázisok, kiadványok sem szólnak e transzdiszciplináris megközelítést jelentő területről. Ami a 21. század emberét érdekelné és segítené a technikai civilizáció, mindennapi eszközei kulturális elsajátításában, az itthon egyelőre *terra incognita*.

Ideje lenne ezért létrehozni a technikai médiumok kulturális hatását, művészeti következményeit átfogóan bemutató, korszerű környezetet, nyilvános labort, például egy új Médiamúzeumot. Gyűjteménye, tapasztalata, amire alapozni lehetne, Magyarországon csak a C3 Alapítványnak van. Létre kell hozni egy általános, kellőképpen rugalmas protokollt a digitálisan létrejött tartalmak, a technikai médiumok, újmédia alapú művek gyűjtésének, dokumentálásának, megőrzésének, archiválási – feldolgozási módszereinek mintájaként és mindenki számára elérhetővé tenni. Létre kell hozni az új terület tanulószobáit, az óvodától az egyetemig.