

Horváth Márk – Lovász Ádám

BURJÁNZÓ TORNYOK

Szivacsos térbeliség és kaotikus inorganikusság
az Age of Empires II-ben



A leendés performativitása lezárhatatlan, ez a működés állandó helyi variációkon keresztül tovább burjánzik egy elkerülhetetlen komplexifikáció felé. Ugyanakkor ezek a termelési viszonyok tele vannak halállal, akárcsak az univerzum teljessége, amely túlnyomórészt alkalmatlan a szerves életre. Ahol véletlenül kialakult a szerves élet, ott a fokozódó performativitáson és feszültségfokozáson keresztül szervetlenségbe és inorganikus nyitottságba csapnak át, visszacsatolódva az élettelen univerzum kiterjedésébe. *Matthew A. Taylor* a *Tell My Horse* című sci-fi regénnyel kapcsolatban megállapítja, hogy „*a voodoo-kozmosz nem alkalmas arra, hogy az ember kiművelje magát a mássággal való élvezetes találkozásokkal: nem egy csendes idill, hanem küzdelmek és szövetségek sokrétű mezeje, amely követelésekből, engedményekből és egymással összegabalyodott aktorok cselekvéseiből áll.*¹ A voodoo-kozmoszban testek és szétszabdalt testrészek keringenek a világűrben anélkül, hogy bármilyen értelmezhető szerveződés létrejönne közöttük. A voodoo mágiára általánosságban jellemző, hogy a rosszindulat és az ártalom fertőző, és irányíthatatlanul tovább terjed. Ebben a kozmológiában a szubjektumot „*radikális kontingencia, sebezhetőség és mulandóság*” jellemzi.² Állandóan újabb és újabb avatárok képződnek, test nélküli szervek, amelyek kaotikus létezéssel telítik az immanenciasíkot. Mint Gilles Deleuze és Felix Guattari írja, „*az immanenciasík változó görbületei megőrzik a végtelen mozgásokat, melyek a szüntelen oda-vissza váltásban visszatérnek hozzá, miközben más végtelen mozgásokat is felszabadítanak a síkból.*”³ A voodoo-mágia a végtelen oda-vissza mozgások korlátozhatatlan kitörésének szent pillanata, amelyben még a kavargásnak és örvénylésnek is rendje van, még hozzá egy olyan rend, amely „*kaotizál, burjánzik és elharapódzik.*”⁴ Az ember nélküli univerzum diaszpórikus önmagára göngyölgőse heterogén anyagokat és erőket szabadít fel, kőolajat, nevet, kódokat, szimulációs rendszereket, szennyező gázokat és virtuális, repedezett valóságszinteket.

Az *Age of Empires II* című számítógépes játéknak egy átértelmezett, online változatában a játékosnak egy védőbástya-vonalat kell kialakítania, amellyel megvédi zászlaját az ellenség közeledésétől. A tornyokból és felhúzott védvonalakból anonim, automata nyilasok lövik az ellenséget, akik többnyire elesnek a nyílzápor következtében. Hogy értelmezhetjük ezt a furcsa térképet, ezt a mesterséges tájat, ahol virtuális avatárok és hagyományos jelképek keverednek frenetikusán. Az átszerkesztett térkép egy mesterséges tenyészetté alakul át, ahol a királyok és uralkodók rovarszerű szaporasággal sokszorozódnak a mezőkön. Ez a térkép egy olyan világot tár elénk, amelyben egy királyságnak akár ötven királya is lehet egyszerre. *Nick Land* szerint az egységesítő, globalizáló hatalmi sémákkal szemben nem az egyetemes érvényre igényt tartó ideológiák jelentenek megoldást, hanem „*a gátlástalanul szaporodó alternatívák sokaságai olyan komplex szivacs-terek képződései, amelyeket befurakodások rothasztanak szét.*”⁵ Az *Age of Empires II Ancient Tower Defence* című játékában az emberi játékosok egy olyan számítógépes intelligencia ellen harcolnak, amely végtelen számú hóst,

¹ Taylor, Matthew A. (2013) *Universes Without Us. Posthuman Cosmologies in American Literature* (Minneapolis, London: University of Minnesota Press), 160.

² Taylor 2013: 142.

³ Deleuze, Gilles – Guattari, Félix (2013 [1991]) *Mi a filozófia?* (Budapest: Műcsarnok), 40.

⁴ Uo.

⁵ Land, Nick (1993) “Spirit and Teeth” In: Land, Nick (2014 [1995]) *Fanged Noumena. Collected Writings: 1987-2007* (Falmouth, UK: Urbanomic), 191.

királyt és uralkodót szabadít rá a védelmi toronyrendszerre: száz darab Szent Johanna tucatnyi Hódító Vilmos, templomos lovagok ezrei, harci elefántok tömegei rohanják meg az emberi immunrendszert. Nem győzik automata nyilasaink, a Katedrális védelmi rendszerei kivédeni ezeket a retrovirális, szivacsos populációkat. A differencia sajátos, az embertől független szaporasággal bír. Végtelen számban érkeznek a támadók hullámai, úgy tűnik, hogy a voodoo-univerzum lázadt fel ellenünk. Mint Land a patkányok vonatkozásában írja: „*egy korlátlan szériában való elkülönböződés, logikátlan különválás és a nem-identitás válogatás nélküli tobzódása: ez a patkányok logikája.*”⁶ A király-patkány, a szent-rágcsáló előbb vagy utóbb ellepi az emberi gazdaság háztartását; először csak a kamrát fosztja ki, majd átjut a védelmi gáton is.

A számítógépes játék célja, hogy megvédjük saját központi tornyunkat, hogy meggátoljuk a Faloszunk kigyulladását és összeomlását. Azonban az *Age of Empires II*-ben a faloszunk eleve berobant a túljelöléstől, a jelölők obszcén szétterjedésétől és korlátlan termelékenységétől. Inorganikus táptalajt hoztunk létre a saját jelölő faloszunk alatt, amely meggyújtja központi tornyunkat. Minél több felforgató ágens jut át a falakon, annál nagyobb erőszakot tesznek a sebezhető állásainkon. Az automata nyilak mesterséges működése arra utal, hogy az inorganikusság idegensége már idebent van, már rá vagyunk utalva a gyilkológépek zavartalan működésére. Már a falak felhúzásához is szimulált kőbányák kitermelésére van szükség, ahonnan a kövek mellett az inorganikusság is a várba jut. Sajátos testi disszociáció jellemzi azt az energiacerét, amely végbemegy az Ancient Tower Defence területén. Az absztrakciók „*kreatív meghatározottságokat*” fecskendeznek bele az adott struktúrákba, és ezáltal a virtuális testek is kreatívvá válnak.⁷ Szimulált uralkodók nép nélkül uralkodnak, virtuális szentek hitetlenül támadnak, és kizárólag az automata nyilak szökésvonalai, inhumán karcolatai maradnak. De ez a szökésvonal is energetikus többletet feltételez, hiszen a toronyépítést is szimulált kereskedelmi útvonalak tartják fenn a játékban. Ez a hálózat olyan testek együttmozgását feltételezi, amelyek a semmiből tartanak a semmi felé, viszont ez a testetlen útvonal maga jelenti a voodoo-kozmosz célját. Az áramlások terében „*a politika világa a degradált lét*” tartománya.⁸ A számítógépes játék világában a jelek és a termelés túltengése szétrepesztí a politikum szféráját, és megnyitja az univerzum sötétsége előtt a vektorok mozgásait. Annyira túltelített a folyékony terjedés tartománya, hogy minden hierarchia dinamikussá, szétszabdalt paradoxonba csap át. Olyan önellentmondásba, ahol a felek egymással való szembenállása is megszűnt már. Nem egység, hanem kikerülhetetlen ellentét, nem ellentmondás, hanem kitárulkozó idegenség. Ez az új föld, amely „*a tőkét önmaga ellen fordítja*”, ezáltal új népet létrehozva.⁹

A Katedrális nyílzáporain elkerülhetetlenül keresztüljutnak veszélyes, szubverzív, az élet egészére nézve kártékony szereplők, amelyek pestist, és virtuális vírusos megbetegedéseket hoznak magukkal. Az ökológiából kihullik a természet az inorganikus, „*házasítatlan áramlások*” szabad áthatolásai következtében.¹⁰ Miért vonzódunk saját megsemmisítőinkhez?

⁶ Land 1993: 199.

⁷ Portanova, Stamatia (2013) *Moving without a Body. Digital Philosophy and Choreographic Thoughts* (Cambridge, MA: The MIT Press), 138.

⁸ Negri, Antonio (2015) *Flower of the Desert. Giacomo Leopardi's Poetic Ontology* (New York: State University of New York Press), 203.

⁹ Deleuze – Guattari 2013 [1991]: 85.

¹⁰ Land 1993: 200.

Miért ragaszkodunk makacsul azokhoz a kiterjedésekhez és politikákhoz, amelyek minden élet kiirtását viszik véghez? A fejlett kapitalizmus viszonyai között maguk a védelmi mechanizmusok is „*késégbeejtően destruktívak és amorálisak*”.¹¹ Az Ancient Tower Defense játékban a tornyok is furcsa, akár bakteriálisnak is nevezhető termékenységgel rendelkeznek. Az automata nyílveszők egy idő után mintha várnák azt a pillanatot, hogy a romlásban összeolvadhassanak a mesterséges intelligenciával és a romboló patkány- király hadakkal. Lovagok, lovak, elefántok és tevék hullanak el a nyílzápor hatására egy olyan automatizált gyilkolás keretein belül, amelyet már eleve nem a játékos irányít. A Katedrális védelmi vonalai önpusztítóak, és végzetesen deszinkronizálják a játék narratív struktúráit. Míg normális esetben az Age of Empires játéksorozatban vannak célkitűzések, fokozatok, valamilyen történelmi eseménysorozat rekonstrukciója, addig az Ancient Tower Defense térképen már minden felszámolódott, és kizárólag a céltalan nyilazás marad utolsó küldetesként. Nem valamilyen sorozat végállomása ez, hanem a túlélés utáni skizofrén, paranoid apokalipszis rettenetes tombolása. A maga módján mégis nevetséges ez az automatikus pusztítási rituálé, a voodoo-politika spektakulumának önlebontása. Mint *Dominic Pettman* fogalmaz, „*az internet rizomatikus természetéből adódóan, a középpont nem tarthat ki. (...) A spektakulum stratégiai okokból adódóan dezintegrálódik.*”¹² Monolitikus hatalmi rend helyett az internet rizomatikus figyelemfelkeltő ökológiákat alakít ki, olyan ökoszisztémákat és mikroklímákat, amelyekben mesterséges életek tenyészhetnek. Mindenütt búzahalmok találhatók, amelyek mintha a termelés és pusztítás elválaszthatatlanságára, ezen pólusok kölcsönös meghatározottságára utalnának. Míg a kereskedőhajók és szekerek gyűjtik az aranyat, amellyel finanszírozható a további tornyok építése, addig a pusztítás fokozódik. Komplex mikrointerakciók zajlanak másodpercenként, amelyeket az emberi játékosok korlátozottan képesek befolyásolni.

A fórumok és chatsobák tanulságai alapján nagyon kevés az a játékos, aki az Ancient Tower Defense tizedik nehézségi fokozatát sikerrel véghez vitte volna. Emergens, alulról szerveződő képi sokaságok támadnak folyamatosan, egészen addig, amíg végzetes módon meggyengülnek a védelmi rendszerek. Az egyik videóban jóformán egyszerre omlik össze mindhárom emberi játékos tornya. Falloszok dőlnek össze, az inorganikus életek „*meglepő komplexitása*” okán.¹³ Krízissel terhelt fraktálszerkezetet láthatunk, amelyet a rosszindulatú számítógépes programok keresztül-kasul átszúrnak a maguk szökésvonalaival. Kétféle szökésvonal nyilatkozik meg a játékban a tobzódó hősök számára: vagy a nyílvesző általi gyors halál, vagy a zászlóhoz való eljutás. Amint a hősök és királyok átjutnak a nyílzáporon, eltűnnek és új alakban rematerializálódnak a térképnek egy másik területén. Ebben a romboló egyesülésben birodalmak megtagadtatnak, emberi uralmi rendek pedig széttörtetnek. Az új nép megtelepedik egy új territóriumban, egy olyan zónában, amelynek eléréséhez ugrást kell végrehajtania. Modelljeiket átörökítik egy új szigetre, „*immanens deterritorializáció*” gyanánt.¹⁴ Különálló sokaságok olvadnak egybe az új, elektronikus földdel, amelyből alulról szerveződő leendések sűrűsödnek össze. A hiperkapitalizmus termelési viszonyai között az

¹¹ Kotsko, Adam (2012) *Why we Love Sociopaths. A Guide To Late Capitalist Television* (Alresford: Zero Books), 94.

¹² Pettman, Dominic (2015) *Infinite Distraction* (Cambridge, Malden: Polity Press), 95.

¹³ Whitelaw, Mitchell (2006) *Metacreation. Art and Artificial Life* (Cambridge, London: The MIT Press), 213.

¹⁴ Deleuze – Guattari 2013 [1991]: 74.

alulról való szerveződések – különösen azok technicizált megnyilvánulásai – az invázió módján adódnak. Nincs többé elrendeződés, csak egy embertelen reterritorializáció, a patkány-király-szent-szivacs degenerált szövetségkötése, amelyet feleslegessé vált automata lövések kísérnek.

Bibliográfia

DELEUZE, Gilles – GUATTARI, Félix (2013 [1991]) *Mi a filozófia?*, ford. Farkas Henrik (Budapest: Műcsarnok)

KOTSKO, Adam (2012) *Why we Love Sociopaths. A Guide To Late Capitalist Television* (Alresford: Zero Books)

LAND, Nick (1993) “Spirit and Teeth” In: LAND, Nick (2014 [1995]) *Fanged Noumena. Collected Writings: 1987-2007* (Falmouth, UK: Urbanomic)

NEGRI, Antonio (2015) *Flower of the Desert. Giacomo Leopardi’s Poetic Ontology*, ford. Timothy S. Murphy (New York: State University of New York Press)

PETTMAN, Dominic (2015) *Infinite Distraction* (Cambridge, Malden: Polity Press)

PORTANOVA, Stamatia (2013) *Moving without a Body. Digital Philosophy and Choreographic Thoughts* (Cambridge, MA: The MIT Press)

TAYLOR, Matthew A. (2013) *Universes Without Us. Posthuman Cosmologies in American Literature* (Minneapolis, London: University of Minnesota Press)

WHITELAW, Mitchell (2006) *Metacreation. Art and Artificial Life* (Cambridge, London: The MIT Press)