

Virtuális emberek, analóg dilemmák

Emlékezet, jelenlét és megtestesülés a
szimuláció korában

Pálfalusi Attila Viktor
DLA értekezés

Témavezetők

Fülöp József DLA

Veres Bálint PhD

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola

Multimédia-művészet DLA

Budapest

2025

Tézisek

1. **A virtuális emberek és digitális színészek nem pusztán technológiai újdonságok, hanem kulturálisan terhelt entitások.**

Megjelenésük az emlékezethez, identitáshoz és jelenléthez kapcsolódó, mélyen gyökerező társadalmi vágyakat tükröz, amelyek a médiatörténet mintázataiban gyökereznek.

2. **A digitális megtestesülés egy új típusú szimulált jelenléte hoz létre, amelynek történeti előzményei ismerhetők fel.**

A médiaarcheológiai perspektíva rávilágít arra, hogy a mai digitális testek előzményei a római halotti maszkoktól a Bunraku bábokon át a Pepper's Ghost illúziójáig követhetők, és mind ugyanazt a kérdést ismétlik: miként lehet az élt megragadni, helyettesíteni vagy feltámasztani.

3. **A digitális testek értelmezéséhez a hantológia, a szimulákrum, az aura, az öndizájn és a profilitás kirajzolta elméleti kereteket tartom alkalmasnak.**

Ezek a fogalmak lehetővé teszik, hogy a digitális jelenléte és az identitást nem autentikus létezőként, hanem algoritmikusan strukturált, instabil entitásként értsük meg.

4. **A thanatechnológiák a halált és az emlékezést mediált, programozható élménnyé alakítják.** A griefbotok és az olyan projektek, mint a Shoah Foundation interaktív tanúságtételei, vagy a holografikus „újrajelenések” (Tupac, Teresa Teng) átformálják a gyász és a jelenléte kulturális logikáit.

5. **A digitális emlékezet gyakorlatai megkérdőjelezzik az autentikusság és az örökség etikai fogalmait.** Derrida ajándék-fogalma alapján a kurált örökség sokszor önérdék vezérelt profilépítés, amely épp az őszinte emlékezés lehetőségét vonja meg.

6. **A kortárs virtuális testhasználat etikai kérdéseket vet fel a beleegyezés, a kizsákmányolás és a digitális identitás kapcsán.**

A deepfake és a posztumusz szereplések alapvető etikai dilemmákat aktiválnak.

7. **A digitális színészek auraszimulációként és spekulatív, instabil archívumokként működnek.** Nemcsak reprezentálják, hanem aktívan alakítják a jelenlétről, testiségről és emlékezetről alkotott kortárs gondolkodást.

8. **A *Sphere of Influence* című installáció a disszertáció elméleti megállapításainak multimédiális megtestesülése.**

Az installáció formai és működésbeli sajátosságaiban megjelenik a jelenléte spektrális, időleges és instabil természete.