

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

Köszönet

Hálás köszönettel tartozom a Média design szak oktatói és hallgatói közösségének, valamint mindazoknak, akik támogatásukkal segítettek a munkámat!

Tartalomjegyzék

Absztrakt	4
Tézisek	5
Abstract.....	7
Propositions.....	8
Bevezetés	10
Elméleti koordináták	11
1. A szimulált jelenlét médiaarcheológiája	12
1.1. Ókori és modern gyökerek	12
1.2. Mechanikus és elektronikus korszak	15
1.3. Kortárs jelenések	21
2. Elméleti keretek	26
2.1. Szimulákrum és hiperrealitás	26
2.2. Hantológia és nosztalgia.....	28
2.3. Fantom és kripta.....	31
2.4. Spektrális fordulat	34
2.5. Aura és szimuláció	36
2.6. Transzparens profilok	39
3. Esettanulmányok	44
3.1. Gépesített emlékek	44
3.2. Játsható és újrajátsható kísértetek	46
3.3. Spektrális vallomások	50
4. Összegzés.....	54
5. A mestermű és előzményei	56
5.1. Előzmények	56
5.2. Mestermű.....	61
5.3. Közreműködők.....	64
Bibliográfia	65
Önéletrajz	70
Publikációs lista.....	72
Eredetiségi nyilatkozat	73

Absztrakt

A disszertáció a virtuális ember jelenségét nem pusztán technológiai újításként, hanem olyan kulturálisan terhelt entitásként vizsgálja, amely a reprezentáció, a jelenlét és az emlékezet régóta fennálló dilemmáit játssza újra és újra. A kutatás médiaarcheológiai perspektívából bontja ki a szimulált megtestesülés genealógiáját, az ókori maszkok és temetkezési szertartások, a Bunraku bábok és a színházi illúziók, majd a 19. századi trükkök, például a Pepper's Ghost optikai illúziója felől haladva a kortárs motion capture technológiáig. E történeti ív megmutatja, hogy a médiumok egymást követő sora mindig ugyanarra a kérdésre tér vissza: hogyan lehet az élő megragadni, megőrizni, helyettesíteni vagy akár feltámasztani?

Az elméleti keret a hantológiára, a szimulákrum és az aura fogalmára, valamint az öndizájn és a profilitás koncepcióira épül, a digitális testeket algoritmikusan strukturált, instabil és ideiglenes entitásokként értelmezve. Ebben a kontextusban a thanatechnológiák – például a griefbotok, a holografikus újrajelenések vagy az interaktív tanúságtételek – a „digitális feltámadás” különböző alakzataiként jelennek meg, amelyek gyökeresen átalakítják a gyász, az emlékezet és a jelenlét kulturális logikáit. A digitális emlékezet gyakorlatai kérdéssé teszik az autentikusság és az örökség fogalmait, különösen Derrida ajándék-elméletének fényében, míg a deepfake technológiák és a posztumusz szereplések a beleegyezés, a kizsákmányolás és a digitális identitás új etikai dilemmáira irányítják a figyelmet.

A digitális színészek egyszerre működnek auraszimulációként és spekulatív, instabil archívumokként: nem csupán reprezentálnak, hanem aktívan alakítják a testiségről, az identitásról és az emlékezetről alkotott kortárs gondolkodást. A gyakorlat-alapú komponens, a Sphere of Influence című installáció a dolgozat elméleti megállapításait multimediális formában testesíti meg, és egyfajta spektrális telekommunikációs eszközként érzékelteti a digitális jelenlét instabil, időleges és kísérteties természetét.

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 élő 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 megkérdőjelezik 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 multimediális megtestesülése.

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

Abstract

This dissertation approaches the phenomenon of the virtual human not simply as a technological innovation but as a culturally charged entity that continually restages longstanding dilemmas of representation, presence, and memory. From a media-archaeological perspective, it unfolds the genealogy of simulated embodiment, moving from ancient masks and funerary practices, through Bunraku puppetry and theatrical illusions, to nineteenth-century tricks such as Pepper's Ghost, and into contemporary motion capture. This historical arc reveals how successive media return to the same question: how can life be captured, preserved, substituted, or even resurrected?

The theoretical framework draws on hauntology, simulacra, aura, self-design, and prolificity, interpreting digital bodies as algorithmically structured, unstable, and temporary entities. Within this context, thanatechnologies – such as griefbots, holographic reappearances, and interactive testimonies – emerge as forms of “digital resurrection” that transform the cultural logics of mourning, remembrance, and presence. Practices of digital memory challenge the very notions of authenticity and heritage, particularly in light of Derrida's theory of the gift, while deepfake technologies and posthumous performances expose new ethical dilemmas around consent, exploitation, and digital identity.

Digital actors operate simultaneously as aurasimulations and speculative, unstable archives: they not only represent but actively shape contemporary thought on embodiment, identity, and memory. The practice-based component, the Sphere of Influence installation, materializes these theoretical insights in multimedia form, functioning as a spectral telecommunications device that renders perceptible the unstable, temporary, and haunting nature of digital presence.

Propositions

1. Virtual humans and digital actors are not merely technological novelties but culturally charged entities.

Their emergence reflects deeply rooted social desires connected to memory, identity, and presence, which are embedded in the patterns of media history.

2. Digital embodiment creates a new type of simulated presence with recognizable historical precedents.

A media-archaeological perspective reveals that today's digital bodies have antecedents ranging from Roman death masks to Bunraku puppets and the Pepper's Ghost illusion, all of which repeat the same question: how can life be captured, substituted, or resurrected?

3. To interpret digital bodies, I find the theoretical frameworks of hauntology, the simulacrum, aura, self-design, and prolificity most suitable.

These concepts allow us to understand digital presence and identity not as authentic existences, but as algorithmically structured, unstable entities.

4. Thanatechnologies transform death and remembrance into mediated, programmable experiences.

Griefbots and projects such as the interactive testimonies of the Shoah Foundation or holographic "reappearances" (Tupac, Teresa Teng) reshape the cultural logics of mourning and presence.

5. Practices of digital memory challenge the ethical concepts of authenticity and heritage.

Based on Derrida's notion of the gift, curated heritage often becomes self-interested profile-building, which deprives remembrance of the possibility of sincerity.

6. Contemporary uses of virtual bodies raise ethical questions of consent, exploitation, and digital identity.

Deepfakes and posthumous performances activate fundamental ethical dilemmas.

7. Digital actors function both as aurasimulations and as speculative, unstable archives.

They not only represent but actively shape contemporary thought on presence, embodiment, and memory.

8. The installation *Sphere of Influence* embodies the theoretical findings of the dissertation in multimedia form.

In its formal and functional characteristics, the installation makes the spectral, temporary, and unstable nature of presence perceptible.

Bevezetés

Napjaink vizuális effektek dominálta filmgyártásában egyre elterjedtebb a digitális színészek (digital actors) és digitális dublőrök (digital doubles) alkalmazása.

Mindkét fogalom a virtuális ember (virtual human) technológiához kapcsolódik, az elnevezések közötti különbséget inkább a produkción belüli felhasználás módja jelenti. A disszertáció a virtuális ember alakját vizsgálja médiaarcheológiai és elméleti megközelítésben, az ókori szimulációs és megtestesülési gyakorlatoktól a kortárs digitális dublőrökig és gyászbotokig vezető ív mentén.

A dolgozat ugyanakkor nem törekszik arra, hogy a számítógéppel generált képek vagy vizuális effektusok teljes körű technikátörténetét adja; ehelyett azok médiaarcheológiai gyökereit követi, anélkül, hogy minden egyes fejlődési szakaszt dokumentálna. Nem tárgyalja továbbá a VR-, AR- vagy AI-alapú megtestesülés valamennyi formáját, mivel a vizsgálat középpontjában kifejezetten a virtuális ember jelensége és a hozzá kapcsolódó jelenlét- és emlékezetlogikák állnak. Az immerzió fontos eleme a jelenlét érzékelésének, nem kerül a dolgozat fókuszába, mivel e téma a szakirodalomban már széles körben feldolgozásra került.

A szereplőkről – legyenek azok emberek, állatok vagy akár tárgyak – fotogrammetria segítségével készítenek részletes 3D-modelleket. Ezeket az emberi testekről készült térképeket a motion- és performance capture eljárásokkal rögzített „előadások” drótvázára feszítik. A kialakuló burkok, olykor a science fiction kérdéseit is megidézve, látszólag egy új médium felé mutatnak.

McLuhan formuláját, „The medium is the message” – illetve azt, ahogyan később ő maga gúnyolódott rajta, „The medium is the massage” – csak egy kevésbé ismert értelmezésével kell összekapcsolni – mely szerint egy médium tartalma mindig egy másik médium –, hogy konkrét munkaterületet tárjunk fel a médiatudomány számára.”¹

Ez a munkaterület a digitális színészek működését tanulmányozva a múltba vezet, hogy az egymásból következő technológiák láncát követve levonhassuk a megnyugtató következtetést: vannak dilemmák, melyek mindig is kísértették az emberiséget.

Mindenekelőtt milyen módon definiálható egy virtual human?

David Burden és Maggie Savin-Baden lényegre törő megfogalmazása szerint a virtual human voltaképp egy olyan komputerprogram, melynek célja egy létező ember illúziójának keltése.² Az illúzió fogalma mentén könnyen áttérhetünk a médiatörténeti előzmények vizsgálatára.

¹ Friedrich A. KITTLER, *Optikai médiumok: Berlini előadás, 1999*, Techné és theória 1 (Budapest: Magyar Műhely Kiadó, 2005). 21

² David S. BURDEN és Maggie SAVIN-BADEN, *Virtual Humans: Today and Tomorrow* (Boca Raton, FL: CRC Press, 2019). 3

Elméleti koordináták

Szimulákrum

A szimulákrum nem pusztán másolat, hanem olyan jel- és modellrendszer, amely eredet és referenciális valóság nélkül is „reálist” – hiperreálist – állít elő: a térkép megelőzi és létrehozza a területet. A szimuláció kora a referenciális felszámolásával jár. A reálist a reális jelei és parancsmo­delljei helyettesítik, elmosva az igaz és hamis, a valódi és a képzeletbeli határait.

Hantológia

A jelen a többé már nem és a még nem létező szellemei (specter) kísértik. A szellemek a „kizöklent időben”, egyszerre több idősíkon működnek, így létezésük nem redukálható teljes jelenlétté. A múlt különböző nyomai, a hiány és a meg nem valósult jövők adósságai etikai-politikai igényeket támasztanak, és aktívan hatnak a jelen alakulására.

Spektralitás

A hantológiából eredő spektralitás fogalma a teljes hiányt és teljes jelenléte­et egyszerre nélkülöző, de nyomok (traces) formájában „visszatérő” jelenségek természetét jelöli. Az élet és a halál, a múlt és a jövő, az én és a másik határainak elmosódása ontológiai bizonytalanságot teremt.

Aura

„(A) műalkotás Itt és Most-ja – egyszeri léte­zése azon a helyen, ahol van (...) egyszeri felsej­lése valami távolinak, legyen bármilyen közel.” “...a reprodukciós technika kivonja a reprodukáltat a hagyomány területéről (...) egyszeri előfordulását a tömegessel váltja föl.” Sorvasztja az aurát.

Profilitás

A profilitás olyan identitás-technológia, ahol a „profil” – tudatosan szerkesztett és gondozott önreprezentáció – az identitás hordozója. A külső a valódi, a belső feladata ezt a „general peer”-nek szánt, kurált profilt hűen kitölteni. Az egyén számára a társadalmi visszaigazolást a személyes vagy professzionális közösségimédia-plat­formok visszacsatolási hurkai (lájkok, értékelések, hivatkozások) biztosítják.

1. A szimulált jelenlét médiaarcheológiája

1.1. Ókori és modern gyökerek

Az illúziókra általánosságban igaz, hogy ha túlságosan pontosak, még az is előfordulhat, hogy beléjük szeretünk. Így járt a történetbeli Pügmalión is, akinek szobra olyan valóságos volt, hogy – némi isteni segítséggel – életre is kelt. De ha az illúzió csak kicsit is elmarad a várakozástól, heves ellenérzést vált ki a szemlélőben.

Ezt a jelenséget nevezi Masahiro Mori *uncanny valley*-nek. Mori a jelenséget tanulmányozva az embert csak nagyvonalakban megidéző ipari robotok és gyerekjátékok kapcsán érzett érdeklődő affekciót állítja szembe a holttest és a majdnem élethű végtagprotézisek láttán eluralkodó diszkomfortérzettel. A modell egy érdekes eleme a Bunraku, a tradicionális japán színház bábokkal operáló műfaja. A bábok, habár mozgásuk és gesztusaik élethűek, mégsem keltenek kényelmetlen érzést a nézőben.³ Ez talán a bábművészek folyamatos, jól látható jelenlétének és a színpad–nézőtér megnyugtató távolságának is köszönhető.

A színház, mint a történelem sokáig domináns médiakonfigurációja, sohasem idegenkedett a speciális effektek használatától. Az ókori görög színészek maszkokban léptek a közönség elé, ami párhuzamosan több szerep eljátszásán túl a fontos és elérhetetlen hősök megelevenítését is segítette. A maszkok nemcsak az amfiteátrumokban, hanem a temetkezési szokásokban is fontos szerepet játszottak – elég csak Tutanhamon fáraó pompás, arannyal díszített halotti maszkjára gondolnunk. Az ókori Rómában a tehetősebb családok viasz és gipsz halotti maszkokat készítettek az elhunytakról. Az így készült „képek” – ahogyan Rolf Winkes nevezi őket – nem a sírokban, hanem az otthonokban kerültek elhelyezésre. Ezek a lenyomatok biztosították a család prominens őseinek állandó jelenlétét.⁴ Olykor még a halotti menetekhez is csatlakoztak, egy bérelt színész hordozta vagy öltötte magára az ő arcát, egyfajta ókori „deepfake-ként”, megelőlegezve ezzel a kortárs képmanipulációs eljárások aktuális fejlődési irányát, és a színészek szerepét a szórakoztatóipar és a szellemidézés későbbi összefonódásaiban.⁵

³ M. MORI, K. F. MACDORMAN és N. KAGEKI, „The Uncanny Valley [From the Field]”, *IEEE Robotics & Automation Magazine* 19, 2. sz. (2012), <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>.

⁴ Rolf WINKES, „Pliny’s Chapter on Roman Funeral Customs in the Light of Clipeatae Imagines”, *American Journal of Archaeology* 83, 4. sz. (1979): 481–484, <https://doi.org/10.2307/504152>.

⁵ Az alábbi bekezdés alapjául szolgált: Attila PÁLFALUSI, „Virtuális emberek, digitális színészek, analóg dilemmák.”, *Műút*, 87. sz. (2022): 58–61.

Kevésbé a szellemidézés, mint inkább a „szentidézés” eszközrendszereként gondolhatunk a relikviákra, amelyek, legegyszerűbben értelmezve, egy adott személyhez, eseményhez vagy helyszínhez kapcsolódó tárgyak. A gyakorlatban ez sokszor elhunytak testét, testrészeit jelenti, de különleges hírnevet, elismertséget, népszerűséget szerző élő személyekhez is kötődhetnek.⁶

Az egykori Beatles-tag John Lennon őrlőfoga 2011-ben – mintegy harminc évvel halála után – 31.200 dollárért kelt el egy angliai árverésen, míg Elvis Presley hajának egy fürtje 2002-ben 115.120 dollárért talált vevőre. Ma mind az Abbey Road stúdiók melletti híres gyalogátkelő – amely 2010-ben műemléki védettséget is kapott⁷ –, mind Elvis Presley memphisi otthona, Graceland – amelyet évente nagyjából 600.000 látogató keres fel –, zarándokhelynek számít a rajongók körében.⁸ De Szent István király mumifikálódott jobb keze, a Szent Jobb ereklyéje is többször volt tranzakció tárgya. Hosszú évek után 1771-ben szerezte vissza Mária Terézia és ő volt az is, aki elrendelte Szent István napjának megünneplését augusztus 20-án. Szent István halálának kilencszázadik évfordulóján a Szent Jobb országjárásra indult⁹, melyről így ír a korabeli Vásárhelyi Reggeli Újság:

„Régen a véreskardot hordozták körül nehéz időkben őseink, most az alkotó nagy királynak alkotó kezét hordozzák körül az országban arany vonaton, hogy merítsen új erőt lelkében a nemzet és szemeivel belenézvén a múltnak ragyogásába elszántan küzdjön a jövőéért.”¹⁰

A test halál után tapasztalható, megmagyarázhatatlan „épsége” – bomlásának hiánya – a kelet-ázsiai hagyományokban is a szentek egyik ismérve volt. Ken Jeremiah *Living Buddhas* című tanulmányában a „romolhatatlanság” (*incorruptibility*) fogalmát azokkal a testekkel kapcsolatban használja, amelyek balzsamozás, vagy más nyilvánvaló környezeti ok hiányában is alig, vagy egyáltalán nem bomlanak, néha rugalmasak maradnak, kellemes illatot árasztanak, sőt véreznek is – amit a hívek a szentség jelének tartanak, még ha a rejtett beavatkozások lehetősége nem is mindig zárható ki teljesen. Izgalmas példa a burját Khambo Lámáé: Dashi Dorzho Itigilov (1852–1927) megálmodta saját halálának pontos időpontját. Testét hívei a hátrahagyott részletes utasításainak megfelelően háromszor exhumálták, amely az utolsó, 2002-es alkalommal is olyan állapotban volt, mintha csak

⁶ Alexandra WALSHAM, *Relics and Remains, Past and Present Supplements*, 5 / 2010 (Oxford: Oxford university press, 2010). 11

⁷ lásd: „‘And in the End...’ the Abbey Road Zebra Crossing Is ‘Listed’ by Tourism and Heritage Minister John Penrose”, GOV.UK, elérés 2025. augusztus 24., <https://www.gov.uk/government/news/and-in-the-end-the-abbey-road-zebra-crossing-is-listed-by-tourism-and-heritage-minister-john-penrose>.

⁸ lásd: „Elvis Week 2025 | Memphis Travel”, elérés 2025. augusztus 24., <https://www.memphistravel.com/trip-ideas/elvis-week>.

⁹ Lásd: Balazs MESZAROS és MAGYAR NEMZETI MÚZEUM, szerk., *A Szent Jobb országjárása, 1938-1942* (Budapest: Magyar Nemzeti Múzeum, 2023).

¹⁰ „Vásárhelyi Reggeli Újság, 1938. június (34. évfolyam, 125-147. szám) | Arcanum Újságok”, elérés 2025. augusztus 17.,

https://adt.arcanum.com/hu/view/VasarhelyiReggeliUjsag_1938_06/?pg=57&layout=s.2

36 órája halt volna meg – kezeletlen, ép lágy szövetekkel és ízületekkel.¹¹ Az előrelátott, tudatos halál egy másik végletét az önmagukat mumifikáló Japán *jamagatai szokushinbutsu* szerzetesei képviselik. Éveken át tartó aszkézis után zárt meditációban (*nyūjō*) ülve lépnek át a nemlétebe, azzal a céllal, hogy halálukban „Élő Buddhaként” maradjanak továbbra is jelen. Ennek megfelelően a hívek a romolhatatlan testeket megőrizik, olykor Buddha szoborba foglalják, élőként köszöntik, és sztupákat építenek nekik.

„Az ereklye ontológiailag különbözik a reprezentációtól vagy a képtől: nem csupán az isteni jelenlét szimbóluma vagy jelzője, hanem annak tényleges fizikai megtestesülése, minden egyes részecske az eltávozott személy lényegét, *pars pro toto*, teljes egészében magában hordozza.”¹²

A kereszténység ereklyéi közül talán a Torinói lepel a legismertebb, nemcsak a Jézus Krisztus halotti lepleként hordozott ígérete, de sokat vitatott eredetisége miatt is. A lepel egyfajta proto-fotográfiafént, „kontakt lenyomatként” is értelmezhető, ahol maga a test íródott a hordozójába, a lepel szövetének anyagába. Kittlernél a „Természet önmagáról készített lenyomatai”¹³ az optikai médiumok történetének egyik, a tömeges reprodukció felé mutató mozzanataként kerülnek azonosításra, de Walter Benjamin technikai reprodukálhatóságára is gondolhatunk. Mindez nem csak izgalmasan rezonál a virtuális emberek héjszerű (*shell*) természetével, ahol a 360 fokban rögzített test által rajzolt térkép hozza létre a jelenlétet, hanem az aura fogalmával is összecseng. Az, hogy eredeti-e a lepel, majdhogynem mellékes: ereje abban mutatkozik meg, hogyan képes egy jel – a szimulákrum feszültségét idézve – megelőlegezni és előállítani a hitet. A relikvia hatása elidegeníthetetlen aurájától. Kultikus értéke a távolságból, a zarándoklatból, a találkozásból és a rituáléből táplálkozik – mindabból, amit a technikai reprodukálhatóság kora megkérdőjelez és felold. Ha a leplet hantológiai nézőpontból is olvassuk, a „jelen / nem-jelen” alakzataként tér vissza kiállítások, viták és az eredetiségét kutató tudományos vizsgálatok ciklikusan ismétlődő rendjében – annak a revenáns-logikának a mintájaként, amelyről Derrida így ír: „Az ismétlés kérdése: egy kísértet mindig visszajáró. Nem uralhatjuk jövés-menését, mert *azzal kezd, hogy visszajár.*”¹⁴

¹¹ Ken JEREMIAH, *Living Buddhas: the self-mummified monks of Yamagata, Japan* (Jefferson, N.C: McFarland & Co., Inc, 2010). 37

¹² WALSHAM, *Relics and Remains*. 12 (saját fordítás)

¹³ KITTLER, *Optikai médiumok*. 65

¹⁴ Jacques DERRIDA és Karl MARX, *Marx kísértetei: az adósállam, a gyász munkája és az új Internacionálé* (Pécs: Jelenkor, 1995). 21

Ebben az értelemben az ereklye egy hantológiai loop modellje is: egy kép, amely a jelenlétet ábrázolja a hiányon keresztül, miközben a „hitelesség” kérdését kísértetiesen nyitva tartja. Peter Hitchcock a spektralitást kritikai szemszögből vizsgáló esszéjének egy idevágó mondatát kiragadva:

„A spektralitás nem tesz mást, mint hogy ezt az instabilitást »életben« tartja, akkor, amikor a »tényleges létezés« semmilyen módon nem tudja azt megerősíteni vagy cáfolni.”¹⁵

1.2. Mechanikus és elektronikus korszak

A fotográfia feltalálásával nem volt már szükség balzsamozásra vagy gipsz mintavételre, az ember képének megőrzése sokkal egyszerűbbé és hozzáférhetőbbé vált. A dagerrotípiá, habár nem volt olcsó, mégis megfizethetőbb volt, mint egy rendelésre készülő festmény. Az 1860-as évektől kezdve az európai és amerikai spiritiszták a „szellemfényképekben” (*spirit photography*) látták a halál utáni lét bizonyító erejű ereklyéit. William H. Mumler és mások képei – melyeken az élők mellett látszólag a halottak is „megjelentek” – a gyászmunka és a hit fontos tárgyaivá váltak.

„A kép kultikus értéke a távoli vagy elhunyt szeretteink emlékezetének kultuszában lel végső menedékre. A régi fényképeken az emberi arcok tűnékeny kifejezésében int felénk utoljára az aura.”¹⁶

Japánban a Meidzsi-korszaktól kezdődően, a napi felajánlások és a megemlékezés rítusainak részeként, az ősök fényképei bekerültek a családi *butsudan* oltárokba. A 20. század eleji Kínában a fénykép fokozatosan felváltotta vagy kiegészítette a festett ős-portrékat a klánoltárokon, ahol füstölővel, étellel és meghajlással köszöntötték, mint a „távollévő” egy, a jelenlét pótlására alkalmas helyettesítőjét. Ugyanezen időszakban a latin-amerikai katolikus népi vallásosságban a szentekről és elhunyt családtagokról készült fényképek rendszeresen megjelentek a házi és út menti oltárokon, hálaadó és közbenjáró felajánlásokként, ex-votóként.¹⁷

Ezek a példák mind azt mutatják, hogy a fotográfiára már történetének korai szakaszától kezdve nem csak pusztán *képként*, hanem *jelenlétként* tekintettek. Az emberek megszólították, tisztelték és vigyázón gondozták a fényképeket, azok pedig beilleszkedtek a már létező rituális világokba.

¹⁵ María del Pilar BLANCO és Esther PEEREN, szerk., *The spectralities reader: ghosts and haunting in contemporary cultural theory* (New York: Bloomsbury Academic, 2013). 192 (saját fordítás)

¹⁶ Walter BENJAMIN, „A műalkotás a technikai reprodukció korában”, *A műalkotás a technikai reprodukció korában* (Budapest: Open Books, 2024.) 229. (Zsellér Anna szerk., Mélyi J. - Erhardt M. ford.)

¹⁷ A jelenséget országos horizonton értelmezi José de Souza Martins szociológiai esszéje is, amely szerint a fénykép a brazil népi vallásosságban ikonként és ex-votóként lépett be a kegyhelyek gyakorlatába, új vizuális tanúságformát adva a „kegyelmi történeteknek”. scielo.br

A közel tízmillió ember halálát követelő első világháború a családi emlékezetet világszinten tette próbára. Habár halotti maszkok még készültek az időszakban – főként a tehetősekről, és nem a lövészárokharcban elesett egyszerű katonáról –, ezek szerepét rohamosan átvette a fotográfia. A maszkok már inkább az élőkhez tartoztak, azokhoz, akik borzalmas sebesüléseket szenvedve túlélték a háborút.¹⁸ Katherine Feo arcprotézis maszkokkal foglalkozó tanulmánya szerint a különböző fegyverek hatása által deformált arcokat a korabeli közvélemény sokszor a csökkent munkaképességgel és ezáltal a gazdasági függőséggel azonosította. Feo emellett arra is rámutat, hogy az arc épségének kérdésében a külső megjelenésen túl a termelékenység, a férfi maskulinitás és identitás iránti aggodalom összpontosult. Míg az Osztrák-Magyar Monarchia hátszagaiban a fókusz a helyreállító-műtétekre irányult – a Semmelweis kórházban új helyiségeket kellett berendezni –, addig az antant hatalmak arcprotézisekkel is figyelemre méltó eredményeket értek el. A két legfontosabb maszkműhely a Francis Derwent Wood vezette „Tin Noses Shop” a Harmadik Londoni Általános Kórházban, és Anna Coleman Ladd párizsi Amerikai Vöröskereszt Műhelye volt.¹⁹ A gyártás egyedi és kézműves módon folyt: gipsz negatív, pozitív öntvények; rézgalvanizálás; kézzel festett olaj-zománc felületek és olyan kiegészítők, mint a rézhuzalból készült haj, vagy a szemüveghez illeszthető üvegszemek. Ennek megfelelően az ilyen kézműves arcprotézisek száma messze alulmúlta a sérültekét. Feo Kraussra hivatkozva azt sugallja, hogy a maszk egy kép arról, amitől az ember fél, rendeltetése pedig, hogy megvédje magát a traumától, de a gyakorlatban a tragédia hordható jelképévé válik, amely éppen felhívja a figyelmet arra, amit elrejt.²⁰

„A lehető leghűbb mesterséges arcok tervezésének nemes szándéka azzal a szerencsétlen következménnyel járt, hogy a hordható tárgyakba stabilan beépült az avulás”²¹

A bevonulási fotók alapján készített maszkok egy múltbeli pillanatba fagyasztják az arcot, így az öregedő testeken gyorsan anakronisztikussá válnak. A maszkok nem tudnak a viselőjükkel együtt öregedni, és „galvanizált pillanatfelvételek” lesznek, ami fokozza a „kizökent idő” által okozott zavart. A maszkok vonásai egyszerre voltak ismerősek és idegenek, személyesek és maszk mivoltukból fakadóan uniformizáltak, megidézve ezzel az *uncanny* fogalmát.

Az industrializált háború és a tömeghalál az azonosítás és gyász folyamatait az individuuum szintjéről a bürokratikus és technológiai rezsimek szintjére helyezte át. A sírok nyilvántartására különböző, egyre szervezettebb hivatalok és bizottságok alakultak, amit a hadviselő nemzetekben az „Ismeretlen

¹⁸ Suzannah BIERNOFF, „The Rhetoric of Disfigurement in First World War Britain”, *Social History of Medicine* 24, 3. sz. (2011. december): 666–685, <https://doi.org/10.1093/shm/hkq095>.

¹⁹ Uo. 17–27, 17

²⁰ Uo. 18

²¹ Uo. 24 (saját fordítás)

Katona” nemzeti kultuszának megjelenése egészített ki. Az Ismeretlen Katona Sírja az első világháború lezárását követő találmány, amely megoldja a tömeges, nevesíthetetlen halálesetek problémáját azáltal, hogy egy virtuális testet (holttestet) hoz létre a nemzet számára,²² amelynek névtelensége lehetővé teszi, hogy számtalan eltűntet helyettesítsen. A felvonulások, napi őrségváltások, szertartások, koszorúzások és néma gyászpercek révén a sír névtelensége performatív módon megerősítésre kerül és rituálisan folytonossá válik – a megemlékezési gyakorlat a naptárakba és a repetitív cselekvésbe ágyazza az emlékezetet.²³ A jelképes tömegsír a személyes arcvonásoktól a standardizált névsorok és kőbe vésett formák felé toltja a gyász nyilvános ikonográfiáját.

Az ismeretlen katonák kiválasztásának szertartása – melyik azonosítatlan test nyerve el a szerepet? – nagyjából egységes forгатókönyv szerint zajlott. A tisztviselők a főbb csataterекről több „alkalmas” jelölt maradványait exhumálták, kizárva azokat a holttesteket, amelyek azonosító nyomokat (katonai azonosító, rang, személyes tárgyak) tartalmaztak, majd egy kis csoport megkülönböztethetetlen koporsót átvittek egy gondosan előkészített helyiségbe a kiválasztáshoz.²⁴ A szertartás szándékosan elválasztotta a szomorú, technikai jellegű exhumálási munkát a „felismerés pillanatától”, szentségtől, egyrészt, hogy a hátborzongató munkát a színpadon kívül tartsa, másrészt azért, hogy előtérbe helyezze a halottak társadalmi reintegrációját az élők közé.²⁵ Ebben a védett környezetben a véletlenszerűséget és a hiányt ritualizálták – azonos, egyszerű koporsókkal, az egyéniséget jelző jelek elutasításával, egyetlen „nemzeti képviselő” kiválasztásán keresztül –, hogy az Ismeretlen hitelesen bárkit képviselhessen. Az erőfeszítések ellenére az ismeretlen maradványokat a közvélemény és a riporterek jelentőségteljes bizonyítékként – „bones that speak” – kezdték értelmezni, ami a szigorú anonimitást az azonosítás felé hajlított.²⁶

A technológia és a kriminalisztika fejlődése fokozatosan felszámolta az anonimitást, és visszaadta az identitást. A vietnámi háború ismeretlen katonájának utólagos azonosítását követően a kollektív gyász az egyéni újratemetések irányába mozdult, míg politikai szinten az állam biotechnológiai képességei körül csoportosította újra a hatalmát.

A 2022-es teljes körű orosz invázió óta az ukrain kraniofaciális ellátásra szakosodott orvoscsapatok nagy sebességgel integrálták a digitális és additív technológiákat a katonák és civilek komplex arcreekonstrukciójába, a hagyományos, lépcsőzetes szabadlebeny-műtéteket CT-alapú virtuális

²² Benedict R. O’G ANDERSON, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Revised edition (London New York: Verso, 2016). 24–25

²³ Pierre NORA, „Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire”, *Representations* 26 (1989): 7–24.

²⁴ Laura WITTMAN, *The Tomb of the Unknown Soldier, Modern Mourning, and the Reinvention of the Mystical Body*, Toronto Italian Studies (Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press, 2011). 56–58

²⁵ Uo. 64

²⁶ Uo. 65

tervezéssel és betegspecifikus implantátumokkal (PSI) ötvözve. Egy országos szintű, háborús környezetben végzett felmérés szerint „a válaszadók 70,2%-ának volt lehetősége CAD/CAM technológiát és betegspecifikus implantátumokat (PSI) alkalmazni lőtt sebek kezelésében”.²⁷ Egy másik példa az Ukrajnán belül működő mobil kraniofaciális sebészeti egység, amely helyben végzett 3D-modellézést és rapid prototípusgyártást használ sterilizálható anatómiai modellek előállítására, mesh hálók és lemezek előhajtására, valamint egyedi sablonok és eszközök készítésére, lehetővé téve a személyre szabott rekonstrukciós beavatkozásokat, szűkös erőforrások mellett is.²⁸

Az arc és ezzel együtt a „tulajdonos” identitásának helyreállításához a modern harcmezőkön használt technológiák médiaarcheológiai előzményei a 19. századig nyúlnak vissza. Benjamin Chevertonnak az 1851-es Világkiállításon bemutatott háromdimenziós pantográfja mechanikusan másolta a mellszobrokat új méretarányban, hatékonyan iparosítva a „szerszámút követést” évtizedekkel a CNC technológia előtt, egyben előrevetítve a korunk *scan to fabricate* munkafolyamatait.²⁹ Az 1870-es évek Párizsában François Willème fotószobrászatnak nevezett eljárása során a modell, egy üvegkupolán keresztül homogén fényel derített helyiségben, 24 szinkronizált kamera keresztüzében került rögzítésre. Az így kapott sziluett-sorozatokat nagyították és „írták” anyagba a már említett pantográf segítségével.³⁰ A fotószobrászattal – amelyre Zielinski a 3D-szkennelés archaikus formájaként utal – kettő-négy nap alatt volt létrehozható egy a modellt megidéző szobor.³¹ Azontúl, hogy a módszer stúdióbeállítás megidézi a Bentham, majd Foucault által vizionált börtönt, a Panopticon, és a kapcsolódó testpolitikai kérdéseket, korai előhírnöke a hollywoodi *bullet time effect*nek, és a rétegről-rétegre, profilról-profilra működő 3D nyomtatásnak is.

²⁷ Roman PALYVODA és mtsai., „Maxillofacial Surgery in Ukraine During a War: Challenges and Perspectives-A National Survey”, *Military Medicine* 189, 9–10. sz. (2024): 1968–1975, <https://doi.org/10.1093/milmed/usad465>. 5

²⁸ Kira ANTONYSHYN és mtsai., „A Mobile Craniofacial Surgery Unit: Reconstructing Casualties of War in Ukraine”, *Journal of Craniofacial Surgery* 36, 1. sz. (2025): 156–161, <https://doi.org/10.1097/SCS.00000000000010802>.

²⁹ lásd: „Machine for Reproducing Sculpture | Science Museum Group Collection”, elérés 2025. augusztus 17., <https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/objects/co47993/machine-for-reproducing-sculpture>.

³⁰ Robert A. SOBIESZEK, „Sculpture as the Sum of Its Profiles: Francois Willeme and Photosculpture in France, 1859-1868”, *The Art Bulletin* 62, 4. sz. (1980. december): 617, <https://doi.org/10.2307/3050057>. 617

³¹ Siegfried ZIELINSKI, SCHULZ KATALIN, és KURUCZ ANDREA, *Audiovizuók: a mozi és a televízió mint a történelem közzjátékai* (Budapest: C3 Alapítvány : Gondolat : Ráció, 2009). 274

Paul Nipkow 1883-ban vetette fel az „elektronikus távcső” gondolatát, amelyben a kép elektronikus továbbítását a hang továbbításának technológiája inspirálta. Az elektromos jellé alakításban egy spirál minta mentén perforált tárcsa játszotta a főszerepet. A Nipkow tárcsa forgása a leképezni kívánt valóságot Cheverton találmányához hasonlóan felszabdalta, és az így kapott scanline-ok mentén rajzolta a képet a fényerő változásra érzékeny szelencellákra. A módszer ezzel mechanikusan oldotta meg a képfrissítés problémáját, hogy, ahogy Nipkow maga fogalmazott: A helyen tartózkodó tárgyat B helyen tegye láthatóvá.³²

Az 1920-as évek mechanikus képátvitelére a gyakorlatban megközelítőleg 30 sorból összeálló képet és 12,5 képkocka per másodperc sebességet jelentett. Az alacsonyfelbontású képmező azt eredményezte, hogy annak, aki a kamera elé állt, túlzásokhoz kellett folyamodnia – csakúgy, mint a színházban, a távolság miatt. A színészek és bemondók gyakran rendkívül erősen megvilágított fülkékben („*sweatbox*”) ülve köszöntöttek a nézőket. Ahhoz, hogy a részletszegény adásban is kivehetőek legyenek az előadók, az eredeti arcvonásaikat felülírva, ú.n. „TV maszkot” alkalmaztak. A sötét és világos arcfestékekkel készült smink a valóságban szinte felismerhetetlenné tették az arcokat, de a képernyőn jól mutattak. Beállításában Baird a körülményeket nehezen viselő színészeket egy Stooky Billnek nevezett bábfigurával helyettesítette.³³ Az izzasztó helyzet a húszas évek kísérleti tévéjében alakult ki, és az elektroncsöves kamerák áttöréséig tartott (a mechanikát a 1936-os Berlini Olimpia idején váltotta le végleg az elektronika).

Az „elektromos retina” néven ünnevelt ikonoszkóp 1933-ra elektronikussá tette a kamerát is, 1935-től pedig megkezdődött a tömeggyártása. A mechanikus tárcsákat a nagy érzékenységű, elektronikus sorpásztázás váltotta fel – ez nyitotta meg az utat a ma ismert tévéképernyők felé.³⁴ A korai katódsugárcsöves televíziók vákuumában az elektronsugarak által gerjesztett fluoreszcens képmezőn már egy sokkal részletgazdagabb vízió tárult a nézők szemei elé. Innen mondhatni egyenes út vezetett a „*network television*”-höz: a készülék technikai fejlesztését ipari méretű műsorgyártás követte, ahol a programidőt a hirdetői bevétel diktálta. A reklámszünet ritmikái és ideológiai törésponttá vált. Darabolta a cselekményt, a figyelmet és a nézői időt, miközben magukat a történeteket a szponzori logikához igazították, a felvonultatott tematikákat kurálták. Rod Serling – aki a rendszer előnyeit és korlátait egyaránt megtapasztalta – keményen fogalmaz:

³² KITTLER, *Optikai médiumok*. 228

³³ ZIELINSKI, SCHULZ KATALIN, és KURUCZ ANDREA, *Audiovizuális*. 173

³⁴ Uo.

Úgy gondolom, alapvető igazság, hogy egyetlen drámai művészeti formát sem lenne szabad olyan embereknek diktálniuk és irányítaniuk, akik képzettsége, érdeklődése és ösztönei teljesen más területről származnak. Az a tény továbbra is fennáll, hogy ezek az urak fogyasztási cikkeket árulnak, nem pedig művészeti formát.³⁵

Serling CBS-en sugárzott sorozata, az *Alkonyzóna* (1959–1964), tudományos fantasztikus, olykor misztikus és hátborzongató parabolákat használt – Serling szuggesztív narrációjával kiegészítve –, hogy a technológia, a hidegháborús félelmek vagy az előítéletek, de leginkább a moralitás kínálta kérdéseket feszegetse. A sorozat 1961-ben bemutatott *Static*³⁶ című epizódja épp ennek a Serling által kritizált ipari időkezelésnek feszült neki. Egy pincéből előkerült, a televízió előtti korszakból származó rádió az „élő”-adások rejtélyes módon negyven évvel korábbi eseményeket közvetítenek, a reklámszünetekkel megszakított kontinuitás helyett egy kísérteties, időn kívüli folytonosságot kínálva. Jeffrey Sconce *Haunted Media* című tanulmányában ezt az Alkonyzóna „okkult televíziójának” csúcspontjaként kezeli. A közvetítés egy elektronikus „másholt” és ezzel egyidőben „seholt” nyit meg, mintha maguk a médiumok varázsolnák vissza a múltat a szobába.³⁷ A történetben a rádió gazdája nosztalgiát érez fiatalkora meg nem valósult álmai fölött, miközben egy régen megszűnt csatorna adásait hallgatja – „élőben”, jöllehet az előadók rég meghaltak. A televízióban közvetített Alkonyzóna epizód a rádiót nekromantikus interfésszé avatja, és hűen demonstrálja azt, amit Sconce másutt az elektronikus médiumok által létrehozott vizuális-auditív „szellemvilágnak” nevez.³⁸

Talán ugyanennek a szellemvilágnak egy meditatív relikviájaként is értelmezhetjük Nam June Paik TV Buddháját. A bronz Buddha saját „élőközvetítését”, videóképét szemléli, egy önmagába záródó visszacsatolásban. Itt az adás már nem narratív fordulatokat vagy „network” érdeket szolgál, hanem pusztán jelenlétet termel. A kép és a nézői tekintet egymás kísértetivé válik, az „elektronikus retina” pedig végtelen körben gyártja a közvetített jelenlét illúzióját.

³⁵ Rod SERLING, *Patterns: Four Television Plays with the Author's Personal Commentaries* (New York: Simon & Schuster, 1957). 19

³⁶ „Static”, *Alkonyzóna* (United States, 1961. március 10.).

³⁷ Jeffrey SCONCE, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Console-Ing Passions (Durham; London: Duke University Press, 2000). 133–134

³⁸ Uo. 126

1.3. Kortárs jelenések

Míg a húszas évek televíziós adásaiban a testnek kellett alkalmazkodnia a technológia szűk keresztmetszetéhez – eltúlzott gesztusok, „TV-maszk” stb. – addig az animáció térnyerésével a technika kezdte el szervezni a testet – képkockáról képkockára. A valós álló- és mozgóképfelvételek frame-enkénti újrajzolásával operáló rotoszkópia a fantázia szolgálatába állt. Az animációs eljárás Max Fleischer nevéhez fűződik, aki először 1915-ben az *Out of the Inkwell* című animációs filmjében alkalmazta, majd 1939-ben Gullivert keltette életre Swift regényének egész estés feldolgozásában. „Ugyanígy a lassítás sem csupán ismert mozgásmotívumokat tesz láthatóvá, hanem a már ismertekben teljesen ismeretleneket tár fel...”³⁹

A rögzítés mellett a realiztikus emberi mozgás megragadásának egy másik iránya a számítógépes szimuláció. Ennek egy korai példája William Fetter által a Boeing számára 1959-ben fejlesztett *Landing Signal Officer* (LSO). Fetter munkájának nemcsak az első, az emberi test realiztikus mozgását szimuláló számítógépes modellt köszönhetjük, hanem a „számítógépes grafika” kifejezés létrejöttét is. Programja ergonómiai szempontból segítette a Boeing 747-esek műszerfalainak tervezését. Fetter mozgatható emberalakja – a rotoszkópiához hasonlóan kockaként – tette vizsgálhatóvá a pilóták szimulált mozdulatait. A „Boeing Man”-ként is ismert LSO-t több más, a gép-ember interakció lehetőségeinek tanulmányozására szánt szoftver követte, mielőtt 1974-ben Fred Parke elkészítette az első, érzelmek kifejezésére és beszédzinkronizációra is alkalmas digitális emberi arcot. 1987-ben a *Rendez-vous in Montreal* című animációban Virtual Marylin és Virtual Humphrey már egy koktél mellett beszélgetve demonstrálta a komplex érzelmek digitális reprezentálásának aktuális állását. A találkán Nadia Magnenat-Thalmann és Daniel Thalmann egy évig dolgozott.⁴⁰ 1989-ben a Kleiser–Walczak páros egy Dozónak nevezett táncoló, éneklő virtuális szereplőt hozott létre. A *Don't Touch Me* videoklipben bemutatott mozdulatok élethűségét egy korai, optikai alapú *motion capture* technikával érték el. A hűsvér előadóra fényvisszaverő szalagokat, markereket erősítettek, és több kamerával rögzítették a mintaként szolgáló színészi játékot. A felvételek alapján a markerek háromszögelésével határozták meg azokat a mozgáspályákat, melyeket a virtuális előadó CGI modelljére alkalmaztak. A reflektív markereket a mai napig használják a korszerűbb, valós időben rögzítő *motion capture* megoldások is, így a színészek a végleges animáció

³⁹ Walter BENJAMIN, Anna ZSELLÉR és Hanna Dorka BALOGH, *A műalkotás a technikai reprodukció korában. Művészetelméleti és kultúrpolitikai írások* (Budapest: Open Books (Bázis Könyvek), 2024).

⁴⁰ lásd: Nadia MAGNENAT-THALMANN és Daniel THALMANN, szerk., *Handbook of virtual humans* (Chichester, England ; Hoboken, NJ: Wiley, 2004).

„maszkja” mögött egyszerre marionettbábuk és bábmesterek. A digitális színpalak mögött a Bunraku színház, a közönség előtt jelenlétüket jól láthatóan vállaló bábművészek képe rémlik fel.

A bábok által képviselt „fizikai virtualitás” a színpadról lelépve a toronyórákig emelkedett az óraművek mechanikáinak és az automatonoknak köszönhetően. A robot kifejezést az 1890-ben az Osztrák-Magyar Monarchia területén született Karel Čapek cseh író használta először az 1920-ban bemutatott *R.U.R. (Rossumovi Univerzální Roboti)* című darabjában. A kifejezés a cseh/szláv *robot*a szóból származik, amelynek jelentése kényszer- vagy jobbágymunka. A darabban a „robotok” mesterséges munkások voltak, így az elnevezés szó szerint munkásokat jelentett.⁴¹

A munkára fogható mesterséges emberek fejlődéstörténetében érdekes állomás a Disney *Stuntronics* projektje, amely az akrobatikus képességekkel rendelkező autonóm robotok tervezésében jelent mérföldkövet.⁴² Az alumínium és 3D nyomtatott műanyag testrészeket egy 175 cm magas emberszabású robot mozgása szervezi testté. A robot, miközben lehetetlen akrobata mutatványokat hajt végre, az emberek emberfelettség-fantáziáit, a szuperhősöket imitálja, némiképp megidézve Superman paradoxonját, aki – ellentétben más hősökkel, akiket „a ruha tesz” azzá – azért kénytelen álruhát öltetni, hogy saját szuperhumánusát elrejtse.

Az ipari- vagy szolgáltató robotokkal ellentétben ezek a gépek a helyspecifikus szórakoztató-robotika műfajába tartoznak, a színpadon szolgálatában állnak. Olyan rendszerek, amelyeket nem a hasznosság, hanem az emberi vagy emberfeletti jelenlét illúziójának megteremtése érdekében terveztek, például a Disney vidámpark komplexumait tudományos innovációval kiszolgáló kutató laborokban.

A Disney *Stuntronics* ehhez mérten a spektakuláris társadalmi logikát testesíti meg: a robot nem használati funkciót lát el, hanem a szuperhős-mítosz materializált szimulákrumaként munkálkodik a kollektív fantázia újratermelésén. Umberto Eco már a hetvenes években felhívta rá a figyelmet, hogy a Disney-élményvilág a hiperrealitás emblémája:

(...) Disneyland hiperreálisabb, mint a viasmúzeum, pontosan azért, mert míg az utóbbi még megpróbálja elhíttetni velünk, hogy amit látunk, abszolút értelemben reprodukálja a valóságot, addig a Disneyland egyértelművé teszi, hogy elkerített mágikus világában a képzelet világa az, ami abszolút értelemben reprodukálódik.⁴³

⁴¹ lásd: Karel ČAPEK és Jitka ČEJKOVÁ, *R.U.R. and the Vision of Artificial Life* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2023).

⁴² A Disney Research 2018-as Stickman prototípusa közvetlen előzménye volt a *Stuntronics*nak, amelyet az emberi kaszkadőrmozdulatok utánzására és a repülés közbeni forgás, illetve pózok kontrolljára fejlesztettek ki. lásd: David BUCHSBAUM és mtsai., „Stickman: Towards a human-scale acrobatic robot” (Proceedings of the IEEE International Conference on Robotics and Automation (ICRA), IEEE, 2018), <https://doi.org/10.1109/ICRA.2018.8460660>.

⁴³ Umberto ECO, William WEAVER és Umberto ECO, *Faith in Fakes: Travels in Hyperreality*, Reprint (London: Vintage, 1998). 43 (saját fordítás)

E logika technikai kiteljesedése a Stuntronics: a szuperhős-test hiperrealitását az ember már megsemm próbálja elérni, annak előállítását emberi kaszkadőrök helyett az algoritmus vezérelte gépre bízta, amely a kockázatot és az esetlegességet gyárilag minimalizálja. Innen nézve különös fényt kap Mark Fishernek a jelen kulturális állapotával kapcsolatos, gyakran idézett diagnózisa: „könnyebb elképzelni a világvégét, mint a kapitalizmus végét”. A Disney kaszkadőr-robotja a jövő technológiai ígérteit nem új világok megnyitására, hanem a meglévő popkulturális panelek (Marvel, Star Wars, Disney hercegnők) végtelenített újramásolására és cirkulációjára fordítja. Fisher szavaival:

„A jövőt mindig kísértetjárásként tapasztaljuk, a jelenben már mindig ható virtualitásként, amely kondicionálja az elvárásokat és motiválja a kulturális termelést.”⁴⁴

A 2001-ben bemutatott *Final Fantasy: The spirits within* egy idegen világból aszteroidán érkező szellemek által uralt világban játszódik. Az első egészestés fotorealistikus animációs film az első digitális filmszínésznőt, Aki Ross-t is elhozta a nagyközönségnek. Ross filmvásznon való megjelenése megannyi alkotó munkájának közös eredménye. Mozdulatait Tori Eldridge, hangját Ming-Na Wen kölcsönözte. A gyártó Square Pictures egy több különböző filmben is szerepeltethető digitális entitást vizionált – igazi virtuális filmcsillagot, de a költségek folyamatos növekedésével és a technológiai bravúrok ellenére a pénztáraknál aluteltjesítő film a stúdió számára az utolsó produkciót jelentette a csőd előtt. A filmkritikusokból a majdnem realiztikusság (*uncanny valley*), míg a színészekből a digitális kollégák jelentette „virtuális konkurencia” váltott ki érthető ellenszenvet.⁴⁵

A bulvárérdeklődés által felnagyított egyéni egzisztenciális félelmek az 1920-as évek végén a német mozgóképszínházakban terjesztett röplapokat idézik. A húszas években az új médiumra való áttérés során a hangosfilm által veszélyeztetett zenészek és artisták voltaképp joggal féltették megélhetésüket. Az analógia persze felszínes, hiszen korunk aggódó filmcsillagai összemérhetetlen anyagi háttérrel rendelkeznek a gazdasági világválság idejének színházi dolgozóihoz képest. Mégis, az álomgyár működésében folytonosságnak látszik a rideg számítás, ami a profit elérése érdekében kihasznál, helyettesít és lecserél.

„Ahogyan Rudolf Arnheim egyszer megjegyezte, 1914 után sok filmszínész kellekké vált, míg a kellekek átvették a főszerepet.”⁴⁶

⁴⁴ FISHER Mark, „Mi a hantológia?”, *Új szem* (blog), 2023. január 19., <https://ujszem.org/2023/01/19/mi-a-hantologia/>. (fordította Eröss Réka).

⁴⁵ Rick LYMAN, „Movie Stars Fear Inroads By Upstart Digital Actors”, *The New York Times*, 2001. július 8., szak. U.S., <https://www.nytimes.com/2001/07/08/us/movie-stars-fear-inroads-by-upstart-digital-actors.html>.

⁴⁶ Paul VIRILIO, *War and Cinema: The Logistics of Perception*, Radical Thinkers (London New York: Verso Books, 2009). 28 (saját fordítás)

Korunk színészeinek dilemmája azonos Marilyn Monroe-éval, aki lemondott a kontrollról testrészei – a képmása – fölött, melyek így eltűzött, felnagyított formában köszöntek vissza a katonai barakkok plakátjain és a repülőgépekre festett képeken, emblemikus példával szolgálva a női test tárgyiasulására is. Az 1969-ben elhunyt Monroe a *Rendez-vous in Montreal* (1987) után 2011-ben „vállalt” mesterséges mellékszerepet Marlene Dietrich és Grace Kelly oldalán egy reklámban, a Dior parfümjeit népszerűsítve. A színésznő képének utóélete nem példa nélküli. Steve McQueen a Ford autót, Fred Astair porszívót, Elvis Presley a Pizza Hutot, Freddie Mercury a Nissin instant tésztaját, Martin Luther King az Alcatelt, míg az alkoholt egész életében kerülő Bruce Lee a Johnnie Walker whisky-jét reklámozta.

A „reanimációból” természetesen nem csak a reklámpar, hanem az eseményipar is profitál. Ilyen „újrajátszás” révén tért vissza a koncertközönség elé a merénylet áldozatává vált amerikai rapper, *Tupac Shakur* is. 2012-ben egy koncerten Virtual 2pac-ként két dal erejéig csatlakozott egykori zenész társaihoz. 2pac hologramjának sikere után a Digital Domain művészei *Teresa Teng* tajvani énekeső szellemének megidézésével kápráztatták el a közönséget. A showműsorokon alkalmazott technológiának pedig tényleg van köze a kísértetekhez, ahogy azt a technológia messzire nyúló eredete is mutatja.

A Fantazmagóriák, az 1700-as évek második felében divatossá vált horrorszínházak, a borzongás élményét kínálták a közönségnek. Ehhez a korszak illúziókeltésre alkalmas csúcstechnológiáit is mozgósították. A hordozható laterna magicák, sokszor rejtve vagy hátulról (*rear projection*), füstre és áttetsző anyagokra vetítették megelevenedő csontvázak, vagy akár maga a Halál képét. A hatásfokozás érdekében a speciális effekteket szellemidéző szeánsz vezette fel. A teljes immerzió eléréséhez a műsort megelőzően javasolt volt böjtölni. 1862-ben a liverpooli mérnök, Henry Dircks kidolgozta, hogyan tudna egy üveglap segítségével áttetsző alakokat varázsolni a színpadra. Éveken át próbálta eladni színházaknak a „Dircks-féle Fantazmagória” névre hallgató technikáját. Ahogyan az a találmányok esetében lenni szokott, először nem akadt vevő a módszerre. Az érdeklődés hiányában az is közrejátszott, hogy alkalmazása a színpad teljes átépítését igényelte volna. Az amerikai John Henry Pepper azonban rájött, hogyan lehetne költséghatékonnyá tenni Dircks módszerét. Az 1862-ben nagy sikerrel demonstrált, „Pepper’s Ghost” nevet kapó illúzió középpontjában egy döntött üveglap áll.⁴⁷ A közönség szemei elől elrejtett, erősen megvilágított szereplők a színpadon, a nézőtérrel szemben elhelyezett felületen képződő tükröződése megfelelő szögből szemlélve holografikus hatást keltett.

⁴⁷ lásd: John Henry PEPPER, *True History of the Ghost : And All About Metempsychosis*. (CASSELL & COMPANY, Limited, 1890).

Nem meglepő tehát, hogy az ilyen „kísérteties” speciális effektek használata végül megérkezett a politika területére is. Az India miniszterelnöki tisztségét 2014-től betöltő Narendra Dámodardász Modi 2012-es, „3D-s” kampánybeszéde is a klasszikus Pepper-féle „szellemkép” színpadi illúziójával operált. Az 55 perces előadást egyszerre 26 gudzsaráti városban, 53 helyszínen sugározták. A többhelyszínes távjelenlét a Pepper-féle szellemkép-illúzió legtöbb egyidejű bemutatásaként bekerült a Guinness-rekordok közé;⁴⁸ a megvalósítást az NChant 3D (Raj Kasu Reddy, Mani Shankar) végezte a Musion holografikus rendszerével. Modi példáját 2014-ben Recep Tayyip Erdoğan⁴⁹, 2017-ben Jean-Luc Mélenchon⁵⁰ követte, rekordot nem érő, de szintén kísérteties megjelenésükkel.

⁴⁸ „Shri Modi’s 3D Interaction Enters Guinness World Records”, www.narendramodi.in, elérés 2025. augusztus 31., <https://www.narendramodi.in/shri-modis-3d-interaction-enters-guinness-world-records-5166>.

⁴⁹ „PM Erdoğan Uses Hologram to Address İzmir Party Members for First Time in Turkey - Türkiye News”, *Hürriyet Daily News*, 2014. január 27., <https://www.hurriyetdailynews.com/pm-erdogan-uses-hologram-to-address-izmir-party-members-for-first-time-in-turkey-61610>.

⁵⁰ „France’s Far-Left Melenchon Uses Hologram to Spread Election Message”, *Reuters*, 2017. február 5., szak. World, <https://www.reuters.com/article/world/frances-far-left-melenchon-uses-hologram-to-spread-election-message-idUSKBN15K0Q5/>.

2. Elméleti keretek

2.1. Szimulákrum és hiperrealitás

Az absztrakció ma már nem hasonlatos térképhez, képmáshoz, tükörhöz vagy fogalomhoz. A szimuláció ma már nem területre, referenciális létezőre, szubsztanciára irányul, hanem egy eredet és realitás nélküli reálisnak a modelleken keresztül történő generációja. Hiperreális. A térkép előbbre való a területnél — *ez a szimulákrum elsőbbsége* — ő hozza létre a területet, s ha újraírnánk a mesét, ma a terület foszlányai porladnának szét lassan a térkép felszínén. Nem a térkép a valóságos, hanem az, aminek nyomai itt-ott láthatók még abban a sivatagban, ami már nem a Birodalomhoz tartozik, hanem hozzánk. *Maga a valóság sivataga*.⁵¹

A szimulákrum szót ma sokan automatikusan Jean Baudrillard francia filozófus nevéhez kötik, aki saját kapcsolódó értelmezését Jorge Luis Borges *A tudomány pontosságáról* (1946) című írásán keresztül mutatta be *Simulacres et Simulation* (1981) című könyvében.⁵² A popkultúra szintjén is ismertté a valóság és szimuláció viszonyát tematizáló és dialógusaihoz filozófiai inspirációkat használó *Mátrix* (1999) című film tette. Azonban a fogalom eredete jóval korábbra nyúlik. Háttérét a platóni *eikón* és *fantazma* megkülönböztetése, és annak modern újragondolásai szolgáltatják. Platón számára a szimulákrum a torz képmás, látszatszerű utánzat, amely nemcsak elhomályosítja az ideát, de a tekintélyére is áhítozik.

Gilles Deleuze francia filozófus saját szimulákrum-értelmezését legkonkrétabban a „*Plato and the Simulacrum*” (1969) című esszéjében fejt ki, amelyben Platón *A Szofista* és az *Államférfi* című írásait vizsgálja. Utóbbi példázatban az államférfit a pásztorhoz hasonlítják, akinek a nyáj sorsát kell irányítania. Csakhogy hamar kiderül: sok más mesterség is állíthatja magáról, hogy az emberek gondozója. Ezért nehéz a meghatározás, mert sokan csak látszólag törődnek a közösséggel. Innen a szétválasztás szükségessége: meg kell különböztetni a közösség javát kereső igazit a színlelő pásztoroktól, akik saját érdeküket szolgálják. A Szofistában ugyanakkor a szofista tűnik fel hamisként, aki mindenütt jelen van, de tudása látszat marad. Platón számára ezek a különbségtételek azért fontosak, mert az ideák rendje csak úgy tartható fenn, ha mindig el tudjuk választani a valódit a hamistól.

⁵¹ Jean BAUDRILLARD és mtsai., „A szimulákrum elsőbbsége”, in *Testes könyv I.*, szerk. Attila Attila Kiss, Sándor S. K. KOVÁCS és Ferenc ODORICS, 161–191 (Szeged: Ictus & JATE Irodalomelméleti Csoport, 1996).

⁵² Jean BAUDRILLARD, *Simulacra and Simulation* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994).

Deleuze szerint azonban a szofista és a színlelő pásztor nem egyszerű rossz másolat (*copie dégradée*), hanem szimulákrum, amely belülről forgatja fel az eredeti–másolat hierarchiát. A szimulákrum ugyanis nem az ideára utal, hanem saját eltéréseiből él, és ezzel megkérdőjelezi a platóni különbségtétel lehetőségét.⁵³

Deleuze a szimulákrum fogalmát élesen szembeállítja a szimulációval, hogy egy immanens reprezentációelméletet dolgozzon ki. Szerinte a másolat vagy a szimuláció mindig a hasonlóságon alapul – hiszen egy másolat szükségszerűen utal arra, amit másol. A szimulákrum ezzel szemben olyan kép, amelyben a hasonlóság teljesen hiányzik. Példaként a keresztény katekizmusra utal: az ember Isten képmására teremtett, de a bűnbeesés óta már nem hasonlít rá. A szimulákrum tehát nem torzult másolat, hanem önálló, produktív erővel rendelkező kép, amely megszakítja az eredeti és a másolat közötti viszonyt. Baudrillard ezzel szemben a szimuláció és a szimulákrum fogalmait gyakran egymással felcserélhető módon használja. Nem új elméletet épít, hanem inkább a jelent értelmezi át a szimulákrumon keresztül. Nála a szimulákrum lényegében egy másolat másolatának tekinthető: olyan utánzat, amely mögött nincs eredeti, ezért teljesen leértékelt forma. Végző soron – ahogy a posztmodernizmus egyes értelmezéseiben is – a szimulákrum arra szolgál, hogy tagadja annak lehetőségét, hogy bármely gondolatnak vagy tárgynak létezhessen egyetlen forrása vagy eredete. Ebből a nézőpontból minden, amit eredetinek gondolunk, valójában illúzió, egyfajta délibáb, hasonlóan a filmek háttérvetítési trükkjéhez. Másképp fogalmazva: a szimulákrum sosem kiindulópont vagy ok, hanem mindig csak következmény, pusztá hatás.⁵⁴

Umberto Eco ehhez képest a hiperrealitás fogalmát vezeti be, amely olyan esztétikai reprodukciós módot jelöl, amely valóságosabbnak akar tűnni a valóságnál. Az először az *Il Corriere della Sera* hasábjain 1975-ben, *Viaggio nella iperrealità* címmel megjelent esszéjében többek között azt is vizsgálja, miért vonzódnak az amerikaiak a viasmúzeumokhoz, vagy miért építik újra az európai kultúra olyan ikonikus formáit, mint az Eiffel-torony. Eco szerint Amerika autentikus kulturális alapok híján az európai múlt pastiche-ait hozza létre. Ezek a másolatok ugyan leplezni nem tudják hamisságukat, de az eredeti tárgy jelenlétének illúzióját felidézve mégis igyekeznek „valóságosabbnak”, hiperrealisnak hatni. Baudrillard később a hiperrealitást már a kommunikáció globális átalakulásának részeként értelmezi.⁵⁵

⁵³ Gilles DELEUZE, „Plato and the Simulacrum”, *October* 27 (1983). 46–47; 53–54

⁵⁴ Ian BUCHANAN, *A Dictionary of Critical Theory* (Oxford: Oxford University Press, 2010). 1187

⁵⁵ Uo. 662

2.2. Hantológia és nosztalgia

Jacques Derrida (1930–2004) francia filozófus a hantológia fogalmát a 1993-ban megjelent *Spectres de Marx* (Marx kísértetei) című művében vezeti be. Az elemzés az egyszeri „jelenéstől” a spektralitás politikát, gazdaságot, egyszersmind a gondolkodásunkat átszövő természetének felismerése felé mutat.

Kiindulópontul Shakespeare Hamlet-jének szelleme – a Pepper által is színpadra vitt túlvilági hírnökök egyike – és a Kommunista kiáltvány híres mondata, „Kísértet járja be Európát – a kommunizmus kísértete” szolgál.

Derrida művében a szellem (fantôme) és a kísértet (specter) fogalmát⁵⁶ nem egyszerűen irodalmi vagy folklorisztikus alakzatként kezeli, hanem a jelenlét és a hiány, az élet és a halál, a múlt és a jövő közötti határhelyzet megtestesítőjeként. A szellem az, ami egyszerre „itt” is van és „nincs is itt”.

Válasza a to be or not to be kérdésre a may be – ezzel is demonstrálva Derrida ellenállását a hantológia fogalmi határainak rögzítésével szemben. A kísértet megjelenése nem zárható be a jelen idejű tapasztalásba, mégis hatással van arra. Természetéből adódóan egyszerre több idősíkon hat, hiszen a múltból ered, de a jelenben kísért, és sokszor a meg nem valósult jövőképek adósságait veti az élők szemére. Ezt a kettősséget Derrida a „spektralitás”⁵⁷ fogalmával ragadja meg, amely szerinte a politikai és társadalmi tapasztalat struktúrájához tartozik. Így, ahogy Colin Davis összefoglalja:

„A hantológia a majdnem azonos hangzású ontológia helyébe lép, a lét és a jelenlét elsőbbségét a szellem alakzatával helyettesítve, amely se jelen nincs, se nem hiányzik, sem nem élő, sem nem halott.”⁵⁸

Derrida levezetésében a marxizmus „örökségére” és a „visszatérés” motívumára koncentrálnak. A „marxi kísértet” a történelmi marxizmus bukása után is ott marad – nem pusztán nosztalgia, hanem követelés a jövő irányába, amelyet nem lehet egyszerűen lezárni. Derrida hangsúlyozza, hogy a szellemekkel számolnunk kell, ami etikai felelősséget is von maga után. A „szellem” itt a nem teljesen befejezett ügyek, az el nem végzett gyász munka és az adósság metaforája: az, ami visszatér, mert valami elmaradt, kimondatlan maradt.⁵⁹

⁵⁶ Derrida a Marx kísérteteiben felváltva és csereszabatosan használja a fantôme, spectre és esprit szavakat. A később a hantológiai diskurzushoz kapcsolódó szerzők ezeket a fogalmakat különböző kontextusokban már elkülönítik.

⁵⁷ A Marx kísérteti eredeti fordítása sehol nem használja a „spectralité” magyar megfelelőjeként a spektralitást, azonban az önálló irányzattá váló spektralitás már a magyar diskurzusban is ebben az alakban kerül jelölésre.

⁵⁸ Colin DAVIS, *Haunted Subjects: Deconstruction, Psychoanalysis and the Return of the Dead* (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007). 9

⁵⁹ DERRIDA és MARX, *Marx kísértetei*.

A hantológia Derrida által megidézett fogalma termékeny táptalajra talált a kultúratudomány különböző területein. Maria del Pilar Blanco és Esther Peeren kiemelik, hogy a '90-es évektől kezdve a szellem és a kísértetjárás nem csupán irodalmi toposzként, hanem operatív analitikus fogalomként terjedt el a humán- és társadalomtudományokban, a történelem rétegzettségének, a trauma és emlékezet összefüggéseinek, valamint a társadalmi kirekesztés mechanizmusainak vizsgálatában.⁶⁰

A későbbi teoretikusok közül *Mark Fisher* munkája – különösen a popkulturális és zenei fókuszú elemzései – szélesebb körben is népszerűsítette a hantológiát. Ahogyan *Ghosts of My Life* című könyvében kifejti, számára a hantológia elsősorban az „elveszett jövők” érzésének leírása. Annak a kulturális állapotnak a meghatározása, amikor a jövő ígérete – a modernizmus progresszív lendülete – megrekedt, és a jelenben már csak a múlt stílusainak, formáinak visszhangjai keringenek. E „kísérteties” jelenlét középpontjában a nosztalgia sajátos formája áll, amely nem pusztán egy letűnt korszak utáni sóvárgás, hanem azokat a jövőket gyászolja,⁶¹ „...amelyekre a populáris modernizmus megtanított minket számítani, de amelyek sohasem valósultak meg”.⁶² A zenei kultúra – nemcsak maga a zene, hanem a köré szerveződő vizualitás és diskurzus – kulcsszerepet játszott e jövők előrevetítésében, és ezek elvesztése alapvető jelentőségű a jelen kulturális stagnálásának megértésében. Fisher olvasatában a 21. század kulturális kimerültsége nem annyira a múlt kísérteteire vezethető vissza, mint inkább arra, hogy eltűnt a képességünk olyan radikálisan más jövő elképzelésére, amely meghaladná a fennálló kapitalista rend kereteit. Ezt a hiányt nevezi – Franco Berardit idézve – a „jövő utáni időben” való létezésnek.⁶³

Jeffrey Sconce *Haunted Media* című munkája arra mutat rá, hogy az elektronikus médiumokat, a távirótól a televízióig, kezdettől fogva kísérteties közvetítőként képzelték el: olyan csatornaként, amelyen hangok és üzenetek „a túlvilágról” vagy a távolból lépnek be a jelenbe, mintha a technikai apparátus a szellemek hordozója volna.⁶⁴ Ez a kulturális képzet a médiumok egész történetén nyomot hagyott, jól illusztrálva azt a spektrális tapasztalatot, amelyben a jelenlét és a hiány összekapcsolódik. Derrida maga is ezzel rokon gondolatkörben ír a „teletechnikákról” (tele-technics, tele-technologies), amikor a hantológia fogalmát a kommunikáció és a technikai közvetítés időbeli és térbeli működéséhez köti.⁶⁵ A médium tehát nem pusztán hordozó, hanem mindig is a spektrális hatások

⁶⁰ MARÍA DEL PILAR BLANCO és ESTHER PEEREN, „Introduction: Conceptualizing Spectralities”, in *The Spectralities Reader: Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*, szerk. MARÍA DEL PILAR BLANCO és ESTHER PEEREN (New York; London: Bloomsbury Academic, 2013).

⁶¹ MARK FISHER, *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (Winchester: Zero books, 2013). 25–34

⁶² Uo. 27 (saját fordítás)

⁶³ FISHER Mark, „Mi a hantológia?”, ford: ERŐSS Réka, *Új szem* (blog), 2023. január 19., <https://ujszem.org/2023/01/19/mi-a-hantologia/>.

⁶⁴ SCONCE, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. 1–5

⁶⁵ DERRIDA és MARX, *Marx kísértetei*. 62

és megtestesülések terepe, ami szoros kapcsolatot teremt a hantológia filozófiai és a médiaarcheológiai olvasata között. Ez a kettős nézőpont – az időhöz és rögzített keretekhez kötöttség elutasítása, és a technikai apparátus kísérteties működése – magyarázhatja azt is, miért vált a hantológia fogalma interdiszciplinárisan termékennyé.

A hantológia fogalmát az elmúlt évtizedekben különböző tudományterületek sajátos módon alakították tovább – Davis kapcsolódó megjegyzését idézve: egy kisebb akadémiai iparág épült rá.⁶⁶ Az irodalom- és kultúratudományban a kísértet gyakran az elfojtott történelmi események – például a posztkoloniális olvasatokban a gyarmati múlt – visszatérésének metaforájaként jelenik meg. A filmtudományban és médiaelméletben a mozgóképes médium spektrális természete kapcsolódik hozzá. A zene- és popkultúra-elméletben pedig a múlt stílusainak ismétlődő visszatérése, a kizökkent idő és az esztétikai melankólia lettek a hantológiai értelmezés kulcselemei. Mindez azt eredményezte, hogy a hantológia mára nemcsak Derrida dekonstrukciós keretében értelmezhető, hanem a spektralitás különböző kulturális, történelmi és pszichológiai megnyilvánulásait összekapcsoló fogalommá vált.⁶⁷

Ahogy Zemlényi-Kovács Barnabás összegzi:

„A hantológia legelemibb értelmében a kísértetek eltérített tér-ideje, a »kizökkent idő« metafizikája: olyan jelenlét, amelyet a hiány strukturál, és amely folytonosan emlékeztet arra, hogy az igazság sohasem teljes, a gyász sohasem lezárt, a jövő pedig sohasem biztosított.”⁶⁸

⁶⁶ COLIN DAVIS, „État Présent: Hauntology, Spectres and Phantoms”, in *The Spectralities Reader: Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*, szerk. MARÍA DEL PILAR BLANCO és ESTHER PEEREN (New York; London: Bloomsbury Academic, 2013). 56

⁶⁷ Ezen változatok egy magyar vonatkozása a T+U teóriaifiktóios laboratóriumhoz és Nemes Z. Márió és Zemlényi-Kovács Barnabás nevéhez kötődő paleohantológia. Lásd: Sándor HORNYIK, „A paleohantológia világa - megnyitóbeszéd”, *Artmagazin Online*, 2024. 08, https://www.artmagazin.hu/articles/megnyitobeszed/a_paleohantologia_vilaga.

⁶⁸ Barnabás ZEMLÉNYI-KOVÁCS, „A hantológia hontalansága”, in *Helikon Irodalomtudományi Szemle*, 67. köt., 4 köt., 393–402, 2021. 4

2.3. Fantom és kripta

A pszichoanalízis területén a magyar származású, Franciaországban tevékenykedő szerzőpáros, Ábrahám Miklós és Török Mária az 1976-ban *Cryptonymie: Le Verbiere de L'Homme aux Loups* című könyvükben, Freud híres Farkasember⁶⁹ esettanulmányát a fennmaradt dokumentumok alapján értelmezték újra, bevezetve a *fantom*, a *kripta* és a *kriptonímia* fogalmait.

Freud eredeti olvasatában a Farkasember esete elsődlegesen saját, gyermekkori traumaként (ősjelenet, kasztrációs szorongás) volt keretbe foglalva. Ábrahám és Török újraértelmezésében viszont a történet kifejezetten transzgenerációs: a páciens az „Én kriptájában” az apa és a nővér eltemetett titkait hordozza, s a tüneteket nem (csak) a saját elfojtása, hanem mások kimondatlan szégyene/bűne idézi elő — ez az, amit ők „fantomként” írnak le.

A fogalmak áttekintéséhez fontos támasz Colin Davis *Haunted Subjects* című monográfiája (2007), amely pszichoanalitikus, dekonstrukciós és kulturális példák összefűzésével mutatja be a spektralitás és a hantológia főbb kérdéseit, miközben részletesen elemzi a kísértet (*specter*) és a fantom (*phantom*) közötti distinkciókat.

Derrida a *Farkasember bűvös szava* elé írt előszavában ugyanezt a fantomot interszubjektív örökségként — az Énben működő idegen jelenlétként — értelmezi, és a kripta „átjárhatatlan” architektúráját az Én „temetőre” képpel írja körül. A fantom így nem egyszerűen az elfojtott saját élmények visszatérése, hanem a másikkal kötött, titokkal terhelt jelenlét, amely a nyelv résein „szivárogoz” vissza.⁷⁰

A „kripta” az Énben létrejövő, fantomatikus belső hely: egyfajta pszichikus sírkamra, amelybe a traumatikus jelenetet vagy veszteséget „eltemetik” – nem a tudatos feldolgozás, hanem az inkorporáció révén. Az introjekció a szimbolikus integráció (feldolgozás) folyamata, míg az inkorporáció „nyers”, asszimilálatlan beemelés; a kripta az utóbbi topológiája.⁷¹ Ilyenkor az elfojtás nem a szokványos módon működik: az el-nem-gyászolt veszteség – legyen az haláleset, titok vagy kimondhatatlan élmény – beépül az Énbe, lezárt, hozzáférhetetlen térként. Ábrahám és Török ezt „hamis tudattalanként” írják le, ahol „az elfojtott visszatérése” hamis módon zajlik, hiszen a kriptában rejtett tartalom nem a szimbolikus feldolgozás útján tér vissza, hanem rejtett

⁶⁹ Német első kiadás: Freud, Sigmund. *Aus der Geschichte einer infantilen Neurose*. In *Sammlung kleiner Schriften zur Neurosenlehre*, Vierte Folge. Leipzig & Wien: Hugo Heller & Cie., 1918.

⁷⁰ Jacques DERRIDA, „Foreword: Fors: The English Words of Nicolas Abraham and Maria Torok”, in *The Wolf Man's Magic Word: A Cryptonymy*, xi–xlvi (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986).

⁷¹ Barbara JOHNSON, „Translator's Introduction”, in *The Wolf Man's Magic Word: A Cryptonymy*, li–lxxiv (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986).

gondolatokként kísérti az alanyt.⁷² Davis az is megemlíti, hogy a fantom a családi titokhoz tapadó hallgatási parancsot is fenntartja, ezért marad a kripta „átjárhatatlan”.⁷³

A „*kriptoníma*” (szó szerint „rejtett név”) azoknak a szavaknak az elnevezése, amelyek fonetikai vagy szemantikai rétegei titkos jelentést hordoznak, gyakran a trauma nyelvi lenyomataként. Ezek a szavak – Ábrahám és Török meghatározása szerint – „szavak, amelyek rejtenek”, s így az elfojtott vagy elnem-gyászolt esemény nyomát viszik tovább. A kriptoníma többjelentésű (poliszémikus): egyik jelentése nyíltan hozzáférhető, míg a másik (vagy több másik) rejtve marad, és csupán egyenértékű fonetikai vagy szemantikai struktúrákon, asszociációs láncokon keresztül közelíthető meg.⁷⁴

„Amit fantomnak neveznek, az egy elhunyt ős jelenléte az élő Egóban, aki továbbra is meg akarja akadályozni, hogy traumatikus és általában szégyenletes titkai napvilágra kerüljenek.”⁷⁵

Colin Davis idézett gondolata mentén akár az első világháború megcsonkított katonáinak maszkjai, protézisei is eszünkbe juthatnak. A maszkok – mint fantomok fizikai megtestesülései – az arc épségét hazudják, hogy elrejtsek a háború traumáját, még a saját viselőjük előtt is.

A fantom által befolyásolt páciens gyógyulásához vezető út – amit a terápia is felkínál – az „elintézetlen ügy” szimbolikus rendezésén át nyílik meg: amikor a hiányzó rítus (eltemetés, elgyászolás), a feltáratlan igazság vagy a meg nem fizetett „szimbolikus adósság” végre megnevezésre kerül, a szellem⁷⁶ szerepe beteljesül, és így „elbocsátható”. Davis ezt a popkulturális narratívák visszatérő dramaturgiai mintázatával is illusztrálja: *Ghost*, *Truly Madly Deeply*, *The Sixth Sense* – mindegyikben a visszatérő halott megjelenése jelzi, hogy a rend megbomlott, s amint a feladat (az üzenet, a búcsú, a gyászmunka) teljesül, a határ a holtak és az élők között helyreáll.⁷⁷

A logika könnyen visszacsatolható az „ismeretlen katona” motívumához: a név és test hiánya kollektív „szimbolikus adósságot” jelez, amelyet a kiválasztási rítus és a sír vagy kenotáfium, mint „második temetés” hivatott kiegyenlíteni – csak akkor válik a gyász közösségileg elvégezhetővé, ha a közösség végzi el a „jelölést” (név/adat/rituálé), nem az egyén.⁷⁸

⁷² ÁBRAHÁM Miklós és TÖRÖK Mária, „A Farkasember bűvös szava”, *Thalassa* 17, 1. sz. (2006): 23–47.

⁷³ DAVIS, *Haunted Subjects*. 79–80

⁷⁴ ÁBRAHÁM és TÖRÖK, „A Farkasember bűvös szava”. 34

⁷⁵ COLIN DAVIS, „État Présent: Hauntology, Spectres and Phantoms”. 54

⁷⁶ Davis a szellem (ghost) fogalmát jelen esetben a filmes példák kontextusában használja – viszont a feloldás módjában ez is osztozik Ábrahám és Török fantomjával.

⁷⁷ DAVIS, *Haunted Subjects*. 80

⁷⁸ Uo. 153–157

Azonban fontos különbséget tennünk fantomok és kísértetek között. Míg

„a fantom hazug; hatása arra irányul, hogy megtévessze az általa kísértett alanyt, és biztosítsa, hogy titka rejtve maradjon”⁷⁹,

addig

„Derrida számára a kísértet titka nem megoldandó rejtély, hanem a múlt hangjaival vagy a jövő még meg nem fogalmazott lehetőségeivel az élők felé irányuló megszólítás vagy strukturális nyitottság.”⁸⁰

Ábrahám és Török fogalmainak radikális újdonsága, hogy a freudi elfojtásmodellnél összetettebb képet kínálnak az öröklött traumáról: a fantom nem pusztán visszatér, hanem folyamatosan munkálkodik az Énben. Derrida olvasatában a kripta mindig „átjárhatatlan architektúra”, egyfajta zárt „belső építmény”, amelynek falain keresztül csak a nyelvi szivárgások (*kriptogramok, kriptonímák*) engednek betekintést.⁸¹

Ábrahám és Török módszere ebben az értelemben nyelvi régészet: a látszólag ártatlan szókapcsolatokból, ismétlődő hangalakokból, többnyelvű szóviccekből fejtik vissza a tudattalan rejtett térképét. A fantom itt nem költői metafora, hanem pontos klinikai-tapasztalati konstrukció, amely egyszerre kötődik a személyes pszichés működéshez és a kulturális, családi örökség titkaihoz.⁸² A fantom, a kripta és a kriptonímia hármasa azontúl, hogy megelőlegezte a hantológia fogalmát, a tágabb spektralitás-elméleti diskurzusba illeszkedik: a fantom nemcsak irodalmi vagy filozófiai kísértet, hanem pszichoanalitikai realitás, amely Derrida hantológiájának etikai felhívását – igazságtétel a kísérteteknek – klinikai irányból előlegezi meg.

A médiatörténetre vonatkoztatva, amennyiben Kittler McLuhan-értelmezésére – minden médium egy másikat rejt magában – és a média technológiáknak tulajdonított túlvilági közvetítő szerepre gondolunk, a média archeológiát akár mint transzgenerációs traumák, „fantomok” kezelésére alkalmas „terápiás” módszert is azonosíthatjuk.

⁷⁹ COLIN DAVIS, „État Présent: Hauntology, Spectres and Phantoms”. 54

⁸⁰ Uo. 58

⁸¹ Peter BUSE és Andrew McConnell STOTT, szerk., *Ghosts: Deconstruction, Psychoanalysis, History*, Transferred to digital printing (Basingstoke London: Palgrave Macmillan, 2002). 137

⁸² JOHNSON, „Translator’s Introduction”. 83–84

2.4. Spektrális fordulat

A „fordulat” (*turn*) fogalma a 20. század második felének társadalom- és kultúratudományi diskurzusaiban bevett terminussá vált: a nyelvi fordulat (*linguistic turn*), a képi fordulat (*pictorial turn*) vagy éppen a médiaarcheológiai fordulat mind olyan elméleti irányváltásokra utalnak, amelyek a kutatás figyelmét új médiumokra, érzékelési vagy értelmezési keretekre irányítják. A „spektrális fordulat” (*spectral turn*) kifejezés Roger Luckhurst nyomán a '90-es évektől kezdve jelöli a tendenciát, hogy a szellem, a kísértet és a spektrális jelenségek a bölcsészet- és társadalomtudományokban nem pusztán metaforikus vagy irodalmi motívumként, hanem analitikus fogalomként kezdenek működni. A spektralitás itt olyan kereszteződés, ahol emlékezet és trauma, történelem és jelen, társadalmi kirekesztés és igazságtétel kérdései találkoznak.

A *Spectralities Reader* bevezető tanulmányában del Pilar Blanco és Peeren három fő területet emel ki, amihez az elméleti érdeklődés kapcsolódott: a történelem rétegezettségének feltárásához, a trauma és emlékezet összefüggéseire, valamint a társadalmi kirekesztés mechanizmusainak vizsgálatához.⁸³

A szellemi metaforika azért bizonyult termékenynek, mert képes volt olyan jelenségeket is megragadni, amelyek nem illeszkedtek a hagyományos jelenlét/hiány kategóriákba: az elhallgatott múlt, az elfeledett vagy kitörölt közösségek, a „visszatérő” történelmi adósságok és igazságtalanságok mind spektrális logikát követnek. Blanco és Peeren szerint a spektrális fordulat egyik legfontosabb felismerése, hogy a szellem mindig kapcsolatban áll a politikai és etikai felelősséggel: amit elnyomtak vagy elhallgattattak, az kísért, és ezzel cselekvésre szólít.⁸⁴

Roger Luckhurst *The Limits of the Spectral Turn* című írásában (2002) ugyanakkor óvatosságra int a fogalom túlhasználatával kapcsolatban. A kritika kiindulópontja, hogy a szellem metaforája a kilencvenes évektől olyan mértékben elterjedt a kulturális és társadalomtudományi diskurzusban, hogy fennáll a veszélye: mindent „szellemként” vagy „spektrálisnak” kezdünk el értelmezni, ezzel kiüresítve a fogalmat.⁸⁵ Luckhurst szerint Derrida dekonstrukciós olvasatában a szellem a jelenlét és hiány, múlt és jövő határainak megbontására szolgáló gondolati alakzat, amely radikális politikai és etikai tétet hordoz. A kulturális recepció azonban sokszor metaforikus ornamentikaként használja a „kísértetet”, anélkül, hogy megőrizné Derrida elemzésének kritikai élességét.⁸⁶ A „spektrális fordulat” korlátai így éppen abból adódnak, hogy a szellemfogalom inflálódik: ha minden szellem, akkor semmi sem az. Luckhurst érdeme, hogy miközben elismeri a spektrális metaforika

⁸³ MARÍA DEL PILAR BLANCO és ESTHER PEEREN, „Introduction: Conceptualizing Spectralities”. 1-5

⁸⁴ Uo. 6–9

⁸⁵ Roger LUCKHURST, „The Limits of the Spectral Turn”, in *Diacritics*, 30. köt., 4 kötet., 528–544, 2002, <https://doi.org/10.1353/dia.2003.0002>. 528–529

⁸⁶ Uo. 530

termékenységet, hangsúlyozza a történeti és empirikus kontextus megtartásának szükségességét. A kísértet nem pusztán retorikai dísz, hanem konkrét történelmi, társadalmi és kulturális tapasztalatok hordozója, és csak így maradhat elemző kategóriaként működőképes.⁸⁷

A spektrális fordulat egyik legnagyobb hatású kiterjesztése Avery Gordon munkája, a *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination* (1997). Gordon a „kísértés” fogalmát a társadalmi igazságtalanságok és kirekesztések elemzésére alkalmazza: a kísértet itt nem pusztán irodalmi motívum, hanem a társadalmi valóság része, amely „visszatér”, ha az igazságtalanságokat elfojtják vagy láthatatlanná teszik. Gordon szerint a kísértetjárás (*haunting*) „társadalmi tapasztalat, amely akkor következik be, amikor az elnyomott vagy elhallgatott történetek visszajárnak, hogy nyugtalanítsanak bennünket”.⁸⁸ Ez a definíció a Derrida-féle etikai felhangot fordítja szociológiai nyelvre: a kísértet a felelősség és a múlt feldolgozásának hiányára mutat rá.

Hasonló kritikai távlatot ad Achille Mbembe nekropolitikai elmélete, amelyben a „szellemek” a gyarmatosítás és a modern állam által kitörölt vagy „halottként” kezelt közösségek formájában térnek vissza. Mbembe szerint a gyarmati és posztkoloniális kontextusban a „kísérteties” nem egyszerű metafora, hanem politikai valóság: a törölt, de jelenvaló életek spektrális módon kísértének tovább.⁸⁹ A kísértet itt a szuverenitás erőszakos gyakorlásának kritikája.

A kelet-európai kontextusban például Peter Hitchcock írásai mutatják, hogyan működik a spektrális politika a posztkommunista terekben: a „kommunizmus szelleme” nem pusztán ideológiai toposz, hanem a múlt feldolgozatlanságának, a politikai örökség lezáratlanságának jelzője.⁹⁰ A spektrális fordulat így a különböző diszciplináris területeken más és más tapasztalatok feltárására szolgál: az irodalomtudományban a szövegekben kísértő elhallgatásokra, a szociológiában és politikatudományban az elfojtott múlt és társadalmi igazságtalanságok visszatérésére, a médiatudományban pedig a technikai közvetítés kísérteties fantáziáira mutat rá.

A spektrális fordulat hatása kettős. Egyrészt rendkívül termékenynek bizonyult abban, hogy új módokon tegye láthatóvá az emlékezet, a trauma, a társadalmi kirekesztés és a technológiai jelenlét kérdéseit. Másrészt azonban – ahogy Luckhurst figyelmeztet – fennáll a veszély, hogy a „szellem” pusztá divatmetaforává válik, amely mindenre alkalmazható, így elveszíti kritikai fókuszát.⁹¹ A fogalom produktív használata ezért fegyelmezett olvasatot kíván: a kísértet mint elemző kategória

⁸⁷ Uo. 532–533

⁸⁸ Avery GORDON, *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997).

⁸⁹ Achille MBEMBE, „Necropolitics”, in *Public Culture*, 15. köt., 1 köt., 11–40, 2003, <https://doi.org/10.1215/08992363-15-1-11>. 39–40

⁹⁰ Peter HITCHCOCK, „The Ghost of Theory”, in *South Atlantic Quarterly*, 106. köt., 4 köt., 639–659, 2008, <https://doi.org/10.1215/00382876-2008-007>. 19–21

⁹¹ LUCKHURST, „The Limits of the Spectral Turn”. 529–531

csak akkor marad érvényes, ha megőrzi kapcsolódását a konkrét történelmi és társadalmi tapasztalatokhoz.

2.5. Aura és szimuláció

Walter Benjamin *A műalkotás a technikai reprodukció korában* (1936) című esszéjében az *aura* fogalmával írja le az egyszeri, megismételhetetlen jelenlétet, amely az eredeti műalkotáshoz kötődik – annak „Itt és Most”-ját, történelmi tanúságtételét, és a hagyományba való beágyazottságát.

„Az aura definíciója – »egyszeri felsejlése valami távolinak, legyen bármilyen közel« – nem más, mint a műalkotás kultikus értékének a tér-időbeli észlelés kategóriáiban történő megfogalmazása. A távoli a közeli ellentéte. A lényege szerint távoli a megközelíthetetlen. A megközelíthetlenség valóban a kultikus kép egyik fő jellemzője. Természetéből fakadóan »távolit« marad, »legyen bármilyen közel«. A közelség, amely tárgyból kinyerhető, nem csorbítja azt a távolit, ami képben megjelenése után megmarad.”

Ez a meghatározás az aura élményét egyszerre köti a tér-idő érzéki megtapasztalásához, és ahhoz a paradox közelség–távolság viszonyhoz, amelyben az objektum jelen van és mégis visszahúzódik. Így az aura természete jól kivehetően osztozik a későbbi derridai szellem instabilitásában.

A technikai reprodukció (fotográfia, film) ezzel szemben „*kivonja a reprodukáltat a hagyomány területéről (...) egyszeri előfordulását a tömegessel váltja föl*”⁹², és ezzel megrendíti a mű autoritását. A filmen például a színész aurája megszűnik, hiszen a közönség helyébe a felvevőkészülék lép, és a játék tűnékeny, montírozott képek sorozataként kerül a néző elé. Benjamin írásaiban az aura többféle konstellációban is megjelenik. Miriam Bratu Hansen olvasatában Benjamin „aurája” nem az egyedi műalkotásokhoz rögzített tulajdonság, hanem változékony észlelési mód, amelyet különböző írásaiban tesz próbára: a „Műalkotás...”-esszé stratégiaileg a hagyományos művészet kultikus értékére szűkíti, máshol azonban az aurát „exoterikus és materialista” jelenségként gondolja újra, a drogkísérleti jegyzőkönyvben „mindenben megjelenőként” írja le, megint másutt összekapcsolja az akaratlan emlékezettel, ahol a „távolság egyszeri felsejlése” időbelivé válik, és a nyom fogalmán nyugszik. E sokrétűség arra mutat, hogy az aura nem pusztán a műalkotás tulajdonsága, hanem a tapasztalat médiuma.⁹³

Hansen tanulmányában az „aura-szimuláció” fogalmát úgy írja le, mint a 19. század közepe óta technológiával felerősített, tömegméretű auratikus hatásgyártás – az attrakciók és világkiállítások fantazmagóriáitól a „régii Párizs” atmoszféráját megteremtő fotográfián át a portréfotóig és a

⁹² BENJAMIN, ZSELLÉR ÉS BALOGH, *A műalkotás a technikai reprodukció korában. Művészetelméleti és kultúrpolitikai írások*.

⁹³ Miriam Bratu HANSEN, „Benjamin’s Aura”, *Critical Inquiry* 34, 2. sz. (2008): 336–375. 337, 345, 356

hollywoodi sztárkultusz személyiséggyártásáig terjedő – összefüggő mezőjét, amely „*az aura-szimuláció változatos gyakorlataival*” végül „*az aura élőhalott maradványainak feltámasztásához*” szolgált eszközöket a nemzeti populista és fasiszta politikai esztétikában.⁹⁴ Ennek alapján úgy érvel, hogy Benjamin különbséget tesz a „*valódi*” (*genuine*) aura és a „*szimulált*” aura között, utóbbi pedig megakadályozza egy nem destruktív (adott esetben utópisztikus) viszony kialakulását a művészet, a technológia és a tömegek között.⁹⁵ A „*Műalkotás...*” esszében szereplő, „*az aura lebontására való felhívás*” elsődlegesen e szimulált (vagy „*pseudo-*”) aurára irányul, noha Hansen szerint ennek retorikai ereje a „*valódi*” aurát is eléri.⁹⁶

Hansen értelmezésében a „*Műalkotás...*” tétje nem az aura egyszerű „*vége*”, hanem az, hogy a kultikus egyediséghez kötött esztétikai státuszról a művészet határain túlra, az emberi érzékelés társadalmi-technológiai feltételeinek modern átrendeződése felé tolódik a hangsúly.⁹⁷ Ebből következően az aurát nem eredendő tulajdonságként, hanem tapasztalati-perceptív módként kezeli, amelyet a technikai médiumok – elsősorban a fotográfia és a film – újrakonfigurálnak.⁹⁸ Ugyanakkor hangsúlyozza: a modern látványkultúra és politikai tömegspektákulum nem pusztán „*lerombolja*” az aurát, hanem iparszerűen elő is állítja annak szimulált változatait – az aura-szimuláció ilyen „*elsőpró hatásfoka*” az, amivel szemben Benjamin lemond a „*valódi*” auráról.⁹⁹ Ez a gondolatmenet visszacsatolható Susan Buck-Morss megállapításaihoz is, aki 1989-es *The Dialectics of Seeing* című monográfiájában a reklámmal kapcsolatban így fogalmaz: „*A reklám egy új, álcázó aurát (dissimulating aura) juttat a termékbe, megkönnyítve bekerülését a magánfogyasztó álmvilágába.*”¹⁰⁰

A reklámoknak és termékelhelyezéseknek platformot biztosító televíziót *Mass mediauras* című könyvében Samuel Weber „*Trójai falóként*” írja le: A készülék egyszerre láthatóvá tesz, szűr és el is takar, így a nappali közepére helyezett képernyő olyan házi Trójai faló, amely felkavarja, mit is jelent az „*itt*” és „*most*.” Weber Benjamin aurafogalmát a médiumok felől gondolja újra. Értelmezésében az aura nem tűnik el a technikai reprodukcióval, hanem mutálódik: a tömegmédiá képes auratikus hatásokat előállítani – a sztár, a diktátor figuráját –, még akkor is, amikor látszólag épp az aurát bontja le.¹⁰¹

⁹⁴ Uo. 356; 111

⁹⁵ Uo. 356–357

⁹⁶ Uo. 338; 357

⁹⁷ Uo. 351; 355

⁹⁸ Uo. 350–351; 355

⁹⁹ Uo. 356–357

¹⁰⁰ Susan BUCK-MORSS, *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project* (Cambridge, MA: The MIT Press, 1989). 184

¹⁰¹ Samuel WEBER, *Mass Mediauras: Form, Technics, Media* (Stanford, CA: Stanford University Press, 1996). 111

Ez a „*mediaura*” az apparátus által létrehozott tekintet: mindent magába fogad, de semmit sem ad vissza. Weber számára az aura tehát nem szűnik meg, hanem a hanyatlásban virágzik – a rádió, a film és a televízió arcokat és hangokat színpadra állító technikáin keresztül újraosztódik a tömegek amorf közönsége felé.

A forgalomba került és a befogadók által tömörített, kalózkodott, végtelenségig újra másolt „silány kép” védelmében íródott esszéjében Hito Steyerl szintén amellet érvel, hogy az aura nem szűnik meg, hanem átrendeződik, és a hálózatokon keresztül kerül forgalomba, terjesztésre. Amennyit veszít felbontásban, annyit nyer elérésben és gyorsaságban. A silány kép „mozgásban lévő másolat” – értékét egyre inkább a sebesség, az intenzitás és az elterjedtség határozza meg.

„Vizuális szubsztanciájának elvesztésével visszanyeri politikai hatásának egy részét, és ez új aurát teremt körülötte. Ez az aura már nem az „eredeti” állandóságán, hanem a másolat mulandóságán alapul. Már nem a nemzetállamok vagy a cégek által támogatott és közvetített klasszikus nyilvánosságon belül van lehorgonyozva, hanem ideiglenes és kétes adattárak felszínén lebeg.”¹⁰²

Ennyiben új aurát hoz létre maga körül: ez az aura már nem az „eredeti” marandóságához kötődik, hanem a másolat mulandóságához és a keringés üteméhez, a gyors, ingatag, mégis új módokon hatásos hálózatalapú forgalmazáshoz.

Boris Groys a digitális korszak ezen tendenciáit a *Művészet ereje* című könyvében vizsgálja. Hangsúlyozza, hogy a digitális kép mindig egy láthatatlan fájl látható másolata. Maga a fájl hozzáférhetetlen marad, miközben minden vizualizáció esemény: a láthatatlan láthatóvá tételének performatív aktusa.

Olvasatában a digitális kép mindig egy láthatatlan képfájl látható másolata: a fájl nem kép, a kód rejtve marad. Ebből következik, hogy

(...) mondhatjuk ugyan, hogy a digitális képmásolat, megjelenítése mégis eredeti esemény, mert a digitális másolatnak nincs látható eredetije. Ami viszont azt jelenti: ahhoz, hogy a digitális kép láthatóvá váljon, nem elég kiállítani, hanem színre is kell vinni, elő kell adni.¹⁰³

A digitális kép láthatóvá tétele nem egyszerű kiállítás, hanem vizualizációs esemény – minden alkalommal eredeti performansz. Ennek tükrében a képzőművészet előadóművészetté válik, az „előadások” interpretációvá, az interpretáció pedig szükségszerűen torzítja, elárulja az eredetit. Ebben a helyzetben a kurátor szerepének jelentősége megnövekszik, előadóvá válik maga is. Groys gondolatmenete odáig megy, hogy „nincs is olyan dolog, hogy másolat”: a digitalizált képek

¹⁰² CSABA Hito Steyerl, „Hito Steyerl, András Csaba: A silány kép védelmében”, *Új szem* (blog), 2023. február 17., <https://ujsem.org/2023/02/17/silany-kep-vedelmeben/>.

¹⁰³ BORIS GROYS, *A művészet ereje*, Pars Pro Toto (Budapest: MMA Kiadó Nonprofit Kft., 2022). 107

világában csak az „eredeti” bemutatások sorával találkozunk, minden kiállítás/bemutató újraalkotás.¹⁰⁴

A „*Műalkotás*”-esszét szigorúan értelmezve, a láthatatlan adat láthatóvá tétele „szentségtörés” értékű auravesztéssel jár – hiszen „semmi sem auratikusabb a Láthatatlannál”.¹⁰⁵ Hansen-re gondolva azonban értékelhetjük-e a megmutatkozás kurált performativitásában egyszerűvé váló képeket egyszersmind aura-szimulációnak is?

Groys szemüvegén keresztül vizsgálva az aura már nem Benjamin eredetiségéhez kapcsolódik, hanem azokhoz a protokollokhoz, amelyek szabályozzák a láthatóságot: a digitális mű „Itt és Mostja” a fájl, a kodek, az interfész és a kiállítási kontextus együttese. A digitális korszak így radikalizálja az aura mutációját: a szimuláltból a mediálison és a recirkulálon át a fájl-alapú, performatívan újrarájtszott auráig.

Oliver Grau a *Virtual Art* című könyvében a digitális immerzió történetének archeológiáját rajzolja fel. A panorámák, diorámák, VR-installációk példáin keresztül mutatja be, hogy a jelenlét és a távolság tapasztalata már régóta a test köre szervezett médium-apparátusok terméke. A kortárs immerzív művészet az aurát két úton teremti újra: egyrészt ritka, költséges helyspecifikus installációk révén – amelyekhez egyfajta zárandoklat szükséges –, másrészt olyan interaktív rendszerekben, ahol a technikai apparátus és az érzékelő test kölcsönhatása az immerzió révén láthatatlanná teszi a médiumot.¹⁰⁶

Úgy is értelmezhetjük, hogy az aura ezekben a helyzetekben a ritkaság és a részvétel kombinációjából keletkezik: a hozzáférés korlátozottsága és a test bevonódása hozza létre azt a „távolságot”, amely a közelségben érződik.

2.6. Transzparens profilok

Boris Groys magyarul az Exindexen megjelent írásainak egyik fontos tézise, hogy a modern dizájn nem pusztán tárgyak „megszépítésének” technikája, hanem radikális paradigmaváltás: a hagyományos alkalmazott művészetekkel szemben mint „anti-dizájn” lép fel, redukcióval és leleplezéssel él, s végső formájában az emberi alany önformálására – „öndizájn” – vonatkozik.¹⁰⁷ . A

¹⁰⁴ Uo. 91

¹⁰⁵ Uo. 91

¹⁰⁶ Oliver GRAU és Gloria CUSTANCE, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Leonardo (Cambridge (Mass.): Massachusetts institute of technology, 2003). 344

¹⁰⁷ GROYS Boris, „Az öndizájn kötelessége”, *exindex*, é. n., <https://exindex.hu/hu/nem-tema/az-ondizajn-kotelessege/>.

modern dizájn célja a 20. század elején nem hozzáadni, hanem eltávolítani a felhalmozott díszítéseket, hogy a dolgok „igazi”, dizájnmentes természetét mutassa fel; ezzel a néző tekintetét is át kívánja alakítani. A dizájn így kiterjeszti hatókörét a tárgyakra az emberekre: megjelenik az Új Ember „átdizájnolásának” terve.¹⁰⁸

A fordulat háttérben Groys Nietzsche „Isten halála” diagnózisát látja. Amíg „Isten élt”, a lélek dizájna volt elsődleges, aszketikus, letisztult elvekkkel. Isten eltűnésével a „lélek” nyilvános megnyilvánulásai a test öltözetébe, a mindennapi terekbe és tárgyakba költöztek. A dizájn a lélek médiumává vált, és etikával telítődött: az etikából forma lett, azaz esztétika.¹⁰⁹

Groys szerint a modern dizájn a vallás helyére lép: a társadalmi teret egy „távoli isteni látogató” számára rendezett kiállítótérre alakítja, ahol az egyén egyszerre művész és a saját maga által előállított mű. A következmény: az öndizájn a modern hitvallás, a „krédó”. Azzal, ahogyan önmagunkat és környezetünket dizájnoljuk, értékek, attitűdök, programok és ideológiák mellett teszünk hitet; a társadalom ennek megfelelően ítél meg bennünket – akár egzisztenciális kockázatokkal.¹¹⁰ Vagyis a modern dizájn elsődlegesen nem gazdasági, hanem esztétikai-politikai jelenség; a „valósággal való sokszerű találkozás” vágya helyett az öndizájn technikai-gyakorlati kérdése került előtérbe, amelyet senki sem kerülhet meg. Innen érthető, miért kapcsolja Groys az öndizájnt a nárcizmus problémájához: az önkép társadalmi tekintet nélkül nem állhat fenn.

A kortárs kultúrát gyakran „nárcisztikusnak” bélyegzik, mintha az pusztán önmagába fordulás volna. Groys ezzel szemben rámutat: a nárcizmus lényege nem az önmagába zárt Én, hanem az elismerés vágya – az a törekvés, hogy a társadalom nézze, csodálja az alanyt. Ez az elismerés-igény szociális függést termel: a „nárcisztikus” nem szakít a közösséggel, hanem érdekelt annak fennmaradásában, mert csak mások tekintete teheti teljessé az önképét.¹¹¹ Isten eltűnésével a lélek nézője megszűnt, az esztétikai–etikai felelősség a testre és a környezetre tevődött át: a dizájn (az önprezentáció formái) vált a „lélek médiumává”, s a társadalom tekintete előtt zajlik az önkonstruálás.

Groys szembeállítja ezt a képet a kultúripart (Adorno–Horkheimer), tudatipart (Enzensberger) vagy éppen a spektakulumot (Debord) érő 20. századi baloldali kritika fő vonalával, amely szerint a populáris és alkalmazott művészet – így a dizájn is – elbódít, passzív fogyasztóvá tesz. A self-branding és öndizájn azonban nem passzív szemlélődés, hanem cselekvés (*vita activa*): a kép előállítása, karbantartása és kockázatvállalása (Groys, Öndizájn és esztétikai felelősség). Az öndizájn kiváltságból

¹⁰⁸ Uo.

¹⁰⁹ Uo.

¹¹⁰ Uo.

¹¹¹ Boris GROYS, „Öndizájn, vagy produktív nárcizmus”, *exindex*, <https://exindex.hu/hu/nem-tema/ondizajn-vagy-produktiv-narcizmus>.

tömegkulturális gyakorlattá vált; elsődleges terepe az internet (Facebook, YouTube, Instagram), de az „analóg” világban is ugyanúgy számonkérjük rajtunk a felmutatott képet és a vele járó felelősséget. A digitális korszak sajátossága, hogy mindenkinek van egy „másodlagos teste”: képek, posztok, videók, névhez kapcsolt hivatkozások széttartó hálózata. Ez a „test” globálisan szóródik, fragmentált, és a személy nevére keresve sem ad egységes képet. E szétszórt egységet nem az isteni vagy emberi tekintet, hanem algoritmusok képesek csak összefogni: „gép ismeri fel a másik gépet”.¹¹² Innen érthető, miért helyez Han a transzparencia imperatívuszára akkora hangsúlyt: az öndizájn társadalmi kötelezettsége algoritmikus és politikai dimenzióban folytatódik.

Byung-Chul Han dél-koreai-német filozófus szerint a transzparencia imperatívusza a kortárs társadalom egyik meghatározó ideológiája. Ez azonban nem a demokrácia kiteljesedését jelenti, hanem épp ellenkezőleg: a kontroll és az önkizsákmányolás hatékonyságát szolgálja. A Pszichopolitika lapjain rámutat, hogy az átláthatóság követelése nem politikai részvételhez, hanem sokkal inkább botrányhoz és leleplezéshez kapcsolódik: *„Az átláthatóság, amit manapság követelnek a politikusoktól, minden, csak nem politikai követelmény. (...) Az átláthatóság követelménye a botránkozó néző pozícióját helyezi előtérbe”*.¹¹³

Han értelmezésében a transzparencia felszámolja az intimitást, a másságot és a titok lehetőségét. Az, ami nem azonnal hozzáférhető, gyanússá vagy egyenesen illegitimé válik. A totális pozitivitás társadalmában minden mérhető, minden adatolható, minden számok formájában jelenik meg. „A transzparencia társadalma nem tűri a Másikat. A különbözős minden formáját egyenlővé teszi az információval, amit azonnal hozzáférhetővé kell tenni”.¹¹⁴

A „pozitivitás túltengése” Han diagnózisában a kiégés és a depresszió kulcsát jelenti. *„A teljesítmény alanya önmagát hajszolja: a szabadság illúziója alatt valójában önkizsákmányolja magát”*.¹¹⁵ Míg a klasszikus pszichoanalízis konfliktusra és elfojtásra épülő modellje a „negativitás” talaján állt, addig a mai pszichés betegségek – burnout, depresszió, ADHD – nem a tiltásokkal, hanem a „mindent lehet” imperatívuszával függnek össze.¹¹⁶

A digitális megfigyelés ezért Han számára új panoptikum, amely nem a külső kényszer, hanem a belső önkéntesség logikáján alapul. „A digitális panoptikum lakói nem a kényszer, hanem a kommunikáció, a megosztás és a részvétel önkéntes kényszere alatt állnak”.¹¹⁷ Az alany önként szolgáltatja ki magát, adatain keresztül belépve a transzparencia logikájába. A totális

¹¹² GROYS, „Az öndizájn kötelessége”.

¹¹³ HAN Byung-Chul, *Pszichopolitika – A neoliberalizmus és az új hatalomtechnikák* (Budapest: Typotex, 2020). 18

¹¹⁴ HAN Byung-Chul, *A kiégés társadalma* (Budapest: Typotex, 2019). 22–23

¹¹⁵ Uo. 18–19

¹¹⁶ Uo. 24–25

¹¹⁷ HAN, *Pszichopolitika – A neoliberalizmus és az új hatalomtechnikák*. 48

adattranszparencia kényszere így egy olyan kontrollt hoz létre, amely hatékonyabb a fegyelmező társadalom eszközeinél: a szubjektum „szabadon” posztol, oszt meg, követi a mérőszámokat – mindezt úgy, hogy közben az algoritmusok láthatatlan rendszere formálja önképét és lehetőségeit.¹¹⁸

A transzparencia társadalmában az identitás nem belső lényeg, hanem profil, amely adatpontokból, posztokból, képekből és statisztikákból épül fel. „A digitális kommunikációban mindenki a maga PR-menedzsere”.¹¹⁹ Ez a profil folyamatosan kurált, optimalizált és összehasonlított kép, amelynek célja a mások általi elismerés. Ami Benjaminnál a műalkotás „itt és mostja” volt, az a digitális korban a profil transzparens láthatóságává alakul: minden adat hozzáférhető, minden kép archivált, minden interakció mérhető. „Az átláthatóság társadalmá eltörli a távolságot, és így pusztítja el az aurát”.¹²⁰ Han gondolata némiképp megelőlegezi Moeller és D’Ambrosio, a gondozott profilokat korunk elsődleges identitás technológiájának nevező modelljét.

Hans-Georg Moeller és Paul J. D’Ambrosio a *You and Your Profile – Identity After Authenticity* (2021) című művükben a kortárs kultúrát – a politikát, a médiát és az erkölcsöt – profilok versenyeként értelmezik. Ami „számít”, nem egyszerűen az, hogy láthatóak vagyunk-e, hanem az, hogy látszik-e a láthatóságunk a virtuális, általános, de mégis személyünkre szabott – a platformok, mérőszámok, zsűrik és adatok által kiutalt – „társak” (general peer) számára.¹²¹ A moralitást érintő kommunikáció – az, amit nyilvánosan mondunk a jóról és a helyesről – az ún. „erény-beszéd” (virtue speech) felé sodródik, mert csak az ilyen megszólalás aktusai azok, melyek nagy léptékben is olvashatóak – és nyilvánosan rangsorolhatóak – algoritmusok által.¹²²

Érvelésük szerint korunk uralkodó identitás technológiája, a proflicitás (proflicity), az autenticitás (authenticity) és az egyenesség (sincerity) technológiáit váltja fel. Tételesen:

- Az egyenesség azt követeli, hogy komolyan vegyük a szerepeket. A külső a valódi, a belsőnek pedig becsülettel támogatnia kell azt, különben becstelen hamisítványnak minősül.
- Az autenticitás azt követeli, hogy eredetiségre törekedjünk. A belső a valódi, a külsőnek pedig pontos képét kell mutatnia, különben képmutatásnak minősül.
- A proflicitás azt követeli, hogy a profilok kurátorai legyünk. A külső a valódi, a belsőnek pedig hűen ki kell töltenie, különben szándékos megtévesztésnek minősül.¹²³

¹¹⁸ Byung-Chul HAN, *The Transparency Society* (Stanford, CA: Stanford University Press, 2015). 49–50

¹¹⁹ Uo. 34

¹²⁰ Uo. 22

¹²¹ Hans-Georg MOELLER és Paul J. D’AMBROSIO, *You and your profile: identity after authenticity* (New York: Columbia University Press, 2021). 33–35

¹²² Uo. 91

¹²³ Uo. 112–113

Ebben a rendszerben nem a rejtett lényeg számít, hanem az, hogy láthatóan vagyunk láthatóak: alakítjuk, kuráljuk a rólunk kialakuló képet, miközben nyomon követjük, hogyan fogadják önmagunk bemutatását, összehasonlítjuk, finomítjuk és optimalizáljuk a különböző platformokon és kontextusokban. A profilitás tehát a kortárs identitás technológiája: nem hazugság, hanem társadalmi működésmód, amelynek aurája a transzparencia logikájából táplálkozik.

A Groys, Han és Moeller–D'Ambrosio által képviselt három elméleti nézőpont közös diagnózist rajzol ki a kortárs szubjektumról. Groys a modern dizájn paradigmaváltásaként írja le az önkonstruálás kötelezettségét: mindenki saját maga „kurátora” lesz, akinek alakja esztétikai-politikai projektként áll a társadalom tekintete előtt. Moeller és D'Ambrosio ezt a logikát a profilitás fogalmával ragadják meg: az identitás immár nem az „őszinte” vagy „autentikus” énhez kötődik, hanem a társadalmi láthatóságban és a validációs hurkokban működik. Han pedig azt mutatja meg, hogy e logika politikai és pszichológiai következménye a transzparencia kényszere, amely az önkizsákmányolás, a kiégés és a depresszió alapstruktúrájává válik. Együtt tehát a három szerző gondolatai kijelölik a profil korszakának alaptörvényeit: a szubjektum ma önmaga dizájnere, profiljának kurátora és saját transzparenciájának rabja.

3. Esettanulmányok

3.1. Gépesített emlékek

A *thanatechnology* („haláltechnológia”) egy Carla J. Sofkától származó fogalom, amelyet először az internet hajnalán a *Death Studies* című folyóiratba írt cikkében használt. A kifejezés azokat a technológiai eszközöket jelöli, amelyekkel az emberek jobban hozzáférhetnek a halálhoz, a haldokláshoz, a gyászhoz és a veszteséghez kapcsolódó információkhoz. Meghatározásában, különböző kortárs technológiák (interaktív videolemezek és számítógépes programok) mellett, az internetben ismerte fel „a társadalom legújabb és legszélesebb körben elérhető thanatechnológiáját”.¹²⁴

A mesterséges intelligencia rohamos terjedése a thanatechnológiát új szintre emelte: ma már nem csupán információhoz jutunk a halálról, hanem maguk az elhunytak szimulációi is elérhetővé válnak. A kínai Silicon Intelligence például „digitális gyász” szolgáltatásokat kínál: a fényképeket beszélő portrékká alakító szoftverektől és hangklónoktól egészen a személyre szabott 2D/3D avatárokig, amelyekkel a felhasználók csetelhetnek vagy akár beszélgethetnek is. Az első „újraélesztett” személy a vállalat alapítójának édesanyja volt – ami jól mutatja, mennyire személyes igényből és piaci részből táplálkozik egyszerre ez a technológia.¹²⁵

Az így előálló *deathbotok* vagy *griefbotok* olyan mesterséges intelligencia-alapú szimulációk, amelyek az elhunyt „digitális maradványaiból – üzenetekből, fotókból, videókból – konstruálnak egy válaszképes virtuális entitást. Ez minőségi elmozdulás a korábbi emlékezési formákhoz képest: az emlékezés egyirányúságától a kétirányú interakció felé. A gyász elméletében ez a *continuing bonds* („folytatódó kötelékek”) gondolatával írható le: a halál után a kapcsolat nem szűnik meg, hanem újraformálódva beépül a túlélő életébe. A digitális korban ehhez társul az *evolving bonds* („fejlődő kötelékek”) fogalma is, amikor a kapcsolat nemcsak fennmarad, hanem a platformok és interakciók révén aktívan változik, új tartalommal bővül.¹²⁶

A griefbotok kulturális logikáját a popkultúra is megjelenítette. Az Alkonyzóna nyomdokaiban járó *Black Mirror* sorozat *Be Right Back* című epizódjában a főhősnő elhunyt párját egy online szolgáltatás „éleszti újra”, annak digitális lábnyoma alapján. A szolgáltatás által kínált chat-

¹²⁴ Carla J. SOFKA, „Social support »internetnetworks,« caskets for sale, and more: Thanatology and the information superhighway”, *Death Studies* 21, 6. sz. (1997): 553–574, <https://doi.org/10.1080/074811897201778>. 553–574, 553

¹²⁵ Zeyi Yangarchive PAGE, „Deepfakes of Your Dead Loved Ones Are a Booming Chinese Business”, MIT Technology Review, elérés 2025. augusztus 19., <https://www.technologyreview.com/2024/05/07/1092116/deepfakes-dead-chinese-business-grief/>.

¹²⁶ Maggi SAVIN-BADEN, *AI for Death and Dying* (Boca Raton, FL: CRC Press, 2022). 124–125

interakciók meggyőzőek, de hiányérzetet keltenek; a nő ezért megrendeli az élethű szintetikus testet is. A replikával való együttélés azonban rámutat, mi az, ami valóban pótolhatatlan: az egyszerűség, a spontaneitás, vagyis az, amit Benjamin az aura fogalmaként írt le. Miután elpusztítani képtelen – akár egy relikviát –, a padláson őrzi egykori szerelme szintetikus mását, aki öregedésre képtelenül a halandók idejéből kikökenve várja türelmesen, hogy szólítsák.

Az epizód allegorikus ereje abban rejlik, hogy a griefbotok pontosan ezt a dilemmát teszik gyakorlati kérdéssé: vajon képesek lehetnek-e a gyászt enyhíteni, vagy inkább elodázzák a veszteség végleges feldolgozását, a búcsú rítusát?

Az identitás rekonstrukció toposza a kulturális hagyományban sem új: a népmesék „elfeledett jegyes” motívuma, Mary Shelley Frankensteinje vagy az emlékezetkiesés után önmagát naplókából, tanúságtételekből újralfelfedező hősök mind azt mutatják, hogy az emlékezet médiumai mindig is részt vettek a személy újbóli megalkotásában.

A griefbotok azonban e narratív technológiákat radikálisan felgyorsítják: algoritmikus adathalmazokból hoznak létre egy interaktív szimulációt, amely nemcsak az emlékezésben segít, hanem válaszol is.

A napló korunk identitásrekonstrukciós kísérleteinek is az egyik eszköze, amely sokszor inkább már chatlogok, közösségimédia-posztok és statisztikailag mérhető, rangsorolható interakciók formájában jelenik meg. Ez a feltámasztás alapkérdésén túl is számos etikai dilemmát vet fel. Mi alapján van betanítva a botot működtető mesterséges intelligencia (privát csevegésekből, biometrikus adatokból stb.)? Hogyan védik ezeket a kezelésük során? Ha a *Be Right Back* szereplőinek lett volna módjuk beszélni erről az elhunyttal még a halála előtt, vajon hozzájárult volna-e saját majdani feltámasztásához? Gyermekükre való tekintettel, saját haláluk lehetőségével számot vetve, mire kell majd gondolniuk a jövő szülőinek, kell-e tudatosan készülniük a digitális feltámasztásra?

Patrick Stokes „*második halál*” gondolata is új fénytörésbe kerül: a griefbotok képesek késleltetni vagy megakadályozni a „társadalmi halált”, amely akkor következik be, amikor az elhunyt nevét már senki sem említi.¹²⁷ De vajon kinek van joga elindítani, fenntartani vagy leállítani ezt a folyamatot?

Maggi Savin-Baden a „*digitális temetés*” fogalmával kínál alternatívát: az online maradványok tudatos törlését vagy archiválását, annak érdekében, hogy csökkenjen a folyamatos posztumusz interakció csábítása, és az élők újra megbirkózhassanak a gyással.¹²⁸ Ez a gyakorlat éles kontrasztban áll a griefbotok potenciálisan végtelen újraélesztésével: míg az egyik a lezárás felé mutat, a másik a folytonos jelenlétet ígéri – de ezzel talán éppen a gyász munkáját nehezíti. A „teljesebb” halál érdekében végzett „*pre-mortem*” adattörlés gondolata a japán buddhista szerzetesek tudatos

¹²⁷ Uo. 41–42

¹²⁸ Uo. 123; 173

felkészülését idézi, habár a szándákok között ambivalencia mutatkozik: míg a szerzetesek a maradás érdekében engedik el az életet, addig a digitális nyomok eltüntetése inkább a reinkarnációs kényszertől való szabadulás és a nirvana elérése felé mutat.

Légvonalban mintegy 200 km távolságra a kolostoroktól, Ivate prefektúra Ōtsuchi városában áll a *Szél Telefonja (Kaze no Denwa)* – egy üvegezett telefonfülke, amelyet Itaru Sasaki kerttervező állított fel 2010-ben saját kertjében, unokatestvére halála után. A fülke régi típusú tárcsás készüléke nem kapcsolódik egyetlen hálózathoz sem, a kimondott szavakat „a szél viszi tovább”. A 2011-es földrengés és szökőár után Sasaki a kertjében álló fülkét megnyitotta a nyilvánosság számára, és azóta gyászolók ezrei keresik fel azt, hogy egyirányú „hívásaikban” üzenjenek eltűnt vagy elhunyt szeretteiknek. A gyásztechnológiává alakult, „működésen kívüli” telefon a hívás rítusát kínálja a hozzátartozóknak, miközben a beszélgetés másik oldalán a szél válaszol.

Ahhoz, hogy a griefbotok a gyógyulást segítsék, ne pedig ártsanak, az emlékezést segítő terápiás eszközként kell kezelni őket, egyértelmű vészleállítási funkciókkal és nyugalmazási normákkal ellátni, ezzel visszadva az élőknek a végleges búcsú pillanatának megválasztását.

3.2. Játoszható és újrajátoszható kísértetek

A filmszillag Audrey Hepburn halála után tíz évvel a Galaxy chocolate reklámjában tűnt fel. A Framestore stúdió a munka során nem támaszkodhatott scanekre, lévén nem készült ilyen az 1993-ban elhunyt színésznőről. A felvételek során két hasonmást használtak: egyikük az alkat, másikuk az arc tekintetében jelentett referenciát. Hepburn arcának háromdimenziós modelljét filmjeit elemezve kellett megalkotni, így a színésznő optikai médiumokon hátrahagyott „árnyéka” jelentette virtuális feltámasztásának zálogát. A modell használatával készült animáció és a reklám valós felvételei a kompozitálás során váltak egésszé. Hepburn értelemszerűen nem járulhatott hozzá saját képmásának digitális színésszé formálásához, ebbe a jogutódjai egyeztek bele, ami azt a kérdést is felveti, hogy vajon maga Hepburn egyáltalán elfogadta volna-e a konkrét szerepet. Egy-egy adott szerep vállalása és visszautasítása a színészek esetében hatványozottan visszahat a saját magukról kialakított – kurált – profilra és megítélésükre. Valahányszor egy brand feltámasztja egy sztár képmását, ráadásul hozzájárul a deepfake-ek normalizálásához, és tompítja a közönség éberségét a sztárok megjelenését vagy hangját utánzó, megtévesztő ajánlásokkal és hamis márkatársításokkal szemben.

A színész választása – engedi-e a stúdiónak, hogy digitális másolatot készítsenek róla – Ari Folman *A futurologiai kongresszus* című filmjének is központi motívuma. A rendező ugyan Stanislaw Lem

azonos című regényéből indul ki, az illúzióktól mérgezett disztópiába hajló történet mégis a jelen Hollywoodjának manipulatív és kizsákmányoló természetéről szól.

Elhunyt színészek megidézésének további emblemikus esetei azok, amelyek a reklámpiac kiszolgálása helyett a néző kontinuitás iránti vágyódását elégítik ki. Az egyik első színész, akit a saját filmjének befejezése érdekében támasztottak fel, az 1993-as *Holló* forgatása közben tragikus balesetben elhunyt Brandon Lee volt. Őt követte Oliver Reed, Philip Seymour Hoffman, Paul Walker és Carrie Fisher is, akik mind a már forgó filmjeiket fejezték be a trükkök segítségével. Tekintettel arra, hogy a fenti színészek eredetileg ténylegesen vállalták a szerepeiket, ezek a példák egy fokkal védhetőbbek.

Megint más a helyzet a folytatásokkal. A franchise-ok és folytatások korában egyre többször fordul elő, hogy olyan alkotások válnak sorozattá, amelyek sohasem voltak annak szánva. A színész lehet, hogy aláírt egy filmszerepre, de nem biztos, hogy az évtizedekkel későbbi folytatásban is szerepelne. A közönség és a story world-ök kánonjai felett már-már vallásos szigorral őrködő fanok is nyomásgyakorló tényezők egy-egy szereplő visszatérésében. A franchise-univerzumokban a rajongói közösségek nem passzív befogadók, hanem aktív résztvevők, akik visszajelzéseikkel és elvárásaikkal formálják a produkciókat – hiszen a profilitás által diktált kényszerek sehol máshol nem olyan erősek, mint a fogyasztási hajlandóság változását abszolút egzisztenciális fenyegetésként megelőző szórakoztatóiparban.

Emblemikus üggyé vált Scarlett Johansson és a ChatGPT-t fejlesztő OpenAI vitája: a „Sky” nevű hangot sokan – a korábban a Her című film MI-jét szinkronizáló – színésznő hangjához kísértetiesen hasonlónak tartották. Johansson jogi képviselőt fogadott, az OpenAI elnézést kért és felfüggesztette a „Sky” használatát. Az eset ugyancsak rávilágít a tanításhoz használt adatok problematikus kérdésére.¹²⁹

A digitális színészek alkalmazása – legyen szó elhunyt szereplők feltámasztásáról vagy fiatalon „megőrzött” arcokról – a Henry Jenkins által leírt részvételi kultúra (*participatory culture*) egyik sajátos iparági megnyilvánulása. A stúdiók a rajongók kontinuitás iránti igényére reagálnak, miközben a technológiai apparátus segítségével biztosítják a karakterek „örök életét” a történetvilágban.

¹²⁹ Dawn CHMIELEWSKI és Anna TONG, „Scarlett Johansson’s OpenAI Feud Rekindles Fear in Hollywood”, *Reuters*, 2024. május 23., szak. Technology, <https://www.reuters.com/technology/scarlett-johanssons-openai-feud-rekindles-hollywood-fear-artificial-intelligence-2024-05-23/>.

Jenkins szerint a konvergencia nem csupán technikai folyamat, hanem gazdasági és kulturális stratégia is, amely összekapcsolja a kreatív döntéseket a közönség bevonásával és a különböző médiumok közötti karaktervándorlással.¹³⁰

Nem minden franchise engedheti meg magának azt, amit saját univerzumának szabályai miatt a Mátrix. A harmadik részben az Orákulumot eredetileg alakító Gloria Foster halála miatt Mary Alice vette át a szerepet, a változás pedig beépült a forgatókönyvbe, és a szereplők is reagáltak rá. A színházi darabokra és a szappanoperákra sokkal jellemzőbb recast nehezen egyeztethető össze a rajongói elvárásokkal, nem beszélve az olyan járulékos költségekkel, mint a szereplőkre épülő merchandising termékek újragyártása. A zenész Pat Metheny egy kritikájában „*musical necrophilia*”-nak nevezi az elhunyt zenészek produkcióinak újrahaználásával létrejövő duetteket.¹³¹ A szarkasztikus analógia médiumtól függetlenül elgondolkodtató.

Így a jelen sztárjainak virtuális árnyai a múlt multimédia-rendszereire támaszkodva hozzák el a borzongást rajongóiknak, a producereknek pedig az extra bevételt. A feltámasztott színészek sora, Hepburn, 2pac és Teng példája természetesen megannyi etikai és szerzői jogi kérdést vet fel, és arra figyelmeztet, hogy a képmás, legyen az bármennyire is analóg, egyfajta „digitális krionika” eszközrendszere is. Talán mégiscsak azoknak az indiánoknak volt igazuk, akik a lelküket féltették a fotográfiától?

Green ebben az írásában Hideo Kojima *Death Stranding* (2017) című videójátékát a kortárs válságok közegében értelmezi: a történet politikai autoritarizmus, rasszizmus, nőgyűlölet és ökológiai összeomlás árnyékában bomlik ki, így a játékvilág nem csak figyelmeztető, de elgondolkodtató is egyben.¹³² A játék apokaliptikus eseménye, a *Death Stranding*, a földi történelem hatodik tömeges kihalásaként van keretezve: olyan törésként, amelyben a halottak világa áttör az élők közé, létrehozva a spektrális jelenlét különböző formáit. Ennek manifesztációi a *Beached Things*-ek - azok a kísértetszerű entitások, amelyek igyekeznek az élőkben megkapaszkodni -, de a *Timefall* is, az eső, amely felgyorsítja az időt, és így láthatóvá teszi a mulandóságot a testeken és a tárgyakon. A *Voidouts*, vagyis a temetetlen holttestekből kiinduló robbanások egész városokat képesek eltörölni a térképről.¹³³ A halottakról gondoskodni kell.

Ezek a jelenségek közvetlenül rezonálnak a hantológia tapasztalatával, hiszen a játék világát a jelen és a múlt, az élet és a halál közötti határ elmosódása szervezi. A kísértetek nem pusztán narratív

¹³⁰ Henry JENKINS, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006). 20–21

¹³¹ „Pat Metheny Has a Few Thoughts about Kenny G”, *The Skeptical Audiophile*, 2020. május 30., <https://ontherecord.co/2020/05/30/pat-metheny-has-a-few-thoughts-about-the-music-of-kenny-g/>.

¹³² Amy M. GREEN, *Longing, Ruin, and Connection in Hideo Kojima's Death Stranding*, *Routledge Advances in Game Studies* (New York: Routledge, 2024). 1–2

¹³³ Uo. 2–3

szereplők, hanem az egész táj struktúráját meghatározzák, és az emberi életet a visszatérés és az el nem gyászolt múlt logikájába írják bele. A világ így egyfajta spektrális ökológiaként jelenik meg, ahol minden mozgás és minden kapcsolat a túlvilág közelségével van átítatva. Ebben az értelemben a *Death Stranding* nem csupán egy posztapokaliptikus történet, hanem a kísérteties jelenlét játéka, amely a múlt feldolgozatlanságát és a jövő bizonytalanságát egyszerre teszi érzékelhetővé.

Green értelmezésében a *Death Stranding* világa nem pusztán a katasztrófa közvetlen következményeit jeleníti meg, hanem azt is, hogyan kapcsolódnak a túlélők a múlthoz relikviák, emlékek és dalok közvetítésével. A csomagszállítás aktusa nemcsak a túlélés logisztikai feltételeit teremti meg, hanem egyfajta emlékezetpolitikai gesztus is: minden átadott tárgy a múlt töredéke, amely a túlélő közösségeket a pusztulás után is összefűzi.¹³⁴ Az artefaktumok, legyenek azok technológiai eszközök, családi ereklyék vagy kulturális objektumok, egyszerre működnek horgonyként és kísértetként. Horgonyként, mert segítik az identitás és a helyhez kötöttség újrateremtését; kísértetként, mert folyamatosan emlékeztetnek a veszteségre és a hiányra, s így megakadályozzák a múlt teljes elengedését.

Ez a funkció közvetlenül hantológiai: a tárgyak nem önmagukban hordozzák jelentőségüket, hanem abban a spektrális köztes térben, ahol az élők és a holtak világai találkoznak. A dalok, amelyek a játékban visszatérő motívumként szólnak meg, szintén e logikát követik. A zene egyfelől intimitást teremt a játékos és a táj között, másfelől olyan atmoszférát hív elő, amely mindig a veszteség hangjával van átítatva. Így a relikviák és a dalok nem egyszerű díszítőelemek, hanem a világ spektrális tapasztalatának hordozói: folyamatosan jelzik, hogy a jövő újjáépítésének kísérlete az elgyászolhatatlan múlt szellemeinek jelenlétében zajlik.

Green a könyv záró fejezetében összegzi, hogy a *Death Stranding* világát a hosszú gyász és a széttört közösség újraegyesítése iránti vágy szervezi. A történet ugyan reményt villant a társadalmi újjáépítésre, de ezt mindig kísérti a múlt szellemeinek visszatérése és a nosztalgia romboló ereje.¹³⁵ A *Death Stranding* eseménye után nem lehet egyszerűen „visszaépíteni” a nemzetet vagy a közösséget: minden kapcsolat a veszteség emlékezetén, a kísérteties jelenlétén keresztül valósul meg.

¹³⁴ Uo. 36–38

¹³⁵ Uo. 81–82

3.3. Spektrális vallomások

Colin Davis *Haunted Subjects* című művében hangsúlyozza, hogy Derrida számára a tanúságtétel mindig paradox: egyszerre lehetetlen és szükséges. Lehetetlen, mert sohasem teljes – a tanú szava mindig hiányokat, töréseket és kimondhatatlan titkokat hordoz. És mégis szükséges, mert éppen e töredékességben rejlik a vallomás ereje: az igazság nem bizonyíték vagy objektív bizonyosság formájában jelenik meg, hanem abban az aktusban, hogy valaki megszólal, és vállalja a tanúság kockázatát.¹³⁶ A tanú megszólalása mindig kockázatos felajánlás: olyan szó átadása, amelyről nem tudhatja, hogy elfogadásra talál-e.

Davis kiemeli, hogy a tanúságtétel nem redukálható sem tárgyi bizonyítékokra, sem logikai igazolásra. Derrida szavaival, a vallomás „lehetetlen tanúság”: nem tehető teljesen jelenlévővé bizonyíték vagy formális igazolás formájában.¹³⁷ A tanúság ezért mindig spektrális, a fikció és az igazság, a bizonyítható és a bizonyíthatatlan, a lehetetlen és a szükségszerű között lebeg. Az igazsága nem a múlt végleges megragadásában áll, hanem abban, hogy megtörténik: valaki megszólal, és vállalja a beszéd felelősségét ott, ahol a teljesség és a bizonyosság elérhetetlen. Davis olvasatában Derrida itt egy etikai gesztust ragad meg: a vallomás hitelessége abban rejlik, hogy nem garantálhatja önnön igazságát, hanem a másik hitére, bizalmára és fogadókészségére van utalva.¹³⁸ A tanúság tehát nem lezárt közlés, hanem kapcsolat, amelyben a tanú és a befogadó közösen vállalja a bizonytalanságot és a felelősséget. Az igazság itt nem rögzített tény, hanem a bizalom és felelősség terében jön létre: a tanú felelőssége, hogy szóljon, még ha szavai nem garantálhatják is az igazságot, a befogadóé pedig, hogy nyitott legyen a hallottakra, és felismerje: a tanúság igazsága nem bizonyosság, hanem ígéret – annak ígérete, hogy a múlt nem tűnik el nyomtalanul, hanem valamilyen formában tovább él a jelenben.¹³⁹

A tanúságtétel nemcsak a múlthoz kapcsolódik, hanem a jövőhöz is. Amikor a tanú megszólal, szavai mindig a másikhöz, a jövőbeni befogadóhoz intéződnek. Ezért a tanúság ideje nem lineáris: egyszerre idézi meg a múlt eseményeit, és hívja életre a jövőbeni emlékezést. Davis szerint ebben rejlik a vallomás spektrális jellege: nemcsak azt rögzíti, ami már megtörtént, hanem előlegezi is, hogy lesz valaki, aki hallgatja, olvassa, befogadja.¹⁴⁰

Derrida ezt azzal a paradoxonnal írja le, hogy a tanúság mindig egy olyan ígéret, amelyre nincs biztosíték. Az ígéret lényege, hogy kiszámíthatatlan: a tanúság sosem garantálhatja, hogy

¹³⁶ DAVIS, *Haunted Subjects*. 120–121, 141–142

¹³⁷ DERRIDA és MARX, *Marx kísértetei*. 154

¹³⁸ DAVIS, *Haunted Subjects*. 128–134

¹³⁹ Uo. 141–142

¹⁴⁰ Uo. 128–134

meghallgatják, csak abban bízhat, hogy egyszer valaki befogadja. A tanúság tehát nem lezárás, hanem nyitott jövő, amelyben a jelentés folyamatosan újratárgyalásra kerül a befogadók által. Ezért a tanúság – bármennyire kötődik is egy adott múltbeli eseményhez – mindig a jövő felé van elkötelezve. Pontosan ezért is, a tanúságtétel sohasem kizárólag individuális aktus. Aki hallja a vallomást, maga is tanúvá válik, és ezzel belép egy láncolatba, amelyben a tanúság tovább él és terjed. A tanúság így közösséget alapít: a tanú és a befogadó kapcsolatából olyan hálózat jön létre, amelyben a múlt eseményei újra és újra jelenvalóvá válnak. Derrida szerint a tanúság performatív ereje éppen abban rejlik, hogy mindig többet tesz, mint amit mond: nem pusztán közvetíti a múltat, hanem meg is változtatja a viszonyt tanú és hallgató között, és ezzel új közösséget hív életre.¹⁴¹

A Shoah Foundation *New Dimensions in Testimony* című virtuális élménye lehetővé teszi, hogy a látogató bármikor valós beszélgetést folytathasson a holokauszt túlélőivel. Ahhoz, hogy ez megvalósulhasson, a túlélők a digitális színészek létrehozásánál használatos dómokban ülve több mint 5000 kérdésre válaszoltak. A túlélők ezzel tulajdonképpen saját emlékeiket adományozták a jövő nemzedékeinek, hiszen jelenlétüket 300 kamera rögzítette. Az így létrehozott felvételek nemcsak 360 fokban körbeforgathatóak, hanem interaktívak is.

A látogatók egy mikrofon segítségével kérdéseket tehetnek fel, amelyeket beszédfelismerő algoritmus dolgoz fel. Ezután a kérdésnek leginkább megfelelő válasz kerül lejátszásra, megközelítve egy valós beszélgetés élményét. Az így létrejövő digitális kópiák – virtuális emberek – lehetővé teszik, hogy „valós” intergenerációs párbeszéd alakuljon ki a kérdező és a túlélők között, akár azok halála után is. A beszélgetés lehetősége több partnermúzeumban is elérhető, ami felveti a többszörös jelenlét izgalmas kérdését is. A *New Dimensions in Testimony* önmagában a vállalás fontossága miatt is figyelemre méltó kezdeményezés, emellett azonban koncentrálja a gyakorlatban rejlő lehetőségeket is.¹⁴² Az USC Shoah Foundation a jövőbeni felhasználhatóság érdekében volumetrikus filmfelvételekkel kísérletezett, amelyek egyszerre több irányból rögzítették a tanúságtételeket. Habár a technológia a jelenben még nem áll rendelkezésre, a felvételek „future proofok” – később akár hologramként is vetíthetők lesznek.¹⁴³

A NDiT-t több más hasonló eljárás alapuló emlékmegőrzési projekt követte. 2024-ben a New Orleans-i National WWII Museum mutatta be a *Voices From the Front* című interaktív kiállítását, amely lehetővé tette, hogy a látogatók virtuális párbeszédet folytassanak mesterséges intelligenciával működő, életnagyságú II. világháborús veteránokkal. A katonák nem maradnak ismeretlenek. A tizennyolc résztvevővel akár ezer válaszlehetőséget is rögzítettek a különféle kérdésekre, amelyek közül

¹⁴¹ Uo. 141–142

¹⁴² PÁLFALUSI, „Virtuális emberek, digitális színészek, analóg dilemmák.”

¹⁴³ „Dimensions in Testimony: FAQs”, USC Shoah Foundation, elérés 2025. augusztus 7., <https://sfi.usc.edu/dit/faq>.

itt is mesterséges intelligencia válogat, a hallgatóság kérdéseinek megfelelően. Így a „nagy generáció” hangja akkor is megszólalhat, amikor a veteránok már nincsenek köztünk.¹⁴⁴

Míg Derrida a jelenlétet elsősorban az időbeliség síkján értelmezi – a kísértet kettős természete, temporális diszjunkció –, addig Hans Ulrich Gumbrecht a *Production of Presence* (2004) című művében testi, érzéki és anyagi tapasztalatként határozza meg, az „itt és most” hatásaként, amely független attól, hogy milyen jelentést tulajdonítunk neki.¹⁴⁵ Mindketten egyetértenek azonban a jelenlét illékony természetében. A tanúságtétel esetében a tanú testi jelenléte – hangja, tekintete, gesztusai – mindig is hitelesítő erővel bírtak, az elmondott szavakhoz hozzátapadt az „itt és most” tapasztalata. A túlélők rögzített hangja, arca és gesztusai performatív erőt közvetítenek, amely a jelenlét élményét kelti a befogadóban. Ez a jelenlét azonban spektrális is: a túlélők már nincsenek köztünk, mégis jelen vannak, hiszen testként, hangként, képként megszólítanak és mi is megszólíthatjuk őket. Aurát szimulálnak.

Ha azonban ennek az aura-szimulációnak az a feltétele, hogy a saját képünket „odaadományozzuk”, eszünkbe juthat Derrida egy másik írása is a *Donner le temps I: La fausse monnaie* (1991), amelyben az ajándék fogalmát vizsgálja, és azt, hogy hogyan fonódik össze az idővel és a gazdaság logikájával.

Ahhoz, hogy létezessen adomány, az szükséges, hogy ne legyen kölcsönösség, viszonzás, csere, ellenszolgáltatás vagy adósság. Ha a másik visszaadja az ajándékot, vagy adósnak érzi magát, vagy azt érzi, hogy viszonznia kell, amit én adtam neki – akár azonnali viszonzásról, akár olyan viszonzásról van szó, melyet egy hosszútávra elhalasztott viszonzásként terveztek el –, soha nem jöhet létre adományozás.¹⁴⁶

Ezért aztán az igazi ajándék természetéből fakadóan csak az időn kívül létezhet, csakúgy, mint a kísértet. Van is, meg nincs is. Lét és nemlét határán egyensúlyoz.

Elegendő, ha a másik, még csak nem is az ajándékozás tárgyát, az átadott tárgyat vagy dolgot, pusztán az ajándékozás intencionális értelmét észleli és megőrzi, s az ajándékozás megsemmisül.¹⁴⁷

¹⁴⁴ KEVIN MCGILL és Stephen SMITH, „AI-Aided Virtual Conversations with WWII Vets Are Latest Feature at New Orleans Museum”, AP News, 2024. március 20., <https://apnews.com/article/wwii-museum-veterans-artificial-intelligence-d4ad6a019125c864e7076dfa37039d43>.

¹⁴⁵ Hans Ulrich GUMBRECHT, *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey* (Stanford, CA: Stanford University Press, 2004). 13–15

¹⁴⁶ Jacques DERRIDA és KICSÁK LÓRÁNT, *Az idő adománya: a hamis pénz* (Budapest: Gond-Cura Alapítvány : Palatinus, 2003). 25

¹⁴⁷ Uo. 29

Mivel a felejtés annak a feltétele, hogy egy adomány adódjék, nemcsak a megajándékozott, hanem – ha mondhatjuk így – az ajándékozó oldaláról is éppoly radikálisnak kell lennie.¹⁴⁸

Amennyiben az ajándék csak akkor jöhet létre, ha nem esik áldozatául a tranzakciónak, nem vár ellenszolgáltatást, nem degradálódik cselvetéssé, nem őrződik meg az emlékezetben, hogy aztán időben eltolt ki/visszafizetéssé váljék, felmerül a kérdés: mi a viszonya ennek az ajándékban kódolt logikának magához az emlékezethez?

Az ajándék ökonómiája működési elvéből fakadóan megelőlegezi az emlékezet ökonómiáját.

Ha valaki azzal a szándékkal cselekszik élete során, hogy tettei, viselkedése, hatása nyomán mások emlékezzenek rá – hogy emlékezetessé váljon, – érdemes lehet-e az emlékezésre, s ezáltal a továbbélésre?

¹⁴⁸ Uo. 41

4. Összegzés

A dolgozat célja annak bemutatása volt, hogy a virtuális ember (virtual human) technológiája nem csupán filmipari innováció, hanem a reprezentáció, a jelenlét és az emlékezet kulturális dilemmáinak újrafogalmazása. A maszkok és bábjátékok ókori–középkori hagyományaitól a fotogrammetrián és motion capture-ön alapuló digitális szimulációkig terjedő történeti ív azt mutatta, hogy a médiumok egymást követő sora ugyanazt a kérdést játssza újra: miként lehet az élő megragadni, megőrizni, helyettesíteni vagy akár feltámasztani?

A megértést segítő médiaarcheológiai kapcsolódások vizsgálatával párhuzamosan több elméleti keret metszéspontja vált meghatározóvá. Walter Benjamin aurafogalmának mutációja, a szimuláció és a szimulákrum elméletei, a hantológia Derrida és Fisher nyomán kirajzolódó érzékenysége, valamint a groys-i öndizájn, Moeller profiljai és a jelenlét gumbrecht-i koncepciója mind hozzájárultak ahhoz, hogy a virtuális testet ne lezárt médiumként, hanem egy instabil, átmeneti jelenségként értelmezzük. A „digitális feltámadás” jelenségei – holografikus eljövetelek, interaktív tanúságtételek, griefbotok – azt mutatják, hogy a kultúra, habár a halál eltörlésére még képtelen, annak folyamatos mediálására és újramedializálására törekszik.

A képesség, hogy a halál horizontján túlnyúlva kommunikációt tudunk folytatni, az eseményhorizont – vagyis a halál – virtuális legyőzését jelenti. Kérdés, hogy a virtuális embereknek nevezett szimulációk mikor haladják meg a valóságot – Jean Baudrillard-t idézve: mikor válik a szimulákrum elsődlegessé? Hiszen az ember véges létehez képest erre végtelen idejük van. Pontosan ez a tulajdonság világít rá a kapcsolódó morális, etikai dilemmákra.

A mestermunka, a *Sphere of Influence*, a médiaarcheológiai kutatás és az elméleti mező összefüggéseire a multimédiaművészet eszközein keresztül adott válasz. A mű lényegében spektrális telekommunikációs eszközként működik, amely virtuális emberek adását sugározza. A munka arra is rávilágít, miként képes a test digitális dokumentuma az emlékezet hordozójaként és kísérteties jelenésként egyszerre működni.

A dolgozat tanulságaként kiolvasható, hogy míg mi magunk egyre inkább szimulációvá válunk – hiszen identitásunkat a kurált interakciók, profilok és algoritmusok határozzák meg, amelyek fokozatosan átveszik az önazonosság diktálásának szerepét –, addig a virtuális emberek aurára tesznek szert, aura-szimulációvá válnak.

A disszertáció további kutatási irányai több terület felé nyitnak. Bár az immerzió kérdését jelen munka nem állította fókuszba, érdemes vizsgálni, miként erősítik vagy gyengítik a VR/AR és haptikus technológiák a spektrális jelenlét logikáit. Ugyancsak releváns az MI-alapú virtuális emberek, interaktív avatarok és „AI-színészek” elemzése, ahol a szimuláció és az autonómia határai elmosódnak. A deepfake és a posztumusz szereplések felvetik az etikai mellett a jogi és szabályozási kérdéseket is, így a kutatás összekapcsolható a digitális kormányzás vizsgálatával is.

Hozzájárulás

- A disszertáció az aura-szimuláció fogalmi kereteit kiterjeszti a virtuális emberek jelenségére.
- A dolgozat Moeller új identitástechnológiai elméletét Groys és Han kritikai értelmezésével társítva a virtuális ember technológia összefüggéseiről való gondolkodás hatékony eszközeként jelöli meg.
- Ezen összefüggések mélyebb megértését a vonatkozó médiaarcheológiai háttér felrajzolásával támogatja.
- A mestermű a disszertációval közösen értelmezve egyedi összegzést kínál, nemcsak a saját alkotói praxis elemeiben megfigyelhető spektrális érdeklődés, hanem a kutatásból levonható következtetések gyakorlati megtestesüléseként is.

5. A mestermű és előzményei

5.1. Előzmények

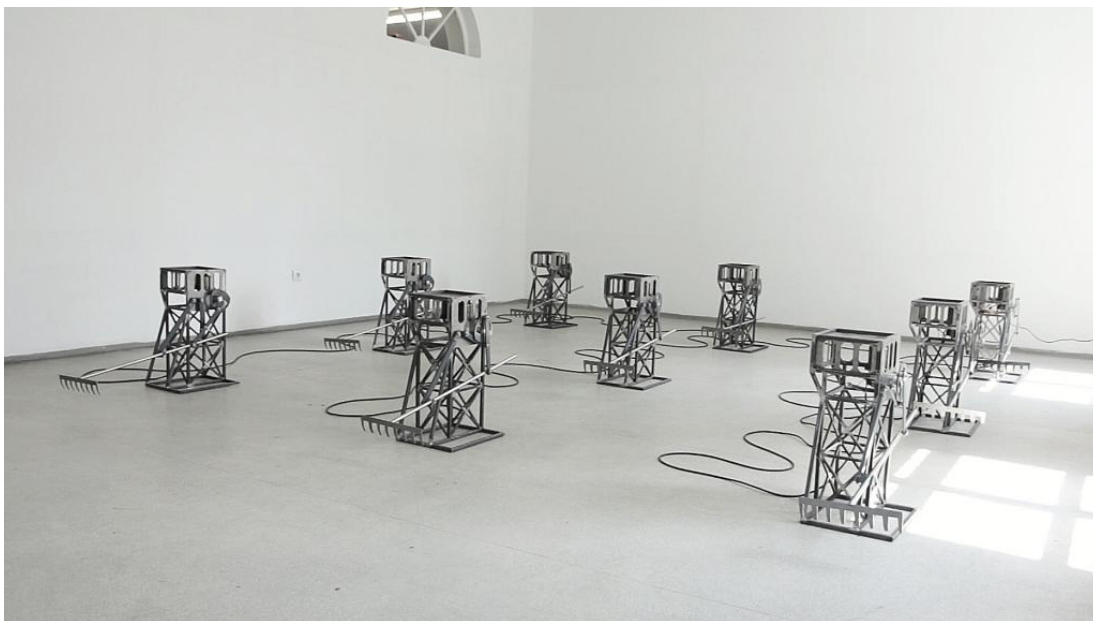


Movie Light

kinetikus installáció | 2014

kivitelezés: Bimatik Kft.

fotó: Szalontai Ábel



Farm

kinetikus installáció | 2016

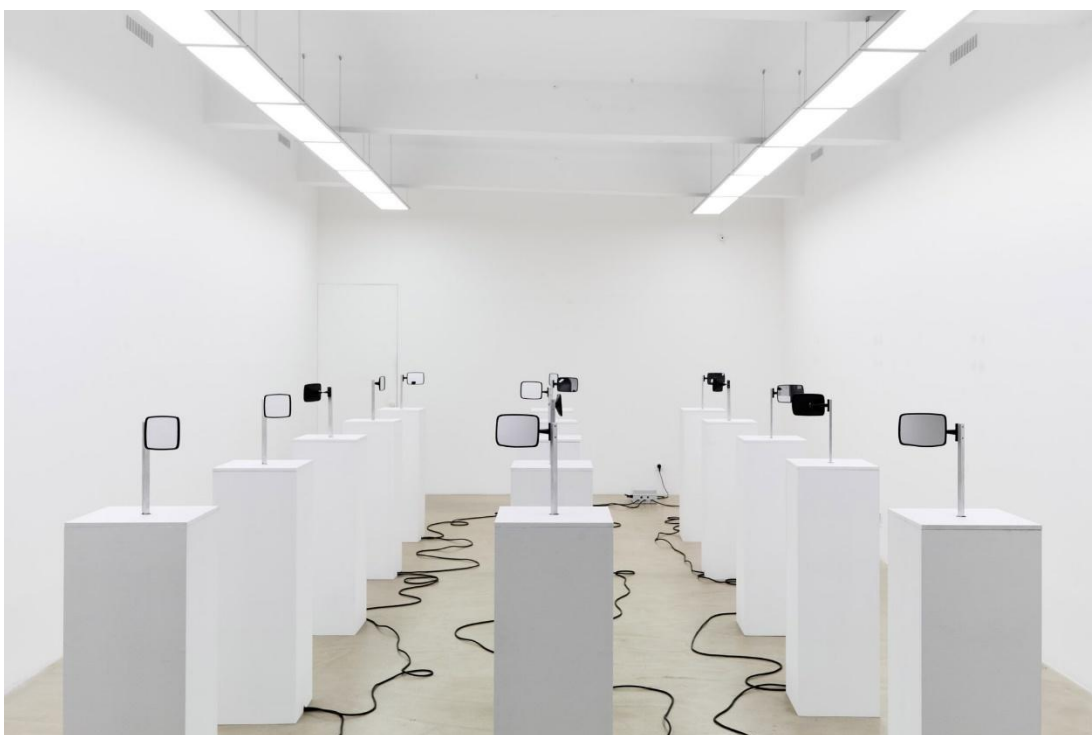
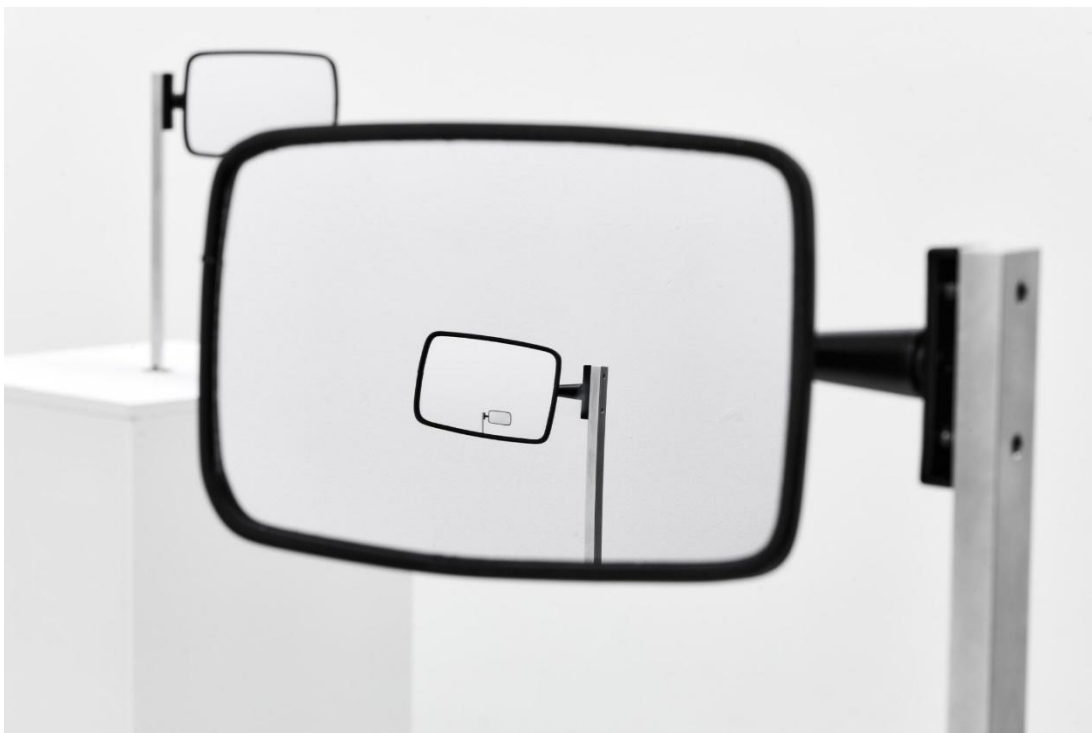
kivitelezés: Bimatik Kft.



A tiszta ész kritikája

kinetikus installáció | 2022

köszönet: Cseh Dániel, Halák László András



Drifting

kinetikus installáció | 2024

kivitelezés: Bimatik Kft.

fotó: Bíró Dávid



Bonyhádcentrikus világgép

installáció | 2025

kivitelezés: Bimatik Kft.

5.2. Mestermű



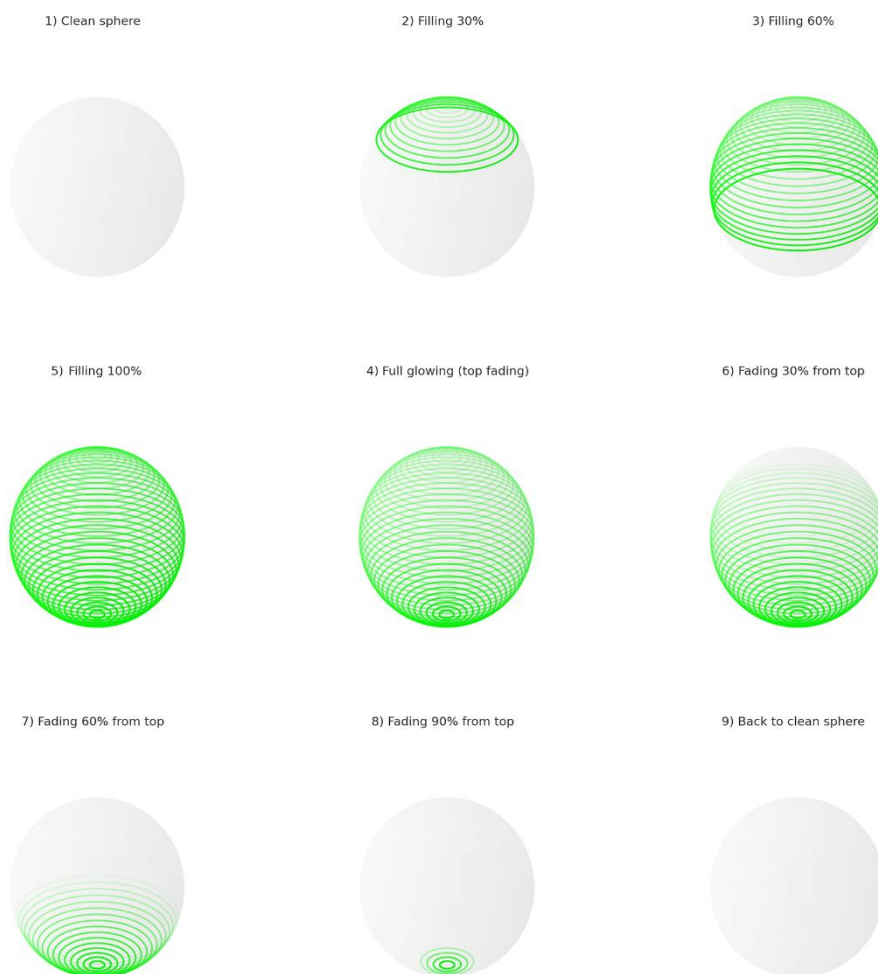
Látványterv, 3D render

Sphere of Influence

multimédia-installáció | 2025

A mű központi eleme egy acél talapzatra szerelt, foszforeszcens festékkel bevont gömb alkotja, amelyet egy félköríves, mechanizált kar ölel körül. Amikor fény éri a gömb felületét, az egy ideig dereng, majd elhalványul, így a gömb maga élő képmezővé válik.

A kar és a hozzá rögzített fényforrás lassan forog a gömb függőleges tengelye körül, minden teljes fordulat után egy újabb fénygyűrű rajzolásába kezdve. Idővel a gyűrűk sorozata sűrű mintázatot alkot, amely a legkorábban felrajzolt gyűrűtől kezdve fokozatosan elhalványul. Ennek köszönhetően a gömb soha nem mutat állandó képet: a folyamatosan épülő és enyésző sorok dinamikája határozza meg. A fényforrás programozott be- és kikapcsolásával, valamint intenzitásának vezérlésével a sorokból képek rajzolódnak ki a gömb felületén.





Látványterv, 3D render

Az installáció egy olyan képalkotó eszköz, amely a korai tárcsás tévék (Nipkow-tárcsa) működési elvére épít – azt kifordítja, és háromdimenzióban újra osztja. Varázsgömb, amely a 360 fokos valóság-buborék belső nézetét kívülről mutatja be, anélkül, hogy a buborék felszínén túl láthatnánk. A monokróm vonalak sorozatait összeolvasva arcok, alakok, csoportképek tűnnek fel – majd el –, egymásra rétegződő konstellációkban. Ezek a kiterített impressziók a személyes szférám szereplőinek másai, azoké, akikkel kölcsönösen lehetőségünk van hatni egymásra.

Egy spektrális interface tehát, amely a maga időn kívüli adásával igyekszik csillapítani a jelenlét tűnékeny természete felett érzett gyászt.

5.3. Közreműködők

Koncepció, tervek

Pálfalusi Attila Viktor

Kiviteli tervek

Bakos Bence, Bakos István

Kivitelezés

Bimatik Kft.

Köszönet

Erhardt Miklós
Molnár Júlia Dóra

Bodóczy Antal
Cseh Dániel
Fábián Noémi
Halák László András
Sánta Balázs
Szirtes János
Tasnádi József

Bibliográfia

- ÁBRAHÁM Miklós és TÖRÖK Mária. „A Farkasember bűvös szava”. *Thalassa* 17, 1. sz. (2006): 23–47.
- GOV.UK. „‘And in the End...’ the Abbey Road Zebra Crossing Is ‘Listed’ by Tourism and Heritage Minister John Penrose”. Elérés 2025. augusztus 24. <https://www.gov.uk/government/news/and-in-the-end-the-abbey-road-zebra-crossing-is-listed-by-tourism-and-heritage-minister-john-penrose>.
- ANDERSON, Benedict R. O’G. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Revised edition. London New York: Verso, 2016.
- ANTONYSHYN, Kira, Tara Lynn TESHIMA, Sultan AL-SHAQSI, Danny ENEPEKIDES, Kevin HIGGINS, Carolyn LEVIS, Leif SIGURDSON, John PHILLIPS és Oleh ANTONYSHYN. „A Mobile Craniofacial Surgery Unit: Reconstructing Casualties of War in Ukraine”. *Journal of Craniofacial Surgery* 36, 1. sz. (2025): 156–161. <https://doi.org/10.1097/SCS.0000000000010802>.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
- BAUDRILLARD, Jean, Attila Attila Kiss, Sándor S. K. KOVÁCS és Ferenc ODORICS. „A szimulákrum elsőbbsége”. In *Testes könyv I.*, szerkesztette Attila Attila Kiss, Sándor S. K. KOVÁCS és Ferenc ODORICS, 161–191. Szeged: Ictus & JATE Irodalomelméleti Csoport, 1996.
- BENJAMIN, Walter, Anna ZSELLÉR és Hanna Dorka BALOGH. *A műalkotás a technikai reprodukció korában. Művészetelméleti és kultúrpolitikai írások*. Budapest: Open Books (Bázis Könyvek), 2024.
- BIERNOFF, Suzannah. „The Rhetoric of Disfigurement in First World War Britain”. *Social History of Medicine* 24, 3. sz. (2011. december): 666–685. <https://doi.org/10.1093/shm/hkq095>.
- BLANCO, María del Pilar és Esther PEEREN, szerk. *The spectralities reader: ghosts and haunting in contemporary cultural theory*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- BUCHANAN, Ian. *A Dictionary of Critical Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- BUCHSBAUM, David, Joel BURDICK, Yajun GU, Peter HARMON, Thomas LIBBY és Victor ZORDAN. „Stickman: Towards a human-scale acrobatic robot”, 763–770. IEEE, 2018. <https://doi.org/10.1109/ICRA.2018.8460660>.
- BUCK-MORSS, Susan. *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1989.
- BURDEN, David S. és Maggi SAVIN-BADEN. *Virtual Humans: Today and Tomorrow*. Boca Raton, FL: CRC Press, 2019.
- BUSE, Peter és Andrew McConnell STOTT, szerk. *Ghosts: Deconstruction, Psychoanalysis, History*. Transferred to digital printing. Basingstoke London: Palgrave Macmillan, 2002.
- ČAPEK, Karel és Jitka ČEJKOVÁ. *R.U.R. and the Vision of Artificial Life*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2023.
- CHMIELEWSKI, Dawn és Anna TONG. „Scarlett Johansson’s OpenAI Feud Rekindles Fear in Hollywood”. *Reuters*, 2024. május 23., szak. Technology.

- <https://www.reuters.com/technology/scarlett-johanssons-openai-feud-rekindles-hollywood-fear-artificial-intelligence-2024-05-23/>.
- COLIN DAVIS. „État Présent: Hauntology, Spectres and Phantoms”. In *The Spectralities Reader: Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*, szerkesztette MARÍA DEL PILAR BLANCO és ESTHER PEEREN. New York; London: Bloomsbury Academic, 2013.
- CSABA Hito Steyerl. „Hito Steyerl, András Csaba: A silány kép védelmében”. *Új szem* (blog), 2023. február 17. <https://ujszem.org/2023/02/17/silany-kep-vedelmeben/>.
- DAVIS, Colin. *Haunted Subjects: Deconstruction, Psychoanalysis and the Return of the Dead*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007.
- DELEUZE, Gilles. „Plato and the Simulacrum”. *October* 27 (1983).
- DERRIDA, Jacques. „Foreword: Fors: The Anglish Words of Nicolas Abraham and Maria Torok”. In *The Wolf Man’s Magic Word: A Cryptonymy*, xi–xlviii. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986.
- DERRIDA, Jacques és KICSÁK LÓRÁNT. *Az idő adománya: a hamis pénz*. Budapest: Gond-Cura Alapítvány : Palatinus, 2003.
- DERRIDA, Jacques és Karl MARX. *Marx kísértetei: az adósállam, a gyász munkája és az új Internacionálé*. Pécs: Jelenkor, 1995.
- USC Shoah Foundation. „Dimensions in Testimony: FAQs”. Elérés 2025. augusztus 7. <https://sfi.usc.edu/dit/faq>.
- ECO, Umberto, William WEAVER és Umberto ECO. *Faith in Fakes: Travels in Hyperreality*. Reprint. London: Vintage, 1998.
- „Elvis Week 2025 | Memphis Travel”. Elérés 2025. augusztus 24. <https://www.memphistravel.com/trip-ideas/elvis-week>.
- FISHER, Mark. *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Winchester: Zero books, 2013.
- . „Mi a hantológia?” *Új szem* (blog), 2023. január 19. <https://ujszem.org/2023/01/19/mi-a-hantologia/>.
- „France’s Far-Left Melenchon Uses Hologram to Spread Election Message”. *Reuters*, 2017. február 5., szak. World. <https://www.reuters.com/article/world/frances-far-left-melenchon-uses-hologram-to-spread-election-message-idUSKBN15K0Q5/>.
- GORDON, Avery. *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997.
- GRAU, Oliver és Gloria CUSTANCE. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Leonardo. Cambridge (Mass.): Massachusetts institute of technology, 2003.
- GREEN, Amy M. *Longing, Ruin, and Connection in Hideo Kojima’s Death Stranding*. Routledge Advances in Game Studies. New York: Routledge, 2024.
- GROYS, Boris. *A művészet ereje*. Pars Pro Toto. Budapest: MMA Kiadó Nonprofit Kft., 2022.
- . „Az öndizájn kötelessége”. *exindex*, é. n. <https://exindex.hu/hu/nem-tema/az-ondizajn-kotelessege/>.
- . „Öndizájn, vagy produktív narcizmus”. *exindex*. <https://exindex.hu/hu/nem-tema/ondizajn-vagy-produktiv-narcizmus>.

- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2004.
- HAN Byung-Chul. *A kiégés társadalma*. Budapest: Typotex, 2019.
- — —. *Pszichopolitika – A neoliberalizmus és az új hatalomtechnikák*. Budapest: Typotex, 2020.
- — —. *The Transparency Society*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2015.
- HANSEN, Miriam Bratu. „Benjamin’s Aura”. *Critical Inquiry* 34, 2. sz. (2008): 336–375.
- HITCHCOCK, Peter. „The Ghost of Theory”. In *South Atlantic Quarterly*, 106. kötet, 639–659, 2008. <https://doi.org/10.1215/00382876-2008-007>.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.
- JEREMIAH, Ken. *Living Buddhas: the self-mummified monks of Yamagata, Japan*. Jefferson, N.C: McFarland & Co., Inc, 2010.
- JOHNSON, Barbara. „Translator’s Introduction”. In *The Wolf Man’s Magic Word: A Cryptonymy*, li–lxxiv. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986.
- KITTLER, Friedrich A. *Optikai médiumok: Berlińi előadás, 1999*. Techné és théoria 1. Budapest: Magyar Műhely Kiadó, 2005.
- LUCKHURST, Roger. „The Limits of the Spectral Turn”. In *Diacritics*, 30. kötet, 528–544, 2002. <https://doi.org/10.1353/dia.2003.0002>.
- LYMAN, Rick. „Movie Stars Fear Inroads By Upstart Digital Actors”. *The New York Times*, 2001. július 8., szak. U.S. <https://www.nytimes.com/2001/07/08/us/movie-stars-fear-inroads-by-upstart-digital-actors.html>.
- „Machine for Reproducing Sculpture | Science Museum Group Collection”. Elérés 2025. augusztus 17. <https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/objects/co47993/machine-for-reproducing-sculpture>.
- MARÍA DEL PILAR BLANCO és ESTHER PEEREN. „Introduction: Conceptualizing Spectralities”. In *The Spectralities Reader: Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*, szerkesztette MARÍA DEL PILAR BLANCO és ESTHER PEEREN. New York; London: Bloomsbury Academic, 2013.
- MBEMBE, Achille. „Necropolitics”. In *Public Culture*, 15. kötet, 11–40, 2003. <https://doi.org/10.1215/08992363-15-1-11>.
- MCGILL, KEVIN és Stephen SMITH. „AI-Aided Virtual Conversations with WWII Vets Are Latest Feature at New Orleans Museum”. AP News, 2024. március 20. <https://apnews.com/article/wwii-museum-veterans-artificial-intelligence-d4ad6a019125c864e7076dfa37039d43>.
- MOELLER, Hans-Georg és Paul J. D’AMBROSIO. *You and your profile: identity after authenticity*. New York: Columbia University Press, 2021.
- MORI, M., K. F. MACDORMAN és N. KAGEKI. „The Uncanny Valley [From the Field]”. *IEEE Robotics & Automation Magazine* 19, 2. sz. (2012). <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>.
- NORA, Pierre. „Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire”. *Representations* 26 (1989): 7–24.

- PAGE, Zeyi Yangarchive. „Deepfakes of Your Dead Loved Ones Are a Booming Chinese Business”. MIT Technology Review. Elérés 2025. augusztus 19.
<https://www.technologyreview.com/2024/05/07/1092116/deepfakes-dead-chinese-business-grief/>.
- PÁLFALUSI, Attila. „Virtuális emberek, digitális színészek, analóg dilemmák.” *Műút*, 87. sz. (2022): 58–61.
- PALYVODA, Roman, Olexandr KANIURA, Yan VARES, Igor FEDIRKO, Myron UHRYN, Yurii CHEPURNYI, Johanna SNÄLL, Alla SHEPELJA, Andrii KOPCHAK és Danilo KALASHNIKOV. „Maxillofacial Surgery in Ukraine During a War: Challenges and Perspectives- A National Survey”. *Military Medicine* 189, 9–10. sz. (2024): 1968–1975.
<https://doi.org/10.1093/milmed/usad465>.
- The Skeptical Audiophile. „Pat Metheny Has a Few Thoughts about Kenny G”, 2020. május 30. <https://ontherecord.co/2020/05/30/pat-metheny-has-a-few-thoughts-about-the-music-of-kenny-g/>.
- PEPPER, John Henry. *True History of the Ghost : And All About Metempsychosis*. CASSELL & COMPANY, Limited, 1890.
- Hürriyet Daily News. „PM Erdoğan Uses Hologram to Address İzmir Party Members for First Time in Turkey - Türkiye News”, 2014. január 27.
<https://www.hurriyetaidailynews.com/pm-erdogan-uses-hologram-to-address-izmir-party-members-for-first-time-in-turkey-61610>.
- SAVIN-BADEN, Maggi. *AI for Death and Dying*. Boca Raton, FL: CRC Press, 2022.
- SCONCE, Jeffrey. *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Console-Ing Passions. Durham; London: Duke University Press, 2000.
- SERLING, Rod. *Patterns: Four Television Plays with the Author's Personal Commentaries*. New York: Simon & Schuster, 1957.
- www.narendramodi.in. „Shri Modi's 3D Interaction Enters Guinness World Records”. Elérés 2025. augusztus 31. <https://www.narendramodi.in/shri-modis-3d-interaction-enters-guinness-world-records-5166>.
- SOBIESZEK, Robert A. „Sculpture as the Sum of Its Profiles: Francois Willeme and Photosculpture in France, 1859-1868”. *The Art Bulletin* 62, 4. sz. (1980. december): 617. <https://doi.org/10.2307/3050057>.
- SOFKA, Carla J. „Social support »internetnetworks,« caskets for sale, and more: Thanatology and the information superhighway”. *Death Studies* 21, 6. sz. (1997): 553–574. <https://doi.org/10.1080/074811897201778>.
- „Static”. *Alkonyzóna*. United States, 1961. március 10.
- „Vásárhelyi Reggeli Ujság, 1938. június (34. évfolyam, 125-147. szám) | Arcanum Újságok”. Elérés 2025. augusztus 17.
https://adt.arcanum.com/hu/view/VasarhelyiReggeliUjsag_1938_06/?pg=57&layout=s.
- VIRILIO, Paul. *War and Cinema: The Logistics of Perception*. Radical Thinkers. London New York: Verso Books, 2009.
- WALSHAM, Alexandra. *Relics and Remains*. Past and Present Supplements, 5 / 2010. Oxford: Oxford university press, 2010.
- WEBER, Samuel. *Mass Mediauras: Form, Technics, Media*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1996.

- WINKES, Rolf. „Pliny’s Chapter on Roman Funeral Customs in the Light of Clipeatae Imagines”. *American Journal of Archaeology* 83, 4. sz. (1979): 481–484. <https://doi.org/10.2307/504152>.
- WITTMAN, Laura. *The Tomb of the Unknown Soldier, Modern Mourning, and the Reinvention of the Mystical Body*. Toronto Italian Studies. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press, 2011.
- ZEMLÉNYI-KOVÁCS, Barnabás. „A hantológia hontalansága”. In *Helikon Irodalomtudományi Szemle*, 67. kötet, 393–402, 2021.
- ZIELINSKI, Siegfried, SCHULZ KATALIN, és KURUCZ ANDREA. *Audiovíziók: a mozi és a televízió mint a történelem közzjátékai*. Budapest: C3 Alapítvány : Gondolat : Ráció, 2009.

Önéletrajz

Pálfalusi Attila Viktor

Születési hely: Miskolc

Születési idő: 1989. 03. 20.

Végzettség

Okleveles médiatervező művész

2025-től a Horizont Galéria által képviselt művész.

Portfólió

palfalusi.com

Tanulmányok

2017- Multimédia művészet DLA, Doktori iskola
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

2014-2016 Média Design (MA)
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

2011-2014 Média Design (BA)
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

Oktatás

2019- Szakvezető Média design BA szak
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

2017- Egyetemi tanársegéd, Média design szak
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

2016-2019 Oktató, Művészeti- és médiafotográfus képzés
Budai Rajziskola

Kurátori tevékenység

2025 Kifordított Rutinok, Miskolci Galéria, Miskolc

2025 Immersive Beats - vetítési blokk, Zsolnay Fényfesztivál, Pécs

2024 FLASH!, Artus Stúdió, Budapest

2024 Showreel, Miskolci Galéria, Miskolc

2022 Level Up, Telep Gallery, Budapest

2019 Egyensúly/egyensúlyvesztés, Telep Galéria, Budapest

2017 Apropos Capa, Capa Központ, Budapest

Díjak, ösztöndíjak

2024 Derkovits Gyula Képzőművészeti Ösztöndíj

2020 ÚNKP - Kutatói ösztöndíj

2016 Miskolc város alkotói ösztöndíja

2014 Moholy Nagy Művészeti Egyetem - Köztársasági Ösztöndíj

2013 Miskolc város művészeti ösztöndíja

Konferencia részvétel

Media Design and Virtual Convergence 2025 – MOME Budapest

Publikációs lista

Művek

2025 Credo videó

2025 Bonyhádcentrikus világgép modell installáció

2024 Drifting kinetikus installáció

2023 Triumph installáció

2022 A tiszta ész kritikája kinetikus installáció

2016 Farm kinetikus installáció

2014 Movie Light kinetikus installáció

Egyéni Kiállítás

2024 Drifting, Horizont Galéria, Budapest

2022 A tiszta ész kritikája, MAMŰ Galéria, Budapest

2017 Farm, Horizont Galéria, Budapest

2016 Movie Light, Miskolci Galéria, Miskolc

Csoportos Kiállítás

2025 Bardo, HAB Hungarian Art and Business, Budapest

2016 Kontroll, Műcsarnok, Budapest

2013 Tartalomszolgáltatás, NextArt Galéria, Budapest

2008 Szerencsi Alkotótábor kiállítása, Kévés Galéria, Budapest

Eredetiségi nyilatkozat

Alulírott Pálfalusi Attila Viktor, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola doktorjelöltje kijelentem, hogy a Virtuális emberek, analóg dilemmák - Emlékezet, Jelenlét és Megtestesülés a Szimuláció Korában című doktori értekezésem saját művem, abban a megadott forrásokat használtam fel. Minden olyan részt, amelyet szó szerint vagy azonos tartalommal, de átfogalmazva más forrásból átvettem, egyértelműen, a forrás megadásával megjelöltem. Kijelentem továbbá, hogy a disszertációt saját szellemi alkotásomként, kizárólag a fenti egyetemhez nyújtom be.

Kelt: Budapest, 2025.08.30.

.....

doktorjelölt aláírása