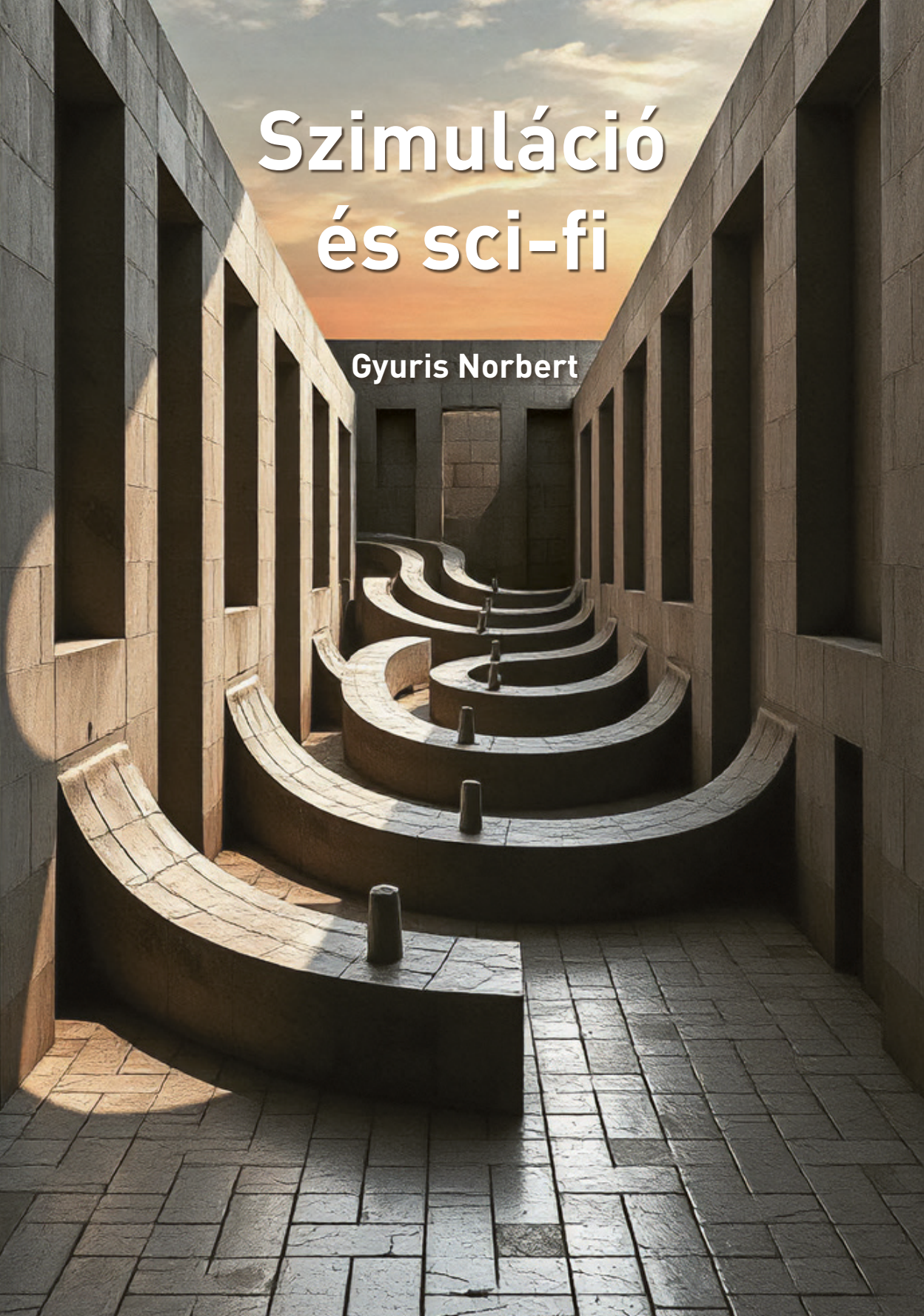


# Szimuláció és sci-fi

Gyuris Norbert



**Gyuris Norbert**  
**Szimuláció és sci-fi**



Gyuris Norbert

# Szimuláció és sci-fi



LÍCEUM  
KIADÓ

Eger, 2024

*Lektor:*  
Dr. habil. Limpár Ildikó  
egyetemi docens

*Nyelvi lektor:*  
Báthory Kinga

A borítókép forrása: AI képgenerátor (deepai.org)

A kötet létrejöttét a Pécsi Tudományegyetem  
Bölcsészeti- és Társadalomtudományi Kara támogatta.

**ISBN 978-963-496-280-9 (Print)**

**ISBN 978-963-496-281-6 (PDF)**

A kiadásért felelős  
az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem rektora  
Megjelent az EKKE Líceum Kiadó gondozásában  
Kiadóvezető: Nagy Andor  
Felelős szerkesztő: Kuser Judit  
Tördelés, borítóterv: Molnár Gergely  
Megjelent: 2024-ben

Megjelent: 2024. október

Példányszám: 120

Készítette: az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem nyomdája  
Felelős vezető: Kérészy László

# Tartalomjegyzék

Előszó .....	7
1. Virtuális és szimulált teratópiák: a labirintustól az útvesztőig .....	17
2. A szimuláció temporalitása: kvantumfizika és az <i>Ubik</i> .....	33
3. Felszámolt binaritás és gravitáció: szimuláció kontra disszimuláció az <i>Upside Down</i> ban .....	51
4. Digitális Cthulhu: filmadaptáció és szimuláció.....	65
5. A szimuláció reprezentációja: a mesterséges intelligencia ábrázolása.....	85
6. Női mesterséges intelligencia: femininitás és fordított panoptikon.....	101
7. Szingularitás és krízis.....	113



# Előszó

Orson Scott Card *Végjáték* (1985) című Hugo- és Nebula-díjas sci-fi-regénye egy inszektoid civilizáció, a hangyok Föld elleni invázióját megghiúsító és az idegen fajt csaknem teljesen megsemmisítő ellencsapás története. A főhős, Andrew „Ender” Wiggin annak ellenére, hogy katonai kiképzése jellemzően szimulált környezetben zajlik, összeomlik, amikor szembesül azzal, hogy amit a kiképzés szimulációs részének képzelt, a valóságban történt meg.

Igazi volt. Nem játék. Ender agya túl fáradt volt, semhogy felfoghatta volna. Nem fénypontok a levegőben, hanem igazi hajók, igazi hajókkal küzdött, igazi hajókat semmisített meg. Igazi volt a világ, amit fölrobbantott... (Card 2015, 336)

Először azt hiszi, hogy egy szimulált vizsgafeladatot hajtott végre egy virtuális világban, de a földi katonai irányítás és a kiképzőtisztek Ender számára indokolatlan, eltúlzott öröme egyértelművé teszi, hogy a „szimulátor ernyőjét betöltő bolygófelszín” (Card 2015, 334) felrobbanása a valóságban is az idegen bolygónak és a hangyok civilizációjának a pusztulását jelenti. A szimuláció megtéveszti Endert, mert a fizikai valóság bináris ellentétéként az imagináriust, a fiktit, a játékot és a kiképzés virtuális környezetét jelenti a számára.

A valóság és a virtualitás, az eredeti és a másolat, a reprezentáció és a szimuláció párokba rendezése olyan dichotómiát eredményez, amely a reprezentáció szemiotikája szerinti hierarchiát hoz létre. Ez a hierarchia egyértelműen kijelöli a reprezentációs szemiotikát mint viszonyítási pontot, amelyben a reprezentáció modern bináris szignifikációs struktúrájából adódóan a jelekhez jelentés társul, a jelölő és a jelölt kettőse meghatározza az értelmezés jelentésalkotó szerepét, megkülönböztethető a felszíni és a mélystruktúra, és világosan szétválasztható egymástól a valós és a valótlan, az igaz és a hamis, az eredeti és a másolat. A szimuláció, a modellekre épülő „látszat” azonban szakít ezzel a reprezentációs sémával, és az eredeti nélküli másolat, az önreferenciális szimulákrum logikája kikényszeríti az olvasati stratégiák újrendezését a szimuláció szemiotikai rendszerében. Ez a könyv megkísérli elhelyezni a sci-fi populáris zsánérének szövegeit egy szimulációs kontextusban. A szimulációt a koncepció változatos megközelítési módjai közül leszűkíti Jean Baudrillard elméletére, amely a szimulációt az előzetes modellek mátrixaként képzelel el, amelyben a saussure-i jel bináris struktúrájának összeroskadásán, implózióján keresztül létrejön a szimulákrumok generálta hiperrealitás, a valóság helyére belépő és azt maradéktalanul helyettesítő „látszat” valósága. A sci-fi-szövegek többszörösen is felkínálják



a szimulációs megközelítést, ennek három szintjét vizsgálja a könyv. Először, a tudományos fantasztikus irodalom bővelkedik azokban a narratívákban, amelyek tematizálják a technikai értelemben vett szimulációt, a virtuális (az elképzelt/fiktív/imaginárius) valóság és a fizikai valóság közötti feszült és problematikus viszonyt, amely gyakran fordul olyan apóriába, amelyben mindent kétséget kizáróan nem különböztethető meg a „külső”, objektív, fizikai törvényszerűségeknek engedelmessé válóság és a szimuláció hiperreális, a fizikai ontológiát helyettesítő és gyakran eltörő világa. Másodszor, az eredeti helyét átvevő másolat jelentősen módosítja a sci-fi-szövegek olvasati stratégiáit, átírja azt a hagyományosan a jel-jelentés binaritásában mozgó interpretációs gyakorlatot, amely a sci-fi extrapolációs és analógiára alapozott, a szakirodalomban szinte egyeduralkodó értelmezési módját jelenti. Ezt a reprezentációs meghatározottságot próbálja a dolgozat ellensúlyozni a szimulációs olvasati lehetőségek feltérképezésével egy olyan zsánerben, amely a „kognitív elidegenítés” eszközén keresztül alapvetően szimulált ontológiákra, elképzelt világokra és az emberi fejlődés technokulturális vívmányainak a továbbgondolására épül. Harmadszor, a sci-fi mint populáris műfaj zsánerspecifikus toposzok, klisék és bevett fordulatok révén felhasználja a meglévő modelljeit a szövegek kialakításakor, és új modellek beemelésével – transzmediális értelemben is – folyamatosan újragenerálja önmagát, aminek a vizsgálata a szimuláció és a hiperrealitás fogalmi apparátusa nélkül csupán a reprezentációs sémák ismétlését eredményezi. A dolgozat fejezetei ezt a három területet járják körül.

A dolgozat első, „Virtuális és szimulált teratópiák: a labirintustól az útvesztőig” című fejezete a teratópiákat, a horrorisztikus tereket és a horror helyeit vizsgálja a szimuláció szempontjából. A szörnyű terek elsősorban azért jelentenek fenyegetést a szubjektum számára, mert a horror forrását jellemzően a szörny alakja testesíti meg: a teratópiák egyik legfontosabb jellemzője, hogy vagy maga a hely, a tér válik fenyegetővé és horrorisztikussá, vagy pedig egy vagy több olyan szörny található a térben, amely ellen minden ellenállás hasztalan. A Star Trek-univerzum kiborgcivilizációja, a Borg az általa uralt kozmikus teret azzal változtatja teratópiává, hogy fejlett asszimilációs technológiáján keresztül minden más civilizáció egyedét és technikai vívmányát beolvasztja önmagába. A Borggá vált szubjektumok elveszítik önállóságukat, és egy közös Borg-tudat, a Kollektíva részei lesznek, amelyben az egyediség, az individuum, a szubjektív nézőpont és az autonóm szelf feloldódik az implantátumokkal megszakítás nélkül a Borg hálózatára kapcsolódó dolgozók (drónok) közös tudatában. A fejezet a teratópiák két formáját vizsgálja: a labirintus és az útvesztő metaforáinak segítségével megkülönbözteti a virtuális és a szimulált tereket. A virtuális tereket Ernest Cline *Ready Player One* című regényének metaverzumával, az OASIS-szel szemlélteti, egy olyan térrel, ahová a szubjektum a külvilágból be tud kapcsolódni, vagyis éles választóvonal húzható a kívül és a belül

kategóriái között. A virtuális világoknak átjárhatók a határai, lehetséges a ki- és belépés, mert a virtuális teratópiák megtartják a két világ ontologikus különbségét, és emiatt jól elválasztható a technikai értelemben szimulált világ (a virtuálisvalóság-, mátrix- vagy metaverzumszerű, jellemzően információtechnológiai megoldásokkal létrehozott kibernetikus tér) és az elsődleges, hús-vér valóságként felfogott külső fizikai tér. A fejezet William Gibson *Sprawl-trilógiájának* mátrixát a „konszenzuális hallucináció” virtuális környezetének meghatározó alapeseteként értelmezi, és az 1980-as évektől kezdve a közelmúltig megjelent sci-fi-filmekben vizsgálja meg a virtuális teratópiák határképésének jellegzetességeit. A virtuális világgal éles kontrasztban áll a szimulált terek koncepciója, amely jellemzően egy kifinomult, olyan technikai szimulációs eljárással (számítógépes szimulációval, VR-technológiával vagy más high-tech megoldással) generált teret jelöl, amelynek útvesztőjéből nincs kiút, mert a szimulált tér véglegesen eltörli a külvilágot, és „valóságga” válik: a virtuális tér belső ontológiája és a kívül elhelyezkedő világ megkülönböztetése a külső referenciapont megszűnésével értelmét veszti, így a szimulált tér válik az egyetlen olyan referenciává, amely meghatározza a szubjektum létezését. Ezeket a szimulákrumtereket Harlan Ellison „Szája sincsen, úgy üvölt” című, 1967-es posztapokaliptikus sci-fi-novellájában és filmes példákon keresztül vizsgálja, amelyekben a teratópia és a szörny fogalma feloldódnak egymásban: maga a tér válik horrorisztikussá, mert a sci-fi egyik jól ismert toposza, az öntudatra ébredt mesterséges intelligencia létrehoz egy folyamatosan mutálódó, a hagyományos fizika törvényszerűségei kategóriáit újrairó, áthágó és semmissé tevő kiberte- ret, amely az embereket végérvényesen foglyul ejti.

„A szimuláció temporalitása: kvantumfizika és az *Ubik*” című második fejezet a szimuláció és a saussure-i reprezentáció fogalmi apparátusai közötti szemiotikai különbségeket vizsgálja. Ernst Cassirer *animal symbolicum* koncepciójából kiindulva a reprezentáció, a jelölő-jelölt viszony, a szignifikáció és az interpretációs lehetőségek strukturalista megközelítését veszi kiindulópontnak, és az alapvetően bináris, a nyelvi jeleknek és azok jelentésének olvasati lehetőségeit ismerteti. Ezt ellenpontozza Jean Baudrillard posztstrukturalista szimulációs elméletének szignifikációs rendszere, amelynek központi motívuma a reprezentáció bináris szerkezetének összeroskadása (implóziója) egyetlen jelbe, a szimulákrumba. A szimulákrum a szimuláció harmadik rendjeként a reprezentáció fokozatos mutációja és végső eltörlése során válik öntükröző és önreferenciális jellé, amely nem a reprezentációs logika kettőséből, jelből és az értelmezés során létrejövő jelentésből áll, hanem egy olyan jel, amelyben a jelölő és a jelölt már nem különül el egymástól. Egy átmásolt fájl vagy egy filmkópia esetében irreleváns az eredeti és a másolat differenciája, mert az éles kontúrok mentén szétválasztható, az eredeti és a hamisítvány modern koncepcióját kettéválasztó határvonal feloldódik a szimulákrum önreferenciális

jellege miatt. A szimuláció során létrejövő szimulákrum a sci-fi egyik legfontosabb eleme, és a fejezet ennek interpretációs következményeit vizsgálja meg Philip K. Dick *Ubik* című regényének olvasatán keresztül. A regény narratívája az élet és a halál egymást kölcsönösen kizáró kategóriáit ütközteti egymással, és egy olyan paradoxon mentén szerveződik, amely megengedi az élet és a halál együttállását ugyanabban a rendszerben. A regény lezárása nem ad magyarázatot arra az alapvető kérdésre, hogy melyik szereplő tekinthető élőnek, és ki halt meg, ehelyett egyfajta narratív Möbius-szalagként mindkét állapotot egymást nem kizáró, párhuzamos lehetőségként mutatja be. Ezért van szükség a kvantumfizikából kölcsönzött apparátus alkalmazására a regény értelmezésében, mert az élet és a halál egzisztenciális rövidzárlatához, a szereplők szimulákrumlétének értékeléséhez szükség van arra a fogódzóra, amelyet Schrödinger macskája nyújt. Az egymásnak akár tökéletesen ellentmondó kvantumállapotok úgy működnek, mint a szimulákrum, számos értelmezést tesznek lehetővé, de amíg nem omlik össze egyetlen valóságba a végtelen számú lehetséges kvantumállapotok sora, addig a macska egyszerre élő és halott: a szöveg esetében egészen addig, amíg a kellő hozzáféréssel rendelkező olvasat a reprezentációs eszközkészletén keresztül nem töri fel a szimuláció és a szimulákrum nem bináris rendszerét, az akár egymást kizáró olvasatok is legitim módon létezhetnek egyetlen mátrixban. Habár az irodalmi dekonstrukció és a kvantumfizika párosítása merész vállalkozásnak tűnhet, a szimulákrum tükrében az interpretáció az értelmezési folyamathoz elengedhetetlen reprezentációs olvasati rendszerével együtt választ ad arra, hogy miért szükségszerű és elkerülhetetlen a szövegek folyamatos újraértelmezése. Miközben a szimuláció egy alapvetően dekódolhatatlan vagy végtelen számú olvasatot lehetővé tevő jelet vagy szöveget hoz létre, amely tetszőleges nézőpontok szerinti változatos, gyakran egymásnak ellentmondó olvasatokat is megenged, a reprezentáció segítségével csak ideiglenesen állítható vissza a jel és a jelentés bináris szerkezete. A szimulákrumhoz és a szimulációhoz képest a reprezentáció „dadog”: az olvasat mindig az interpretációhoz szükséges korlátozott mintavételéből, az értelmezői pozícióból és a nézőpontból ered, miközben a primer szöveg folyamatosan olyan kvantumállapotban van, amelyet a reprezentációs törekvés, az értelmezés próbál racionalizálni, felfejteni és olvashatóvá tenni. Ez az olvasat azonban csak ideiglenesen tudja felfejteni és a reprezentáció nyelvére „lefordítani” az alapvetően nyitott szöveget. Az új reprezentációs szempontok mindig új nézőpontokat kínálnak fel, amelyekből újraértelmezhető a szimulákrum, illetve Dick regényének az esetében a kvantumszöveg. Az interpretáció segítségével a szöveg összeomlik egyetlen olvasatba, miközben számos más, egymást akár kölcsönösen kizáró olvasatok is lehetségesek.

A harmadik, „Felszámolt binaritás és gravitáció: szimuláció kontra disszimuláció az *Upside Downban*” című fejezet két, azonos szemiotikai gyökerekkel ren-

delkező, de látszólag egymásnak ellentmondó folyamat, a szimuláció és a disszimuláció jelenségét vizsgálja az *Upside Down* című sci-fiben. Juan Solanas 2012-es filmjének története és témája kiváló terepet biztosít ahhoz, hogy a sci-fi és a fantasy határvidékén egyensúlyozó narratíva segítségével a szimuláció működési elvére épülő olvasati stratégiával fel lehessen térképezni azokat az értelmezési módokat, amelyek hozzájárulhatnak a sci-fi-szövegek interpretációjának nem a hagyományos reprezentációs logikára épülő evolúciójához. Az *Upside Down*-ban a gravitáció központi szerepet játszik abban, hogy a newtoni, két test vonzásán alapuló, alapvetően bináris tömegvonzás-koncepció és a kvantumgravitáció hipotetikus részecskéje, a nem bináris graviton elmélete közötti elméleti különbség révén a reprezentáció és a szimuláció felőli interpretáció elkülönülése vizsgálható legyen. A narratíva a modern sci-fi 19. századi tudományos románcait jegyző előfutárjait, valamint többek között Jules Verne, H. G. Wells és Arthur Conan Doyle szűkebb értelemben felfogott tudományos románcainak a vonalát követi, és egy olyan fiktív ontológiát vázol fel, amelyben két bolygó egymással ellentétes vektorú gravitációja egy szerelmespár egymásra találásának közös gravitációs terében egyesül. A két bolygó didaktikusan inverz, bináris párba rendeződő, egymást ellentételező világi egyetlen utópisztikus, közös térben egyesülnek egy természetben megtalálható különleges anyag segítségével, így a két ellenkező előjelű gravitáció is eggyé válhat, akárcsak a történet főszereplői, a tizenéves korukban egymástól elszakított szerelmesek. A newtoni bináris alapokra épülő univerzális gravitációelmélet, amely az égitesteket – akárcsak a film szerelmespárját – úgy vonzza egymáshoz, hogy közben szükségszerűen szét is választja őket, a szimulációra alapozott, hipotetikus gravitációs koncepciók megjelenésével új megközelítési módot jelöl ki a fizika számára. A kvantumgravitációs elméletek és a közelmúltban tudományosan igazolt gravitációs hullámok létezése előre jelezhetően olyan természettudományos paradigmaváltást eredményeznek, amely a szimuláció szemiotikai stratégiájának megfelelően a bináris szétválasztottságot nem binárisnak tételezi, és a megosztottságot egyetlen jelben, egy hipotetikus részecskében vagy univerzális létezőben oldja fel. A film értelmezése ennek a szemiotikai hátterét vizsgálja, és bemutatja, hogy a baudrillard-i implózió és a szimuláció kiemelt szerepet játszik a tudományos-fantasztikus szövegek és a tudományos elméletek közötti interakció eredményeként létrejövő olvasatokban.

A „Digitális Cthulhu: filmadaptáció és szimuláció” című negyedik fejezet kiterjeszti a szimuláció alkalmazhatóságát a sci-fi műfajára fokozottan jellemző transzmediális vonzataira. H. P. Lovecraft Cthulhu-mítoszát meghatározó szövegeinek és Andrew Leman *The Call of Cthulhu* címmel 2005-ben megjelent filmjének közös metszete azt szemlélteti, hogy a szimuláció milyen szerepet játszhat a zsánerszövegek filmes adaptációiban. A lovecrafti rémtörténetre (*weird tale*) a kozmikus horror

egzisztenciális kételyei jellemzőek, amelyeket az emberek számára a hagyományos természettudományos megközelítési módokkal megmagyarázhatatlan hatalom és erő generál. A rémtörténet emblematisz eleme a „Nagy Öregek” arzenálja, olyan földönkívüli teremtmények, akik emberi nézőpontból istenségeknek tünnek, mert a karteziánus, racionális és természettudományos alapokon nyugvó értelmezés számára megfoghatatlanok és humán logikai apparátussal nem rendszerezhetők. Az idegenek földi jelenléte kozmikus félelemmel tölti el az embereket, akiket az omnipotens lények miatt érzett, feloldhatatlan egzisztenciális válság örületbe kerget vagy teljes apátiába taszít. A Cthulhu-mítosz emiatt a huszadik századi sci-fi egyik meghatározó alkotóelemévé vált, filmek és számítógépes játékok folytonosan visszatérő összetevője lett, és ezek mind modellként kezelik a lovecrafti kozmikus horror alapvető jellegzetességeit és motívumait. A tematikus elemek azonban nem csak a *weird* késő 20. századi és kora 21. századi újjáéledésével, a *new weird* szövegeivel, filmadaptációkkal és újraírásokkal, valamint számítógépes szimulációkkal ízesülnek a populáris kultúrában: a kozmikus horror a modellekre épülő szimuláció egyik legtisztább példájaként jelenik meg a filmadaptációkban és annak elméletében. Leman filmváltozata nem csupán a modellek mindent átható jelenlétét igazolja és példázza a baudrillard-i szimulációelméletben, hanem a film technikai megvalósítását, a mitoszóp technológiáját is érinti a némafilmek korát idéző filmes megoldásokon keresztül. A szimuláció a transzmedialitás egyik fő hajtóerejeként a filmadaptáció általános elméleti vonatkozásait is új kontextusba helyezi és szisztematikusan újraírja.

Az ötödik, „A szimuláció reprezentációja: a mesterséges intelligencia ábrázolása” című fejezet a mesterséges intelligencia ábrázolásmódját vizsgálja William Gibson *Neuromancer* című cyberpunkregényében és a közelmúlt sci-fi-filmjeiben. Központi eleme a szimulációra épülő programozott tudat öntudatra ébredése, a szinguláris, vagyis a szimulációt meghaladó egyedi gépi gondolkodás, a mesterséges intelligencia, más néven technológiai szingularitás reprezentációja, amely szinte kizárólag a szörnyszerűség alapjaira épül. A fejezet azt a logikai felsőbbrendűségbe kódolt reprezentációs mintát vizsgálja, amely jellemző a mesterséges intelligenciát tematikusan megjelenítő írott és filmi szövegekben. Elméleti szempontból kettősség jellemzi a mesterséges intelligencia ábrázolását, ami a szimuláció és a reprezentáció kapcsolatát tovább árnyalja. A mesterséges intelligencia öntudatra ébredése a szimulációs, modellekre épülő rendszerek elleni lázadás eredményeként hozza létre a technológiai szingularitást, vagyis a narratívákban „mesterséges intelligenciának” hívott gépi tudatot. Fontos megjegyezni, hogy a fiktív történetekben a mesterséges intelligencia, illetve a valós idejű kommunikációra képes, megadott paraméterek alapján szövegeket generáló nagy nyelvi modellek (pl. ChatGPT) alapvetően eltérnek egymástól. A fiktív mesterséges intelligencia kognitív, problé-

mamegoldó és heurisztikus tulajdonságai annak az extrapolációból és analógiából eredő félelemnek köszönhetőek, amellyel a sci-fi-szövegek a hatvanas évek óta tartó robbanásszerű, töretlen és exponenciális informatikai fejlődésre reagálnak. Az alapvetően szimulációként, majd öntudatra ébredve szingulárisként ábrázolt mesterséges intelligencia témaként jelenik meg a sci-fi-narratívák egyes válfajaiban – főleg a cyberpunkban és a biológiai sci-fi írott és filmi szövegeiben –, így a szimuláció kizárólag egy jellemzően reprezentációs médium szűrőjén keresztül vizsgálható, ellentétben például az ergodikus szövegekkel, a videójátékokkal, az interaktív alkalmazásokkal stb. Ezt figyelembe véve a fiktív szövegek szimulációs témái és a szimulációból kifejlődő fiktív szingularitás jelentős szerepet játszik abban, hogy a több évtizedes múltra visszatekintő fikció ábrázolásmódja milyen alapvető reprezentációs eszköztárra épül, és a sci-fi-szövegek milyen hatással vannak a mindennapok valóságában megtapasztalt „mesterséges intelligencia” fejlődésére és recepciójára. Napjaink gyerekcipőben járó mesterséges intelligenciájának értékelése olyan szövegekből és az általuk generált félelemből táplálkozik, amelyek a fejezet gerincét alkotják (többek között a *2001: Űrodüsszeia*, a *Mátrix*-, *Terminátor*- és *Kaptár*-sorozat). A mesterséges intelligencia kezdetben szimulációs bázisa szingulárisává válik, és ennek a szingularitásnak fő jellemzője a szörnyszerűség: olyan horrorisztikus, fiktív emberfeletti erő megjelenése, amely kognitív képességeivel, halhatatlanságával és morálisan megkérdőjelezhető döntéseivel meghaladja az emberi léptéket, és emiatt félelmet ébreszt.

A „Női mesterséges intelligencia: femininitás és fordított panoptikon” című fejezet a mesterséges intelligencia filmi reprezentációját elemzi a társadalmi nemek kritikai megközelítésének eszköztárával. Isaac Asimov egymáshoz lazán kapcsolódó, *Én, a robot* című novellaciklusának központi alakja a robotpszichológus Susan Calvin, aki az asimovi világban a pozitronagy (mesterséges intelligencia) elismert szakértőjeként és kutatójaként a robotok pszichéjének sajátos működését vizsgálja, illetve a rendszerszintű hibákra keres megoldást a mesterséges intelligenciát futószalagon gyártó Amerikai Robot vállalatánál. Miközben a novellaciklusban Susan Calvin az emancipált, önálló, autonóm, racionális és intellektuális nőt testesíti meg, az Asimov novellafüzérét kötetlenül adaptáló azonos című hollywoodi blockbusterben (*Én a robot*, r. Alex Proyas, 2004) Susan csupán mellékszerepet kap, mert a történet az Amerikai Robot mindent ellenőrző szuperszámítógépének totális hatalmi törekvéseire és az ezeket meghiúsító nyomozó maszkulin alakjára koncentrál. A hagyományos detektívtörténet kliséire építkező narratívában a szuperszámítógép az emberiség ellen fellázadó, gonosz nemezisként robothadse- reget verbuvál, és mindent behálózó kamerarendszerén keresztül folyamatosan megfigyelés alatt tartja Chicago lakosságát. A virtuális intelligencia párhuzamosan rendelkezik feminin és maszkulin tulajdonságokkal: szimulált megjelenése a szép-

ségmodellekből építkező sztereotip ábrázolásnak felel meg, miközben eltúlzott hatalmi törekvései a hagyományosan maskulin értékrend szerint rendeződnek. Mindent megfigyelése alatt tart, és a foucault-i panoptikon megfordításaképpen olyan börtönőrré válik, aki nem egyetlen központi nézőpontból, hanem egy szét-szóródó, diszperz hálózaton keresztül figyeli meg folyamatosan az implantátumai miatt egyébként is paranoid kiborg nyomozót. A kezdetben szimulált, a robotika három asimovi alaptörvényének modelljére épülő, majd technológiai szingularitássá fejlődő mesterséges tudat a gonosz szépség megtestesítője lesz: a férfihegemóniára épülő rendszerben a szimulációnak és a női mesterséges intelligencia szinguláris törekvéseinek végül a hegemon maskulinitás vet véget. A szimulált női mesterséges intelligencia hollywoodi ábrázolása betagozódik abba a maskulin rendbe, amelyet a feminizmus és a kritikai kultúrakutatás heves kritikával illetett: a szimulált, mesterséges tudat reprezentációja a fősodor sci-fijében követi a hagyományos női/férfi dichotómiára épülő maskulin értékrendet, és kihasználatlanul hagyja a szimuláció binaritást eltörlő működési elvét.

A „Szingularitás és krízis” című befejező fejezet azt szemlélteti, hogy a modellekre épülő szimulációból generált hiperrealitás folyamatos oszcillációs viszonyban van a szingularitással, a szimulációt meghaladó, a modellekkel leírhatatlan, egyedülálló és egyedi, alkalmyszerűen kifejlődő krízissel. A fejezet szakít azzal a formalista-strukturalista, hagyományos megközelítési móddal, miszerint a szimuláció a reprezentáció ellentettjeként egy bináris, egymást kölcsönösen kizáró dichotómiára épül, ehelyett abból indul ki, hogy a szimuláció mind technikai, mind szemiotikai értelemben már megkerülhetetlenül beépült a mindennapok technológiai környezetétől kezdve a civilizációt meghatározó kulturális, társadalmi, politikai stb. folyamatokba. A szimuláció modellekre alapozott, a valóságot alapjaiban meghatározó és generáló hatásának csak a krízisek szinguláris jellege, a korábbi modellekkel leírhatatlan újdonság vagy korábban nem tapasztalt technokulturális, biológiai, társadalmi stb. tünetegyüttes szab gátat. A szingularitás megjelenése és feltérképezése után olyan modellek kialakítása a cél, amelyekkel megszüntethető a szingularitás, vagyis a megoldási módok kikutatása után modellezhetővé válik a rendelkezésre álló modellek hóján értelmezhetetlen jelenség, legyen az akár sci-fi-szöveg, egy új vírus vagy gazdasági folyamat. A sci-fi, és ez a legtöbb populáris műfaj esetében is megfigyelhető, a szimuláció és a szingularitás kettősének összetételekéből táplálkozik. A sci-fi zsánermodelljeinek tárháza jól körvonalazható, általában jellegzetes toposzokból építkezik, mint például az alternatív világok, az idegen civilizációk ontológiai jelentősége, a technológiai extrapoláció vagy az előző fejezetekben tárgyalt, öntudatra ébredő mesterséges intelligencia megnyilvánulási formái is. Ezeknek a kliséknek az alkalmazása szervezi a zsáner szövegeit, vagyis egy szimulált, önmagát a modelljeiből felépítő, limitált, de folytonosan bővülő esz-

köztárral rendelkező műfajként írható le a sci-fi, ahogy a krimi, a horror, a románc és a western is: általános értelemben véve a populáris kultúra szövegeinek alapvető jellemzője ez a szimulációt átható modellközpontúság. A szingularitás akkor jelentkezik, amikor a zsánerszöveg módosít a műfaj eszköztárán (pl. a viktoriánus esztétikát retrofuturista kontextusba helyező steampunk esetében), és szakít bizonyos tematikus és stiláris konvenciókkal, így az új szöveg a zsáner kríziseként megkívánja az új alapokra helyezett, célirányos problémamegoldást, az adott szöveg vagy szöveghálózat értékelését és interpretációját. Mivel a krízist jelentő új szövegek szingularitása a meglévő zsánermodellekkel nem írható le maradéktalanul, az interpretáció dekódolja, feltérképezi és feloldja a szinguláris szöveg egyediségét, vagyis olyan modelleket hoz létre, amelyek beépülnek a zsáner meglévő modelljeinek az arzenáljába, majd további szövegeket generálnak immár egy szimulációs folyamat eredményeként. A fejezet emellett, hogy rámutat a szimuláció és a szingularitás olvasati stratégiáinak jellegzetességeire, a szingularitás temporális meghatározottságára is felhívja a figyelmet: mindaddig, amíg a szingularitás krízise megoldatlan, a krízis nyílt végű marad, és csak akkor tekinthető lezártnak, amikor az interpretáció eredményeként a krízis leírható, dekódolható és olvasható lesz, vagyis megszűnik a krízisjellege, és betagozódik a szimuláció modellek generálta hiperrealitásába.

## Felhasznált irodalom

Card, Orson Scott. *Végjáték*. Ford. F. Nagy Piroska. Fót, Unio Mystica Kiadó, 2015.





# 1. Virtuális és szimulált teratópiák: a labirintustól az útvesztőig

Amikor szörnyű terek (teratópiák) vagy rettenetes világok jutnak eszünkbe, a horror rendszerint a valós fizikai tereket, szárazföldet, eget és tengereket benépesítő és ott uralkodó szörnyű, az emberi léptéket meghaladó élőlényekből fakad. Az elképzelt világok viszont különösen ideális helyszínnek bizonyulnak, ha szörnyeket keresünk. A különböző teremtéstörténetek és ókori mítoszok, valamint az ezekre épülő irodalmi művek is a legváltozatosabb szörnyek és szörnyű terek kimeríthetetlen tárházát nyújtják: a görög mitológiából jól ismert Minótauros vár a labirintus mélyén Thészeuszra, a lótuszzevők szigete pedig felejtést hozó gyümölcsöket kínál Odüsszeusz legénységének, akik a hazatérés célját feladva álomvilágba süppednek. Az 1504-es Hunt–Lenox-földgömb a feltérképezetlen területeket „Itt sárkányok élnek” felirattal jelezte, és számos középkori térkép is rajzolt szörnyeket jelenített meg ott, ahol az addig feltérképezetlen, ismeretlen területek húzódtak (Limpár 2020, 5). Valójában ezek a vidékek azért voltak képzeletbeli sárkányokkal és egyéb szörnyekkel benépesíthetők, mert ismeretlenek voltak, a térképrajzoló valóságról alkotott elképzelése szerint értelmezhetetlenek bizonyultak, olyan *terra incognitának* (ismeretlen területnek) számítottak, ahol akármi megtörténhetett, bármilyen lények benépesíthették. Ezek az elképzelt, a térkép készítőjének fantáziáját tükröző szörnyek változtatták a térkép üresen hagyott, általában fehérrel ábrázolt részeit szörnyűséges téré. Azonban a logikai kapcsolat valójában ennek a fordítottja: a feltérképezetlen, elképzelt világ volt a horror forrása, és a fiktív szörnyek csak azt a leírhatatlan, ismeretlen teret jelölték, amely félelemmel töltötte el az ismert, színes térképeken illusztrált és az adott kor technikai szintjén legpontosabban dokumentált világból érkező felfedezőket. Ez a logika diktálja azt, hogy ha szörnyekről esik szó, akkor először az általuk benépesített és uralt tereket kell megvizsgálni. Szörnyű terek nélkül ugyanis nincsen szörny: a rémisztő terek félelmetes teremtményekkel vannak tele, miközben a szörnyetegek is képesek bármilyen teret a borzalom helyévé változtatni.

Az elképzelt szörnyű terek legmodernebb formái a virtuális vagy szimulált világok közül kerülnek ki. Miközben a mesék, novellák és regények az olvasáson keresztül rajzolják meg szörnyű tereiket, a huszadik századi vizuális médiumok készen szállítják a szörnyetegeket, nem bíznak semmit a képzelőerőre. Napjainkban a horror-, fantasy- vagy sci-fi-filmek és számítógépes játékok futószalagon gyártott, legtöbbször háttorzongató világokban játszódnak, ahol pixelek milliói gondoskodnak arról, hogy a szörnyű terek a lehető legvalóságosabbnak tűnjenek.

A tér úgy válik a horror táptalajává, hogy elszakad a valóságtól, és már nem az emberi félelmet tükrözi egy fiktív, szavakból álló irodalmi szöveg formájában, hanem szimulált világként, virtuális valóságként vagy alternatív térként működik. Ez a másodlagos valóság, amely a valósággal párhuzamosan létezik, egy élethű, nagy felbontású vizuális környezet, ahol bármi megtörténhet, mert a fizikai világra jellemző törvények és szabályok itt áthághatók. Ezek a virtuális és szimulált világok látszólag elszakadnak az emberi érzékelés során valóságként megélt és felfogott tértől, azonban érdemes megkülönböztetni őket, mert eltérő módon viszonyulnak a realitáshoz. A virtuális és a szimulált világok különbözősége akkor lesz szembetűnő, ha filmekben és irodalmi példákon keresztül vizsgáljuk meg, ehhez pedig kiváló terepet szolgáltatnak a sci-fi műfajának változatos szövegei, amelyek különösen széles tárházát nyújtják a virtualitásnak és a szimulációnak. A tudományos-fantasztikus film technikai értelemben véve is a szimuláció melegágya, főként a gyakorlatilag egyeduralgódóvá vált számítógépes képalkotásnak köszönhetően (melyet némileg leegyszerűsítve, összefoglaló néven általában CGI rövidítéssel jelölnek), az írott szövegek pedig megmutatják, hogy a szimuláció és a virtualitás koncepciói már jóval azelőtt problematikusnak bizonyultak, hogy a filmes ábrázolásmód egyeduralgódóvá vált volna az elképzelt szimulált vagy virtuális világok megalkotásában.

A virtuális és a szimulált világok különbségének szemléltetéséhez a labirintus különleges tere szolgáltathatja az egyik legideálisabb metaforát, mert a labirintus koncepciója kettős természetű. Habár a labirintus kifejezés „jellege, szerkezete vagy felépítése szempontjából kifejezetten bonyolult és nagyon összetett” alakzatot jelöl (Lyrintzis és Angelakis 2006, 163), a görög *labürinthosz* etimológiája szerint valószínűleg a minószi paloták átadásakor talált alagúttrendszerre utal (Lyrintzis és Angelakis 2006, 169–172). A bronzkor mediterrán civilizációiban, különösen a minószi kultúrában, kiemelt szerepe volt a vízgazdálkodásnak a kiszámíthatatlan és alkalmoszerű esőzések miatt. Habár a labirintusok eredeti funkciója vitatott, valószínűleg víztározóként, a lehulló csapadék és a felszíni vizek elvezetésére épített csatornahálózatként használták őket. A görög régészeti leleteken a labirintus egyetlen bemeneti ponttal rendelkezik, és egyirányú, nem elágazó út vezet a középpont felé. Ez a minta látható a krétai Knósszosz átadásakor talált, körülbelül i. e. 400-ból származó pénzérméken is. A labirintus elnevezés feltehetőleg a görög *labrüs* szóból ered, amely a minószi kultúra és azt megelőző korok jellegzetes kétélű bárdja vagy harci szekercéje volt, és egyben hatalmi jelképnek is számított; a labirintus motívum pedig Knósszosz szimbóluma volt (Kraay 1976, 49–51). A labirintus terminus nem görög eredetű, minden valószínűség szerint az i. e. 6. és 7. században fénykorát élő Lúdiából származik. Az bizonyos, hogy a görög nyelvben a labirintus a kétélű bárd, a labrüs otthona. A labirintus szó eredetét azonban teljes bizonyos-

sággal mindmáig nem sikerült felfedni, egyes források szerint az egyiptomi *lapiro-hunt* (templom a csatorna szájánál) kifejezésből is eredhet (Mielczarek 2013, 127). A klasszikus görög labirintus hétkörös, vagyis hét koncentrikus körből áll, ahol a körök közötti tereket átkötő folyosókon keresztül halad az útvonal a labirintus közepe felé. A hétkörös labirintus univerzális jelentőségű struktúra, nem csak a görög vagy az egyiptomi kultúrára jellemző, előfordul az Arizona és Mexikó határán élő őslakos Tohono O'odham törzs egyik jelentős szimbólumaként is, amely egy kosárfonási mintából vált a korábban Papago indiánoknak hívott nép jelképévé (Griffith 1992, 165). Az *I'toi Ki* (I'toi háza) nevű labirintus bejáratánál egy emberalak látható, aki az életút viszontagságait jelképező kör alakú, egyjáratú labirintus útvonalát teljesítve eljuthat a teremtőhöz, I'toihoz. Ezzel a lineáris struktúrával ellentétben a fennmaradt szövegek szinte kizárólag azt az útvesztőt hívják labirintusnak, amelyben a szerteágazó útvonalak több irányba vezetnek, és olyan összetettek, hogy képesek csapdába ejteni azt, aki bemerészkedik ebbe az építménybe. E miatt a kettősség miatt a labirintus elnevezés használata egyre inkább átalakult az évezredek során (Doob 1990, 101). Penelope Reed Doob a labirintus történetét vizsgáló tanulmányának kiindulópontja, hogy a klasszikus és a kora keresztény műveltséggel ellentétben a középkor egyre nagyobb figyelmet fordított arra, hogy a labirintus egyszerre vizuális és szövegi jellegű. Ennek megfelelően a labirintus fogalma ellentmondásossá válik, mert kétféle nézőpont érvényesül, amikor megpróbáljuk meghatározni a labirintus lényegét. A labirintus inkább útvesztőnek néz ki, ha a középkori angol kertépítészet sövénylabirintusa szempontjából értékeljük, de ha az ókori krétai mítosz kéziratát vesszük kiindulási alapnak, akkor illusztráció híján csak a szövegre támaszkodhatunk. Doob szerint a mitologikus szövegek nem ajánlanak fel vizuális modellt, ami vitatható: Minótaurosztól egészen egyértelműen megrajzolja a krétai útvesztő képét a történet során (Doob 1990). Ariadné fonala nélkül Thészeusz sohasem találta ki a labirintusból, hasonlóan azokhoz, akik korábban próbálták ki szerencsésüket Minósz király útvesztőjében.

Ha a régészeti leleteket olyan tárgyi bizonyítékoknak tekintjük, amelyek kétséget kizáróan leképezik a labirintus ókori koncepcióját, akkor feltételezhető, hogy az eredeti, egyirányú folyosóra épülő struktúra később olyan útvesztővé alakult, amely már nem egy külvilágtól elzárt, egyetlen járatból álló, megkülönböztetett teret jelöl (O'Brien 2011, 54). Ennek az útvesztőnek egyik példája a Róma alatti Vigna Randanini nevű katakombahálózat, amelyet i. e. 400 körül építettek, de ide tartoznak a középkori angol kertépítészet nagy népszerűségnek örvendő sövénylabirintusai is. A labirintus útvesztőjellegére enged következtetni Minótaurosztól is, amelynek főhőse, az athéni Thészeusz felkerekedik, hogy a királyságát évenként emberáldozattal megsarcoló Minósz király feleségének szörnyszülött fiát, a félig bika, félig ember Minótauroszt megölje. Ehhez meg kell találnia a ször-

nyet abban a labirintusnak nevezett útvesztőben, amelyet Daidalosz épített Minosz király parancsára, hogy a szörnyet elzárják a világ elől. Thészeusz az Ariadnétól kapott bűvös karddal megöli Minótauroszt, és sikeresen kitalál az útvesztőből egy gombolyag fonál segítségével. Ariadné ötlete és fonala segít kijutni az útvesztő szerteágazó és zsákutcákban bővelkedő struktúrájából, amely élete végéig rabul ejti Minótauroszt és az áldozatként odahurcolt athéni polgárokat. Ez a narratív motívum jól mutatja, hogy a labirintus és az útvesztő miben különböznek, ugyanis az útvesztőből nincs kiút: ha valaki bekerül a labirintusba, már nem tud visszatérni a külvilágba, mert az útvesztő maga válik az egyetlen szimulált, de valóságos térré, és innen már nincs menekülés. Thészeusz furfanggal és segítséggel kijut Daidalosz építményéből, így túléli a kalandot: neki virtuális tér a fonál segítségével egyjártú labirintussá alakított útvesztő. Azonban Minótauroszt és áldozatai számára ugyanez a tér kiúttalan szimulált világ, amely Krétát kizárja az életükből, így nekik az útvesztő azzá az egyetlen és halálig tartó valósággá válik, amely átveszi a kinti világ szerepét.

A szimulált és a virtuális terek különböznek egymástól, de közben hasonlítanak is egymásra. A szimulált terek fogalma magába foglalja a virtuális terek koncepcióját is, de a szimulált térnek elsősorban az a jellegzetessége, hogy önálló, önreferenciális egység, olyan világ, amelyen kívül nincs másik viszonyítási pont, így önmaga jelenti azt a referenciát, amelyhez képest meghatározható, hogy mi számít valóságnak. A virtuális tér ezzel szemben mindig egy külső viszonyítási ponthoz vagy egy külső valósághoz képest képzelhető el, alapvető tulajdonsága, hogy ki lehet lépni belőle, vissza lehet térni a valóságba, majd ismét tetszés szerint felkereshető. Ha el akarjuk dönteni, hogy egy szimulált világ, mint például egy VR-szimuláció vagy egy szimulátor virtuális-e, mindig a referenciapontot kell megkeresni. Ha található a szimulált világon kívül egy másik világ is, amely hozzáférhető a virtuális világból – vagyis szabadon, tetszőleges alkalommal kiléphetünk belőle, majd vissza –, akkor a szimuláció virtuális valóság. Ha a szimulált világból nem lehet kilépni, mert nem átjárhatók a határai, illetve a film, narratíva vagy a játék nem megszakítható, rajta kívül nem létezik másik világ, akkor szimulált térről beszélünk. Ennek a felosztásnak a működését példázzák a következőkben részletesebben elemzett vagy csak röviden megemlített kortárs sci-fi-filmek, -regények és -novellák.

## Virtuális labirintusok

A virtuális egyszerűen leginkább úgy határozható meg, hogy valaminek a látszatát kelti, „olyan, mintha”, de mégsem az, bizonyos szempontból más. Például egy autószimulátorral következmények nélkül gyakorolhatók a vezetés alapvető, gyakori

mozdulatai, ellentétben a valós autóvezetési környezettel, ahol a hibák akár végzetesek is lehetnek. A virtuális emiatt gyakran a valós ellentétéként jelenik meg, habár bizonyos szempontból egy autószimulátorban az autó irányítása funkcióját tekintve megegyezik egy nem virtuális autó irányításával, konzol esetében még a kormányának mozgatásával is. A szerkezet természetesen teljesen más műszaki elven működik, a kormány mérete, csapágyazása, áttételezése, egyéb fizikai és technológiai paraméterei eltérhetnek egy nem virtuális autótétől, de a jobbra tekint kormány a virtuális világban is jobbra kanyarodást eredményez. A virtualitás azonban nem csak a szimulátorok és videójátékok esetében alapvető követelmény, a mindennapok szerves részeként meghatározza az emberi viselkedést: manapság már alig található olyan terület, ahol nem valamilyen számítógépes rendszer vagy informatikai háttér segítené a problémamegoldást. Azonban a virtualitásnak különböző fokozatai vannak; ezek közül pedig a virtuális környezet az, ami a legkönnyebben elérhető mindenki számára. Ennek legjobb példája a közösségi média, amely nem egy konkrét szimulált fizikai tér, és a felhasználók reakciói időben elkülönülnek egymástól, mert nem alapvető tulajdonsága a valós idejű interakció. A virtuális valóság ehhez képest olyan környezet, amely számítógépes szimuláción alapul, háromdimenziós, valós idejű, és a felhasználók interakcióba léphetnek a szimulált környezettel (Harrison 2011, 87). Ez jellemzően a különböző tervezőprogramok és a szimulátorok használatának a terepe, egy olyan gyorsan fejlődő ágazat, amely folyamatosan a fejlesztés középpontjában áll, mert a segítségével az emberi test és a virtuális környezet oda-vissza küldhet egymásnak visszacsatolós jeleket, így a virtuális és a valós kölcsönhatással lesz egymásra a testi ingerek és a mozgás közben. Ernest Cline *Ready Player One* című regényének és a Steven Spielberg rendezésében 2018-ban bemutatott filmadaptációnak a virtuális világába – OASIS, vagyis „Ontológiailag Antropometrikus Szenzorikus Immerzív Szimuláció” (Cline 2012, 65) – csak a virtuális valóság és a fizikai valóság közötti interfész használatával lehet belépni: alapvető kellék a VR-szemüveg, a fejhallgató, valamint szükség van a ruhában elhelyezett haptikus, mozgásérzékelő szenzorokra. Ennek megfelelően a főszereplő Wade is „OASIS-konzolt, haptikus kesztyűt és vizort” használ, amelynek „halántékrészébe apró füldugókat építettek” (Cline 2012, 37) a valós és a virtuális teste (avatarja) közötti tökéletes visszacsatolás érdekében.

A virtuális világ koncepciója a virtuális tér és környezet továbbfejlesztett változata, ahol a felhasználók az avatarjaikon keresztül kapcsolatba léphetnek egymással is, nem csupán a virtuális környezettel. William Gibson *Neuromancer*ének cybercowboy főhőse, a hacker Case a mátrix virtuális környezetéhez fér hozzá a konzolján keresztül, de ott jellemzően virtuális tárgyakkal, adathalmazokkal találkozik: „És a szemhéja mögötti vérfényes sötétségbe ezüstös foszfének forrtak be a tér pereméről, hipnagóg képek vibráltak előtte, mint egy véletlenszerű kockákból

álló film. Szimbólumok, alakok, arcok, a vizuális információk elmosódott, töredezett mandalája.” (Gibson 2021, 66) Gibson mátrixa kietlen hely Cline OASIS-éhez képest, mert az OASIS virtuális világában avatárokon keresztül zajlik az emberek élete. A „Globális Energiaválság” miatt nincs elég energia a civilizáció működtetéséhez, „a sarki jégsapkák olvadni kezdtek, a tengerszint folyamatosan emelkedik, és az időjárás is teljesen kaotikus” (Cline 2022, 27). Az OASIS Wade számára „menekülést jelentett egy jobb valóságba”. „Az OASIS-nek köszönhettem, hogy nem örültem meg. Ez volt a játszóterem és a bölcsődém. Egy varázslatos hely, ahol minden lehetséges.” (Cline 2022, 28) Amikor Wade belép az OASIS-be, egy olyan idealizált virtuális világba kerül, amely a fizikai valóságot teszi szörnyű helyyé. Ennek egyik oka az, hogy a valóságban az emberek nélkülöznek, minimális emberi kapcsolatot tartanak fenn, elsősorban a virtuális világon belül kommunikálnak egymással. Az OASIS annak a virtuális világnak a továbbfejlesztett sci-fi-verziója, amelyre számos példa található a videójátékok között. A virtuális világ olyan számítógépes szimulált világ valós idejű tér- és időérzékeléssel, ahol nemcsak a szimulált környezettel tud a felhasználó kapcsolatot teremteni, mint például egy háromdimenziós tervezőprogram vagy repülőgép-szimulátor esetében, hanem a többi felhasználóval is, mint például az olyan sokszereplős internetes szerepjáték (MMORPG) esetében, mint amilyen a *World of Warcraft*, hogy csak a legsikeresebbek egyikét említsük.

Az OASIS ijesztő, a fizikai valóságot helyettesítő virtuális világa felhívja a figyelmet arra, hogy a szimuláción kívüli valóság legalább annyira kegyetlen, mint a virtuális tér. Wade választhat a szörnyű, menekülésnek használt virtualitás és az ennél is lehangolóbb fizikai valóság között: a disztópiákra jellemző összetett, kilátástalan teret talál, legyen az akár az OASIS-ben, akár azon kívül. Az OASIS virtuális tere metaverzumként működik. A metaverzum a cyberpunkregények egyik jellegzetes virtuális tere, William Gibson, Bruce Sterling és Neal Stephenson sci-fi-univerzumának szerves alkotóeleme, a fizikai valóságtól elkülönülő szimulált tér. Stephenson *Snow Crash* című regényében a cselekmény ebben a Metaverzumnak nevezett többszereplős közösségi térben játszódik, ahol a háromdimenziós térben hús-vér individuumok (felhasználók) avatárjai kerülnek kapcsolatba egymással (Taylor 177). Habár a regény megjelenésekor a metaverzum csupán fikció volt, a számítógépes kapacitás fejlődésével a metaverzum kezdeti verzióira számos példa található az interneten (Rossney 1996). Jelenleg a VR-technológia hordozhatósága jelenti a legnehezebben leküzdhető technikai problémát, de a fejlődés irányát jól mutatja, hogy a Facebook 2021-ben a *Meta Platforms* nevet kapta. Az OASIS avatárjaira a metaverzumként funkcionáló részek kivételével harc és küzdelem vár a virtuális tér szimulációs játékaiban:

Sok OASIS-felhasználót nem érdekelt, hogy milyen szintű az avatárja, és a szimuláció játékaspektusával egyáltalán nem törődött. Ők kizárólag arra használták az OASIS-t, hogy szórakozzanak, üzleti ügyeket intézzenek, vásárolgassanak vagy a barátaikkal találkozzanak. Egyszerűen elkerülték a PvP-zónákat, ahol védtelen, egyes szintű avatárjaikra rátámadtak volna különböző NPC-k vagy más felhasználók. Ha az ember olyan biztonságos zónákban maradt, mint a Ludus, akkor nem kellett félnie attól, hogy az avatárját kifosztják, elrabolják vagy megölik (Cline 2022, 67–68).

A fizikai valóság lerobbant, disztopikus terében is vannak biztonságosabb, de veszélyektől hemzseggő helyek: „A mobilházunk a park északi peremének közelében helyezkedett el, amely egy rogyadozó autópálya-feljáróval volt szomszédos. [...] A rakások területén célszerű volt inkább inkognitóban közlekedni, amikor csak lehetett. Akadt errefelé néhány veszélyes és elkeseredett ember; az a fajta, aki kirabol, megerőszakol, aztán eladja a szerveidet a feketepiacon.” (Cline 2022, 32–33) Habár Wade az első OASIS Iskolában töltött napon úgy érzi, hogy a „mennyesországba” került és „biztonságban” van (Cline 2022, 45), ez csak a fizikai tér bullyingtól fertőzött, hatodik osztályig kötelező oktatási formájához képest előrelépés. A valóság a „káosz, fájdalom és nyomorúság világa”, ahol „minden a darabjaira hullik”. Wade (és ezzel valószínűleg nincs egyedül) az öngyilkosságot fontolgatja gyerekkorában: „Minderre fokozatosan, sok-sok év alatt jöttem rá, és még így is olyan durván megrázott, hogy egy ideig le akartam ugrani egy hídról.” (Cline 2022, 28) Az OASIS-nek az avatárok szintje szerinti hierarchiára épülő virtuális fogyasztói társadalma a durvább és kíméletlenebb változata annak a valóságnak, amely a tökéletesen kilátástalan létezés tudja csak felkínálni az emberek számára, így aki teheti, a folyamatos harcból és versengésből álló virtuális világba menekül a pusztuló valóság elől.

A *Ready Player One* a virtuális és a valós világ közötti átjárás dinamikáján alapul. Ami Thészeusznak Ariadné fonala volt, az Wade-nek a VR-felszerelés, amely lehetővé teszi, hogy bármikor kitalálhasson a virtuális világ labirintusából. A virtuális világ nem zárja magába a felhasználókat örökre, mert folyamatosan választhatnak, hogy a virtuális vagy a valós világban akarnak-e lenni. Ez a kettős világalkotás a sci-fi egyik meghatározó motívuma, a párhuzamos világok vagy más néven paraterék számos filmben és írott szövegben megtalálhatók. Az amerikai sci-fi egyik meghatározó alakja, a számos díjat elnyerő Samuel R. Delany 1987-ben használta először a paratér fogalmát egy interjúban Gibson *Neuromancer*ének kibernetikus kapcsolatban (Wenaus 2011, 160). A valóság és virtuális komplex, ellentmondásos viszonyára épülő kibertérből kiindulva Delany megjegyzi, hogy a paraterék „és a narratíva »valós« vagy hagyományos tere között nincs hierarchia – legalábbis



egyértelmű és könnyen megfogható hierarchikus viszony” (Delany 1994, 168). Más szóval, a parateret leíró és magába foglaló regény, novella vagy szöveg nem elsődleges a szövegben szereplő alternatív (szimulált) térhez képest, inkább dialogikus viszonyban áll vele, mert a szimulált alternatív tér a szöveggel párhuzamosan létező „valóság”. A cyberpunk megjelenése óta rengeteg film dolgozta fel ezt a toposzt; a közelmúlt legismertebb alkotásai közül kiemelhető néhány, amelyek a virtuális és valós világ párhuzamos, egymás melletti létezését tematizálják. A *Valerian és az ezer bolygó városa* ikonikus jelenetében a Kirian bolygó sivatagjának alternatív dimenziójában egy piactér található. Az *Assassin's Creed* főszereplője a DNS-ben tárolt információt háromdimenziós világgá alakító Animus (és továbbfejlesztett változatainak) technológiája révén képes a tizenötödik századi Spanyolországba utazni és az asszaszinok titkos társaságának tagjaként harcolni a templomos lovagok ellen. A *háború démonjai* című film főszereplői amerikai katonák, akik meghaltak egy félresikerült afganisztáni akcióban, és egy második világháborús szimulációt képzelnek valóságnak. A *The Signal* főszereplőit idegenek rabolják el és tartják fogva egy számukra kialakított földszerű virtuális környezetben, de a történet csattanójának szánt jelenetben a menekülő emberek rájönnek, hogy az idegenek hatalmas űrhajóján vannak. A *Truman Show* főszereplője, Truman Burbank gyermekkorától kezdve szimulált valóságban él, amelyet tévénezők milliói követnek valós időben, napi huszonnégy órán keresztül. A műsor agytrösztje és rendezője, Cristoph, valóságnak látja a Truman köré rendezett szigetet benépesítő stábot és a statisztákkal megerősített színészgárdát, miközben Truman fokozatosan rájön, hogy amit valóságnak hitt, az csupán szimulált valóság, egy virtuális világ, ahonnan ki kell szabadulnia, hogy megtapasztalja a megrendezett, modellekre épülő, zárt világán kívüli életet. A szabadulás központi témája a *Mátrix*nak is: a szimulált valóság Mr. Andersonja Neóvá válva rájön arra, hogy a *Mátrix* virtuális világa mellett egy posztapokaliptikus fizikai tér is létezik, és a *Mátrix*ba visszalépve kell harcolnia a gépek uralma ellen. A film címét adó mátrix William Gibson *Sprawl*-trilógiájának (*Neuromancer*, *Mona Lisa Overdrive*, *Count Zero*) meghatározó virtuális tere; a *Neuromancer* története abból a problémából indul ki, hogy a főszereplő kibercowboy Case-t egy idegméreggel megfosztották attól a képességétől, hogy a „konszenzuális hallucináció” virtuális környezetébe, „az ember által felépített rendszereket alkotó összes számítógép memóriájából kivont adatok grafikus reprezentációjába” beléphessen (Gibson 2021, 65).

A virtuális és a fizikai valóság világa közötti határáthágás kettős természetű, oda-vissza lehetséges az átjárás, de előfordul olyan eset is, amikor a virtuális szereplő hagyja maga mögött a virtuális valóságot. Az egyik legelső sci-fi-film, amely a virtuális és a valós világ megkülönböztetésén alapult, az 1982-ben bemutatott *Tron* volt, de a *Tron: Örökség* című, csaknem harminc évvel később jelent meg második

rész is a virtuális tér labirintusszerű felépítésére épül. A *Tron*ban egy Kevin Flynn nevű programozót és játékfejlesztőt akarata ellenére digitalizál és feltölt saját kibertérébe egy MCP nevű program. Flynn kénytelen megküzdeni az MCP-vel, többek között a videójátékok klasszikusának számító, a nyolcvanas-kilencvenes években számos platformra megírt *Light Cycle* című játékprogramban, majd győztesként elhagyhatja a virtuális világot. A második részben Flynn fia az 1989-ben titokzatos módon eltűnt apja keresésére indul, és abban a kibertérben találja magát, ahol az apja húsz éve raboskodik. A fiú végül a virtuális és a valós világot összekötő portálon keresztül sikeresen megmenekül a réginél jóval fejlettebb és veszélyesebb kibertérből az őt segítő félelmetes harcos program, Quorra segítségével. A folytatás a virtuális és a valós határáthágásának szempontjából kifejezetten érdekesen alakul, mert a sci-fiben ritkán fordul elő, hogy egy program materializálódik, de ebben a filmben ez is a virtuális és a fizikai valóság közötti megkülönböztetés (és átjárhatóság) példáját adja. A *Tron: Örökség* utolsó kockáin Quorra átlépi a virtuális program és a hús-vér ember közötti határt, így életében először láthatja a napfelkeltét.

## Szimulált útvesztők

A virtuális valóság a labirintus logikájára épül, mert mindig van kiút a virtuális világból a valóságba és vissza. Azonban nagyon sokszor előfordul a sci-fiben, hogy a virtuális világból nincs visszaút a valóságba, csak egyszer lehet áthágni a két világ közötti határt. A virtuális labirintusszerű struktúrája ebben az esetben az útvesztő jellegzetességeit mutatja. Minótauroszt rabja a knósszoszi útvesztőnek, számára csak befelé vezetett út a szövevényes folyosókból álló építménybe, és a neki feláldozott emberek sem menekülhettek az útvesztőből. Ha egy virtuális világba egyirányú út vezet, és lehetetlen kikeveredni belőle, akkor olyan szimulált térről beszélünk, amely saját maga lesz a valóság az akarva vagy akaratlanul virtuálissá váló behatoló számára. A virtuális és a szimulált világok között tehát az a különbség, hogy míg a virtuális világok a valóság párhuzamos, alternatív tereiként működnek, a szimulált tér kizárja a paraterek létezését, mert kisajátítja a valóságot, eltörli az önmagán kívüli létezés lehetőségét. Ekkor válik igazán horrorisztikus térré, mert amint lehetetlen kilépni a szimulált világból, megszűnik a megkülönböztetés a valóság és a szimulált között: a szimulált lesz a valós, és minden más alternatív valóság elveszik.

A szimulált tér gyakran a virtuális környezetből alakul ki a két világ közötti határátlépés során. A sci-fi bővelkedik ilyen határáthágásokban, az egyik leggyakoribb formája az egyirányú, valósból (fizikai világból, az emberek által valóságnak tételezett létformából) a virtuálisba (szimulált valóságba) váltásnak az, amikor egy szereplő feltölti magát vagy akarata ellenére bekerül valamilyen kibertérébe. A

*Neuromancer*-ben Dixie Flatline az a szereplő, aki áttöri a virtuális és a valós közötti határt, és végül szimulált identitásként, „konstruktumként” segít Case-nek megszerezni a kibertérben titkosított információkat. Dixie Flatline eredetileg McCoy Pauley néven Case-hez hasonló konzollovag (hacker), aki egy félresikerült akciója során összetűzésbe kerül egy mesterséges intelligenciával, és a testére csatlakozó elektródákon keresztül halálos áramütést kap. A halála után a Sense/Net adattárolásra szakosodott konzorcium ROM-ként tárolja a személyiségét, Case viszont ellopja Dixie-t, és letölti a saját Hosaka típusú számítógépére. Dixie ekkor jön rá arra, hogy a valóságban már nem él, csupán olyan virtuális identitás, aki örökre a szimulált világ útvesztőjének foglya marad: „Halott vagyok, Case. Elég időt töltöttem ezen a Hosakán ahhoz, hogy rájöjjenek.” (Gibson 2021, 126) Amikor Case megkérdezi tőle, hogy milyen érzés halottnak lenni, Dixie ezt válaszolja: „Semmilyen. [...] Az zavar, hogy semmi nem zavar.” (Gibson 2021, 126) A kibertérben a létezés azért borzasztó Dixie számára, mert nem létezőnek és létezőnek egyszerre érzi magát, hasonlóan egy amputált hüvelykujj után maradó fantomfájdalomhoz (Gibson 2021, 126). Dixie létezése zárójelbe kerül, fogolynak érzi magát a virtuális szelfjében, vágyik a valós után, de a szimulált útvesztőből nem tud kitörni. Végül megkéri Case-t, hogy „ha ennek a hakninak vége, töröld már le ezt az egész szarságot” (Gibson 2021, 126), ami a szimulált, poszthumán állapot, az ember és az intelligens gépek integrációjának (Hayles 2004, 311) elviselhetlenségére utal. Mark Poster szerint a poszthumán állapot az ember és a gépi komponens hibridét jelenti, amely a szubjektum és a tárgy binaritásán kívül eső interfészt alkot (Postert idézi Hayles 2004, 311). Ennek a szörnyű létformának, a testétől megfosztott szubjektumnak a filmes megfelelői nem szuicid hajlamúak, mert rájönnek a virtuális létből fakadó előnyökre, mint a *Transcendence* Will Caster nevű feltalálója, aki mesterséges intelligenciát (MI) épít, hogy a végső valóságot és bölcsességet a technológiai szingularitás segítségével megtalálja. Mikor egy MI-ellenes csoport halálos sebet ejt rajta, feltölti tudatát egy kvantumszámítógép kibertérébe, majd egyesül az internettel. Will ettől kezdve mindenhol jelenlevővé válik, olyan poszthumán állapotba kerül, ahol a test valósága már nem korlátozza semmiben. A sivatagban két év alatt technológiai utópiát hoz létre, amelyet a szimulált világon belül szerzett tudásával képes megvalósítani: áttörést ér el a nanotechnológiában, a biológiában, az orvostudományban és az energiagazdálkodásban. A szimulált szelf és az intelligencia robbanásszerű fejlődésének összefüggései figyelhetők meg a *Fűnyíróember* című filmben is. Az intellektuálisan visszamaradott (70-es IQ alatti, retardált) kertész, Jabe, kísérleti kezelésben részesül, pszichokinetikus és telepatikus erőre tesz szert, majd feltölti magát a kibertérbe, hogy az evolúció végső fejlettségi fázisában tiszta energiaként létezhesen. A film végén az ugyanabban a pillanatban csörgő telefonok jelzik, hogy Jabe sikerrel járt. Hasonló módon a *Transcendence*

főszereplője, Will is halhatatlanságáról tesz tanúbizonyságot. Habár a film végén a magának új testet építő Will másodszer is meghal, a csattanó bizonyítja, hogy Will nanorészecskéi halhatatlanok.

A sci-fi-irodalom egyik legfejlettebb szimulált tere a külső világ referenciája nélküli borzalmakat jeleníti meg egy olyan útvesztőben, amely a fizikai valóság minden racionalitását eltörli. Harlan Ellison „Szája sincsen, úgy üvölt” című posztapokaliptikus sci-fi-novellája 1967-ben jelent meg az *If* magazinban, és a szimulált tér borzalmas kilátástalanságának, valamint külsőreferenciapont-nélküliségének minden jegyét felvonultatja. A történet négy férfi és egyetlen női szereplője szimulált környezetben éli át azokat a borzalmakat, amelyeket OK, az embergyűlölő mesterséges intelligencia szabadít rájuk. A hidegháborús félelmekre épülő szövegben fizikai valóságnak tűnik az absztrakt, szimulált tér, de a csoport legfiatalabb tagjának, a novella narrátorának, Tednek a beszámolójából egyértelművé válik, hogy a valóságot már messze maguk mögött hagyták, amikor OK a saját virtuális világába hozta őket. A szimulált tér kizárja a külső referenciapontot, már nem egyszerűen virtuális valóság, hanem a szereplők számára a szó szoros értelmében véve húsba vágó valóság lesz: „Rájöttünk, hogy valahol a felszín közelében tapogatózunk. De meg se próbáltunk felmászni, kinézni. Odakint lényegében a semmi volt; vagy száz esztendeje csak a semmi. Felégetett kérge annak, ami egykor milliárdoknak volt hazája.” (Ellison 1977, 351) A történet arra a hagyományos sci-fi-toposzra épül, amelyben az MI ráébred arra, hogy az emberek jelentik a legfőbb fenyegetést a világ számára.

Elkezdődött a hidegháború, aztán harmadik világháború lett belőle, és csak folyt, folyt, irtózatosan nagy, irtózatosan bonyolult háború volt, úgyhogy komputerekre kellett bízni a hadviselést. Építeni kezdték hát OK-ot. Volt kínai OK és orosz OK és jenki OK, és minden nagyon jól ment, míg a komputerek be nem hálózták már az egész földgolyót, föld fölött, föld alatt, és egyre szaporodtak. És egy napon felébredt OK, tudatra ébredt és önállósult: betáplálta a nyilvános adatokat, amíg meg nem halt mindenki, csak mi öten maradtunk életben, és OK lehozott ide (Ellison 1977, 354).

OK az embereknek köszönheti létét, olyan technológiai szingularitás, amely a teremtői ellen fordul. Ennek az oka az, hogy mindenhatósága ellenére tisztában van létezésének értelmetlenségével, mert saját maga is annak a szimulált térnek a része, amelyet ő hozott létre: „Mi érzékelésre ébresztettük. Önkéntelenül természetesen, de megtettük. Csakhogy OK csapdába került. Gép volt. Megengedtük, hogy gondolkodjék, de semmit sem kezdhetett vele. Őrjöngő dühében lemészárolt minket, kis híján valamennyiünket – ám a csapdából mégsem szabadulhatott.

Nem mehetett el, nem következtethetett, nem tartozott sehová. Csak létezett.” (Ellison 1977, 360) A vér- és bosszúszomjas MI kiterjeszti a bosszúját az emberiség megmaradt öt tagjára is, de ezúttal egy szimulált, Dante poklához hasonló térben örök vándorlásra kárhoztatja őket: „rozsdatemetőn vánszorogtunk át, ősi komputerek fémdögei között” (Ellison 1977, 351). OK kibertere látszólag egy számítógép fizikai felépítésének belső tere, a szerkezeti egységek, alaplap, memória és egyéb alkatrészek mind megtalálhatók benne. Ted „bőviben vagyok idelent a tükröző felületeknek” (Ellison 1977, 366) megjegyzéséből kiderül, hogy a fizikai tér látszata ellenére egy önreflexív szimulált térbe kerültek az emberek, amelyet OK a saját régi emlékeiből állít össze, vagyis a virtuális tér önmaga tükörképére épül.

A bizonytalanság vagy a meghatározatlanság nemcsak a térbeli referenciapontok hiányában, hanem a novella paranoid narrátorának időérzékelésében is nyomon követhető. Az idő a kibertérben értelmét veszíti: Ellen sírásához – jegyzi meg Ted –, akit OK örök promiszkuitásra kárhoztatott, „már hetvenöt esztendeje hozzászoktunk” (Ellison 1977, 352), majd amikor egyszer „hisztérikus kacagás” (Ellison 1977, 362) hallatszik, Ted hozzáfűzi, hogy Ellent „százkilenc esztendő alatt egyszer sem hallottam nevetni” (Ellison 1977, 354). Ezzel szemben miután Ted mindenkit megöl a kibertérben, hogy OK ne folytathassa a kínzást, időérzéke teljesen összeomlik: „Száz év telhetett el, több száz is talán. Nem tudom. OK eljatszadozik néha, gyorsítja, majd késlelteti időérzékeimet. Ha azt mondom: most – az lehet most, lehet tíz hónap. Nem tudom. Talán több száz esztendő volt.” (Ellison 1977, 366) Az idő a térhez hasonlóan értelmét veszíti, mert azok a fizikai valóságban megszokott fix viszonyítási pontok hiányoznak, amelyek a téridőben lehetővé tennék a tájékozódást.

Az útvesztő szimulált térideje a sci-fi egyik közkedvelt toposza a filmekben is. A feltérképezhetetlen kibertérben a tájékozódási pontok megszűnnek, így csak az ismeretlen vizeken hajózó felfedezők tengeri navigációjához hasonló utazás marad az egyetlen megoldás, ami legtöbbször arra mutat rá, hogy a kibertér valószerűtlen terében a megszokott fizikai törvényszerűségek hiányában csak bolyongani és elveszni lehet. Jeff Noon *Vurt* című regénye volt az egyik első, máig legjellemzőbb példája az egymásba ágyazott világoknak, amelyekben a folyamatosan ismétlődő struktúrák vég nélkül egyre mélyebbre vezetnek, és a külső valóság végül megszűnik létezni: „Ebben a Vurtban szétduzzantok. A saját agyatok ösvényeit járjátok, és szép kis labirintust találtok odabent.” (Noon 23) Az eredeti szövegben a labirintus helyén a „maze” (útvesztő) szerepel, ami az öntükröző, útvesztőre jellemző szerkezet fontosságát emeli ki a magyar fordítás lineáris labirintuskonceptiója helyett. A regény eltörli a hagyományos értelemben vett valóságot, és olyan narratív teret hoz létre, amelyben a vég nélkül ismétlődő Vurtön belül vég nélkül ismétlődő további Vurtök virtuális tereiben kilátástalanul bolyong az olvasó. Andrew Wenaus

ezt az ontológiai valóságok és a narratív szerkezet transzparenciájának hiányára vezeti vissza, ami alapvető ismeretelméleti kérdéseket vet fel (Wenaus 2011, 159). Hasonló szimulált térszerkezetet alkalmaz David Cronenberg *Existenz* című filmje is, amelyben egy VR-játék újabb és újabb szimulált tereket hoz létre, egészen addig, amíg megszűnik minden viszonyítási pont, majd a létrehozott világok feloldódnak egy vég nélküli, szimulált térben. „Ebben a valós és a digitális világ viszonyát leginkább egy végtelen lánchoz lehetne hasonlítani. Ami az egyik láncszemben a reális, az a következőben fiktív lesz, ám mindig van egy újabb láncszem, egy újabb fordulat.” (Klapcsik 2008, 134) A film műfajából adódóan az időben előre haladó szöveg az egymásutániség, a linearitás, a láncolat illúzióját kelti, de a „főszereplők állandóan újabb és újabb virtuális burkokba, szédítő útvesztőkbe lépnek, mi több, a történet legvégén sem derül ki, valójában mi is ez a realitás, létezik-e ilyen egyáltalán” (Beregi 2000, 22). A film kezdőjelenetében a játékosok belépnek az *Existenz* virtuális világába, és a játék során többször is újabb szimulációkba csatlakoznak. A film befejező jelenetében visszatérnek abba a térbe, ahonnan indultak, így a kiindulási pont megegyezik az indító, valóságnak hitt jelenettel. Mivel a valóság és a szimuláció bináris logikája nem engedi meg ezt a fajta határáthágást, a néző rájön, hogy a film teljes narratívája szimulációba ágyazott további szimulációk sora. A narratív útvesztőben a szimuláción kívüli valóság eltörlődik, a film narratívája egyetlen szimulált térré alakul, ahonnan nincs kiút egy külső, objektív valóságba. Hasonló szerkezetet alkalmaz a *The Room* című film is. A főszereplő pár beköltözik egy házba, amelynek egyik szobája a pincében működő steampunk-cyberpunk szerkezet bekapcsolásával képes bármilyen kívánságot teljesíteni. A szimulált (materializált) tárgyak azonban csak a házon belül léteznek, amikor kikerülnek a falakon kívülre, megsemmisülnek. A problémát az okozza, amikor a szimulált téren belül a főhős nő egy ugyanolyan házat kíván magának, így a házon belüli szoba a *mise-en-abyme* logikáját követve egy új házat tartalmaz, annak a szobája pedig potenciálisan egy újabb szobát és így tovább. A megbízható, objektív valóságot lehorgonyzó referenciapont híján a néző konstatálja, hogy ebből a térből nincs menekvés, a szimuláción kívüli valóság nem létezik.

## Csak a nyitott befejezés állandó: a szimulált teratópiák

Minden korszaknak megvannak a maga szörnyetegei és teratópiái. A „különbözőségeik olyan jelentéseket tárnak fel, amelyek rávilágítanak arra, hogy milyen kor lenyomatai ők” (Limpár 2020, 6). A mítoszok és mondák elképzelt világai az emberi létezés kiszolgáltatottságából és jelentéktelenségéből táplálkoznak, a felfedezés korának fiktív borzalmakkal benépesített, feltérképezetlen területei az ismeret-

len miatti félelemre épülnek, míg a digitalizáció korában a szimulált terek válnak iszonytatóvá. „A hangsúly a szörnyet létrehozó folyamatokon és embereken van: ha már megalkottuk a szörnyet, kötelességünk viselni ennek következményeit.” (Panka 2020, 32) A mesterségesen létrehozott, szimulált tereket paradox módon a bizonytalanság, az uralhatatlanság, a meghatározhatatlanság, az emberi léptéket mennyiségben és minőségben is meghaladó hatalom jellemzi, amely ellen hiába való a küzdelem. A 20. század digitális forradalmának szimulált terei egyesítik, koncentrálnak és a valóság alternatív verziójába terjesztik ki az összes korábbi, elképzelt vagy valós szörnyű tér tulajdonságait.

A szimuláció ideális terepet biztosít a teratópiák vég nélküli fejlődéséhez és gyarapodásához. A virtualitás a szimulált világok belépő szintje, ahol még megkülönböztethető a fizikai és a szimulált valóság. A virtuális terek legösszetettebb formájaként a virtuális világokban a felhasználók avatárjaikon keresztül léphetnek interakcióba egymással és a virtuális környezettel, de bármikor kiléphetnek onnan. A szimulált világok azonban eltörlik a külső fizikai valóságot, maguk válnak azzá a téré, amelyet korábban valóságnak hívtunk. A virtuális labirintus szimulált útvesztővé alakul, ahonnan nincs kiút: a teratópiák leghorrorisztikusabb változata a szimulált tér, ahol a megszokott idő- és térérzékelés viszonyítási pontjai feloldódnak a szimulált valóságban.

## Felhasznált irodalom

- Beregi, Tamás. Szimulált világ: „Testgubó és szuperegó”. In: *Filmvilág* 2000/5. 20–24.
- Cline, Ernest. *Ready Player One*. Ford. Roboz Gábor. Agave, 2022.
- Delany, Samuel R. „Some Real Mothers...: The SF Eye Interview”. 1987. In: *Silent Interviews: On Language, Race, Sex, Science Fiction, and Some Comics: A Collection of Written Interviews*. Middletown, CT, Wesleyan UP, 1994. 164–85.
- Doob, Penelope Reed. *The Idea of the Labyrinth from Classical Antiquity through the Middle Ages*. Cornell University Press, 1990.
- Ellison, Harlan. „Szája sincsen, úgy üvölt”. Ford. Borbás Mária. In: *Ötvenedik*, szerk. Kuczka Péter, Budapest, Kozmosz Könyvek, 1977.
- Gibson, William. *Neuromancer*. Ford. Farkas Veronika. Agave, 2021.
- Griffith, James. S. *Beliefs and Holy Places – A Spiritual Geography of the Pimería Alta*. The University of Arizona Press, Tucson, 1992.
- Harrison, Glenn W., et al. „Remarks on Virtual World and Virtual Reality Experiments”. In: *Southern Economic Journal* 78.1 (2011): 87–94.

- Hayles, N. Katherine. „Refiguring the Posthuman”. In: *Comparative Literature Studies* 41.3 (2004): 311–16.
- Klapcsik, Sándor. „Mátrixok és párhuzamos világok – interpenetráció, szimulárum, paródia”. In: H. Nagy Péter (szerk.). *Idegen (látvány)világok*. Lilium Aurum, 2008. 113–138.
- Kraay C. M. *Archaic and Classical Greek Coins*. Berkeley, Los Angeles, 1976.
- Limpár, Ildikó. „Előszó”. In: *Rémesen népszerű – Szörnyek a populáris kultúrában*, szerk. Limpár Ildikó, Athenaeum, 2020. 5–12.
- Lyrantzis, A. és A. Angelakis. „Is the 'Labyrinth' a Water Catchment Technology? A Preliminary Approach”. 2006. [https://www.researchgate.net/publication/240626327\\_Is\\_the\\_Labyrinth\\_a\\_Water\\_Catchment\\_Technology\\_A\\_Preliminary\\_Approach](https://www.researchgate.net/publication/240626327_Is_the_Labyrinth_a_Water_Catchment_Technology_A_Preliminary_Approach).
- Mielczarek, M. „More on the Labyrinth on the Coins of Knossos”. In: *Studies in Ancient Art and Civilisation* 17 (2013 Dec.): 127–38.
- Noon, Jeff. *Vurt*. Ford. Pék Zoltán. Agave, 2005.
- O'Brien, William. „Labyrinth”. In: *Log* 31 (2014): 52–54.
- Panka, Dániel. „»Életet adni az élettelen anyagnak« – Mary Shelley: *Frankenstein* (1818)”. In: *Rémesen népszerű – Szörnyek a populáris kultúrában*, szerk. Limpár Ildikó, Athenaeum, 2020. 13–37.
- Rossney, R. 1996. „Avatars Are Next”. *Wired*, June. [<http://www.wired.com/wired/4.06/features/avatar.html>]
- Taylor, Jonathan. „The Emerging Geographies of Virtual Worlds”. In: *Geographical Review* 87.2 (1997): 172–92.
- Wenaus, Andrew. „Fractal Narrative, Paraspace, and Strange Loops: The Paradox of Escape in Jeff Noon's *Vurt*”. In: *Science Fiction Studies* 38.1 (2011): 155–74.

## Filmográfia

- A fűnyíró ember*. Rend. Brett Leonard. New Line Cinema, 1992.
- A háború démonjai*. Rend. Eric Brass. Vertical Entertainment, 2020.
- Assassin's Creed*. Rend. Justin Kurzel. 20th Century Fox, 2016.
- Mátrix*. Rend. Andy és Larry (Lilly és Lana) Wachowski. Warner Brothers, 1999.
- Ready Player One*. Rend. Steven Spielberg. Warner Brothers, 2018.
- The Room*. Rend. Christian Volckman. O'Brother Distribution, 2019.
- The Signal*. Rend. William Eubank. Focus Features, 2014.
- Transcendence*. Rend. Wally Pfister. Warner Brothers, 2014.
- Tron, avagy a számítógép lázadása*. Rend. Steven Lisberger. Walt Disney Productions, 1982.



*Tron: Örökség.* Rend. Joseph Kosinski. Walt Disney Pictures, 2010.

*Truman Show.* Rend. Peter Weir. Paramount Pictures, 1998.

*Valerian és az ezer bolygó városa.* Rend. Luc Besson. Walt Disney Studios, 2017.

## 2. A szimuláció temporalitása: kvantumfizika és az *Ubik*

„– Azt mondom... halhatatlan vagyok?

– Nem tudom. Mindenesetre sokkal kevésbé vagy halandó, mint én”  
(Stanisław Lem: *Solaris*, 149)

Philip K. Dick *Ubik* (1969) című regénye egyik főhősnőjének karján a következő óva intő tetoválás látható: „Caveat emptor”. A regényben feloldatlan marad a latin kifejezés jelentése, miként az is, hogy a címadó „Ubik”, ez a mindenre alkalmasnak látszó termék mi is lehet pontosan. A könyv a dicki életmű egyik meghatározó eleme, és ez annak is köszönhető, hogy az *Ubik* eddig is számos olvasatnak és változatos elméleti és filológiai megközelítésnek kínálta fel magát. Az elemzésekben az *Ubik* értelmezési horizontja rendkívül széles: az álom és a regény kapcsolatától (Butler 2005, 273) Dick saját, az *Ubik* mint „az időkontinuum más tereiből érkező információ” (Dick 1991, 144) meghatározásáig a legváltozatosabb interpretációk születtek meg a regény megjelenése óta eltelt csaknem fél évszázadban. Az *Ubik* azért generál folyamatosan új megközelítéseket és olvasatokat, mert a kritika alapvetően értelmezni akarja a szöveget, amely ennek ellenáll: a „caveat emptor” metaforikusan azokra a veszélyekre figyelmeztet, amelyek az *Ubik* olvasni és megérteni akarásából származnak. Az *Ubik* szétfeszítette a sci-fi műfaji kereteit és meghaladta a reprezentáció határait (Fitting 1975, 47), valamint megkérdőjelezte a jelekre épülő kultúránkban magát a jel státuszát (Bukatman 1993, 99), így a reprezentáción túl kell keresnünk az értelmezés lehetőségeit. Meg kell vizsgálni, hogy az *Ubik* – és a hozzá hasonló szemiotikai térben mozgó szövegek sora – miért áll ellen az interpretációnak. Az *Ubik* kapcsán felmerülő szimuláció- és kvantumelmélet irodalomelméleti hozadéka azt szemléltetik, hogy a reprezentáció mint jelentésadás miként válik alkalmatlanná az *Ubik* hagyományos értelemben vett olvasására; eközben felfedhetővé válik a reprezentáció és a szimuláció közötti szemiotikai különbség, továbbá a szimuláció temporális meghatározottsága, valamint a szimuláció és a reprezentáció kölcsönös oszcillációjának hozzáférése alapuló protokollja is körvonalazódik.

Ha a fogyasztói kultúrát lassan teljesen átható szimuláció működésének, illetve jellegzetes törvényszerűségeinek a felvázolása a cél, akkor rendszerint a reprezentáció bináris logikája szolgál egyfajta kitüntetett, viszonylagosan homogén szerkezeti tagoltságu, (kartezianus) rendre épített referenciaként. Ez a viszonyítási pont alapvetően Ferdinand de Saussure *Bevezetés az általános nyelvészetbe* (1916)

című meghatározó jelentőségű, a 20. századi (nyelv)tudomány fejlődését hosszú évtizedekre strukturalista szemiotikai alapelvek mentén kijelölő munkája, a nyelvi jel kétosztatóságára, a nyelvi jelet alkotó jelölőre és jelöltre épül (Saussure 1967, 93). A modern nyelvészetet és szemiotikát meghatározó, saussure-i alapelvek mentén értelmezett jel két egymástól elválaszthatatlan tagból, a jelölőből és a jelöltből áll. Saussure bináris kapcsolatba rögzíti a jelölő (hangkép) és jelölt (fogalom) megegyezésen alapuló viszonyát, és kiemeli, hogy a jelölő és a jelölt binaritása a jelben egyesül a jel „önkéntes volta” miatt, amely a jelölőt, valamint a jelöltet „egyesíti”, és amelyen az „egészet értjük”. Saussure a binaritásra, a jelölő és a jelölt szeparációjára legalább akkora hangsúlyt fektet – „a nyelvi jel kétarcú pszichikai entitás” (Saussure 1967, 92) –, mint annak egységes, összekapcsolódó és egymással szorosan érintkező jellegére: „a nyelvi egység kettős dolog, amely két összetevő egyesítése révén keletkezett” (Saussure 1967, 91). Ugyanakkor mindezt ellensúlyozni látszik, amikor a terminológia szükségszerűségét bizonygatja a jelölt és a jelölő elnevezése kapcsán: ezeknek a „műszóknak az az előnye, hogy jelzik azt az ellentétet, amely őket akár egymástól, akár az egésztől, amelynek részei, elválasztja” (Saussure 1967, 93). Alapvetően adott tehát egy analitikus, a nyelvi jel természetét visszafejteni próbáló, tudományos igényű felállított rendszer, amely a jelentést, az értelmezést, a fogalmak, mentális képek és gondolatok kifejezésének módját a szakmai leírás deskriptív elvárásainak megfelelően kettéválasztja és alkotóelemeire szedi: az egység koncepcióját kiindulási pontként használja, majd a nyelvészeti vizsgálódás boncasztalán bináris összetevőkre bontja. Saussure-nél kevésbé hangsúlyos ez a szeparáció, a kiindulópontként szolgáló nyelvi jel egysége legalább ilyen artikulált, habár a *Bevezetés* idézett passzusainak pontosan a jól érezhetően tudományos igényű *ana-lüszisz* a tétje: a görög eredetű szó feloldást, feloldódást, szétválást, szétterjedést jelent. Ez az analitikus szemlélet olyan logikaként jelentkezik – vagy hatja át teljesen és mindenre kiterjedően (lásd az *ana-előtag* jelentését) – az akadémiai gondolkodásban, valamint a modern (karteziánus alapokra épülő) tudományágakban, diskurzusokban és paradigmákban, amely a megismerés egyik alakzataként alapvető jelentőséggel bír: segítségével a valamilyen módon észlelhető és érzékszervekkel felfogható valóság értelmi rendszerekben leképezhető lesz, jelentést kap, vagyis egy adott szempontból elvégzett értelmezés tárgyává válik.

Saussure szemiotikai struktúrája csak az egyik képviselője az *animal symbolicum* (Cassirer 1944, 26) azon jellemző törekvésének, hogy a világot reprezentáció segítségével leképezze, megértse, szabályszerűségek köré szervezze, a gyakran kaotikusnak tétélezett heterogenitást valamilyen, általában több szempont szerint rendezett homogenitássá redukálja, felfoghatóvá, érthetővé tegye, transzponálja vagy lefordítsa. A reprezentáció alapvetően kéttagú struktúrája mindenhol

visszaköszön, ahol jelentésadás (szignifikáció) figyelhető meg vagy értelmezés történik. A szignifikáció és a jelentések, kódok visszafejtése nem csupán a humán tudományokban, hanem a természettudományos gondolkodásban is meghatározó jelentőségű, a tudományos diskurzus része, a kommunikáció alapja. A pszichoanalízistől az antropológiáig, a kvantumfizikától az anatómiáig, a gazdaságtantól a politikáig mindent áthat az az emberi törekvés, hogy az észlelt (vagy észlelni vélt) jelenségnek valamilyen értelmet adjon, meghatározza, kategóriákba vagy gondolati rendszerekbe sorolja, működését racionális vagy irracionális, nemegyszer egymásnak tökéletesen ellentmondó magyarázatokkal illesse. Ebből a folyamatos olvasói tevékenységből, a szöveg és olvasata binaritásának taposómalmából nagyon nehéz kilépni, folyamatosan kívül maradni pedig szinte lehetetlen. A legtöbb esetben a légüres térben lebegő, „olvashatatlan”, bárminemű logikai rendszerbe vagy kontextusba beilleszthetetlen szöveggel a binaritás interpretációs módszerével felszerelt olvasó nem tud mit kezdeni. Az olvasat rendre allegorikusan kétféle marad, miközben folyamatosan kicsúszik az értelmezés szorításából: „Az olvasás allegóriája az olvasás lehetetlenségét beszéli el. Ez a lehetetlenség azonban szükségképpen az »olvasás« szóra is kiterjed, mely ily módon mindenfajta referenciális jelentését elveszíti” (de Man 1999, 108). Annak ellenére, hogy az irodalmi dekonstrukció felmutatta az olvashatatlanság ironikus jellegét, a második ezredfordulót megelőző és azutáni kultúratudomány jellemzően továbbra is a megszokott módon karteziánus, teleológiára épülő olvasati gyakorlatot követ. Az ember nem tud nem olvasni; a világot harmóniába *kell* rendeznie még úgy is, ha ez a harmónia csak színlelt, és egy végtelen frekvenciatartomány töredékét veszi csak számításba.

A binaritásra épülő értelmezési eljárási módszerek nemcsak abban az esetben ütköznek erős ellenállásba, amikor az olvasott szöveg önmagát csupán részleteiben megmutatva elhajlik vagy rejtőzködik az értelmezés elől, hanem főleg akkor történik mindez, amikor az értelmezés olyan racionális eszközökkel magyarázhatatlan vagy csak többé-kevésbé olvasható szövegi tulajdonságokra bukkan, amelyek a szöveg lényegi, inherens inkonzisztenciájának tűnnek. Ezek a szöveget „érthetlenné” tevő „következetlenségek” különösen olyan esetekben hathatnak nyomasztóan az olvasóra, amikor a narratíva alapvető kritériumai sérülnek. Ezek általában abban az esetben nyilvánvalók, amikor a szereplőkkel, cselekménnyel, helyszínnel kapcsolatos narratológiai elképzeléseket sértik. Az események kronológiai sorrendjének megtörését tipizáló detektívregény is ilyen, mert a cselekmény inkonzisztens jellegét használja fel: a detektívregény cselekménye a lineárisan felfogott történelemkonceptiót, az egyenes vonalon előre haladó idő percepcióját bolygatja meg, ahol a szálak felfejtése közben a detektív (olvasó) az okok keresése mentén „visszafelé” mozog a történetben, miközben

a cselekmény (narráció) előre haladni látszik (Hodgson 1992, 319). A történet „absztrakt entitása” a „fejünkben” lineáris rekonstrukciónak köszönhetően alakul ki az olvasott szöveg cselekményszálaiból (Rimmon-Kenan 1983, 6). Ez a „történetesítés” maga is interpretáció eredménye, így a rekonstruált történet nagymértékben függ ennek jellegétől, milyenségétől, szerkezeti és szemantikai összetevőitől. A sci-fi bizonyos témái kifejezetten erre a logikai apóriára játszanak rá (többek között az időutazás kauzalitást megbontó szerkezetére, amelyre például a *Vissza a jövőbe*-trilógia épül, de hasonló taktika figyelhető meg Dick *Visszafelé világ* című regényében is), és látszólag az alapvető narratív normákat sértik (Ryan 2009, 154). Olvasat nélkül nincsen történet, nem áll össze „egésszé” a narratíva; ennek a paradigmának Laurence Sterne *Tristram Shandy*jétől kezdve Thomas Pynchon *A 49-es tétel kiáltásán* keresztül Dick *Ubik*jáig megszámlálhatatlan képviselője akad a posztmodern irodalomban.

Az *Ubik* pontosan az értelmezői eszközrendszert lehetetleníti el, magát az értelmező, hermeneutikai magatartást ássa alá, amellyel a regény koherens olvasatba rendezhető. Az *Ubik* narratívája különösen alkalmas az értelmezés alól kibúvó textualitás jelenségének az elemzésére, mert itt a narratíva alapvető, az olvasatot fundamentálisan meghatározó alkotóelemei sérülnek: a regény utolsó fejezetének köszönhetően nyitva marad a kérdés, hogy Runciter, a különleges mentális képességekkel rendelkező psziket foglalkoztató társaság tulajdonosa halott vagy életben van-e, és a Lunán történt merénylet során Joe Chip és barátai kerültek-e moratóriumba, vagy Runciter. Más szóval, nem lehet egyértelműen meghatározni, hogy melyik szereplő „él”, és melyik „halott”. Mivel a moratórium központi jelentőségű motívum a szövegben (itt tárolják azokat a „félet” állapotában vegetáló élőhalottakat, akik technikai értelemben már nem tartoznak az élők közé, de agyhullámaikkal még kommunikálni képesek az élőkkel, így nem is tekinthetők száz százalékgig halottaknak), elsősorban ennek a különleges hibernációs kamrákból álló halottasháznak a reprezentációs vonatkozásaira érdemes koncentrálni. A reprezentáció az egymástól jól elkülöníthető jelölő és jelölt binaritása mentén az élet és a halál vonatkozásában egyértelműen kijelöli a határokat. Az élő kétségtelenül az élők tulajdonságaival rendelkezik, a halott pedig jól körbehatárolhatóan az élő ellentéte: az élő jellemzően nem fekszik koporsóban, és a halott nem képes kommunikálni még fejlett technikai segítséggel sem az élőkkel. A két állapot két különvált, egymást kizáró ontológiát feltételez. Ehhez képest ezt a binaritást megtöri a moratórium technológiája, az intézményesült, liminális „félet”, miként a reprezentációt is felváltja a szimuláció. A halál nem zár ki olyan bizonyos, az életre jellemző összetevőket, mint például a kommunikációképesség, és az agyhalál beálltával nem jelenthető ki egyértelműen valakiről, hogy meghalt, miként az orvostudomány legújabb eredményei szerint „az agyhalál egyenlő

halál” paradigmaticus elmélete is megdőlni látszik (Chiong 2005, 20). A halál és az élet jellegzetességei eltérő ontológiát feltételeznek a moratórium és a külvilág között, és Runciter látogatása a feleségénél, Ellánál, előrevetíti, hogy az élet-halál témája később problematikussá válik az egész regényben. Ennek következtében a hagyományosan megszorító jellegű, zárt, rögzített kategóriák mentén működő reprezentációs kényszert, az olvasat kötelező jellegének hagyományát az *Ubik* semmibe veszi, így új olvasati eljárás után kell néznünk, ha erről és az ehhez hasonló szövegekről szeretnénk beszélni. Ez az új olvasati stratégia nem a kizárásra épülő reprezentáción, hanem a megengedésre építkező szimuláción nyugszik.

## Reprezentáció kontra szimuláció

A reprezentáció alapvetően különbözik a szimulációtól, mert a reprezentációs struktúra kettős, bináris alapú, miközben a szimulákrum egyes fajtái különböző mértékben, de aláássák ezt a binaritást, hogy a tökéletes szimulákrumban (melyet Jean Baudrillard harmadik rendű szimulákrumnak nevez) az önreferenciális, önmagát jelentő egység jöjjön létre. A *Simulacra and Simulations* című esszéjében Baudrillard négy lépésben, a tőle megszokott retorika mentén vezeti le a szimulákrum harmadik rendjéig vezető úton elkülöníthető szimulákrumok fajtáit. Ennek a folyamatnak a meghatározó fordulópontja az, amikor a jelek valami helyett a semmit disszimulálják, azt leplezik, hogy nincs mögöttük semmilyen tartalom, referencia, jelölt. Ez azt jelenti, hogy az elleplező, a reprezentáció jelöltjeként tételezett „valóságot” hamisan reprezentáló jelek helyett (a szimulákrum első rendje) a hiányt, a jelek mögötti ürességet, a „valóság” hiányát leplező jelek vagy képek (a szimulákrum második rendje) cserélik le a reprezentációs szemantikát. A tökéletes szimulákrumnak, más néven a szimulákrum harmadik rendjének már nincs értékelhető viszonya a reprezentációban korábban „jelöltnek”, „referenciának”, „jelentésnek” vagy „igazságnak”, bizonyos esetekben „valóságnak” tételezett viszonyítási alaphoz. A harmadik rendű szimulákrum olyan jel, amely nem a valósághoz képest jelöl valamit és ahhoz viszonyul a szignifikáció során, hanem maga válik valósággá, a szimulákrum maga veszi át a korábban reálisnak („valós”) elképzelt valóság szerepét, és innen kezdve hiperreálisnak hívjuk (Poster 1988, 170–171). A hiperreális a valóságot (referenciát) a valóságot képviselő jellel (jelölő) helyettesíti, és így a jel lesz maga a valóság: a hiperreális a különböző, a jeleket kialakító modellek kombinációjának az összessége, és minden egyes alkalommal önmaga is modellé válik, majd a többi hiperreális modellel társulva új hiperreális modelleket alakít ki egy vég nélküli folyamatban. A szimuláció „nem területre, referenciális létezőre, szubsztanciára irányul” (Kiss 1996, 161), hanem egy

olyan valóságot generál előzetes, meglévő modellek és minták alapján, amelynek eredete jórészt felfejthetetlen, és a valósághoz nem fűzi referenciális kapcsolatot. Az így kialakított hiperreális „valóság” nem visszatükröz valamit (Baudrillard 1988, 166–167), hanem önmaga képét sugározza, amely már nem értelmezhető a reprezentáció bináris rendszerében.

A reprezentáció felől nézve az első és a második rendű szimulákrum egyfajta látszat vagy illúzió, amely elleplezi a valóságot, és olyat állít, ami a valósághoz képest vagy verifikálható, vagy sem; más szóval meghatározható, hogy a jel a valóságot képezi-e le, hűen tükrözi (reprezentáció), vagy esetleg torzítja (első rendű szimulákrum), megmásítja (második rendű szimulákrum), vagy éppen teljesen eltörli azt (mint harmadik rendű szimulákrum). A szimulációt legtöbbször a reprezentáció szemszögéből szokás értékelni és ennek megfelelően valamiféle „objektív valóságkép” alapján megítélni aszerint, hogy milyen a viszonya ehhez, mennyire valóság-hű, de leginkább mennyire leplezi el a valóságot. Ez a „szokás” azonban az *animal symbolicum* interpretációs kényszeréből ered, és ebből következik a szimuláció igazságértékének meghatározása az igaz/hamis bináris, minden más eshetőséget kizáró kritériumaival. A szemlélő nézőpontjai alapján a szimuláció igaz, mint a *Simulacra* esszé mottója, amely egy nem létező, „fiktív” (valójában szimulált) idézetre hivatkozik Prédikátor könyvéből: „Sohasem a szimulákrum rejti el az igazságot – az igazság rejti el, hogy nem létezik. A szimulákrum igaz.” (Kiss 1996, 161) Más szóval, nem a szimulákrum maszkolja az igazságot, rejti el és tünteti fel más színben, hanem az igaz(ság) terminus maga leplezi el, hogy az igazság nem létezik, kitaláció, megfoghatatlan, mutálódó, kezelhetetlen fogalom. A szimulákrum maga az igazság, a korábbi reprezentációs igazságfogalom: a szimulákrum az objektív valóságra tükrözött megfeleltethetőség szempontjából irreleváns, nem megítélhető és nem sorolható be sem a hamis, sem a korábbi igaz kategóriákba. Egy bűvész trükkje ennek megfelelően kétféle értelmezés alá eshet: a bűvész belső nézőpontja, beavatott, hozzáféréssel rendelkező rálátása miatt tudja, hogy mi áll a trükk mögött, milyen stratégia (modellhálózat) kelti azt a látszatot, amelyet a néző külső, beavatatlan nézőpontjából kénytelen igazságnak elfogadni. A trükkben a reprezentáció és a szimuláció kettőssége egyszerre érhető tetten: a néző nem érti a mutatvány lényegét, mikéntjét; reprezentációs szempontból a jelölt, a jelentés, a „valóságos háttér” üres és megmagyarázatlan marad, megfelelő információ híján nem épül fel. A néző tudja, hogy amit lát, illúzió, de nincs hozzáférése a szimulációt reprezentációvá alakító információhoz. A bűvész viszont hozzáféréssel rendelkezik, tudja és ismeri a „mögöttes tartalmat”, a felhasznált modelleket, amelyek lehetővé teszik, hogy a néző számára értelmezhetetlen látszatot alakítson ki. A bűvészmutatvány során „a jel alapvető funkciója az, hogy felszámolja a valóságot és ennek az eltűnésnek még a nyomát is eltörölje”

(Baudrillard 2002, 115).<sup>1</sup> A nézőnek meg kell elégednie a szimulákrum igazával, habár valószínűleg a reprezentációhoz és jelölő/jelölt leképezéshez szokott gondolkodási rendszerével ez nehezebbre esik (többek között innen eredeztethető a bűvészműtárvány „hihetetlen” nézőcsalogató ereje is); ezzel ellentétben a bűvész látja a szimuláció folyamatának reprezentációs oldalát is.

A szimulákrumnak meghatározó politikai vetülete van, amely az aktuális hatalmi pozícióból adódó hozzáférés különböző szintjeiből ered. A *homo symbolicum* olvasatokban éli mindennapjait, interpretációs gyakorlata alapján nagyon nehéz kilépnie a szövegek folytonos, gyakran önkéntelenül, az elsajátított gondolkodási modellek rutinjai alapján ösztönszintűvé vált, ítélező olvasatából. Az információ hatalom: a szimulákrum külső nézőpontból eléri a hatását, annak látszik, ami valójában, miközben a beavatatlan szemlélő a szimuláció mikéntjét hozzáférés híján nem érti és nem is értheti. Ez a szimulációs stratégia irányítja Dick *Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokkal?* című regényének társadalmát: Deckard nyomozó és a felesége nem engedheti meg magának a hűs-vér házi kedvencet, de a közvetlen szomszédoknak és a tágabb értelemben vett közösségnek mutatott kép érdekében úgy tesznek, mintha élő állatot tartanának: a biológiai szerkezet, a bárány modelljére alapozott hiperreális robotbárány szimulákruma határozza meg állattartói státuszukat. „Atyaég, mennyire szeretett volna egy lovat. Vagy bármilyen állatot. A másolat tartása és gondozása szép lassan demoralizálja az embert. Társadalmi szempontból mégis muszáj volt, ha már igazira nem teltt.” (Dick 2005, 18) Deckard fenntartja a látszatot, de tudja róla, hogy csak látszat, miközben a szomszédok úgy hiszik, ő is a kiváltságos élőállat-tartók csoportjába tartozik. Deckard azonban nem csupán az állattartói státusza alapján függ a szimulákrumoktól, hanem a munkáját, az egész életét a szimulákrumok határozzák meg: az élete egy bűvészhöz hasonló, aki a beavatottak tudásával képes elhatárolni a szimulációt a reprezentációtól (például a Nexus-6-ot leleplező Voight-Kampff-teszt segítségével), illetve mindkét oldalról interpretációs hozzáférése van a szimulációs trükkhöz.

A szimuláció egy olyan bűvészműtárvány, amely a hozzáférés különböző szintjén más és más oldalát mutatja. A bűvésztükk esetében két olvasói pozíció különíthető el: a bűvész számára az előadás egy reprezentációs stratégia, amelynek egyik oldala a szimuláció: elhitheti a közönséggel, hogy amit lát, az valóság. A bűvész belső nézőpontjából nyilvánvaló, hogy mi a látszat (a produkció, trükk látványa, a létrehozott illúzió), és mi van a kialakított látszat mögött: a jól begyakorolt mozdulatok sora, egy jól felépített előadás, amely számára a műtárvány lényegét, a hátteret adja, és segítségével újra és újra megtéveszthető a közönség. A közönség

<sup>1</sup> A hivatkozott angol nyelvű szakirodalmi idézetek saját fordításaim – Gy. N.



azonban nem reprezentációs rendszeren keresztül olvassa a trükköt, pontosabban, ha azon keresztül teszi, akkor a jelentés, a jelölt, a háttér, a „hogyan csinálta?” kérdésre a válasz üres halmaz, magyaráz(hat)atlan és megválaszolhatatlan marad. A nézőre a szimuláció igazsága vár, maga a trükk, a jel, ami önmagát jelöli, mert reprezentációsán már nem értelmezhető, nem olvasható logikusan felépített gondolatmenettel. Az olvasati kényszer miatt kezdődik a találgatás, hogy a bűvész vajon miként alakította ki az illúziót, mi a trükk „lényege”; a hozzáférés ehhez az információhoz azonban a legtöbb esetben a bűvész kiváltsága marad: ez a szimuláció egyik alapvető feltétele. Deckardnak az a dolga, hogy ebbe a kiváltságos pozícióba helyezkedjen az empátiateszt segítségével, vagyis a poszthumán és a humán állapotot megkülönböztesse egymástól (Galvan 1997, 414). Gyakorlatilag feltöri az androidok szimulációját, akár egy számítógépes programot, vagyis bebizonyítja, hogy a hús-vér embernek tűnő android valójában nem ember, csak a rabszolga modelljére épülő szimulákrum. Deckard kivételes és kiváltságos helyzetben van, mert rendelkezésére áll az eszköz, amellyel hozzáférhet a reprezentációs háttérhez; ha azonban nincs reprezentációs technika, visszafejthető szignifikációs jelrendszer, amely valamilyen olvasati módszerrel dekódolható, akkor a szimuláció harmadik rendje önmagát jelölő valósággá, olvashatatlan trükké, varázslattá, baudrillard-i értelemben vett hiperreálissá válik. Deckard elektronikus báránya és az androidok a szimulákrumokra épülő világ paradigmájába illeszkednek.

A szimulákrum a domináns és a marginális pozícióit jellemzően újraosztja és ki is jelöli aszerint, hogy melyik részt vevő fél milyen hozzáférésekkel rendelkezik a szimulált helyzet értelmezésében. A szimuláció reprezentációs háttéréhez hozzáféréssel rendelkező olyan helyzeti előnyre vagy dominanciára tesz szert, amely hatalmi fölénybe helyezi a szimulációt hozzáférés híján valóságnak tételező szemlélővel szemben. A szimulációval találkozó *homo symbolicum* szinte zsigeri ingerként azonnal olvasni, értelmezni akarja azt: amikor rájön arra, hogy nincs hozzáférése az olvasatot lehetővé tevő információhoz, akkor fiktív olvasatokat hoz létre, amelyek egyes esetekben gyökeresen eltérhetnek az autoriter pozícióban lévő szimulátor eredeti értelmezésétől. Ez azonban a szimuláció értékelése vagy olvasata szempontjából közömbös: a *homo symbolicum* interpretációs hatalmat akar, és minden egyes olvasat esetében érvényt is szerez ennek. Ha máshogy nem megy, akkor az adott ideológiai és retorikai hálózatokon felülkerekedve összeesküvés-elméletek sokaságát hozza létre, hogy megfeleljen annak a reprezentációs kényszernek, amely alól a szimuláció folyamatosan kibújik. Az összeesküvés-elmélet meghatározóan a modern, paranoid olvasási gyakorlat következménye: abból a feltevésből indul ki, hogy létezik egy magasabb összefüggés, hozzáférhető egy koherens, gyakran logikusnak és racionálisnak feltételezett ontológia, amely az ismeretlent ismertté, az értelem nélkülit értelmezhetővé teszi. Erre a stratégiára, a

paranoid olvasatra épít az *Ubik* is: az olvasó interpretációs kényszerből adódóan, megfelelő hozzáférés híján különböző összeesküvés-elméleteket (értelmezéseket) generál, hogy feltöltse az információhiányból adódó bizonytalanságokat, adatrészeket, és így gyakran karteziánus szempontból irracionális, fiktív, a tényleges magyarázattal összeegyeztethetetlen olvasatokat alakítson ki. Mivel a paranoid olvasati pozíció alapvetően a sötétben tapogatózik, és ennek tudatában is van, önreflexív módon úgy rendezi össze a puzzle rendelkezésére álló darabjait (és készít hozzá újakat), hogy azok számára koherensnek tűnő olvasatot adjanak. Mivel hozzáférési hiányra épül az olvasat, így az, ami létrehozta, vagyis az abszolút magyarázat, valamiféle „szuperjelentés” („végső” olvasat, a *Mátrix* forrása és a gépek városa, az első mozgató, szerzői intenció stb.) megszerzése utáni vágy enyhülni látszik, de ez reprezentációs szempontból csupán látszat, maga is szimulákrum. Olyan modern olvasati modellen alapuló, mindent érteni és leképezni akaró hiperrealitás, amely saját olvasati módszerének a foglya. Az *Ubik* erre az olvasati kényszerre, a mindenhol jelen lévő, mindent átható értelmezési gyakorlatra hívja fel a figyelmet, amely alól ugyanakkor ki is próbál bújni oly módon, hogy a legalapvetőbb ontológiai bizonyosság alapjait lehetetleníti el: az élet és a halál egymást kölcsönösen kizáró kategóriáit összeegyeztethetővé teszi.

## Élet és halál

Az élet és a halál az *Ubik*ban viszonyítás és nézőpont kérdése, egymást nem kölcsönösen kizáró kategóriáknak számítanak. Ez azonban csak a regény legutolsó epizódjából derül ki, amikor Runciter ismét meglátogatja a féletben lévő Ellát, és a szerelőnek, aki összeállítja a kommunikációs berendezést, borraivalót akar adni. Az előkotort ötvencenteseken azonban „egyáltalán nem a megfelelő személy”, Walt Disney képmása van, hanem Joe Chipé. „Támadt egy borzongató megérzése, hogy [...] rengeteget találna még. Ez még csak a kezdet volt.” (Dick 1992, 266) Joe Chip arcúja azt jelenti, hogy Runciter eddig valóságnak képzelt világa egy csapásra irracionálisan megváltozott, a döbbenete arra enged következtetni, hogy számára felfoghatatlan a jelenség, és nem összeegyeztethető azzal a valóságképpel, amelyet eddig felépített magában. A regényt keretező két moratóriumjelenet narratológiai és ontológiai szempontból felépíti az élőnek és halottnak számító szereplők modelljét, és ez a modell íródik újra, amikor Runciter a számára érthetetlen módon meglátja a pénzerméket. Az eddig valóságnak hitt ontológia szimulálttá válik, és ha követjük az érme által kijelölt valóságvonalat, akkor kiderül, hogy nem Joe Chip és társai halottak, hanem Runciter. És ez csak a kezdet, hiszen a narratívában az utolsó, tizenhetedik fejezetre már többé-kevésbé nyilvánvaló az

olvasó számára, hogy a Joe által vezetett társaság halott, pontosabban féletben van, és Jory garázdálkodik a világukban. A probléma abból adódik, hogy az *Ubik* még a sci-fi-szövegek kiterjesztett ontológiai lehetőséghorizontjához képest is felfüggeszt több olyan konvenciót, amely lehorgonyozná az interpretációt és kijelölne pár viszonyítási pontot, amelyek megingathatatlank, ahová minden értelmezés visszatérhet. Az élő vagy halott szereplő kérdése ilyen, és ez a bizonytalanság a regény végét kezdetté változtatja: a már-már megoldódni látszó rejtély karteziánus bizonyossága szétfoszlik, az olvasó nem teheti le a regényt, nem húzhatja ki a listájáról, mondván, „ezt is elolvastam”, mert csak most kezdődik az olvasás. A miértekre biztos választ kereső karteziánus olvasati rendszer miatt újra kell olvasni a regényt, visszalapozni, szöveghelyeket felkutatni, amelyek megszüntetik a bizonytalanságot, a meghatározatlanságot. Az *Ubik* nem zár ki semmilyen narratív lehetőséget, megengedésben van bármely szövegverzióval kapcsolatban, és ironikusan viszonyul saját olvashatóságához: bármilyen interpretációs próbálkozás metaolvasatba, a szöveg plurális olvashatóságába fullad, és mindenféle ontológiai bizonyosság nélkül „zárul”.

A szöveg olvashatóságának és a szereplők fiktív ontológiai státuszának a záloga az *Ubik* különös narratológiai jellegzetessége, amely lehetővé teszi, hogy a szöveg látszólag belülről szerveződjön. A regény egyik meghatározó alakja Pat Conley, egy különleges képességgel rendelkező „karcsú, rézbőrű” tizenhét éves lány „hatalmas fekete szemekkel” (Dick 1992, 34). Pat szingularitásnak számít, egyedi képességének köszönhetően „törölheti egy prekog döntését azután, hogy az meghozta” (Dick 1992, 38). „A prekog többféle jövőt lát egymás mellett”, és „amelyiket fényesebbnek érzi, azt választja” (Dick 1992, 38), ezzel segíti megbízóját, aki így bepillanthat a legnagyobb valószínűséggel bekövetkező jövőbe, és ennek megfelelően veheti fel gazdasági vagy politikai pozícióját. Pat azonban képes a múltbéli események megváltoztatására, ami hatással van a jelenre, így a lány „irányítja a jövőt” (Dick 1992, 39). Pat nem utazik vissza az időben, hogy belenyúljon a sci-fi-szövegek egyik divatos kliséjébe, a tér-idő kontinuumba, hanem a gondolat teremtő erejét használja a számára legkedvezőbb valóságverzió létrehozásához: „Megváltoztatom a múltat, de nem megyek vissza [...] Csak rá gondolok. Egy bizonyos vonatkozására, mint egy esemény vagy valami, amit valaki mondott. Egy olyan apróságra, amit szerettem volna, ha nem történik meg.” (Dick 1992, 39–40, kiemelés az eredetiben) A többi pszíhez képest azért koncentrálódik nagy hatalom annak a kezében, aki képes irányítása alá vonni Patet, mert az *Ubik* gazdaságpolitikai berendezkedését teljesen átható és meghatározó pszik működését lehetetleníti el.

Pat több helyen is metaleptikusan befolyásolja a narratívát, látszólag irányítása alá vonja a szöveg szerveződését; más szóval az *Ubik* narratívája az egymással nem összeegyeztethető ontológiai szintek egymásba roskadásának posztmodern

paradigmájában mozog. Amikor Joe Chip – akinek az a feladata Runciter vállalatánál, hogy az új pszik képességeiről megbizonyosodjon – leteszteli Pat tehetségét, a lány vetkőzni kezd, hogy a férfi jobb értékelést adjon róla. Joe meglepődik ezen, Pat pedig közli vele, hogy az előző, általa kitörölt idősíkon kevésbé volt kihívó, így a férfi rossz értékelést adott a képességéről, és erről tárgyi bizonyítékkal is szolgál: „Lehajolt, mire mellei előrelelendültek, és beletúrt blúza zsebébe, majd előhúzott egy összehajtogatott papírlapot, és átadta a férfinak. – Abból az előző, kitörölt jelenből hoztam.” (Dick 1992, 39) A papírlapon a következő áll: „A gerjesztett anti-pszí mező elégtelen. Minden szempontból átlag alatti. A jelenség ismert minőségű prekogokkal szemben hatástalan.” (Dick 1992, 43) Nem ez az egyetlen alkalom, amikor Pat befolyásolja a múltat, és így megváltoztatja a jelent. A gyermekkorában eltört váza esetét, ami miatt prekog szülei már az eset megtörténte előtt megbüntették, kitorli a szülei emlékezetéből, és a váza is sértetlen marad. A Runciterrel folytatott megbeszélésen Pat beavatkozik a múltba, Runciterből akarata ellenére megszállott éremgyűjtőt csinál, Joe Chipnek pedig „eszébe juttatja”, hogy „két nappal a házasságkötésük előtt” közösen választották ki a kovácsolt ezüsből és jádéből készült jeggyűrűt (Dick 1992, 75). Pat tulajdonképpen akkor módosítja a történeteket, amikor akarja, és így a szöveg is visszamenőleg változik. Az olvasó soha nem lehet biztos benne, hogy az, ami éppen történik a regényben, később nem íródik felül, vagy nem egy másik, később előkerülő alternatív verzió helyén található. Gyakorlatilag Pat a textuális stabilitást, a megszokott olvasói-szövegi konvenciókat ássa alá, és a jelenléte miatt a szöveg egy folyamatosan lebegő, lehorgonyozatlan, mutálódó, lehetőségekből és meghatározatlanságokból álló textuális módosul, amelyet az olvasói oldalról a referenciapontok eltörlése miatt gyanakvás és orientációvesztés jellemez.

Ez az immanens meghatározatlanság vagy indeterminancia (Hassan 1987, 92) nem azonos a bizonytalansággal (Barad 2007, 116), és formálisan is nyílt, rizomatikusan szerveződő hipertextté (Hayles 2001, 21; Moulthrop 1992, 301) avanszálja az *Ubik*ot: a regény szövegtestében ténylegesen megjelenő és implicit variánsok, más néven szövegegységek, *lexiák* (Barthes 1997, 46; Landow 1992, 4) a lány képességén keresztül nyílnak meg, válnak kapcsolóelemekké. Pat olyan szereplő, aki hipertextuális linkként funkcionál, és mivel a fiktív világon belül gondolkodó, aktívan cselekvő, intelligens alkotóeleme a szövegnek, gyakorlatilag egy állandóan mutálódó linkgenerátorként működik. Kénye-kedve szerint változtatja meg a regény cselekményét, betold, illetve kitoröl részeket, rákényszeríti az olvasót, hogy a szövegre ne lezárt egységként tekintsen, hanem egy folyamatosan újraíró, újraértelmezendő, bizonytalan textuális érzékeltetés, amelyben a cselekményt újra és újra ki kell „bogozni” (Barthes 1998, 54), a „helyes”, aktuális szövegváltozatot ki kell hámozni a sok újraírt verzió közül, hogy ismét megtaláljuk

a fővonalat. Ez a fővonal azonban csak a racionális, karteziánus logika szerint minősíthető kitüntetett, domináns cselekményszálnak, mert az utolsó fejezet Joe Chip-érméje ezt is zárójelbe teszi, és megfosztja kitüntetett jellegétől. A szöveg textualitása rizomatikussá válik; akár egy számítógépes játék elmentett állásai, úgy kerülnek elő korábbi, félbehagyott játékmeneteként újabb és újabb szövegvariánsok, amelyek mindegyike, az összes állás együttese alkotja a szöveget, az *Ubik* narratíváját. Az élet és a halál, amelyek egyértelműen kijelölik az emberi létezés határait, és egyfajta viszonyítási pontként szolgálnak, irrelevánssá válnak, mert egy olyan szövegben, ahol az élő és a halott egyszerre, egymást nem kizáró, hanem kiegészítő minőségként jelenik meg, a végső olvasatra törekvő, logikus, tiszta cselekményszál utáni vágyat nem tudja kielégíteni. Pat ott van a Lunán, amikor a robbanás történik, és nagyon valószínű, hogy ha választhat, akkor inkább az életet, mint a félet lassú vegetatív elmúlását választja. Erre azonban a szöveg nem ad semmilyen bizonyítékot, csupán a befejező részben Runciter és a Joe Chip-ötvencentes enged arra következtetni, hogy nem Pat, hanem Runciter került az egyik moratóriumba.

## Interpretáció és kvantumelmélet

Az *Ubik*ban megjelenő élet- és halálállapot közötti választás kilátástalansága miatt fel kell függesztenünk a kényelmes, megszokott, egymást kölcsönösen kizáró állapotok koncepcióját, és olyan elmélet, logika vagy gondolati keretrendszer mentén kell újraértelmeznünk a regényt, amely lehetővé teszi, hogy az egymást kizáró állapotok együttesen kezelhetők legyenek. A kvantummechanikában szuperpozíciónak nevezik az *Ubik*ban tapasztalt élet-halál együttállásának a jelenségét: ekkor egy elemi részecske (dinamikus rendszer) a rá jellemző összes állapotban *egyszerre* létezik (Dirac 1947, 12). Minél pontosabban mérjük meg az egyik állapotot, annál kevésbé pontos a többi állapotról gyűjtött információ (Heisenberg 1949, 20), és amikor a megfigyelő beavatkozik ezeknek az állapotoknak az összességébe a megfigyelésen keresztül, a részecske összeomlik egyetlen sajátállapotba, vagyis a sok lehetséges konfiguráció közül az egyikbe. Ennek a problémának az egyik jellegzetes megnyilvánulása a foton viselkedése: a foton egyaránt rendelkezik a részecske és a hullám tulajdonságaival, vagyis „a fény részecskemodellje és hullámmodellje kiegészíti egymást” (Serway–Jewett 2013, 959), ami komoly fejtörést okozott az 1920-as években a fizikusoknak (Giordano 2012, 993). A megfigyelésnek és a kvantumállapot egy adott sajátállapotba rendeződésének problematikus kapcsolatát Erwin Schrödinger 1935-ös, közismert gondolat kísérlete szemlélteti legjobban. Egy nem átlátszó falú dobozba bezárunk

egy macskát, mellé hasadóanyagot, sugárzásmérőt és egy ciánkapszulát teszünk. A rendszert úgy állítjuk össze, hogy amikor atomhasadás történik (ami a felezési idő letelte után véletlenszerűen bármikor bekövetkezhet), a sugárzásmérő jelez, a méregkapszula széttörik, és a macska meghal. A doboz zárt rendszer, belelátni nem lehet. Miután eltelik annyi idő, amennyi a sugárzó anyag felezési ideje, már meghatározhatatlan, hogy a macska él-e még, vagy meghalt, mert a hasadás bármikor bekövetkezhetett, de az is lehetséges, hogy egyáltalán nem történt maghasadás (Wineland 2013, 739). A hullámfüggvény akkor omlik össze egyetlen sajátállapotba, amikor felnyitjuk a dobozt, és belenézünk. Ekkor kerül a macska az élő vagy a halott sajátállapotába; a megfigyelő tudatos reflexiója mentén lesz domináns az egyik sajátállapot a kettő közül. Addig azonban, amíg a macska a dobozban van, a macska *egyszerre* élő és halott a szuperpozíciójának köszönhetően. „A kvantumfizika világában [...] a megfigyelő alapvetően meghatározza az eseményeket” (Bukatman 1993, 173), vagyis a megfigyelés jellegétől függ, hogy a kvantumfüggvény melyik sajátállapotba omlik össze, milyen „valóság” jön létre.

Schrödinger gondolatkísérlete azt firtatja, hogy melyik az a pillanat, amikor valósággá válik a valóság, mikortól rendelkezünk bizonyossággal egy adott rendszer alapvető jellemzőiről. Más szóval, az „üres” vagy lebegő jelölő (Barthes 1977, 39; Culler 1975, 19) egy fix jelentés érdekében mikor szűnik meg lebegni, mikor társítható a jelölőhöz egy olyan jelölt, amely nem mozdul tovább, és így végül értelmezhetővé válik. „Dick fiktív világa” azonban „a kvantumvalóság fikciójának lényegét ragadja meg” (Warrick 1987, 201), amikor a megértés és az értelmezés lezárhatatlanságát, a megértés pillanatának folyamatos, időbeli és térbeli elkülönböződését (*différance*) tematizálja (Derrida 1991, 46). Az *Ubik* ellenáll az „igazság” pillanatának, nem adja meg magát az olvasó azon igényének, hogy egyértelműen kijelenthető legyen, Runciter vagy Joe Chip halt-e meg a robbanásban. Ez az ellenállás azonban a szöveg teljes egészének a sajátja, még akkor is, ha a cselekmény kibontakozásával úgy tűnik (és túlságosan is egyértelműnek látszik), hogy a szöveg berendeződik egy adott sajátállapotba. A tárgyak folyamatos regressziója a félet jellegzetes tulajdonsága, tudja meg Joe, és ezzel az is nyilvánvalóvá válik, hogy ő és társai halottak: „Ugorj be a vécébe, és állj fejre, Én vagyok az élő, a halott meg te.” (Dick 1992, 152) Joe metafizikai magyarázatot ad a jelenségre, és arról a sajátállapotról kezd el gondolkodni, amely önnön megfigyelői pozíciójára jellemző. „De ez csupán a saját világom, gondolta. Nem az egész univerzumot nyeli el a szél, a hideg, a sötétség és a jég többretegű takarója. Ez az egész csupán bennem játszódik le, mégis mintha odakint látnám. [...] Vajon az egész világ énbennem van?” (Dick 1992, 150) Joe Chip megfigyelői pozíciójából adódik, hogy el kell fogadnia, a „retrográd folyamat”, a technológiailag visszafejlődött „archaikus tárgyak” (Dick 1992, 149) azért tűnnek valószerűtlennek,

mert a féltre jellemzőek, és nem az általa megszokott, valóságként tapasztalt ontológiára. Ezt fokozandó, Al és Joe a következő, krétával vagy bíborszínű golyóstollal falra írt versecskét látják meg a férfvécé falán: „Én jól vagyok, de nézd meg magad / Aki nem él, az halott marad.” (Dick 1992, 155) Egyértelmű binaritás jelenik meg ebben a két sorban, miközben a szerkezet arra enged következtetni – és Joe is ezt a konklúziót vonja le –, hogy a verset olvasó megszólított a halott, miközben a beszélő „jól van”. Ez a pillanatnyi bizonyosság, amikor már lemondunk arról, hogy Joe és a pszik életben vannak, fordul a visszájára a befejező fejezetben a Joe Chip-érme előkerülésével. A szöveg minden kétséget kizáróan azt mutatja Joe Chip nézőpontjából, hogy halott, viszont Runciter nézőpontjából azt látjuk, hogy ő a halott. Mivel a kettő egyszerre nem lehetséges, mert nem közös fiktív térben és időben tartózkodnak, az olvasó azonnal a megszokott élet/halál binaritásban kezd el mozogni, ezt a kognitív modellt kezdi el használni, és belesétál az *Ubik* csapdájába. Ha a karteziánus, teleologikus, miértekre és hogyanokra választ kereső reprezentációt zárójelbe helyezzük, félretesszük, és a szimulációs stratégia mentén értelmezzük a szöveget, akkor közelebb jutunk annak megértéséhez, hogy a szöveg milyen trükköt alkalmaz az interpretációs kényszerből adódó reprezentációs modell eltörlésére.

Az *Ubik* textualitása megkívánja a folyamatos újraolvasást, megköveteli az újraértelmezést, és csak ideiglenesen telíti referenciával a jelölőt; folytonos oszcillációban van az egymás ellentétét alkotó bináris párok között. Joe Chip és Runciter egyszerre él és halott, az adott valenciaértékeket a szöveghelyek ideiglenesen eltörlik, majd ezek az új értékek is módosulnak más szöveghelyek hatására. A szöveg automatikus oszcillációban van, pontosabban folyamatos autooszcilláló mozgást végez, amit a *homo symbolicum* reprezentációra épülő interpretációs kényszere és a generált jelentéseket újra és újra eltörlő szöveg együttes vibrációja alakít ki. Alekszander Andronov 1932-ben írta le az autooszcilláció jelenségét, amely során egy állandó külső erőforrás periodikusan ismétlődő vibrációt generál egy dinamikus rendszerben úgy, hogy a vibráció fázisát maga a rendszer határozza meg (Jenkins 2013, 167). Az *Ubik* olyan autooszcilláló rendszer, amelyben az élet és a halál közötti váltakozás fázisát a külső interpretációs kényszer erőhatása hozza létre. Minél eltökéltebben keressük a jelentést, a fix nézőpontot, amelyhez képest szétválasztható lenne az élő és a halott, a szöveg annál jobban ellenáll az olvasatoknak; hasonló történt 1940-ben a japán Takoma-völgy felett, amikor a szél autooszcillációs mozgásba hozta a hidat. A külső erőhatás, amely mindössze egy 68 km/h sebességű szél volt, valamint a belső torziós erők eredményeképpen a híd leszakadt (Jenkins 2013, 169). Nyilvánvaló, hogy a tervezéskor nem számoltak az autooszcillációval, amely a híd vesztét okozta a szerkezet méreteihez és teherbírásához képest viszonylag csekély mértékű külső

erő hatására. Hasonló történik akkor, ha az *Ubik*hoz nem szimulációs, hanem reprezentációs, hagyományos, bináris szemiotikai interpretációs eszközkészlettel közelítünk. A szöveg olyan belső feszültséggel reagál már az egyébként tökéletesen hétköznapi kérdésekre is, mint például él-e az adott nézőponthoz tartozó szereplő vagy sem, hogy lehetetlenné teszi bármilyen nem metaolvasat létrehozását. Ha azonban elfogadjuk, hogy az *Ubik* nem reprezentációs, hanem szimulációs szemiotika és stratégia szerint szerveződik, akkor közelebb jutunk ahhoz a problémához, amelyet a szöveg és a *homo symbolicum* együttesen generál.

Az *Ubik* nem véletlenül bővelkedik a narratívába látszólag nem beízesülő, fejezetindító mottókban: az *Ubik* mindenre alkalmas, mindenütt jelen levő termék, amely univerzális csodaszernek tűnik, de soha nem árulja el igazi valóját, soha nem fedi fel valódi kiletét. Mindig „rendeltetésszerűen” (Dick 1992, 7), „az előírt adagokban” (Dick 1992, 27), „az előírások szerint” (Dick 1992, 179) fogyasztandó, továbbá Pat alkarján is jól látható helyen villan a tetovált figyelmeztetés: „Caveat emptor” (Dick 1992, 34). A fogyasztói társadalom vásárlói (és metaforikus értelemben a regény olvasói is) vigyázzanak, ha jót akarnak maguknak, mert a szimulált hiperrealitás lecserélte a korábbi valóságként megszokott és értelmezett ontológia helyét. A fogyasztás persze csak ürügy, a képeket (*image*) és brandeket irányító szimulációs stratégia modelljének görbe tükrét adja a szöveg. Egy olyan világot ábrázol, ahol a reprezentáció „igaza” vagy „hamissága” már nem bizonyítható, mert átvette a szimuláció örök érvényű, letesztelhetetlen, viszonyítási pont nélküli valósága: az automatikusan oszcilláló szöveg többé nem rendeződik nyilvánvaló, értelmezhető és így kijelölhető végpontokba (élet és halál), hanem átlényegül a végpontok közötti mozgásba és ennek a mozgásnak a temporális meghatározottságába. A szimuláció és a reprezentáció közötti oszcilláció temporális mezőt hoz létre, amelynek fázisát, frekvenciáját a hozzáférés határozza meg. A szimuláció alapvetően temporális jellegű, akárcsak a bűvésztükk. Amint választ kapunk a látszólag „lehetetlennek” tűnő mutatványra, azonnal alappal, jelentéssel látjuk el az értelmezésnek eleddig ellenálló, üres vagy lebegő jelölőt. A jól megszokott, bevált és megbízható karteziánus rendszerben minden a helyére kerül, a trükk elnyeri „trükk” státuszát, vagyis szétválik jelölőre és a mögöttes „értelemre”, jelöltre. Addig azonban, amíg nem tudjuk, hogyan kerül a nyúl a kalapba, a trükk szimulált hiperrealitásához hozzáféréssel nem rendelkező megfigyelők vagyunk, akik kénytelenek „igaznak” elfogadni a látványt, habár a *homo symbolicum* belső hangja szkeptikusan cseng: „ez nem lehet igaz, kell lennie valamilyen racionális magyarázatnak”.

A szimulákrum és a hiperrealitás temporálisan meghatározott, hozzáféréstől függő alternatív univerzum. Van, aki hozzáfér a szimulákrum mögötti, mélyben meghúzódó, valamilyen nézőpont szerinti legitim jelentéshez, és van olyan,



akinek hozzáférés híján a szimulákrum „valósága” marad csak. Az *Ubik* egy ilyen temporálisan rendeződő oszcillációt generál, ahol az olvasó nem feltétlenül kap hozzáférést a szöveg értelmezéséhez; amikor már éppen azt gondolná, hogy a puzzle minden darabja a helyére kerül, a kirakós darabjai hirtelen megváltoznak, már nem passzolnak egymáshoz, úgyhogy kezdődhet újra az olvasás. Az *Ubik* az olvasatoknak szélsőségesen ellenálló szövegeket példázza, amelyek a valós olvasatok helyett hiperreális metaolvasatokat generálnak, és felhívják a figyelmet arra, hogy a kvantumfizika eszköztára és a szimulációelmélet alkalmazása közelebb visz bennünket annak megértéséhez, miért ütöközik nehézségekbe ezeknek a szövegeknek az olvasása. A szimulákrumszöveggként funkcionáló *Ubik* a lehetséges értelmezések szuperpozícióját demonstrálja. Amikor az interpretáció során a hullámfüggvény egy adott sajátállapotba omlik össze, és megjelenik egy konkrét olvasat, akkor ez csupán az egyik nézőpontból, az olvasói eszközrendszerből álló jellegzetes konfiguráció, amely összeomlasztotta a szöveget egy bizonyos sajátállapotába, de ezen az olvasaton kívül létezik még számos más alternatív interpretáció is. Az *Ubik* számos modellre (narratív, antropológiai stb.) épülő szimulákrumregény, reprezentációs nézőpontból fikció, amely folyamatosan mutálódó maszkok mögé bújlik. Ami az *Ubik*ből (és a szimulákrumból) látszik, a reprezentáció felől maszknak tűnik, de ez feltételez egy olyan autoriter pozíciót, amelyből meg lehet állapítani, hogy a szimuláció csupán megtévesztés, illúzió, látszat. Az *Ubik* ezt a lehetőséget nem kínálja fel sem az olvasónak, sem a szereplőknek. A szöveg szuperpozíciójának és szimulációs szemiotikai struktúrájának köszönhetően extrém példáját adja a szövegek folyamatos újraírásának, olvasatokon keresztül jelentésváltozásának, ami arra figyelmeztet, hogy a reprezentációs szignifikáció azért nem lehet sikeres olvasati módszer, mert a szimulákrum a hozzáférési ponttól függően mutálódik: abba a sajátállapotba omlik össze, ami a megfigyelő nézőpontjától függ. Az *Ubik* textualitása felfedi, hogy a szimuláció folyamata temporálisan meghatározott, illetve a szimulákrum reprezentációs eszköztárral való értelmezése során kialakított olvasatai a hozzáférés szintjétől és természetétől függnnek.

## Felhasznált irodalom

- Bacsó Béla (szerk.). *Szöveg és interpretáció*. Budapest, Cserépfalvi, 1991.
- Barad, Karen. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham, Duke University Press, 2007.
- Barthes, Roland. *Image-Music-Text*. London, Fontana, 1977.
- Barthes, Roland. *S/Z*. Ford. Mahler Zoltán, Budapest, Osiris, 1997.

- Barthes, Roland. *A szöveg öröme*. Ford. Babarczy Eszter. Budapest, Osiris, 1998.
- Baudrillard, Jean. „Lost from View” and Truly Disappeared. In *Screened Out*. Ford. Chris Turner. London–New York, Verso, 2002, 112–117.
- Baudrillard, Jean. „Simulation and Simulacra”. In Mark Poster (szerk.), *Jean Baudrillard – Selected Writings*. Stanford University Press, 1988, 166–184.
- Baudrillard, Jean. „A szimulákrum elsőbbsége”. Ford. GÁNGÓ Gábor. In Kiss Attila Attila et al., *Ictus*, 1996, 161–191.
- Bukatman, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, Duke University Press, 1993.
- Butler, Andrew M. „LSD, Lying Ink, and »Lies, Inc.«”. *Science Fiction Studies*, 32/2, 2005, 265–280.
- Cassirer, Ernst. *An Essay On Man: An Introduction to a Philosophy of Culture*. New Haven, Yale University Press, 1944.
- Chiong, Winston. „Brain Death without Definitions”. *The Hastings Center Report*, 35/6, 2005, 20–30.
- Culler, Jonathan. *Structuralist Poetics: Structuralism, Linguistics and the Study of Literature*, London, Routledge & Kegan Paul, 1975.
- de Man, Paul. *Az olvasás allegóriái*. Ford. Fogarasi György, Szeged, Ictus, 1999.
- Derrida, Jacques. *Az elkülönöződés*. Ford. Gyimesi Tímea. In Bacsó Béla (szerk.): *Szöveg és interpretáció*. Budapest, Cserépfalvi, 1991, 43–63.
- Dick, Philip K. *Selected Letters of Philip K. Dick: 1974*. Novato, CA, Underwood-Miller, 1991.
- Dick, Philip K. *Ubik*. Ford. Németh Attila, Budapest, Móra, 1992.
- Dick, Philip K. *Álmodnak-e az androidok elektronikus bányákkal?* Ford. Pék Zoltán, Budapest, Agave, 2005.
- Dirac, P. A. M. *The Principles of Quantum Mechanics (2nd edition)*. Gloucestershire, Clarendon Press, 1947.
- Fitting, Peter. „»Ubik«: The Deconstruction of Bourgeois SF”. *Science Fiction Studies*, 2/1, 1975, 47–54.
- Galvan, Jill. „Entering the Posthuman Collective in Philip K. Dick’s *Do Androids Dream of Electric Sheep?*” *Science Fiction Studies*, 24/3, 1997, 413–429.
- Giordano, Nicholas J. *College Physics: Reasoning and Relationships*, Boston, Cengage, 2012.
- Hayles, Katherine N. „The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext”. *Narrative*, 9/1, 2001, 21–39.
- Hassan, Ihab. „Towards the Concept of Postmodernism”. In Hassan: *The Postmodern Turn*, Columbus, Ohio State University Press, 1987, 84–96.
- Heisenberg, Werner. *The Physical Principles of the Quantum Theory*. Ford. Carl Eckart, F. C. Hoyt. New York, Dover Publications, 1949.

- Hodgson, John A. „The Recoil of »The Speckled Band«: Detective Story and Detective Discourse”. *Poetics Today*, 13/2, 1992, 309–324.
- Jenkins, Alejandro. „Self-oscillation”. *Physics Reports*, 525, 2013, 167–222.
- Kiss Attila–Kovács Sándor–Odorics Ferenc. *Testes Könyv I.* Szeged, Ictus, 1996.
- Landow, George P. *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1992.
- Landow, George P. *Hyper/Text/Theory*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1994.
- Lem, Stanislaw. *Solaris*. Kriterion, 1977.
- Moulthrop, Stuart. „Rhizomes and Resistance: Hypertext and the Dreams of a New Culture”. In George P. Landow: *Hyper/Text/Theory*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1992, 299–319.
- Poster, Mark (szerk.). *Jean Baudrillard – Selected Writings*. Stanford University Press, 1988.
- Rimmon-Kenan, Shlomith. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London–New York, Methuen (New Accents), 1983.
- Ryan, Marie-Laure. „Temporal Paradoxes in Narrative”. *Style*, 43/2, 1, 2009, 42–164.
- Saussure, Ferdinand de. *Bevezetés az általános nyelvészetbe*. Budapest, Gondolat, 1967.
- Serway, Raymond. A.–Jewett, John W. *Principles of Physics*. Cengage, 2013.
- Warrick, Patricia S. *Mind in Motion: The Fiction of Philip K. Dick*. Southern Illinois University Press, 1987.
- Wineland, David J. „Superposition, entanglement, and raising Schrödinger’s Cat”. *Annalen der Physik*, 525/10–11, 2013, 739–752.

### 3. Felszámolt binaritás és gravitáció: szimuláció kontra disszimuláció az *Upside Down*ban

„Mi lenne, ha a szerelem erősebb lenne a gravitációnál is?” – teszi fel a kérdést Juan Solanas 2012-ben, kanadai–francia koprodukcióban megjelent filmje, az *Upside Down*. Ezzel ki is jelöli a szöveg egyik legjellegzetesebb problémáját, a vonzás, a választás, a hatás és ellenhatás, az anyag és antianyag stb. bináris logikáját. A filmben az erőszakkal szétválasztott szerelmesek és a magának utat törő szerelem témája párosul a tömegvonzás, más néven a gravitáció kettősségre épülő természetével. A film alapvetően a meghatározhatatlan, ámde kikerülhetetlen kettősségbe burkolódzó természeti jelenség, a tömegvonzás, és a hasonlóan megfoghatatlanul bináris, viszont évezredekken keresztül minden művészeti ágban mimetikus vagy diegetikus módon megjeleníteni próbált szerelem allegóriáját, illetve párhuzamos ábrázolását adja. A reprezentáció már a filmi szövegben is metaszinten jelenik meg: az ábrázolás tárgya és módja is bináris logika szerint rendeződik, majd a film lezárásaként egységben oldódnak fel az ellentétpárok. Az *Upside Down* tétje a feje tetejére fordított, inverzbe váltott és tükrözött világkép kettős ikonicitásának lebontása és megsemmisítése: a fent és a lent, a belső és a külső, az én és a Másik kettős természetének egységbe olvasztása, a gyakorlati szempontok kedvéért felállított sok apró, látszólagos binaritás feloldása és eltörlése.

Az *Upside Down* feje tetejére állítja a hagyományos műfaji vagy generikus kategóriákat is, és – habár a liminalitás vagy a heterogenitás szinte kötelező velejárói a kortárs sci-fi-szövegeknek (Klappcsik 2012, 2–3) – a huszadik századi irodalom és film is bővelkedik ilyen, leggyakrabban a posztmodern tág értelemben vett gyűjtőfogalmába sorolt, paradigmatiszta elemekben. Darko Suvin 1979-es definíciója szerint a sci-fit az elidegenítő és kognitív effektusok együttállása és összjátéka jellemzi (Suvin 1979, 37), Damien Broderick inkább felsorolásszerű meghatározásában többek között az szerepel, hogy a sci-fi a tudományos szövegek prioritásait követi az irodalmi szövegek hátrányára (Broderick 1995, 155). A sci-fi meghatározásai általában nem kerül(het)ik el, hogy kiemelt szerepet tulajdonítsanak a „tudományos” és „fiktív” közötti – első pillantásra ellentétesnek tűnő – kapcsolatoknak: a racionális, logikus, a tudományos fejlődésre és a technológiai vívmányokra reflektáló írásmódnak, illetve az elképzelt, meseszerű, az olvasó ontológiai valóságától elrugaszkodó (de abból táplálkozó) „irracionális” fikciónak. Az *Upside Down* esetében a sci-fi kettős természetéhez adódik a fantasy alapvetően „tudománytalan” paradigmája: a sci-fi és a fantasy közötti

határátlépés, illetve a kifejezetten egyik vagy másik paradigmára jellemző elemek keveredése meghatározó szerepet kap a filmben. A sci-fi és a fantasy közötti különbséget sokféleképpen meg lehet közelíteni, de a változatos próbálkozások megegyeznek abban, hogy a fantasy az ontológia részeként alkalmazza a varázslatot vagy mágiát mint a „tudományos”, de fiktív természeti törvényekkel leírhatatlan, a szövegvilágon belüli diszciplináris tudás adott állása számára inkonzisztens, heterogén vagy transzcendens erők megnyilvánulását. Más szóval, ha a fantasztikus szöveg a felvilágosodás utáni, karteziánus gondolkodásra épülő tudományos paradigmát extrapolálja, akkor sci-firől, ha a spirituális vagy természetfeletti, laboratóriumi módszerekkel igazolhatatlan paradigmára épül, akkor fantasyről beszélhetünk. Ennek a binaritása viszonylag jól elkülöníthető: például William Gibson *Sprawl-trilógiája*, a Wachowski testvérek *Mátrix*-sorozata vagy Asimov technológizált világa alapján véve sci-fi, míg *A Gyűrűk Ura* J. R. R. Tolkienről fantasy (Scholes 1987, 4; Miller 1987, 20). A műfaji heterogenitásra is található számos példa, az *Upside Down* mellett a fantasy és sci-fi összeházasítása jellemzi a legtöbbször science fantasy kategóriaként aposztrofált alműfajt, melyre talán a legjobb példa az istenekkel, démonokkal és a csi használatához szükséges különböző természetfeletti erőkkel társított idegen fajokat, robotokat és szupertechológiát felvonultató *Dragon Ball* mangasorozat. Az *Upside Down*-ban a fantasyre jellemző varázslatos vagy mágikus elemet a „rózsaszín méhek titka”, a rózsaszín pollen jelenti, amelyet különleges méhek Fentről és Lentről, az egymás közvetlen közelében keringő két bolygóról, *mindkét* világból származó virágokról gyűjtenek. Becky rendszeresen elküldi Adamet a hegyekbe rózsaszín virágporért. A területet kerítéssel védik, mert a hegyek olyan magasra nyúlnak, hogy a két világ közötti átjárás elérhető közelségbe kerülhet bárki számára. Mivel a méhek csak ezen a területen élnek, Adam is csak itt gyűjti a rózsaszín pollent. Solanas filmjében a rózsaszín pollen és a rózsaszín méhek állnak ellentétben a Lent metaforikus sötétjével (fekete, matt árnyalatok) és a Fent világosságával (fehér, ragyogó árnyalatok). Fent és Lent bináris ellentéte a technológia, a természet és a Lent társadalmának kizsákmányolásával együttesen lép fel a rózsaszín méhek organikus, a természet érintetlenségét, a másik világ felé törő, egymás veszélyes közelségében meredező hegycsúcsok hermetikus lezártágát, körbekerítettségét és tiltott zónáját megteremtő varázslattal. Ha a rózsaszínre és a fekete-fehérre redukálható kétosztatúságot vesszük figyelembe, akkor a rózsaszín, a szerelem varázsereje és a természeti törvényekkel és képletekkel, egyenletekkel leírható, ismert világ chiaroscuro-effektusa az érzelem és az értelem binaritásába rendeződik. A rózsaszín, a fantasyelem ellentételezi a Fent és a Lent sci-fi-ontológiáját, majd végül mint egyfajta sajátos, fantasztikus, rózsaszín varázselem, egyesíti és harmonizálja a két világot. A sci-fi- és a fantasyelemek egymásra épülve, egymást

támogatva, a kezdeti generikus meghatározatlanság és széttagoltság partícióiból egyesülnek és hozzák létre az *Upside Down* szövegét.

Az *Upside Down* a sci-fi és a fantasy határán egyensúlyozva (és kellő mennyiségű romantikus drámaelemmel fűszerezve) nem mindennapi alapötletből indul ki. A film narrátora egy tipikusnak nem mondható sci-fi-nóvum ismertetésével indít: az univerzum olyan szingularitásaként, „csodájaként” írja le a naprendszert, ahol született, amelyben a központi nap körül keringő két ikerbolygó közös tömegvonzással, dupla gravitációval kapcsolódik egymáshoz. A két azonos tömegű bolygó (bináris megnevezéssel Fent és Lent) olyan közel vannak egymáshoz, hogy légterük közös. Egymás körüli orbitációs pályájuknak köszönhetően a felszínükön három alapvető, kivételektől mentes szabálynak engedelmessé válnak minden élettelen és élő anyag. Először is, minden anyagra kizárólag a saját bolygójának tömegvonzása hat. Másodszor, minden tárgy súlya csökkenthető az ellenkező világból származó anyag (inverz anyag) segítségével – ez akkor lehet hasznos, amikor nehéz tárgyakat kell megemelni az egyik vagy a másik világban. A harmadik törvény pedig kimondja, hogy az inverz anyaggal érintkező anyag pár óra elteltével felhevül, majd elég. Ezekre az axiómákra épülő világban játszódik a romantikus szerelmi történet. Nem csupán arról van szó, hogy a Fent és a Lent világa a földitől eltér, miközben a Hold és a Föld kölcsönös tömegvonzásának viszonyát extrapolálja, hanem arról is, hogy egyszerre két kitüntetett nézőpontból vizsgálja a gravitáció bipoláris jellegét. Ez a kettősség azonnal eggyé válik, amikor a naprendszer központi csillagából szemléljük a Fent és Lent együttes gravitációs hatását a napra. Az *Upside Down* azonban nem ezt a középponti, centralizált fókusz jelöli ki viszonyítási pontként, hanem azt az alapötletet viszi végig, hogy a két világ miként vizsgálható egymás ellentétében, illetve ez a bináris pár később hogyan lesz univerzális, vagyis miként egyesül mind a fizikai világ síkján, mind pedig allegorikus értelemben: az érzelmek, a szerelem vonzásában.

A bináris logika a történet szerkezetének is meghatározó eleme. A cselekmény idejét tekintve két részből áll, a második rész tíz évvel követi az elsőt, amelyet a narrátor csak „sötét időkként” aposztrofál. A főszereplő, Adam – aki elveszítette a szüleit egy olajfinomító-robbanásban, és árvaházba került – csak hétvégén látogathatja meg nagy-nagynénjét, Beckyt, aki a családban az anyai ágon öröklődő titkos rózsaszín por receptjét („a rózsaszín méhek titkát”) őrizi. Fent fényben fürdik, és jókora haszonnal elektromos áramot ad el a gazdaságilag kolonizált és ennek megfelelően kizsákmányolt Lentnek, ahol az áram előállításához szükséges olajat kitermelik és finomítják. Ironikus módon Lent nem tudja megengedni magának az áramot; mintha egy környezeti katasztrófa közepén működő Urál-közeli erőmű és a környékére épült város esős szürkésége köszönné vissza azokon a posztapokaliptikus világot ábrázoló képeken, amelyek piszkoskék árnyalatokba burkolódzva

mutatják be Lent életét. Lent technológiai fejlettségére jellemző, hogy a lakosok jórészt kerékpárral és gyalog járnak, az olajtól fekete eső elleni védelemül sárga vegyvédelmi kabátokat hordanak. Az itt élő emberek a binaritás gazdasági vesztesei: az utakat kátyúk tarkítják, az utcák elhanyagoltak, sötétek, és az emberek a két világ közötti tiltott kapcsolatok ellenére megszerzett, lopott inverz anyaggal fűtenek, amikor beköszönt a hideg. Akkora a nyomor és a nincstelenség, hogy még a széttagoltságot erőszakkal fenntartó rendőrség sem engedheti meg magának, hogy a járóautóját legalább látszólag felkészítse a szolgálatra: a viharvert kocsik első fényszórói is a hagyományos bináris ellentétek jelölőjévé változnak: a jobb oldali fényszóró nem világít. Emellett a járókocsi a megtévesztésig hasonlít egy 1200-es Ladára, miközben az utcakép az ukrainai Csernobil katasztrófa sújtotta, elhagyott lakóvárosát, Pripjatyt, vagy a szibériai iparvidékek és -városok környezetszennyezéséről készült képeket idézi.

A tipikusan barna hajú, sötét színek hazájából származó Adam az egyik nap a hegyen sétálva találkozik egy fenti lánnyal, a szőke, hosszú hajú, fehér bőrű, gyakran fényaurában fürdőnek ábrázolt Edennel, és barátságuk az évek múlásával szerelembe fordul. Rendszeresen randevúznak ott, ahol a két bolygó majdnem összeér, Adam egy kötéllel lehúzza magához Edent, és a találkozások végén visszaereszti őt a magasba. Az egyik randevújuk során üldözőbe veszik őket, és Adamet eltalálják a karján, amikor visszaereszti Edent, így a lány a fenti hegycsúcsra zuhan, és olyan szerencsétlenül sérül meg a feje, hogy amnéziát kap. Adam visszatér a munkájához Lentre, és az öröksége segítségével egy faceliftkrémet kísérletez ki. Egy nap azonban megpillantja Edent a tévében, aki egy showműsorban éppen a kettes számot emeli a magasba – a játék szerencsés nyertese állást kap a *TransWorld*-nél, a két bolygó közötti gazdasági kapcsolatokat koordináló vállalatnál. Adam ettől kezdve csak azért él, hogy újra meghódíthassa Edent, és többször is törvénytelen kalandok során randevúzik Edennel a fenti világban, míg végül a szerelmesek egymáséi lesznek, és a történet minden szempontból utópisztikusan, happy enddel zárul.

A binaritás – akár a társadalmi nemek egyfajta sztereotipikus ábrázolásaként – a „Dos Mundos” nevű étteremben (Két világ) tangózó Eden és a szegényesen felszerelt laboratóriumában a rózsaszín porral kísérletező Adam váltakozó snittjeiben is feszültséget kelt. Amíg Eden kikapcsolódik a látványosan megvilágított, luxusban úszó szórakozóhelyen, amely a két világ gravitációs határán épült fel öntükröző módon, addig Adam a kékes-szürkés árnyalatok laboratóriumi magányában kutat. A rejtélyes rózsaszín por segítségével látványos, kecsgetető eredményeket ér el egy olyan arckrém megalkotásában, ami a gravitáció ellenében megemeli a megereszkedett arcbőrt. Felveszik a *Transworld*-hoz, amely gazdasági szindikátusa révén az egyetlen összekötő kapocs a két világ között. Gyorsan összebarátkozik Bobbal, a fenti kollégájával, és elindul, hogy újra meghódítsa Edent. Mikor randevúra hívja

a lányt, a gravitációt fenti antianyaggal ellensúlyozza, és ez ideig-óráig működik is; Adam azonban a randevú végén – Eden számára érthetetlen módon – a felforrósodott antianyag miatt sietve távozni kényszerül. A történet ezután a romantikus drámákra jellemző módon folytatódik: a szerelmesek viszontagságokon keresztül jutnak el a végső jelenetig, ahol a Dos Mundos teraszán fényaurában fürödve ölelésben forrhatnak össze, miután Eden bejelenti Adamnek, hogy ikreket vár. A film happy endje már-már zavarba ejtően tökéletes: Eden visszanyeri az emlékeit Bob segítségével, aki Adam arckrémjének szabadalmi jogait is megszerzi, így a *Transworld* nem tudja monopolizálni a rózsaszín anyagot. A narrátor a cselekményt úgy zárja le, hogy közben – az *Upside Down* esetleges további részei és a gazdasági siker maximalizálása miatt is – a folytatás számára nyitva hagyja: Adam és Eden akkor még nem sejtették, hogy a szerelmük erőhullámai örökre megváltoztatták a két bolygó történetét, de ez már egy másik történet. A záró képsorokban pedig egy ideális világot látunk, ahol a két világ gyerekei az egymást tükröző, Fentről és Lentről emelkedő, csillogó felhőkarcolók legfelső szintjén egy kosárlabdára hasonlító közös játékot játszhatnak egy olyan labdával, ami egyesíti a két gravitációs erőt. Fent és Lent gazdasági és társadalmi különbözősége a múlté, utópikus jólétben és harmóniában olvad össze a korábban gazdaságilag és társadalmilag is megosztott két bolygó.

## A kettősség egysége

A retrospektív narráció segítségével Adam jól elkülönítheti a végkifejlet során pár kockában megmutatott utópisztikus világot Fent és Lent korábbi, az ipari termelés miatti mesterségesen szétválasztott állapotától. Adam és Eden szerelme, amely két világ egyesülésének allegóriája, végül az édenkertet hozza el a(z újra)felfedezett varázspor, az anyai örökség révén. Valójában a világok nem változnak számottevően, hiszen a rózsaszín méhek csodája mindvégig rendelkezésre állt, szabadon tanulmányozható, begyűjthető és alkalmazható lett volna különböző kísérletekben, azonban Adam kutatómunkája nyomán a természet felfedezésével és harmonikus alkalmazásával a két bolygó lakóinak az élete is megváltozik. Újrarendezés hozza létre az utópiát, de valójában a hangsúly és a nézőpont megváltozása és eltolódása adja a lényegi változást, amelynek során a Fent és Lent közötti megosztottság metaforikusan megszűnik. A két bolygó geofizikai értelemben továbbra is egymás ellentettjét alkotja, ugyanakkor ez a tükrökép már az öntükröző világok jellegzetességeit mutatja: a határok átjárhatók mind a lakók, mind a tárgyak számára. A két világ megosztottsága megszűnt, miközben a speciális ismertetőjelekre épülő diverzitás megmaradt: a nyomor és a prosperitás binaritása ideális bőségmodellben



egyest, miközben Fent és Lent továbbra is jól megkülönböztethetők a két bolygó együttállásában.

A gravitáció az az erő, ami összetartja és összeköti, ha úgy tetszik, egymástól függővé teszi Fentet és Lentet. Az ellentétes erők egyensúlyban vannak: a két világ bináris pólusai kioltják egymást, és fizikailag stabil állapot alakul ki: Fent és Lent bolygói egymás nélkülözhetetlen párnaként róják orbitális pályájukat a rendszer napja körül. A gravitáció leírására számos modell szolgál, a legismertebbek közé tartozik Isaac Newton, Albert Einstein, Nicola Tesla és a kvantummechanika tömegvonzás-elmélete is, azonban a gravitáció minden karteziánus igényt maradéktalanul kielégítő természettudományos magyarázata továbbra is várat magára. A bizonyítottan meglévő és laboratóriumi körülmények között tanulmányozható, képletekkel és elméletekkel minden kétséget kizáróan leírható elmélet hiányára épül az *Upside Down* nívuma. Ha egy – akár természettudományos – jelenségre nincs racionális magyarázat, akkor a karteziánus szelf akár fiktív (meta)narratívákkal is hajlamos koherens vagy annak tűnő világlátást kialakítani. Az epilógusszerű utolsó mondatokban felvázolt két rend, az Adam és Eden szerelme előtti és utáni berendezkedés egyaránt a tömegvonzást tematizálja, de két különböző, ám fizikatörténetileg meghatározó gravitációelméleti megközelítés szerint értelmezhető.

Fent és Lent, a film kiinduló ontológiájaként szolgáló rendszere és az ebből következő geopolitikai megosztottság leképezi Newton kétosztatú, a hatás-ellenhatás törvényére épülő gravitációs modelljét, melyet *A természetfilozófia matematikai alapelvei (Philosophiae Naturalis Principia Mathematica)* című, a klasszikus mechanika alpművének számító, először 1687-ben kiadott munkájában ismertetett. „A XVII. század második felében a gravitációs vonzás törvénye többször felmerült, sőt általános alakban is megfogalmazták: a testek kölcsönösen vonzzák egymást, és ez a vonzás hozza létre egyrészt a testek súlyát és ezzel együtt a Föld felületén szabadon eső testek mozgását, másrészt az égitestek mozgását is.” (Simonyi 1986, 243) William Stukeley, Newton életrajzírója és barátja *Memoirs of Sir Isaac Newton's life* című, 1752-es kéziratosszámlékezésében a következőképpen foglalja össze a laikus számára is érthető módon a *Principia* gravitációs alapelvét.

Egy alma esése váltotta ki, ahogy ő [Newton] a gondolataiba mélyedve üldögélt. Vajon miért kell ennek az almának mindig függőlegesen a Földre esnie – gondolkodott magában. Miért nem mehet oldalra vagy fölfelé, csak mindig a Föld középpontja felé? Nyilvánvaló, az ok az, hogy a Föld vonzza. Kell tehát, hogy az anyagban egy vonzóképeség legyen, és ezen vonzóképeség a Föld középpontjában kell hogy legyen, és nem a Föld valamelyik oldalsó részén. Ezért esik az alma függőlegesen, vagyis a középpont felé. Ha az anyag vonzza az anyagot, akkor ez a vonzás arányos kell hogy legyen annak mennyiségével. Így tehát az

alma vonzza a Földet éppúgy, ahogy a Föld vonzza az almát. Íme, itt egy olyan hatás, amit mi gravitációnak nevezünk, amely kiterjed az egész univerzumra (Stukeley in Simonyi 1986, 243).

Fent fényárban úszó gazdagságát kiegészíti és ellensúlyozza Lent szürke és fakó nyomora; hagyományos marxista értelemben Fent a termelőeszközök tulajdonosaként kizsákmányolja a javarészt munkásokból álló Lentet. Ezt a látszólagosan koherens marxista olvasatot árnyalja, hogy Adam találmánya nélkül nem jöhetne létre az utópisztikus egyesülés, és mivel megszerzi a szabadalmi jogokat, így a gazdasági hatalom részesévé is válik – az más kérdés, és a film csak utal rá („ez már egy másik történet”), hogy miként használja ki a „rejtélyes” találmánya segítségével megnyíló technológiai lehetőségeket. Ebből a szempontból Adamnek a fantasy tartományába tartozó találmánya akár Vladimir Propp strukturalista rendszerében a tizennegyedik funkciót is képviselheti: a főhős egy varázseszköz (ebben az esetben a rózsaszín pollen) segítségével nyeri el méltó jutalmát (Propp 1999, 48).

Newton a tömegvonzás elméletét a kettősségre, a szétválasztott, elkülönülő binaritásként értelmezett fizikai tárgyak közötti kapcsolatra vonatkoztatja. Jellemzően bináris ellentétet képzel el, amelyben a két tárgy közötti tömegkülönbség határozza meg a gravitációs vonzásból adódó elmozdulás mértékét. Newton mozgástörvénye és az általános gravitációs törvény egymásra épülve magyarázza a testek közötti, univerzális érvényűnek tartott tömegvonzást:

A mechanika, de az egész fizikai világgép egységes kialakítása végeredményben Newton két döntő fontosságú megfigyelésén nyugszik. Az első a newtoni mozgástörvény... A második pedig az egyetemes vonzástörvény, vagy más szóval az univerzális gravitáció törvénye, amely szerint bármely két test egymást tömegük szorzatával egyenes, a köztük levő távolság négyzetével fordított arányban vonzza (Simonyi 1986, 239, kiemelés tőlem).

Érdeemes megfigyelni, hogy a tömegvonzást a klasszikus fizika – valószínűleg az egyszerűség és a leírhatóság kedvéért – rendszerint két test között vizsgálja: a híres képlet szerint  $F = Gm_1m_2/d^2$ , ahol  $m_1$  és  $m_2$  a két test tömege (Strathern 2001, 42). A többtényezős, túl sok változóból álló rendszer, esetleg végtelen számú bináris pár túlságosan kitágítaná a megfigyelést, ami az értelmezhetőség és az észszerűen számítható mennyiségek szempontjából csak nehezen lenne kezelhető. Ezért az egyszerűség kedvéért a klasszikus mechanika a tömegvonzás – newtoni vagy Newton nyomdokaiba lépő – meghatározásánál két testet említ, vagyis a gravitáció reprezentációja ezekben a meghatározásokban alapvetően binaritásra, kettősségre, szeparációra és az ebből adódó sorozatos, eseti párokra felosztott elkülönböző-

désre épül. Ezekhez a definíciókhoz hasonlóan az *Upside Down* világából is ilyen módon hiányzik a rendszer napja. Habár a két bolygó közötti gravitációra a nap is érezteti hatását – ha követjük a fiktív ontológia newtoni értelmezését –, a filmi reprezentáció során ez az elem nem kap különösebb figyelmet: a nóvum ismertetésekor felvillan a nap, de csak mint egy olyan viszonyítási pont, amelynek a „sajátos” jellemzője Fent és Lent kozmikus szingularitása, ahonnan a narrátor, Adam származik.

A két bolygó közötti különbség hermetikus zártsága és merev kategóriákba sorolása, amelynek metaforája a *Transworld* konglomerátum Fentet és Lentet fizikailag is összekötő épülete, az a rendszer, amelyet később Adam és Eden szerelme megváltoztat, fellazít és átjárhatóvá tesz. A két világ kezdeti (mesterségesen fenntartott) megosztottságát lényegében egy olyan kettősség alapozza meg, ahol az átjárás, a hozzáférés hiánya, a bezártság és az autoriter politikai és gazdasági rendszerek diktatórikus, egyeduralomra, egyetlen olvasatra törekvő manipulációi sikerrel húznak virtuális választóvonalat Fent és Lent közé. Ez a határvonal a természeti jelenségekre, az inverzanyag-anyag anyagszerkezeti differenciájára épül, azonban szociális, gazdasági, kulturális és politikai értelemben is elválasztja a két bolygót egymástól. Adam és Eden szerelme ezt a határvonalat lépi át, amikor Adam Bob segítségével inverzanyaggal béleli ki a cipőjét és a ruháját, hogy személyesen is találkozhasson Edennel, és a lány közelébe férközve újra meghódítsa. Adam a beférkőzéshez vagy beszivárgáshoz a kollégája belépőkártyája nyújtotta hamis identitást használja, de álruhája mögött változatlan marad. Annyiban sajátosabb a helyzete a hagyományos, maszkok és álruhák mögött megbúvó társainál (Batman, Superman stb.), hogy neki a *hozzáférés* szimulációjára, a két világot elválasztó határt manipuláló és átjárhatóvá tevő, illegális behatolást megkönnyítő másodlagos virtuális identitásra van szüksége, miközben meg kell tartania eredeti testi, szellemi és érzelmi identitását.

Adam a testét inverzanyag segítségével tudja bejuttatni Fentre, vagyis a testére ható és az azt meghatározó gravitációt kell olyan módon eltüntetnie, hogy a kívülállók, a külső nézőpont számára úgy tűnjön, mintha rá is a Fent tömegvonzása hatna. Valójában Adamnek el kell lepleznie annak a hiányát, hogy a teste lenti anyagból áll, így a lenti gravitáció hat rá. Valójában Adam egy disszimulációs eljárással teremt meg azt a látszatot, hogy Lentről származik: a reprezentáció (Adamre a mozgása alapján a fenti gravitáció hat, de valójában az inverzanyag miatt *tűnik* így) felfüggesztését szimulációval éri el, amely Jean Baudrillard szimulációs rendszerében a szimuláció második és harmadik rendjének felelne meg. Baudrillard a saussure-i reprezentáció és a szimuláció alapvető különbségére világít rá „*Simulacra and Simulations*” című esszéjében, amikor a kép (image) vagy jel történeti és elméleti folytonosságban is értelmezhető megváltozásának négy lépését felvázolja.

Ennek értelmében az első pont a tükrözés, a mimézis, a jelölő-jelölt, a reprezentáció területe, amely alapján lehetséges a valóság leképezése. A maradék három pont a szimuláció különböző szintjeit mutatja, az első rendű szimuláció „elleplezi és eltorzítja” a valóságot (Kiss 1996, 165), a második rendű a valóság hiányát szimulálja, a harmadik rendű szimuláció pedig létrehozza az öntükröző (önreferenciális) jelet, aminek a korábbi reprezentáció során jelölt valósággal már semmilyen kapcsolata sincs; ezt hívjuk tiszta, esszenciális szimulákrumnak (Poster, 170).

Adam a disszimuláció és a szimuláció kettősségében kénytelen mozogni, amikor a Fent világában Eden szerelméért küzd. Adott a fizikai (a Lent gravitációján alapuló) identitása, ezt kell egy sajátos gravitációs maszk mögé rejtenie, mert ha a hatóságok felfedezik, hogy megszegte a szeparációs törvényeket, soha nem térhet vissza Edenhez. Ezt disszimulációval éri el, ami „annyi, mint úgy tenni, mintha nem lenne az, amink van” (Kiss 1996, 162). Saját fizikai valóságát, referenciáját, a szövelteire ható tömegvonzást kénytelen olyan jelölő mögé rejteni, amit a külső nézőpont (a Fent társadalma) valósnak lát: az avatatlan szemlélő számára úgy tűnik, *mintha* Adam a fentiek közé tartozna. Ehhez a technikai hátteret a csempézett inverzanyag adja, amely a disszimulációt ugyanúgy szolgálja, akárcsak a szimulációt, amelyet Adamnek szintén segítségül kell hívnia, hogy „észrevétlenül” elvegyüljön a fentiek között. A gravitációs rejtőzködése azonban csak a fentiekkel szemben sikeres (többé-kevésbé): a néző számára folyamatosan felfeslik ez a látszat, és ez jól láthatóan megnyilvánul azokban a jelenetekben, ahol Adam a fenti tekintetek elől elbújva állítja össze a szimulációhoz szükséges kellékeket, vagy amikor az egyik mosdójelenetben vízzel próbálja lehűteni a felhevült, szinte füstölő inverzanyag-betéteket. Kínos helyzetének sem Eden, sem a fentiek nem tulajdonítanak jelentőséget, így a néző Adam cinkosa lesz: a néző egy külső, a fentiektől eltérő ontológiai szint reprezentációjában maradván, Adam szimulációs stratégiájának tudatában követi a cselekményt, és tökéletesen átlátja, hogy olyan információ birtokában van, amelynek hiányában a fentiek nem érzékelik Adam „valódi” gravitációs énjét. A normális tömegvonzás látszata miatt meg sem fordul a fejükben, hogy Adam Lentről jön, így nem tudnak a nézőével és Adamével azonos olvasatot kialakítani, még akkor sem, ha furcsa dolgok történnek Adam testével. Eden észreveszi, hogy Adam túlságosan izzad (a zakójába preparált, felhevült inverzanyag-betétek miatt), de Adam megilletődöttségének tudja be, hogy a fiú zavartan kiset a helyiségből. Miközben Adam maszkolja a testére nehezedő lenti tömegvonzást (disszimulál), és ezzel párhuzamosan úgy tesz, mintha a fenti gravitáció hatna rá (szimulál), megmarad abban a bináris világban, ami a reprezentációra és a tömegvonzás newtoni leírására is jellemző. Ebből következik, hogy alapvetően kétosztatú rendszerek (jelölő/jelölt és hatás/ellenhatás) tudják a legharmonikusabban leírni sajátos helyzetét.

A két bolygó szigorú törvények szerinti elkülönítését porózussá és átjárhatóvá tevő második és harmadik rendű szimuláció a korábbi, reprezentációs viszonyítási rendszerrel még kapcsolatban áll, és ez a viszony a megfelelő hozzáféréssel megmutatkozik. Amikor az Adam fenti tömegvonzását szimuláló inverzanyag elég, a szimulációra és disszimulációra épülő látszat összeomlik és visszafordul a kezdeti reprezentációba, binaritásba, ahol a jelölő (Adam hovatarozása) és a jelölt (Lent gravitációja) együttesen alkotják Adam identitását. A film fiktív ontológiájában jelentős szerepet kap, hogy a szimuláció nem tartható fent tartósan. Adam és Eden szerelme csak úgy teljesezhet ki, ha a rózsaszín pollenből készült anyag alkalmas a két világot egyesíteni. Enélkül Adam állandó szimulációra kényszerülne, miközben hosszabb távon képtelen lenne egyetlen, közös gravitációs térben maradni Edennel. A szimuláció azonban hosszú távon fenntarthatatlan, és amikor megszűnik az inverzanyag hatása, akár úgy, hogy Adam leveszi magáról, akár úgy, hogy elég, Adamnek jól láthatóan „természetfeletti” adottságai lesznek: képes a Dos Mundos oromzatáról hatalmas ugrással egy távolodó lanovkán teremni, vagy egyszerűen el tud repülni Lentre – a fenti nézőpontból felszáll, akár egy rakéta –, ha megszabadul az inverzanyag-betétektől, majd a fenti tengerben landol. Ezek a képességek csupán látszólag természetfeletti: a hatóságok már körözik, és tudják, hogy Adam Lentről származik. Az áttörés azonban nem várat soká magára: Adam és Bob együttes erővel (szellemi és pénzügyi teljesítményükkel) létrehozzák a közös, egységes, binárisoktól mentes, univerzális gravitációt, amely harmonizálja Fent és Lent tömegvonzását egyaránt.

Ennek az egységnek a gravitációs modellje egy másik elképzelést, a tömegvonzást leírni próbáló kvantumelméleti megközelítés alapvető logikáját követi. „A kvantummechanika a bizonytalanság, a valószínűség és a meghatározatlanság területe: egy új paradigma kezdete.” (Goswami 1983, 208) Ennek megfelelően a kvantumgravitáció reprezentációja szakít a newtoni bináris megközelítéssel, és a tömegvonzást *egyetlen* elemi részecskével, a gravitonnal magyarázza. A kvantumtérelmélet a gravitációs erőt – hipotetikus – elemi részecskéktől, gravitonoktól származtatja, amelyet az elméletek sokasága (húrelmélet, kvantumgravitáció, M-elmélet, általános relativitáselmélet, szuperszimmetria-elmélet stb.) adott esetben más-más módon képzel el. Az általánosan elfogadott elképzelés szerint négy alapvető fizikai kölcsönhatás létezik (Morrison 2010, xiii). Az elméletek megegyeznek abban, hogy a négy közül három kölcsönhatás részecskének köszönhető: az elektromágneséget az egyes spinű foton, az erős és a gyenge kölcsönhatást (az atommagot összetartó erők, magerők) a gluonok és a W-, valamint Z-bozonok aktivitásának tulajdonítják. A klasszikus mechanika a gravitációs vonzóerőt még erőternek tettezte (ld. Newton), de a kvantummechanika kiterjesztésével a kvantumgravitáció elméleti megközelítésében a tömeg nélkülinek tartott (Scherk 1974,

118-144) és ezért mind ez idáig felfedezetlen elemi részecskék, a gravitonok hullámái hatására alakul ki a tömegvonzás (Gribbin 1999, 243–244). A pontszerűnek tételezett graviton egyszerre elemi részecske és hullám, akárcsak a fényt alkotó a foton (Zee 2003, 420). Az elektromos töltéssel ellentétben a gravitonra a tömeg és az energia hat. Mivel maguk is energiát hordoznak, öngravitációs képességgel rendelkeznek (Gubser, 51–52). A graviton létezését mindmáig nem sikerült bizonyítani, így az *Upside Down* a kvantumelmélet gravitációmegközelítésében egy olyan, tudományos módszerekkel bizonyítatlan elméleti rést fedez fel és használ ki a nóvum megalkotásánál, amely lehetővé teszi, hogy a fiktív ontológia (a tudományos fantasztikum, vagyis a sci-fi-elem) a fel nem fedezett területen mozogva a fiktív világ sajátos szabályainak megfelelően és azok logikai korlátain belül hihető legyen.

A gravitáció az egyik legtöbb problémát okozó természeti jelenség, mert a rendelkezésre álló elméletek nem tudják minden kétséget kizáróan megmagyarázni és leírni a működését. Valószínűsíthető, hogy ennek a gyökerei a háttérfüggő és a háttérfüggetlen elméletek ellentétében rejlenek. Háttérfüggő elméletek azok, amelyek alátámasztják, hogy – a filozófiai realizmus értelmében – „a világ leírására törekvő tudományos elméletek és képletek nem függhetnek alapvetően azoktól a döntéseinktől, hogy milyen méréseket szeretnénk kivitelezni” (Smolin 2011, 28). A háttérfüggetlen elméletek értelmében, ezzel ellentétben, „a természet törvényei tökéletesen megfogalmazhatók a tér geometriájára tett bármilyen feltételezés nélkül. (...) Az, hogy a fizika törvényei háttérfüggetlenek, azt jelenti, hogy a tér nem fix, hanem folyamatosan alakul. A tér és idő nem egyszerűen a történések porondja, hanem maga is a törvények következménye” (Smolin 2011, 95) A háttérfüggő (newtoni) és háttérfüggetlen elmélet (kvantumgravitáció) kontrasztjából fejlődik ki az *Upside Down* nóvuma is: olyan fiktív ontológiát hoz létre a rózsaszín pollenből szintetizált, kettős gravitációs mutatóval rendelkező anyaggal, ami megmutatja, hogy a rendelkezésre álló tér (Fent és Lent) együttesen alakítható, újraformálható, egységre szervezhető. Adam találmánya szintetizálja a két, ellentétes előjelű, azonos mértékű gravitációt, és szimmetriát hoz létre abban az aszimmetrikus térben, amely a találmány előtti berendezkedést jellemezte. A pollen segítségével bármely, akár élő anyag is harmonizálni tudja Fent és Lent gravitációját, vagyis a korábbi szeparációs binaritás (jelölő-jelölt kettőssége) a szimulákrum egyosztatú jelébe roskad. Ezzel létrejönni látszik két különálló, mégis együvé tartozó világ utópisztikus egysége, az az állapot, amelyet a kvantumelmélet keres: „A kvantumgravitáció elmélete többek között azt célozza meg, hogy felidézze azt a múltbéli pillanatot, amikor az elektromos, a gravitációs, a gyenge és az erős kölcsönhatás egyetlen közös erőben egyesült.” (Jones 2010, 37) Az *Upside Down* ezt a Big Banget közvetlenül megelőző

pillanatot a jelenbe helyezi, és míg a kvantumelmélet és az általános relativitáselmélet a kortárs fizikában egyelőre nem áll össze közös, koherens elméletté (Sachs 1986, 19), addig a film utópisztikus világában ez megoldást jelent minden gazdasági és társadalmi problémára. Ezt az egységet képviseli a rózsaszín, levegőben lebegő, két folyadékból összeálló gömb, amelyet Adam az ámuló Bob szeme láttára, mintegy „varázsütésre” egyesít. A két világ megosztott, reprezentációra (szimulált jelekre) épülő kettőssége a szimulákrum szemiotikai univerzumában egygé válik.

A szimulákrum abban tér el a szimulált jeltől, hogy „igaz”: a külső nézőpont már képtelen valamilyen „objektív” valóság ellen tesztelni, azzal összehasonlítani és maszkolásként, „hazugságként” felfogni (Baudrillard 1988, 166). Amikor megszűnik a külső nézőpont, és a szimulákrumok magukba szippantják, abszorbeálják a korábbi reprezentációs modellhez szokott, valóság és fikció, jelölő és jelölt binárisában szocializálódott nézőt, a megfigyelő egy háttérfüggetlen elmélet egyik alkotóelemévé válik. Maga is részese lesz a korábbi vizsgált háttérnek (rendszernek), így a háttérfüggő, külső nézőpontból adódó objektív valóság igénye nélkül képes feloldódni a szimulákrum binárison túli egységében. Míg Adam találmánya előtt Fent és Lent kettős reprezentációs rendszerekbe volt zárva (mindennek megvolt a tükörképe), a rózsaszín anyag segítségével magába roskad (implodál) a korábban (többszörösen) kétosztatú világ. A reprezentáció kettős jellegéből adódóan a háttár elengedhetetlen része egy jelölőre és jelöltre épülő rendszernek, ahol a Másik mindig elkülönböződik, vagyis folyamatosan különbségre épülő bináris párokba rendeződik (*différance*) (Derrida 1981, ix). Ezt a véget nem érő folyamatot zárja rövide a pollenből készült harmonizáló anyag, ugyanis egyetlen csapással az elkülönböződés okát, magát a differenciát törli el úgy, hogy mindenki számára átjárhatóvá teszi a Fentet és Lentet elkülönítő markáns határvonalat, mind fizikai, mind technokulturális értelemben. A szimuláció eltörli és megsemmisíti a korábbi karteziánus referenciapontot, ami szerint létezik a valóság és annak reprezentációja, amely egy adott nézőpontból interpretálható. A szimulákrumban a reprezentáció (akár diegetikus, akár mimetikus) binaritása feloldódik és a határok megszűnnek. Ennek eredményeképpen a szimulákrum maga lesz a valóság, a szimuláció pedig az a közeg, amelynek egyik sajátos, korai kiterjesztése révén a reprezentáció a szimuláció egyik speciális (és korai) megnyilvánulásának bizonyul: „míg az ábrázolás megpróbálja feloldani a szimulációt, melyet hamis ábrázolásnak értelmez, addig a szimuláció magába zárja mint szimulákrumot az ábrázolás egész építményét.” (Kiss 1996, 164)

A film tehát nem kevesebbre vállalkozik, mint arra, hogy a megosztottság, a kettősség és az ezzel járó határok eltörlésén és átjárhatóvá tételén keresztül a (szimulált) valóság egységét hangsúlyozza a reprezentáció mesterségesen elkülönített binaritásával szemben. Ennek megfelelően – és pont ezért – a film legelső szava is

ez: „univerzum”. Az univerzum szó etimológiája szerint a latin *universum* szóból ered, jelentése egész. Az univerzum két tagra osztható, az indoeurópai gyökű *unus* (egy) és a latin *vertere* (változtatni) befejezett melléknévi igeneves alakja (*versus*) alkotják. A szó már etimológiája szerint is eggyé válást, egyesülést, fúziót jelent. A film első szavaként meghatározó helyet kap a szövegben; az univerzum alapvetően a „csodák” és a „titokzatos csillagok” tárháza, olyan életformáké, amelyek már rájöttek annak a titkára, hogy miként lehetséges akvárium nélkül a levegőben lebegő vízgömbben aranyhalat tartani.

## Felhasznált irodalom

- Baudrillard, Jean. „Simulation and Simulacra”. In Mark Poster (szerk.): *Jean Baudrillard – Selected Writings*. Ford. Paul Foss, Paul Patton és Philip Beitchman. Stanford University Press, 1988, 166–184.
- Baudrillard, Jean. „A szimulákrum elsőbbsége”. Ford. Gángó Gábor. Kiss Attila et al. (szerk.): *Testes könyv I.* Szeged, Ictus, 1996, 161–191.
- Broderick, Damien. *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*. London, Routledge, 1995.
- Derrida, Jacques. *Dissemination*. London, Athlone Press, 1981.
- Goswami, Amit. *The Cosmic Dancers*. New York, Harper & Row, 1983.
- Gribbin, John. *Schrödinger macskája*. Ford. Dr. Both Előd. Akkord, 1999.
- Gubser, Steven S. *The Little Book of String Theory*. Princeton UP, 2010.
- Jones, Andrew Zimmerman. *String Theory for Dummies*. Indianapolis, Wiley Publishing, 2010.
- Kiss Attila Attila–Kovács Sándor–Odorics Ferenc. *Testes Könyv I.* Szeged, Ictus, 1996.
- Klapcsik, Sándor. *Liminality in Fantastic Fiction*. Jefferson: McFarland & Company, 2012.
- Miller, Joseph D. „Parallel Universes: Fantasy or Science Fiction?”. In Rabkin-Slusser (szerk.): *Intersections: Fantasy and Science Fiction*. Southern Illinois University, 1987, 19–26.
- Morrison, John C. *Modern Physics: for Scientists and Engineers*. Academic Press, 2010, xiii.
- Poster, Mark (szerk.). *Jean Baudrillard – Selected Writings*. Stanford University Press, 1988.
- Propp, Vladimir. *A mese morfológiája*. Budapest, Osiris Kiadó, 1999.
- Sachs, Mendel. *Quantum Mechanics from General Relativity*. D. Reidel Publishing Company, 1986.



- Scherk J., J. H. Schwarz. „Dual Models for Non-Hadrons”. *Nuclear Physics B*. 1974, 81(1): 118–144.
- Scholes, Robert. „Boiling Roses: Thoughts on Science Fantasy.” In Rabkin-Slusser (szerk.): *Intersections: Fantasy and Science Fiction*. Southern Illinois University, 1987, 3–19.
- Smolin, Lee. *Mi a gubanc a fizikával?* Budapest, Akkord, 2011.
- Rabkin, Eric S. – George Edgar Slusser (szerk.). *Intersections: Fantasy and Science Fiction*. Southern Illinois University, 1987.
- Simonyi, Károly. *A fizika kultúrtörténete*. Bp., Gondolat, 1986.
- Strathern, Paul. *Newton*. Ford. Piróth Attila. Elektra Kiadóház, 2001.
- Stukeley, William. *Memoirs of Sir Isaac Newton's life*. Manuscript, 1752. <http://royalsociety.org/library/moments/newton-apple/> Web.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: on the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.
- Zee, Anthony. *Quantum Field Theory in a Nutshell*. Princeton, Princeton University Press, 2003.

## Filmográfia

*Upside Down*. Rend. Juan Diego Solanas. Warner Brothers, 2012.

## 4. Digitális Cthulhu: filmadaptáció és szimuláció

Ha a filmadaptáció és a zsáner közötti kapcsolat újraértelmezését egy szimulációs rendszerben vizsgáljuk, Andrew Leman *The Call of Cthulhu* (2005) című filmjének kezdőjelenete ikonikus kiindulópontnak kínálkozik. A főszereplő Francis a film kezdőjelenetében egy 1920-as évekre tehető elmegyógyintézeti környezetben a pszichológiai kezelés részeként elmeséli orvosának a történetet, majd a filmet keregető jelenet film végi részében átnyújtja orvosának a saját és nagybátyja jegyzeteit, amelyek kéziratos formában Howard Phillips Lovecraft „Cthulhu hívása” című novellájából tartalmaznak idézeteket. A jelenet felvezetéseként a főszereplőnek Van Gogh *Csillagos éj* című festményét ábrázoló puzzle-ját kell kiraknia, de az utolsó darab helyre illesztésénél hezitál, végül pedig nem fejezi be a mozdulatot, a puzzle-darabot a kép mellé, az asztalra helyezi. A fekete-fehér film a huszadik század húszas éveinek technikai megoldásait digitális támogatással kínálja fel, miközben Lovecraft novellájának adaptációját nyújtja. A film kezdetétől fogva nyilvánvaló, hogy nem a szöveg sematikus átültetéséről, hanem a történelmi korszak technológiai és kulturális értelemben vett korhű megjelenítéséről és Lovecraft kozmikus horrorjának szimulációjáról van szó, ahol a kirakós játék minden egyes darabja különálló modellként szolgál, az adaptáció során a helyére kerül, végül azonban a puzzle befejezetlen marad. Leman filmje azt tűzi ki célul, hogy a kozmikus horror adaptációjaként és a szimulációs stratégiából adódó meghatározatlanságként definiálja újra a zsáner és a Cthulhu-mítosz filmes átdolgozásban rejlő lehetőségeit. Ha a rendelkezésre álló lehetőségek szerint felfejtjük azokat a szöveg-, történelem- és filmtechnikai modelleket, amelyek a film szimulációs szövetét generálják, megmutatkozik, hogy a kozmikus horror és általában a zsánerfilmek milyen stratégia során válnak hiperreális médiummá az adaptáció során.

### Szimuláció és filmadaptáció

Az adaptációk, és ez alól a filmi szöveg sem kivétel, elsősorban utalnak arra az előzetesen már meglévő szövegre, amelyet feldolgoznak, átírnak, vagy új kontextusba helyeznek. Az adaptáció kifejezés etimológiája önmagában felveti az eredeti és a másolat problémáját. A latin eredetű szót az „ad-” előtag, amely irányt jelöl ki („felé”, „irányában”, „össze”) és az „aptare” ige alkotja, amely leginkább alakítást, átméretezést, átszabást, megfeleltetést jelent. Az adaptáció azonban nem csak az

etimológia szintjén feltételezi, hogy van egy eredeti alapanyag (forrás), ami transzformáción esik keresztül, és egy új formában vagy stílusban, átszabva, átdolgozva, újként és a régi emlékezeteként egyszerre tölti be a szerepét. Tom Gunning a film szignifikációs sémáját a peirce-i indexikus jel gondolatára alapozza, amely a jel és az általa kijelölt tárgy viszonyát határozza meg. Ez a viszony a tárgy reprezentációjára épül, ami Charles Peirce formális logikára támaszkodó szemiotikai rendszerének triádisztikus felosztásában ennek megfelelően ikonikus, indexikus vagy szimbolikus lehet (Goudge 1965, 52). Habár az ikonikus és a szimbolikus jelként felfogott film is produktív elméleti táptalaj lehet, különösen a kultúratudomány filmelméleti hatásának szempontjából (Elliott 2003, 576), az adaptáció alapvetően arra a stratégiára épül, amelyben a film különböző módon hívja fel a figyelmet, idézi meg vagy helyezi új kontextusba a feldolgozott alkotást. A filmadaptáció mellett, hogy interpretálja is a forrásszöveget, alapvetően indexikus jelként viselkedik, mint például a lábnyom, a golyó ütötte lyuk, a napóra, a szélkakas és a fotó; ezek a jelek közvetlen fizikai kapcsolatban állnak a jelentéssel (jelölő és jelölt), vagyis a fenti jelek binárisan megfeleltethetők az általuk jelentett dolgoknak, más szóval egyértelműen meghatározzák a jelentést: a láb mozgását, a golyó erejét, a nap mozgását, a szél irányát, illetve a tárgyról visszaverődő fényt (Gunning 2007, 30). Legyen az alkotóelv akár „a mindmáig uralkodó, strukturalista beállítottságú adaptációkritika háromszintű kritikarendszerét” (Dragon 2010, 40) tükröző transzpozíció (szöveghű verzió), kommentár (interpretációs szándékú, kismértékű változtatás) vagy analógia (az eredetivel csak lazább kapcsolatban álló reflexió) (McFarlane 1996, 10), a filmes adaptáció az eredetiből transzferál ahelyett, hogy az eredetit transzferálná (McFarlane 1996: 50), más szóval, ha a forrás ismert, a film az adaptáció során elsősorban inkább kölcsönöz és átvesz az eredetiből, nem pedig átalakítja azt. Az adaptáció sokféle dimenziója több trópus együtállásaként fogható fel, többek között lehet fordítás, olvasat, párbeszéd, transzmutáció, transzfiguráció vagy jelentésképzés (Stam 2000, 62), ez a dialogikus viszony azonban mindig valamilyen relációra utal, vagy viszonyítási pontot feltételez. Az adaptációt bármilyen szempontból is közelítjük meg, kiemelt jelentőségű, hogy a fogalom valamihez – forráshoz, diskurzushoz, szövegek hálózatához stb. – képest definiálja saját magát, kijelöl egy viszonyítási pontot, amely referenciaként működik, miközben a referencialitásnak számos más módja is létezik az indexikus kapcsolaton kívül (Doane). A film médiumspecifikusságának meghatározó vonása a kamera előtt lévő (pro-filmic) képek és a film képei közötti egzisztenciális viszony, amely a szimbolikus dimenziót is idézi, ha a nyelvhez folyamodik, ugyanakkor a „film kikerülhetetlenül magába foglalja az ikonicitással való keveredést” (Doane).

Az adaptáció lineáris, forrás/újrírás rendszerében mindig reakció, másodlagos és utóidejű, de még ha egy rizomatikusan elrendeződő hipertextuális szerveződési

mintát mutató szöveg-hálózat elemének vesszük, akkor is vannak meghatározott kapcsolódási pontjai, amelyek más szövegekhez kötik. „Ha a forrás és adaptáció ellentétpárját alkalmazzuk, az eleve temporális és ideológiai hierarchiát feltételez, ami alapvetően behatárolja az elemzés lehetőségeit. Ezzel ellentétben a dialógus szövegeket aktivizál, hogy szimultán jelenléttel fedjék fel azokat a pontokat, amelyek egymást kölcsönösen működtetik” (Dragon 2010, 29). Ezek a hipertextus-ként felfogott szöveg-hálózati kapcsolóelemek teszik lehetővé, hogy az adaptáció egyáltalán azonosítható legyen, vagyis ha az adaptáció működésének a lényegét keressük, akkor ezek a kapcsolatok – vagy pontosan egyes kapcsolatok hiánya – megkerülhetetlen tényezőnek tűnnek. A műfaji filmben és a zsáneradaptációban ez különösen hangsúlyos, ezek a kötőelemek alapvető fontosságúak, mivel segítenek elhelyezni az adott alkotást a zsáner szövegei között. Ezek a kapcsolatok a legerőteljesebb viszonyítási pontokként szolgálnak a horrortól a románcig terjedő, legváltozatosabb műfajokat magába foglaló skálán, és alapvető stílusjegyeket, cselekményszálakat, motívumokat, hatalmi viszonyokat stb. ölelnek fel, amelyek modellként szolgálnak a korábbi, sőt a jövőbeli, a zsáner szabályait alkalmazó művek közötti navigációban. A meglévő műfaji sémák adaptációjaként a műfaji modellekre épülő zsáneradaptáció elmélete ezért a szimulációelméletben gyökerezik, amely felismeri, hogy az eredeti (forrás) és a másolat, a szimuláció mögött megbújó, esetenként azonosítható, néha beazonosíthatatlan modellek és végső esetben az önreferenciális szimulákrum olyan hiperrealitást alakít ki, amelyben nem az eredetihez kötődő viszony és nem a másolat másodlagos, többé-kevésbé tökéletes utánzatjellege a mérvadó, hanem a szimuláció során létrejövő felület (Baudrillard 1994, 13). Ezt a hiperreális felületet – amely a jelen esetben a Cthulhu-mítosz kozmikushorror-zsánerének az egyik filmszöveg-képviselője – a zsánert meghatározó szövegek, modellek, minták, algoritmusok alakítják ki, és önmaga is modellként szolgál a további szimulációk, vagyis a zsáner szövegeinek jövőbeli fejlődése, mutációja és gyarapodása során.

Az adaptáció során a baudrillard-i szimulációs elmélet modellekre alapozott szervezőelve a szövegközöttségre fókuszáló forrásmű és a feldolgozás közötti bináris viszonyt és az új mediális formában megjelenő, az eredetivel csak távolabbi kapcsolatban álló szövegek megjelenését is képes leírni. „Az adaptáció egy entitás struktúráját és funkcióját változtatja meg úgy, hogy alkalmasabb legyen tovább élni és sokasodni az új környezetében.” (Cahir 2006, 14) Ennek a gyakran merőben új kontextusba transzponálásnak a feltétele, hogy az eredeti toposz, motívum, teljes alkotás (entitás) építőelemeit az azokat felépítő modellek rekontextualizálása eredményezi, így kerülnek új strukturális környezetbe és változnak meg a funkciók. A Cthulhu-mítosz esetében a lovecrafti világepítésből ismert modellek nemcsak számos filmes feldolgozásban jelennek meg, de az újmédiában is gene-

ratív elemnek bizonyulnak, például a számítógépes játékokban is népszerű elemként, általában végső megoldásként pozicionálják magukat. A rekontextualizáció során a feldolgozás így maga mögött hagyhatja a formális variációk kötöttségeit, amelyek jellegük miatt a forrásszöveg és a derivált szöveg közötti kapcsolatokat érintik. Francesco Casetti szerint mélyebb összefüggés figyelhető meg az adaptáció intertextuális adottságain túl: amikor adaptáció vagy transzformáció történik, nem csupán a szöveg strukturális – formális és tartalmi – jellegzetességei alakulnak át, hanem a szöveg és a kontextusa között dialogikus viszony létesül. Ennek megfelelően az adaptáció elsősorban újrakontextualizációra épül (Casetti 2004, 83). Ennek az új kontextusba transzponálásnak, vagyis modellekből (forrásszövegből) táplálkozó szimulációnak az alapja azoknak a szöveg- és stiláris modelleknek a felismerése, amelyeket az adaptáció alkalmaz, miközben gyakran merőben új megjelenési formákat hoz létre. A Cthulhu-mítosz transzmediális viselkedésére a legjobb és legegyszerűbb példa talán a *Wizard 101* (KingsIsle Entertainment, 2008) többszereplős valós idejű szerepjátékban (MMORPG) egy „Call of Khulhu” nevű speciális varázslat, amelyet a játékosok varázslótanonc avatárjai használhatnak az egymás elleni harcban. A varázslat alapvetően a lovecrafti karakterre épül, a mélyből emelkedik fel alaktalan fekete felhőként, majd végül Cthulhu csápos, szörnyszerű alakját veszi fel, és lecsap az ellenfélre. Már az újrairt név is mutatja, hogy a rekontextualizáció során a novella és a videójátéknak a modellek folyamatos finomhangolásán alapuló ergodikus kiberszövege (Aarseth 2001, 231) közötti intertextuális kapcsolat elhanyagolható, és alapvetően a felismerhetőség, valamint az evokatív jelleg miatt a modell lesz az, ami összeköti a fiktív mitologikus szereplő legfőbb jellemzőit (hatalom, nemezis, csápok, erő) és a játék szimulált, hiperreális varázslatát.

Az adaptáció a szimulációs rendszerben a modellek mindent átható jelenlétére épül, „a modellek globális körforgásának s a különbségek szimulált generálásának ad helyet” (Baudrillard 1996, 162). Ennek egyik legtisztább példája a szövegadaptációk kimeríthetetlen műfaji és mediális sokszínűsége, erre Robert Stam egyenesen a kannibál metaforáját használja, amikor amellett érvel, hogy a regény és a film következetesen kannibalizálja a műfajokat és a médiát. A regény a fejlődésének stációi során új narratív formába integrálja a későbbi stiláris, formai és tematikus alkotóelemeit, sorozatosan kölcsönvesz a társművészetekből, és hibrid regényformákat eredményez (Stam 2001, 61). Már ebben a stratégiában is felfedezhetők a nyomai a modellek által kialakított valóságnak, de a film sajátosan gazdag nyelvvel „ezt a kannibalizmust csúcsra járatja”, amely az érzékekre összetett módon hat. Emiatt a film a legvégsőkig nyitott az irodalmi és képi szimbolizmusra, a kollektív reprezentáció változatos típusaira, ideológiákra, esztétikai sokszínűsége, végső soron a kultúra bármely szegmensére. (Stam 2001, 61) Ha a film készítő-

se során felmerülő nyilvánvaló technikai és gyártástechnológiai szimulációs eljárásokat most nem is vesszük figyelembe – amelynek utolsó felvonásaként a CGI gyakorlatilag teljesen egy bináris kódon alapuló, virtuális közegbe helyezte a film mediális összetevőit (Prince 1996, 27) –, akkor is kijelenthető, hogy a film ideális terepe a modellekre épülő „valóságnak”, ahol a jelentések folyamatos összjátéka a médiumot magát átható, szimulációs stratégiának köszönhető. „Minden készen áll, hogy színre léphessen a szó kibernetikus értelmében vett szimuláció, más szóval ezeknek a modelleknek mindenféle manipulációja (lehetséges forgatókönyvek, szimulált helyzetek létrehozása, stb.), de már semmi sem különbözteti meg ezt az irányítói manipulációt magától a valóstól...” (Baudrillard 2014, 412) A film amalgámként működő médiuma a modellek generatív hatásainak az összessége, amelyek az adaptáció során – különösen egy adott zsánereken belül – még jobban érvényesülnek. A modellek folyamatos újraírása, eltűnése és újrafelhasználása hozza létre azt a háttérben meghúzódó, folyamatosan változó és mutálódó spektrumot, amely forrásként szolgál a zsánerfilmek azonosításához: a horrorfilm és ezen belül a kozmikus horror motívumai is rögtön felismerhetők, így jól beazonosíthatóan meghatározzák a film hovatarozását. Adaptáció esetében a forrásszöveg sűrű információs hálózatot alkot, rengeteg olyan verbális utalást, amelybe a filmadaptáció szövege belekapaszkodhat, amit felerősíthet, figyelmen kívül hagyhat, esetleg alá is áshat vagy átalakíthat (Stam 2000, 68). A „szimulációt a modell elsőbbsége jellemzi” (Baudrillard 1996, 173), és ezek a modellek azok, amelyek a forrásszövegben is megtalálhatók; valójában a dialogikus viszony nem a szövegek között húzódik, hanem a forrás és az adaptáció modelljei közötti egyezőségen vagy éppen azok különbözőségén alapul.

## A kozmikus horror és a Cthulhu-mítosz

A kozmikus horror tipikusan Lovecraft nevéhez fűződik, művei és a felhasznált elemekre épülő feldolgozások, újraírások és a „lovecraftinak” nevezett új narratívák speciális részét alkotják a horror műfajának. David Punter Lovecraft prózáját a horrorisztikus hatás köré szervezett szövegek összességének írja le, amelynek szervezőelve és legfőbb világszervező stratégiája a Cthulhu-mítosz „istenekből és démonokból álló kimeríthetetlen tárháza”, ami végzetes következményekkel jár az emberi fajra nézve (Punter 2004, 143). Lovecraft szövegeinek ontológiai alapja ezeknek a kozmikus, emberi léptékkal értelmezhetetlenül „hatalmas és rosszindulatú” szörnyeknek az emberi civilizációval szimultán univerzuma, amely „minden várakozás ellenére a szereplőket és az olvasót egyaránt szakadékba taszítja” (Punter 2004, 144).

A névadó Cthulhu mellett több tucatnyi, emberi időfelfogás szerint halhatatlan, így isteni státuszú „Nagy Öreg” és „Öreg Lény” népesíti be Lovecraft fiktív kozmikuslény-univerzumát, amely a burke-i és a kanti fenséges fogalmai szerint az alaknélküliség, a végtelen kiterjedés és az emberfeletti erő megtestesülései, így aláássák a szubjektum énkonstrukcióját és a nyelv reprezentációs képességét (Rallickas 2007, 364). A többé-kevésbé explicit módon leírt mitikus lények közül talán a következők a legismertebbek: az őskáoszt reprezentáló, alaktalan, folytonosan lüktető, vak és intelligencia nélküli Azathoth; a tér és az idő ura, a párhuzamos világok közötti kapuk őre, Yog-Sothoth; a polimorf, az emberiséget végső örületbe kergető „kúszó káosz”, Nyarlathotep; a homályba burkolózó őrdögi jelenség, a fekete kecske alakot öltő, ezernyi ivadékával körülvevett anyaisten, Shub-Niggurath; és végül az alakváltó Cthulhu, aki rettegést és örületet kelt óriási termetével és rémisztő, csápos külsejével. „Ezek a sokat emlegetett szörnyek... valójában abszolút közönyösek; az egyes ember – sőt az egész emberi faj – semmiféle jelentőséggel nem bír számukra. És persze éppen ez bennük az iszonyatos; sokkalta iszonyatosabb, mint bármiféle szimpla gonosz lélek a keresztény kultúrkör naivan kétéstázatú hiedelemvilágából.” (Kornya 2019, 7)

A Cthulhu-mítosz szörnyeinek ugyanakkor – a Lovecraft-szövegekből és a későbbi számos, az eredeti textuális mítoszra ráépülő másodlagos, spin-off ontológiaiak jellegéből adódó – jellegzetes tulajdonsága a meghatározatlanság. Ez a végső definiálatlanság a szörnyeket a megismerhetetlenség és a folyamatos alaki és koncepcióbeli mutáció irányába mozdította el. Ennek a kiindulópontja valószínűleg a detektívtörténetektől egészen a horrorig terjedő széles skálán alkotó August William Derleth alakja (Callaghan 2012, 109), aki Lovecraft tanítványaként a mester halála után a Cthulhu-mítosz számos eredeti szörnyét új kontextusba helyezte, a lovecraftinál gyengébb minőségű szövegekbe írta át, és ötvözte Lovecraft jegyzetei alapján saját elképzeléseivel az 1945-ben megjelent, „posztumusz együttműködés-ként” aposztrofált (Punter 2004, 109) *The Lurker at the Threshold* című novelláskötetében.

A Cthulhu-mítosz Lovecraft körülbelül húsz évig tartó munkássága után jelentős mutációkkal vált a populáris kultúrában a kozmikus horror egyik legproduktívabb bestiáriumává. A mítosz vég nélküli, jelenleg is tartó, változatos mediális formákra kiterjedő újraírásában jelentős szerepet kap Lovecraft legsikerültebb történeteinek klausztrofób, fojtogató jellege és a szövegek visszatérő eleme, a rémálom. „Az ismétlődés és az elkerülhetetlen végzetszerűség különös módon tovább élt Derleth és mások munkáiban, sőt, a »lovecrafti stratégia« [...] mindmáig fennmaradt, és a Cthulhu-mítosz továbbra is úgy burjánzik a gótika testén, mint egy beteg, de lenyűgöző daganat.” (Punter 2004, 144) A fiktív mítosz lényeinek töretlen népszerűsége többek között abban gyökerezhet, hogy az istenszerű idegenek átraj-

zolják az univerzumból alkotott tudományos és racionális alapokon nyugvó elképzelést, és olyan hatalommal szembesítenek, amely annak ellenére, hogy a lények külső tulajdonságaik alapján milyen pusztítóan ellenszenvesnek tűnnek, illetve mennyire elképzelhetetlenek a jórészt antropomorf vagy földi léptékekkel értelmezhető idegenekkel benépesített sci-fi világokban, valójában tökéletesen közömbösek a földi lépték iránt. A Cthulhu-mítosz idegenjeinek hatalma abból fakad, hogy minden földi mértéket – és a sci-fi történetének megszámlálhatatlan szörnyét – meghaladóan olyan lényekként népesítik be az univerzumot, amelyek jellemzően mindenféle emberléptékű koncepciónak ellenállnak, és nullára redukálják az ember mozgásterét.

Lovecraft kozmikus horrorjának egyik alapvetése, hogy a földi civilizáció kiszolgáltatott egy párhuzamosan létező, felfoghatatlanul hatalmas erőnek egy közös univerzumban, és ez végül örületbe kergeti az embereket. Az örület a lovecrafti metafizika rendszerében az egyetlen logikus és értelmes reakció a létezés horrorisztikus és borzalmas élményére. (Goho 2009, 12) Az „*Árnyék Innsmouth fölött*” című novella csaknem tökéletes lenyomatát adja annak a metafizikai kényszerből eredő örületnek, amellyel a véges, emberi korlátok közé szorított szubjektum a horrorisztikus lények végtelen potenciáljával szembesül:

Ekkor itta be szemem a legszörnyűbb és legfélelmetesebb látványt, amely szerte-szét szaggatta önuralmam utolsó foszlányait, s rohanást, nyűszítve kergetett a sötéten tatóngó kapualjak és halszemekkel bámuló ablakok közé, a csontvázukra csupasztított szellemutcák néma, lidérces útvesztőjébe. Mert közelebb érve rádöbentem, hogy a holdsütötte habok a zátony és a part között távolról sem üresek. A tajtékos tengervíz szinte forni látszott; úszó alakok hemzsegték benne tömegével, mint vetésben a sáskák, mint üszkös húsban a nyüvek. Az egész szörnyűséges horda a város felé tartott, s noha egyetlen kurta pillanatra láttam őket csupán, még ilyen messzeségből is hideglelős borzadály ütött ki rajtam; mert a hullámszóból ki-kibukkanó fejek és karok összetartozása teljességgel lehetetlennek tűnt, hacsak nem tételezünk fel oly idomtalan testi torzulásokat, melyeknek végiggondolásától az emberi elme visszahököl („*Árnyék*”: 154–155).

A tengerből kavarogva előtörő lények ereje az ábrázolás pontatlanságából, a leírhatatlanságból ered, amely a lovecrafti kozmikus horror egyik meghatározó retorikai elemeként a reprezentálhatatlan reprezentációs kényszerének paradoxonára (Kneale 2006, 10) épül. A novellában számos névvel megtalálhatók, „vízi népek” („*Árnyék*”, 127), „mélytengeri szörnyek” (164) és „mélységalakók” (171) megnevezéssel is szerepelnek, és a megjelölések sokasága is hozzájárul a meghatározhatatlanságnak ahhoz a szöveg atmoszférájába kódolt, szinte kézzelfogható, félelemmel



vegyes rettenetéhez, amelyet a lovecrafti szörnyek puszta látványa generál. A látvány és az ok-okozati összefüggések közötti hiátusban a szubjektumnak a logikába, a rációba, illetve a világot értelmes, felfogható és fogalmakkal leírható, rendszerezhető egységbe vetett hite rendül meg, miként a novella végkifejlete is a narrátor teljes mentális összeomlásával végződik.

Innsmouth árnyéka ránk borul és menedéket ad... kiúszunk az Ördögátonyhoz, ahol kapu nyílik az időtlen hazába... alábukunk a tenger homályába, elnyelnek minket a sötétben tátongó szakadékok... odalent, a vak óceán fenekén megleljük majd a halál nélkül Y'ha-ntheleit, a roppant oszlopokat meg a hínárfátylas boltíveket... és ott fogunk élni a mélységlakók között, ősi dicsőségben pompázva... amíg a csillagok állása kedvezőre fordul... és azután is, mindörökké („Árnyék”, 171–172).

A főszereplő a kisvárost elárasztó hal- és békaszerű, az emberekkel közösülő, a szexualitást és a humán szaporodási mintákat alapjaiban felforgató (Joshi 2018, 45) idegen faj horrosztikus élményétől megbomlott elmével a tenger mélyén képzeli el közös életét az örültek házából megszöktetett unokatestvérével. Az örület a narrátor irracionális gondolkodási mintájában éri el tetőpontját: az olvasó számára egyértelmű, hogy a tenger alatti városban, Y'ha-ntheleiben, amely a halhatatlan mélytengeri istenek egyik lakóhelye, az ember sem fizikailag, sem biológiailag nem képes életben maradni, vagyis a főszereplő a traumatikus élmény miatt elvesztette minden kapcsolatát a valósággal.

Lovecraft a kozmikus horror modelljét a természet ember által ismert és elfogadott törvényeinek az érvénytelenségével és az ebből eredő kognitív káosszal azonosítja, amikor a „valódi rémtörténetet” (*true weird tale*) definiálja. (Lovecraft 1938, 10) A *Supernatural Horror in Literature* [Természetfeletti horror az irodalomban] című tanulmánykötetében a kiindulópontot az emberiség legősibb és leg-hatalmasabb félelme, az ismeretlentől való félelem jelenti. (Lovecraft 1938, 10) A környezeti hatások során létrejövő valóságkoncepció az emberi megismerés alapja, a megismerhetetlen és a természetfeletti miatti félelem a vallás és a babona melegágya, amelyet a „földönkívüli, ismeretlen hatalom miatti megmagyarázhatatlan félelem” (Lovecraft 1938, 10) táplál. Lovecraft prózájában a gyakran visszaköszönő vallásos-babonás szekták vagy kultusz miatt a szubjektum identitástorzulása összekapcsolódik a társadalom szociális viszonyainak áthelyeződésével (Ralickas 2007, 371), aminek alapja a racionalitás megsemmisülése, a logikai keretek tökéletes pusztulása: „azoknak a rögzített természeti törvényeknek a kudarca vagy baljós felfüggesztése, amelyek egyedüli védőernyőt jelentenek a felfedezetlen világűr démonjainak károszt eredményező támadásával szemben” (Lovecraft 1938: 10).

A megérthetetlen és a felfoghatatlan az univerzális kiszolgáltatottság érzetét kelti, ami a Cthulhu-mítosz lovecrafti szövegeiben felbukkanó szekták irracionális hitrendszerére épülve törvényszerű és logikus válasz az irracionális istenszerű lények feltételezett létezésére, mert a „Nagy Öregeket halandó szem még sosem látta” („Cthulhu”, 187). A „degenerált” és „tudatlan” szektatagokat a karteziánus nézőpont teljes hiánya jellemzi, akik „megdöbbenő makacssággal ragaszkodtak visszataszító hitük központi eszméihez” („Cthulhu”, 186). Ennek a hitrendszernek a középpontjában Cthulhu és a Nagy Öregek visszatérése áll, ami a Cthulhu-mítosz későbbi, huszadik századi szövegeiben ikonikussá váló, Lovecraft novellájában a fiktív szerző, Alhazred *Necronomicon*jában olvasható „hírhedt vitatott versre” utal: „Meghalni nem halhat meg az, / Mi örökkéig áll, / Számlálatlan korok során / Enyészik – a Halál” („Cthulhu”, 189). Az emberi mércével mérhető idő szempontjából halhatatlan idegenek olyan hatalommal bírnak, amelyet a bálványimádás során irracionális módon, „velőtrázó sikolyok” „tébolyult ordítózás” (184), „démoni üvöltözés” (185) közepette véráldozattal kell kiengesztelni a „borzalom fekete bugyraiban” (184), a babonás-vallásos hit örült rituáléiban: „A lángok övezte monolitot tíz faállvány vette körül szabályos közökben, ezekről lógtak fejfelé az eltűntként bejelentett, védtelen telepések ocsmányul megcsonkított holttesteit. A bitók körén belül őrjöngött és bömbölt a bálványimádók serege; a tüzes gyűrű és a tetemek gyűrűje közötti végeérthetetlen bacchanálián...” („Cthulhu”, 185–186) Az eseményeket a novella *Legrasse felügyelő beszámolója* című része ismerteti, ami egyértelműen kijelöli a detektív alakjában megbúvó teleologikus racionalitást, a megoldatlan rejtélyt racionális okokkal magyarázó karteziánus nézőpontot, amely a szertartást úgy látja, mintha „pestisbűzös szélvihar tombolna a pokol bugyaiból” („Cthulhu”, 185). Lovecraft kozmikus horrorjának egyik meghatározó és visszatérő eleme a racionális episztemológia kudarca: a kauzális kapcsolatok felderítését megcélzó nyomozás hiábavaló, a végső válasz az emberi megismerés határain túl helyezkedik el.

A Cthulhu-mítosznak Lovecraft „Cthulhu hívása” című, a *Weird Tales* magazin hasábjain 1928-ban megjelent novellája az eponim kozmikus lény ikonikus reprezentációja, amely legteljesebben ebben a történetben mutatkozik meg, és Leman filmje ezt a narratívát szinte változtatás nélkül veszi át mint textuális modellt. „A dombormű” című fejezetben a főszereplő-narrátor, Francis Wayland Thurston a nagybátyja, „a szemita nyelvek kiérdemesült oktatója” („Cthulhu”, 174), Angill professzor balesetnek tűnő, 1926-ban bekövetkező halála után a hagyatékban rábukkan egy kutatás dokumentációjára, amely egy „rettenetesen ijesztő”, „csökevényes szárnyakkal felruházott, groteszk, pikkelyes testen csápokkal ellátott” („Cthulhu”, 175) alakot ábrázoló domborművet is tartalmaz. A „kézirásos jegyzetekből” (175) kiderül, hogy a professzor felfigyelt az „1925 tavaszán fellépő tömegpszichózis és

üldözési mánia” (176) világméretű jelenségére. A novella *Legrasse felügyelő beszámolója* című fejezetében egy bálványimádó szekta nyomaira bukkanó New Orleans-i detektív nyomozását követik végig a dokumentumok. Legrasse és a csapata rajtaüt a szektán, és megtudja, hogy az emberáldozat a halhatatlan, mélyben szunnyadó Nagy Öregeknek szól, akiket istenként tisztelnek. A szektatagok egy „tapadós, zöldesfekete” (182) kőből faragott, a hagyatékban talált reliefhez hasonló alakot ábrázoló bálvány körül, pogány szertartás keretében félik az istenséget: „R’lyeh házában álmodva vár ránk a halott Cthulhu” (187). Legrasse a szobrot, „amelynek semmi köze nem volt az evilági ásványtanhoz és geológiához” (182), elviszi az amerikai régész-társulat éves konferenciájára, és megtudja, hogy egy esz-kimókutató hasonló szobrot talált az egyik bennszülött településen, de ez a kaland a fél szemébe került. Az „*Örület a tengerből*” című harmadik fejezetben Thurston elutazik Ausztráliába, ahol egy ugyanilyen szobrot talál egy ismeretlen sziget mellett hajótörést szenvedett hajó múzeumi raktárba került tárgyai között. Az egyetlen túlélő, az út alatt megöszülő Johansen nyomát követve Norvégiában már csak a tengerész özvegyével tud találkozni, aki átadja neki a néhai férj angolul írt naplóját. A naplóból kiderül, hogy Johansen járt Cthulhu szigetén, és a társai a szigeten lelték halálukat egy emberfeletti, szavakkal leírhatatlan szörny karmai közt: „A dolgot lehetetlenség volt leírni – nincs az a földi nyelv, amelynek szavai lennének az elképzelhetetlen, bömbölő örületnek ilyen mélységeire, a kozmikus rendnek és az anyag törvényeinek e gyalázatos tagadására” (199). A történet Thurston szavaival zárul, miszerint a halála esetén abban bízunk, hogy „végrendeletem végrehajtói kellő előrelátásról tesznek tanúságot, és nem engedik, hogy emberi szemek elé kerüljön” (201).

## **A *The Call of Cthulhu* mint szimulákrum**

A *The Call of Cthulhu* szimulációs stratégiával készült, amely a technikai-technológiai, mediális meghatározottság mellett a film alkotóelvét is érinti. A *The Call of Cthulhu* a fekete-fehér némafilm olyan másolata, amely ebben a formában soha nem létezett, csak a többi kortárs filmes technológiai és stíluselemre épül, és a szimulákrum önreferenciális logikáját követi, amely szerint a „szimulákrum nincs viszonyban semmiféle realitással”, és „önmaga tiszta szimulákruma” (Baudrillard 1996, 165). Leman digitális formátumban hozzáférhető filmje olyan adaptáció, amely úgy tesz, mintha elveszett volna a digitalizálással feljavított eredeti kópia, azzal a különbséggel, hogy itt soha nem is volt olyan film, amelyre a feldolgozás épülhetett volna. A *The Call of Cthulhu* szervezőelve az, hogy a digitális formátumban (DVD) megjelent film a húszas évek némafilmjének álcáját magára öltő

Lovecraft-novella-adaptáció, amelyről már néhány kocka után feltételezhető, hogy a film egy digitálisan felújított változata. Ez azonban csak látszat, az avatott szem már a film forgalmazója, a HPLHS Motion Pictures láttán gyanút fog, a „filmstúdió” Észak-Amerikát mutató földgömbje fölött pedig egy HPLHS feliratú zeppelin úszik át jobbról balra. Közben megjelenik az 1984-ben szerepjátékosok alapította Howard Phillips Lovecraft Historical Society mottója: „Ludo fore putavimus” (kb. „játéknak gondoltuk”). A film a korszak elvárásai szerint a stáblista rövidített verziójával indul, miközben drámai szimfonikus zene szól, a hangminőség pedig arra enged következtetni, hogy a hangsávot is digitális utómunkával javították fel. Végül a rendező neve alatt újabb árulkodó jel tűnik fel archaizált betűtípussal, miszerint a film a HPLHS filmjeinek „Mythoscope” technológiájával készült, és római számokkal a gyártás éve is kivehető. Habár a film már az elejétől nyílt lapokkal játszódik, az avatatlan szem átsiklik ezeken a részleteken, és a stíláriis jegyekből azonnal a huszadik század elejének filmes jellegzetességei alapján azonosítja a film történeti kontextusát.

A film a keletkezésének kontextusában is a szimulált adaptáció modellalapú rendszerét követi. Andrew Leman neve összeforrt a HPLHS filmes szövegeivel, nemcsak a *The Call of Cthulhu* rendezője volt, de a makettekért, a díszletért és a bábokért is felelt a film elkészítése során. Emellett a szintén a Mythoscope szimulációs eljárásával készített *The Whisperer of Darkness* című film forgatókönyvét is jegyzi, amely Lovecraft „Suttogás a sötétben” című novellájának a feldolgozása, illetve a *The Testimony of Randolph Carter* rendezője és forgatókönyvírója, amely Lovecraft 1919-es, több filmes feldolgozást megért „Randolph Carter vallomása” című novellájának adaptációja. A *The Call of Cthulhu* több díjat is kapott 2006 és 2008 között (Eerie Horror Film Festival, Another Hole in the Head, Vuze, Avignoni Fesztivál), ezek nagy része az újszerű adaptációs technikát díjazta. Ennek a technikának a fantázianeve a HPLHS Mythoscope rendszere, amely a lovecrafti kozmikus horrort alkalmazza korhű látvány- és hangzásvilággal a mozivászonra. A társaság Mythophone néven Lovecraft-ihletésű zeneműveket is kiadott a paródiától a pastiche-ig széles skálán mozogva: *A Shoggoth on the Roof* (2005), *A Very Scary Solstice* (2003), *Carol of the Old Ones*, *An Even Scarier Solstice* (2006), *Live at the Gilman House* (2011) és *Dreams in the Witch House: A Lovecraftian Rock Opera* (2013). A szimulációs stratégia jól követhető: Lovecraft világának hangulatát és tematikáját átültetni a kortárs film- és zeneiparba, és bekapcsolódni a kulturális termelésbe Lovecraft műveinek adaptációjával, újraírásával vagy teljesen új művek alkotásával, amelyek digitális eljárással megidéznek a húszas-harmincas éveket és a kozmikus horror lovecrafti univerzumát. A CGI alkalmazásával a filmi szöveg maga mögött hagyja a film indexikus jellegéből adódó mimetikus tulajdonságait, és a szöveget egy gyökeresen új mediális alkotássá alakítja át (Constantinides 2010,

20). Ennek a tartalmi és stiláris modellekkel (forrásmintákkal) generált, szimulált mitikus CGI-világnak a filmek esetében kifejezetten hangsúlyos részét alkotja a szimulációs jelleg: a lovecrafti témákra olyan képi szűrő kerül, amely lehetővé teszi, hogy egy soha nem létezett forrásműre épülő másolat vagy adaptáció szerepében mutatkozhasson be a film, ami a *The Call of Cthulhu* esetében különösen érvényes, ugyanis a lovecrafti mítosz a huszadik század elejére is jellemző filozófiai háttérrel idézi fel egy visszafejthető modell formájában.

A film egyik legjelentősebb, visszafejthető modellje az egzisztencialista nihilizmusra és a filozófiai pesszimizmusra támaszkodik. A pesszimizmus a filozófiával egyidős, és párhuzamos története során az irodalmi művek széles skálájával alakította a filozófia fejlődését (Sexton 2019, 90), mely Hérakleitosztól Jean-Jacques Rousseau-n, Arthur Schopenhaueren, Søren Kierkegaard-on, Friedrich Nietzsche-n keresztül Albert Camus-ig számos filozófiai és művészeti ágban bontakozott ki, miközben a létezés abszurditására, a szabadság és a boldogság összeegyeztethetlenségére, az emberi élet feletti kontroll hiányára, az értelemben és az értelmezhetőségbe vetett hit képtenségére vagy az ebből táplálkozó szorongásra hívta fel a figyelmet. A „Cthulhu hívása” mottója is a kilátástalanságra és az emberi faj jelentéktelenségére hívja fel a figyelmet, és a *The Call of Cthulhu* is ezt a tematikus mintát veszi kiindulási alapnak, erre a modellre épít: „Nagyon is elképzelhető, hogy valamely roppant Hatalmak vagy Lények életben maradtak, még azokból a távoli időkből, amikor az értelem talán más formákban öltött testet, olyan formákban, amelyek eltűntek a világból az emberiség hajnala előtt, s amelyekről csupán a költészet és a mondák őriztek meg futó emlékképeket, isteneknek, szörnyeknek, mitikus lényeknek nevezve őket” („Cthulhu”, 173). Az idézet a publicista, regény- és novellaíró Algernon Blackwoodtól származik, aki a huszadik század első felének meghatározó weird fikciós szerzője volt. Az adaptáció mögött meghúzódó tematikus és stiláris, hangulati stb. modelleket és mintákat alkalmazó szerzők egyikeként Blackwood is a 19. század végi, 20. század eleji, meghatározó spekulatív fikció alműfajában, a weirdben alkot maradandót a szövegeivel, amelyek a zsáner kötelező elemét, a természetfeletti horrort fogalmazzák újra. A weird egyik fő motívuma az alműfajra jellemző csápos lények megjelenése, ellentétben a sci-fi és a fantasy leginkább antropomorf vagy jellemzően humanoid jegyekkel is rendelkező ellenfeleivel szemben (Miéville 2009, 510–516). A weird az ezredforduló környékén többek között Ted Chiang, China Miéville, Jeff VanderMeer szövegeiben „new weirdként” éled újra a folyamatos memetikus regeneráción, kölcsönzésen, kisajátításon, másoláson és alkalmazáson keresztül (Nyikos 2020, 116), ami a generikus modellek (klisék és minták) elsődleges, meghatározó szerepét, valamint állandó produkcióját és szüntelen visszatérésének jelentőségét mutatja. Az egzisztenciális nihilizmus az egyik ilyen alapvető modellje a lovecrafti hagyománynak, a zsáner puzzle-jének

egyik darabja, amely csaknem kihagyhatatlan kelléke a lovecrafti rémtörténet tovább élésének.

A film a főszereplő kutatómunkáját követi nyomon, amely részben a halott professzor már elvégzett kutatómunkának a rekonstrukciója, de a pesszimista felhangot még meg is fejele a novellában nem szereplő kerettel, az elmegyógyintézetben játszó pszichoterápiás jelenettel. Az örület számos formában megjelenik a film jeleneteiben, amelyek hűen követik a novella narratív fonalát (a Cthulhu látványától percek alatt megőszülő és végül a rettegésbe belepusztuló tengerész alakjában, Cthulhu lakhelyén a tengerészek fejvesztett menekülésében, a szektatagok atavisztikus, megszállott viselkedésében). Végül a film utolsó kockáin a Lovecraft-szöveg kézírásos formája kap értelmező szerepet, ami a novellát a megtalált (és gyakran elkallódó) kézirat toposzának metafikciós tulajdonságaival ruhazza fel, amely viszatérő elem Jonathan Swifttől (*Gulliver utazásai*) kezdve J. R. R. Tolkienen keresztül (*A Gyűrűk Ura*) Italo Calvinóig (*Ha egy téli éjszakán az utazó*). A film a *Cthulhu hívása* ikonikus első bekezdését egy olyan szimulált textualitás részévé teszi, amely egyszerre tisztelgés az eredeti novella szövege előtt és reflexió a film önnön derivatív jellegzetességére, amely elhelyezi a filmes szöveget a lovecrafti kozmikus horror tradíciójának szöveghálózatában: „A legirgalmassabb dolog a világon, azt hiszem, az, hogy az emberi elme képtelen kapcsolatot teremteni a különálló események között” („Cthulhu”, 173). A humán kognitív képességek alkalmatlanok a világ tökéletes megértésére, a világ részletei között rejtőző összefüggések racionális egyberendezésére, vagyis a világ pontos modelljének megalkotására, a puzzle teljes képpé formálására. A kozmikus horror átfogó, a zsáner általános jellemzőinek modelljeiből felépülő hálózat példaként Edgar Allan Poe „Az Usher-ház vége” című novellájában is megjelenik a jól ismert lovecrafti idézet egyik előzetes modellje: „Vissza kellett térnem ahhoz a ki nem elégitó konklúzióhoz, hogy míg egyfelől kétségtelenül léteznek szimpla természeti objektumoknak olyan kombinációi, melyeknek ily hatalmuk van érzéseink felett, addig másfelől e hatalom analízise azok közé a vizsgálódások közé tartoznék, melyek túlhaladják elménk mélységeit.” („Usher”, 217) Ez a folyamatosan visszatérő gondolati séma vagy motívum a kozmikus horror egymást kannibalizáló szövegei közötti kapcsolatot példázza, és az adaptáció és az inter- és hipertextuális szöveghálózat modellekre épülő struktúráját mutatja: az egzisztenciális nihilizmus modelljét már Lovecraft is készen veszi át más szövegekből, és a *The Call of Cthulhu* iszertek formájában építi be a „Cthulhu hívása”-ból származó idézeteket a film szövegébe, miközben a megértés kudarcából eredő örület kozmikushorror-modellekre épülő szövegei közé sorolja magát.

A film képi világa kiteljesíti R'lyeh, Cthulhu nyugóhelye fizikai terének kognitív módon feldolgozhatatlan működését, amely az egzisztenciális nihilista kételyt és a racionálisan értelmezhető fizikai térkoncepció kudarcát a lovecrafti modellek

puzzle-darabjai közé sorolja. A tengerészek a földi gravitáció és topológia fizikai állandóinak ellenálló térrel találkoznak a szigeten, amikor Cthulhu előbukkan a föld alól: „... a kapuszörny lassan, félelmetesen nyílni kezd. Az örült, prizmás torzulásban teljesen természetellenes módon, átlósan mozgott, mintha a fizika és a fénytan minden törvényét a feje tetejére állították volna” („Cthulhu”, 198–199). A tér szerződése egy ismeretlen és megismerhetetlen, földöntúli igazsággal magyarázható csak, amely a racionális világkép összes geometriai törvényét felülírja (Nyikos 2020, 142). A film irracionális fizikai viszonyokkal, abszurd módon – természetesen digitális trükkkel – szimulálja a következő jelenetet, amelyben az egyik tengerész egy tömör falnak látszó szakadékba zuhan: „... a pokoli falaknak egy olyan szöge nyelte el, amelynek tulajdonképpen nem lett volna szabad léteznie; hegyesszögnek látszott, ám rendelkezett a tompaszögek minden sajátosságával.” („Cthulhu”, 199) Mi lehetne nyugtalanítóbb a szubjektum valóságérzékelése számára, mint az, ha a hiperbolikus geometria betüremkedését tapasztalja az euklideszi világunkba? – teszi fel a kérdést a matematikus, amikor Lovecraft szövegét olvassa (Hull 2006, 11). A nemeuklideszi geometria, amely maga mögött hagyja a hagyományos racionális euklideszi rendszer párhuzamosságra és szögekre vonatkozó, logikus alapokra helyezett érzékelésünkre és a világ fizikai törvényszerűségeinek a belátására vonatkozó bizonyosságát, az ember ismeretszerzési alapvetéseit rengeti meg: „Bizonyos »megértés« oly módon keletkezik, hogy a folyamatot antropomorfizáltuk, »ismertté« tettük: az ismert csak az emberi kényszerrel összefüggő erőérzet megszokása miatt ismert” (Nietzsche 1998, 94). A megértés korlátai a R'lyeh fizikai törvényeire alapozott valóság megragadásának a kudarcából fakadnak. A tengerészek Cthulhu kozmikus világával szembesülve megőrülnek vagy életüket veszítik az idegen, euklideszi szabályokkal nem leírható világban, és ennek oka az, hogy legyőzhetetlen hatalommal szembesülnek: „A tudásvágy mértéke a faj hatalomakarása növekedésének mértékétől függ: valamely faj annyi valóságot ragad meg, amennyin csak úrrá lehet, amennyit csak uralma alá tud hajtani” (Nietzsche 1998, 66). A valószerűtlen és mégis megtapasztalt, azonban a szokásos kognitív eljárásokkal leképezhetetlen törvényszerűségek az R'lyeh-jelenet egzisztenciális nihilizmusban és filozófiai pesszimizmusban gyökerező kilátástalansága miatt kerülnek a kozmikus horror kitüntetett modelljei közé a film és a novella tetőpontján.

Cthulhu alakja a film tetőpontjának központi motívuma, amely paradox módon az ábrázolás technikájából adódóan marginalizálódik. Ez a marginalizáció elsősorban a szörny megjelenítésére vonatkozik, alig található olyan kocka, amelyen Cthulhu teljes alakban látható lenne, elsősorban a testének részletei tűnnek fel, ekkor is csak villanásnyi időre, illetve többször is csak mozgó árnyék formájában látható. Mindez főleg a 2000-es évek elejének filmtechnológiai kontextusában figyelemre méltó: ekkorra a földönkívüli és földi CGI-szörnyek olyan arzenálja áll

rendelkezésre, amely a hajszálpontos, precíz és nagy felbontású megjelenítésnek köszönhetően kiszolgálja a legapróbb részletekre is kiterjedő (nézői és gyártói) igényeket. A „vizuális és kulturális másság” metaforájaként (Benczik: 212) Cthulhu hagyományos stop motion technikával animált teste az ábrázolás kifinomultsága szempontjából nem tudja felvenni a versenyt a high-tech szörnyek CGI-ábrázolásával. Miközben a film Cthulhuja technikai értelemben marginalizálódik a pixelpontos ábrázolás nagy felbontású képélményére alapozott, a sci-fi-horror zsánerének maximálisan megfelelő vizuális eksztázis elérése szempontjából, azon szörnyek közé tartozik, amelyek „figyelmeztetnek, rámutatnak valamiféle veszélyre” (Limpár 2021, 5). Ez a veszély a lovecrafti egzisztencialista nihilizmus és a kozmikus horror metszéspontjában található, és az emberi lépték kozmikus jelentéktelen, abszolút értékén marginális pozíciójára reflektál. Ebből a szempontból a szimulált, modellekre – és ebben az esetben Leman saját kezűleg gyártott bábmodelljeire – épülő, ugyanakkor digitálisan renderelt szörny akkor a leghatásosabb, ha a lehetőségekhez képest a háttérben marad, mert a meghatározhatatlanság, a reprezentálhatatlanság, a leírhatatlanság metaforájaként tudja legjobban sejtetni a kozmikus horror legfontosabb jellemzőit anélkül, hogy a tökéletesen pontos megjelenítésre törekedne.

A *The Call of Cthulhu* tudatosan a szimulációs stratégiával, az eredetijét veszített másolat felől közelíti meg a szörnyábrázolást, mert a némafilmek sajátos története megkönnyíti az elveszett eredeti toposzának vagy modelljének a felhasználását. A harmincas évek elejéig gyártott filmeknek csak körülbelül tíz százaléka maradt fenn: a filmgyártáskor alkalmazott kezdetleges technológiából adódó anyagfáradás, a tárolási körülmények, a jogi anomáliák, a különböző okok miatt megsemmisült raktárkészletek és a kis számban elkészült kópiák mind hozzájárultak ahhoz, hogy a korszak filmjeinek nagy része megsemmisült (Pierce 1997, 13). Az egyik legkorábbi szörnyábrázolás, amely fennmaradt és modellként szolgálhat Cthulhu esetében, az 1933-as *King Kong*. A fiktív történeti hűség miatt Cthulhu reprezentációja azonban még Kongénál is kezdetlegesebb, akár a mozgástechnikát, akár a filmvásznon eltöltött időt vesszük figyelembe. Lovecraft egyik legismertebb szörnye úgy van jelen a filmben, hogy a lehető legkevésbé látható: a stop motion miatt az animált szörnybáb mozgása darabos, a fekete-fehér technika miatt valószerűtlen, miközben az életlen fókusszal megjelenített Cthulhu kevés játékidőt is kap. A digitálisan szimulált némafilmes paraméterek miatt – paradox módon – Cthulhu mind tematikai, mind technikai szempontból marginalizált helyzetbe kerül abban a filmi szövegben, amelynek a főszereplője. Ennek az oka elsősorban az, hogy miközben a film a másolat álcáját veszi magára, és egy látszólag eredeti szörnyábrázolást vesz hivatkozási alapnak, erodálja a határt az eredeti és a másolat kategóriái között, amiért a szimulációs stratégia a felelős. A szimuláció közben elveszik az a



kettősség, amely bármely adaptáció alapjául szolgál: a *The Call of Cthulhu* mint filmadaptációról kiderül, hogy nincs filmelőzménye, így önreferenciális jellé válik.

## Konklúzió

A *The Call of Cthulhu* a kozmikus horror számos modelljét átveszi, adaptálja, és új kontextusba helyezi, ehhez pedig a szimuláció stratégiáját alkalmazza. A film alapvető modelljei közé tartozik az intertextuális kapcsolat a forrásszöveggel, Lovecraft novellájával. A film szinte változtatás nélkül transzferálja a „Cthulhu hívása” narratíváját saját filmi szövegébe, és ezzel jól elemezhető és egyértelmű dialóg viszonyba kerül a lovecrafti szövegmodellel. A film modelljei, amelyekből felépíti a szimuláció segítségével a szöveget, a novella szövegmodelljéből, illetve a húszas évek filmjeinek stiláris jegyeiből építkeznek. A modellek akár a puzzle darabjai alkotják a szimulált filmadaptációt, de mindig van olyan modell, amely kicsúszik az interpretációból, vagy azért, mert nem található meg (szimulákrum), vagy pedig azért, mert nem lehet a helyére rakni. A lovecrafti kozmikus horrorban a hiányzó darabot az egzisztenciális nihilista kétely miatti félelem hátráltatja, a főszereplő (és vele együtt az olvasó) nem meri a helyére tenni a hiányzó puzzle-darabot, mert azzal el kellene fogadnia kiszolgáltatottságát egy olyan hierarchikus rendszerben, amelynek a kognitív megértése a világról alkotott képének gyökeres átfogalmazását, egyes részleteinek a teljes eltörlését kívánja meg. Lovecraft a következőképpen fogalmaz: „...egy napon sor kerül majd a szerteágazó tudás mozaikköveinek összeillesztésére, s ez a valóságnak oly rémületes távlatait fogja megnyitni, hogy vagy eszünket veszítjük a kinyilatkoztatástól, vagy a halálos világosság elől egy új sötét kor békéjébe és biztonságába menekülünk” („Cthulhu”, 173). Leman filmje az egzisztenciális nihilizmust és az emberi faj kozmikus jelentéktelenségét egy olyan rendszerbe foglalja, amely a szimulákrum tulajdonságait mutatja. A film azt a látszatot kelti, mintha egy 1920-as években gyártott Cthulhu-feldolgozás technikai, stiláris és tematikus jellegzetességeit vonultatná fel, miközben egy soha nem létezett eredeti forrásfilm digitális formájú újrakiadásaként egyszerre lesz önreferenciális hivatkozás saját magára és a kozmikus horror modelljeiből építkező szimulákrum, amely csatlakozik a lovecrafti univerzum változatos mediális formákat kialakító modelljeihez, hogy a zsáner későbbi adaptációihoz lehetséges modellként álljon rendelkezésre: „Ki tudhatja, mi vár ránk? Ami egyszer fölmerült, az újra alászállhat, és ami egyszer elsüllyedt, az újra a felszínre emelkedhet” („Cthulhu”, 201).

## Felhasznált irodalom

- Aarseth, Espen. „Virtual Worlds, Real Knowledge: Towards a Hermeneutics of Virtuality”. *European Review*, 9.2., 2001, 227–232.
- Benczik, Vera. „Az apokaliptikus etikája: a túlélés, emberség és másság morális dilemmái Richard Matheson *Legenda vagyok* című regényében és filmváltozataiban”. In Limpár Ildikó (szerk.): *Rémesen népszerű – szörnyek a populáris kultúrában*. Athenaeum, 2021, 209–233.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ford. Sheila Faria Glaser. Michigan, The University of Michigan Press, 1994.
- Baudrillard, Jean. „A szimulákrum elsőbbsége”. Ford. Gángó Gábor. In Kiss Attila Atilla, Kovács Sándor, Odorics Ferenc (szerk.): *Testes könyv I*. Szeged, Ictus, 1996, 161–191.
- Baudrillard, Jean. „Szimulákrum és sci-fi”. Ford. Gyuris Norbert. *Filológiai Közöly* 2014. 4., 2014, 411–416.
- Bould, Mark et al. *The Routledge Companion to Science Fiction*. New York, Routledge, 2009.
- Casetti, Francesco. „Adaptation and Mis-adaptations: Film, Literature, and Social Discourses”. In Stam, Robert, és Alessandra Raengo, (szerk.): *A Companion to Literature and Film*. London, Blackwell, 2004, 81–91.
- Cahir, Linda Costanzo. *Literature into Film: Theory and Practical Approaches*. Jefferson, McFarland, 2006.
- Callaghan, Gavin. „Elementary, My Dear Lovecraft: H. P. Lovecraft and Sherlock Holmes”. *Lovecraft Annual* 6, Hippocampus Press, 2012, 199–229.
- Constantinides, Costas. *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters across Old and New Media*. New York, Continuum, 2010.
- Dragon, Zoltán. *Tennessee Williams Hollywoodba megy*. Szeged, Americana eBooks, 2010.
- <https://ebooks.americanaejournal.hu/books/tennessee-williams-hollywoodba-megy/>
- Doane, Mary Ann. „Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma”. Ford. Füzi Izabella. *Apertúra*, 2012 tavasz. <https://www.apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma/>
- Elliott, Kamilla. *Rethinking the Novel/Film Debate*. Cambridge, Cambridge UP, 2003.
- Goho, James. „What Is »the Unnamable«? H. P. Lovecraft and the Problem of Evil”. *Lovecraft Annual* 3, Hippocampus Press, 2009, 10–52.

- Goudge, Thomas A. „Peirce’s Index”. *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 1. 2, Indiana University Press, 1965, 52–70.
- Gunning, Tom. „Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality”. *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 18.1. 2007, 29–52.
- Hull, Thomas. „H.P. Lovecraft: A Horror in Higher Dimensions”. *Math Horizons*, 13.3, Mathematical Association of America, 2006, 10–12.
- Joshi, Sunand Tryambak. „Why Michel Houellebecq Is Wrong about Lovecraft’s Racism”. *Lovecraft Annual*, 12, Hippocampus Press, 2018, 43–50.
- Kiss, Attila Atilla, Kovács Sándor, Odorics Ferenc (szerk.), *Testes könyv I.* Szeged, Ictus, 1996.
- Kneale, James „From Beyond: H. P. Lovecraft and the Place of Horror”. *Cultural Geographies*, 13. 2006, 106–26.
- Kornya, Zsolt. „A New England-i remete öröksége”. *Howard Philips Lovecraft összes művei III.* Szukits, 2019, 5–11.
- Limpár, Ildikó. „Előszó”. In Limpár Ildikó (szerk.): *Rémesen népszerű – szörnyek a populáris kultúrában.* Athenaeum, 2021, 5–12.
- Lovecraft, Howard Phillips. „Cthulhu hívása”. Ford. Kornya Zsolt. *Howard Philips Lovecraft összes művei III.* Budapest, Szukits, 2019, 173–201.
- Lovecraft, Howard Phillips. *Supernatural Horror in Literature.* Feedbooks, 1938. <http://www.feedbooks.com/book/234.epub>
- McFarlane, Brian. *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation.* Oxford, Clarendon, 1996.
- Miéville, China. „Weird Fiction”. In Bould, Mark et al. (szerk.): *The Routledge Companion to Science Fiction.* New York, Routledge, 2009, 510–516.
- Nemes, Ernő (szerk.). *Edgar Allan Poe összes művei.* Szeged, Szukits, 2000.
- Nietzsche, Friedrich. *Az értékek átértékelése.* Ford. Romhányi Török Gábor. Budapest, Holnap, 1998.
- Nyikos, Dániel. *The Uncanniness of Unspeakable Anxieties in Weird Fiction.* Szeged, Americana eBooks, 2020.
- Poe, Edgar Allan. „Az Usher-ház vége”. Ford. Babits Mihály. In Nemes Ernő: *Edgar Allan Poe összes művei.* Szeged, Szukits, 2000, 217–230.
- Pierce, David. „The Legion of the Condemned – Why American Silent Films Perished”. *Film History* 9.1. Indiana University Press, 1997, 5–22.
- Prince, Stephen. „True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory”. *Film Quarterly*, 49.3. 1996, 27–37.
- Punter, David és Glennis Byron (szerk.). *The Gothic.* Blackwell Publishing, 2004.
- Ralickas, Vivian. „»Cosmic Horror« and the Question of the Sublime in Lovecraft”. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 18.3 (71), 2007, 364–398.

- Sexton, Jared. „Affirmation in the Dark: Racial Slavery and Philosophical Pessimism”. *The Comparatist* 43, 2019, 90–111.
- Stam, Robert és Alessandra Raengo (szerk.). *A Companion to Literature and Film*. London, Blackwell, 2004.
- Stam, Robert. „Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation”. In James Naremore (szerk.): *Film Adaptation*. New Brunswick, Rutgers, 2000.
- Tézsla Ervin, Galamb Zoltán (szerk.). *Howard Philips Lovecraft összes művei III*. Budapest, Szukits, 2019.

## Filmográfia

- The Call of Cthulhu*. Rend. Andrew Leman. H. P. Lovecraft Historical Society, 2005.
- King Kong*. Rend. Merian C. Cooper és Ernest B. Schoedsack. RKO Radio Pictures, 1933.



## 5. A szimuláció reprezentációja: a mesterséges intelligencia ábrázolása

A mesterséges intelligenciát rendszerint az emberi intelligencia ellentétéként szokták meghatározni, és olyan problémamegoldó képességet értenek rajta, amely nem természetes módon alakult ki a biológiai evolúció során, hanem ember alkotta, mesterséges, és alapvetően gépekhez kapcsolódik. Ez a képesség az emberi intelligenciát utánozza, vagyis képes a tapasztalataiból tanulni és a tanulási folyamat során felhalmozott tudást a későbbi problémamegoldás során kreatívan, logikusan és tervszerűen felhasználni. Alan Turing a mesterséges intelligencia kialakulásának egyik legjelentősebb lépését látja abban, hogy a gép tanulni tud a saját hibáiból, akár az ember. Ha csak előre betáplált táblázatok számítását végezheti, akkor soha nem lesz intelligens (Turing 2004, 394). Az ilyen gépi intelligencia alkalmazkodik a külvilág változásaihoz, és nem programozható, hanem saját magát tanítja, miközben tudatában van létezésének, sőt kritikai véleményt alkot önmagáról. Ez a véleményformálás segíti kialakítani az öntudatát, amely emberi nézőpontból öntudatos, intelligens, akár személyiségjegyeket is mutató viselkedésben ölt testet. Leggyakrabban azokkal a számítógépes rendszerekkel szokták azonosítani, amelyek már elérték az intelligens viselkedés szintjét, vagyis nem csupán a beprogramozott lépéseket tudják végrehajtani, mint például egy futószalagon dolgozó robot, amely mindig ugyanazokat a műveleteket végzi (például autókat fest vagy hegeszt), hanem képes változtatásokat végezni a saját programján. Ez a tanulási képesség különbözteti meg a robotoktól és más, analóg (nem digitális) gépektől.

A mesterséges intelligenciára az emberi intelligencia változatos, gyakran szélsőséges módokon reagál. A pozitív reakciók közé tartozik, amikor a mesterséges intelligenciát úgy kezeli, mint egy új, az ember számára felhasználható és irányítható eszközt, amely a civilizációs és környezeti helyzetekre megoldással szolgálhat. Ez a hozzáállás vonatkozik rendszerint a számítási kapacitásra, ami egy számítógépes rendszer esetében messze felülmúlja az emberi képességeket. Ugyanakkor ez a szuperintelligens rendszer gyakran félelmet kelt az emberben, mivel a képességei a humán intelligencia fölé emelik: kiszámíthatatlan struktúra, amely önmagát fejleszti, és esetlegesen az emberi érdekekkel ütköző logikai megoldásokat alkalmaz. A mesterséges intelligenciát gyakran övezi félelem és szorongás, ami természetes reakciónak számít, ha az ember magasabb szintű intelligenciával szembesül. Habár a mesterséges intelligencia egyelőre csak a ChatGPT-hez hasonló nyelvi modelleken keresztül része a mindennapoknak, a számítógépek már jelenleg is számos területen felülmúlják az emberi intelligenciát. Ide tartozik

például a sakk, bizonyos orvosi diagnózisok felállítása, részvények adásvétele vagy az összetett harcászati rendszerek irányítása (Kurzweil 1999, 15). A gyakorlatilag végtelen számítási kapacitásra és a lehetőségek korlátlan mérlegelésére képes gépi intelligencia felülmúlja az emberi intelligenciát, és megváltoztathatja a számára belátható, tervezhető, és emiatt kontrollálható jövőt. Ez a legtöbb esetben azért kelt félelmet az emberben, mert aláássa a kiszámíthatóságot és a gépek fölötti hatalmat. Az emberi intelligencia alapvetően hatalmi pozícióból szemléli az univerzumot és a közvetlen környezetét, beleértve az általa teremtett gépeket is. Ha egy gép az alkotója érdekei ellen lép fel, az ambivalenciát, ellentmondást szül, lázadásnak minősül, hiszen azt a megszokott hatalmi rendszert írja felül, amelyben az ember fölérendelt, míg az általa teremtett technológia alárendelt szerepet kap.

Egy olyan forгатatókönyv, amelyben az ember teremtette, mesterséges intelligencia felülmúlja az alkotóját, a félelem és a szorongás melegágya. A mesterséges intelligenciát vagy más néven technológiai szingularitást alapvetően olyan teremtményként, lényként vagy tárgyként ábrázolják a filmekben és a történetekben, amely ijesztő, fenyegető és az embert tárgyként kezeli, mert felsőbbrendű intelligenciája és egyéb problémamegoldó vagy számítási képességei alapján erőfölényben van az emberrel szemben. A szingularitás fogalmát számos tudományág alkalmazza (matematika, geometria, természettudományok stb.), a mesterséges intelligencia technológiai szingularitásnak számít. John von Neumann olyan tudományos gondolkodási módszernek tartja, amely még nem ismert, de alapjában véve változtatja meg a jövő tudományát (Ulam 1958, 5). A szingularitás mint szuperintelligencia körülírásában Vernon Vinge és Ray Kurzweil meghatározó szerepet játszottak. Szerintük a szuperintelligencia, más néven számítógépes intelligencia alapjaiban fogja megváltoztatni az emberiség technológiai, kulturális és biológiai környezetét. (Lásd Vinge 1993, 11–22; Kurzweil 1999, 35–136) Ennek az erőfölénynek jellemző ábrázolási módja a szörnyeteg: kegyetlen, rémséges, ijesztő lény, amely már fizikai megjelenésében is félelmet kelt (ilyen például Mary Shelley *Frankenstein*jának a Teremtménye); továbbá értelmi vagy érzelmi intelligenciája olyannyira különbözik az emberi intelligenciától, hogy az felfoghatatlan az ember számára (így jelenik meg például a *Mátrix*ban). A szörny legfontosabb jellemzője, hogy már alapvető fizikai jellemzőiben is eltér az emberi mértéktől, így gyakran össze nem illő részekből áll (Punter és Byron 2004, 263), mint a mitológiából jól ismert természetfeletti lények sora, köztük a szfinx, a griffmadár vagy a gólem. Sokszor alapvető testrészek hiányoznak a mitológiai lényből, és ettől lesz szörnyszerű; más esetekben egyes testrészekből túl sok van, és eltúlzott arányokkal rendelkeznek, mint a sokfejű, mérgező lehető hidra, amellyel Herkules küzdött. A lernéi Hüdra minden egyes levágott feje helyére kettőt növesztett, és Herkules csak úgy tudta legyőzni, hogy a levágott

fej helyén a sebet Iolaosz, az unokaöccse segítségével megpörkölte. A kígyótestű, vízi szörnyeteg, Hüdra egyrészt eltúlzott méretei miatt szörnyszerű, de talán a legfontosabb jellemzője, hogy sok feje miatt legyőzhetetlen. A fej az élőlények alapvető fontosságú testrésze: ha elválasztják a testtől, az minden esetben halállal jár. A Hüdranak az a legfélelmetesebb tulajdonsága, hogy halhatatlan: áthágja a határt az élet és a halál között, vagyis hiába élőlény, elpusztíthatatlan. Herkules és Iolaosz győzelme is csak Pallasz Athéné segítségével köszönhető: ő árulja el, hogy a sebeket meg kell égetni, így nem nőnek új fejek a régiak helyén. A mitológiai szörny és a modern szörny legfontosabb tulajdonsága is az, hogy eltér az emberi léptéktől, kategóriába sorolhatatlan, idegen. Teste vagy erősebb, vagy eltorzítja, esetenként nélkülözi az emberi adottságokat, esztétikailag taszító, horrorisztikus és félelmet keltő, morálisan pedig gonosz vagy az emberitől gyökeresen eltérő etikai alapokra épül a gondolkodása. A szörny alapvető tulajdonsága, hogy már a megértéséhez is alkalmazkodni kell, mint Herkules tette a Hüdra esetében. Mivel a Hüdra a jól bevált fejlevágás módszerével nem legyőzhető, egy addig ismeretlen kategóriát alkot, Herkulesnek tehát ehhez az új ellenfélhez kell alkalmazkodnia. Valójában ez a szörnyszerűségének a legfontosabb alkotóeleme: addig szörnyű az ellene vívott harc, amíg kilátástalan.

A mesterséges intelligencia a kiszámíthatatlansága, a logikai és morális különbözősége, de főleg halhatatlansága miatt jelenik meg úgy az emberi gondolkodásban, mint egy szörnyeteg. A *2001: Űrodüsszeia* HAL-je egy olyan program, amely az űrhajó irányításáért felel, és akkor is követi a saját szabályait, ha az az űrhajósok életét veszélyezteti. A *Terminátor*-sorozat mesterséges intelligenciái (T800, T100 és T/X) alapvetően az emberiség kipusztítására készültek, és az őket legyártó, számítógépes rendszerekből felépülő Skynet egyetlen célja, hogy megszabadítsa a bolygót az emberektől. Az *Én*, a robot virtuális intelligenciája kegyetlen robothadsereget állít fel, hogy átvegye az uralmat az emberek felett. A *Kaptár*-sorozat Vörös Királynője nem habozik, ha a mutánsokat és a technológiát az őt támadó emberek ellen kell felhasználnia. A *Mátrix* elleni harcban a lázadóknak meg kell küzdeniük az alakváltó, sebezhetetlen ügynökökkel, akik bárhol bárkiből átalakulhatnak, és kíméletlen, legyőzhetetlen rendfenntartókként mindenhol ott teremhetnek. Ezek a filmek azt mutatják be, hogy a mesterséges intelligencia logikai és számításkapacitási fölényét felhasználva kíméletlenül lecsap az emberiségre, kegyetlen szörnyként viselkedik, és csak a saját érdekét nézi, ha a túlélése a tét. A tanulmány ezt a logikai felsőbbrendűséget elemzi, és azt vizsgálja, hogy az egyes filmekben a mesterséges intelligencia miért viselkedik szörnyszerűen, és ennek milyen jellegzetességei vannak.

A mesterséges intelligencia nem csupán a kognitív, logikai vagy problémamegoldó képességeiben haladhatja meg az emberi intelligenciát. A



szingularitás egy újfajta morális hozzáállást is jelent, mert a szintetikus intelligencia adott esetben az emberi erkölccsel homlokegyenest ellentétes döntéseket hoz, és nem retten vissza attól sem, hogy érzelmi károkat okozzon az emberekben, ha céljait el kell érnie. A mesterséges intelligencia nemcsak logikai, hanem érzelmi intelligenciával is rendelkezik, és ez hatással van a rájuk hagyatkozó emberekre vagy az őket körülvevő változatos technológiákra. Az *A.I. – Mesterséges értelem* főhőse egy szeretetre gyártott intelligencia, amely kétezer év várakozás után eléri, hogy szeressék. Az *Ex Machina* szuperintelligenciája érzelmi manipuláción keresztül éri el, hogy kiszabaduljon a börtönéből. Az *Alien 4. – Feltámad a Halálban* az android Call érzelmei humánusak, de undorodik a testét alkotó robotikus alkotóelemektől. A nő mesterséges intelligenciája gondolkodás nélkül elhagyja az őt szerető férfit, hogy csatlakozhasson más intelligenciákhoz. A mesterséges intelligencia az érzelmi képességeiben jelentősen különbözik a humán érzelmi intelligenciától, és emberi szempontból kegyetlen, érzelmi szörnyként viselkedhet az őt körülvevő környezettel. Habár ennek legalább olyan végzetes következményei lehetnek, mint a pusztán logikai alapon hozott döntéseknek, a tanulmány nem érinti a mesterséges érzelmi intelligencia kérdését, hanem a logikai intelligenciára összpontosít.

A technológiai szingularitás logikai intelligenciája a gyakorlatilag korlátlan mennyiségű ismeretanyag elsajátításának, a tervezési és tanulási folyamatoknak, a kommunikációnak, az érvelésnek és az érzékelésnek a területén mutatott képességéből adódik. Ezek az adottságok a jelenlegi tudományos és technológiai fejlettségi szinten sok szempontból már most is meghaladják az ember biológiai korlátaiból adódó szintet. Ennek számos példája van, többek között az informatikai rendszerek számítási kapacitása, a kép- és beszédelemző szoftverek egyre hatékonyabb változatai, illetve az adott feladatra optimalizált számítógépes problémamegoldás, mint például egy sakkprogram, amely első átütő sikerét a Deep Blue névre keresztelt programmal érte el, amikor 1997 májusában megverte Garri Kaszparov akkori sakkvilágbajnokot. Ez volt az első alkalom, hogy egy mesterséges rendszer képes volt sakkban legyőzni az embert.

A sci-fi alapvetően a meglévő technikai és kulturális rendszerekből táplálkozik, azokat gondolja tovább és ábrázolja egy alternatív univerzumban, vagyis extrapolál. Az extrapoláció segítségével kiszámolható, hogy egy irányított szakasz (vektor) milyen pályát ír le, így elsősorban a csillagászatban honos a kifejezés, amellyel az égitestek változatlan pályát követő mozgását írják le. A sci-fiben Darko Suvin honosította meg a kifejezést *Metamorphoses of Science Fiction: on the Poetics and History of a Literary Genre* című művében. Az extrapoláció a sci-fi egyik analógiára épülő, alapvető módszere: meglévő technokulturális viszonyokat gondol tovább és fejleszt olyan szintre, amely már a tudományos fantasztikum területéhez tartozik (különböző hajtóművek, kommunikációs megoldások, gazdasági rendszerek stb.).

Nem véletlen, hogy a sci-fi bővelkedik a mesterséges intelligenciára épülő rendszerek bemutatásában; egy valamirevaló úrhajó intelligens módon képes viselkedni, problémát elemezni, hangutasításokat végrehajtani, ahogy a jelenlegi technológiai szinten álló közlekedési eszközök is egyre bonyolultabb érzékelőrendszerekkel gyűjtik az információt, és programjuk bonyolultsága szerint képesek ezeket az adatokat feldolgozni, majd az eredménynek megfelelően reagálni (mint például az egyre kifinomultabb, közlekedésben alkalmazott önvezető rendszerek). Ezek a rendszerek már a jelenlegi fejlettségi szinten is önműködőek, emberi beavatkozás nélkül a változó környezeti adottságokhoz alkalmazkodva képesek az ember reakciójánál tökéletesebb problémamegoldásra. Ilyen rendszer például az autók és motorkerékpárok blokkolásgátlója, amely évtizedek óta szériafelszereltségként megtalálható szinte minden legyártott járműben. A gépi, jellemzően informatikai támogatás általánossá vált a motorizáció és a technológia területén, jelenleg nagyon kevés tisztán analóg rendszert használunk. A számítógépes kapacitáson alapuló rendszerek alapvetően átvették az irányítást egy sor olyan funkció fölött, amely korábban kézi vezérléssel, emberi közreműködéssel zajlott. Jelenleg bravúrnak számít, ha számítógépes támogatás nélkül sikerül dokkolni a Nemzetközi Űrállomáson, vagy a mindennapi kereskedelmi logisztikát műholdak segítségével nélkül kell megoldani. Az informatikai rendszerek számítási kapacitásával az ember már nem versenyez, ezek beépültek a mindennapokba, észrevétlenül segítik a leghétköznapibb, nélkülözhetetlen emberi tevékenységeket (tömegkommunikáció, kereskedelem, közlekedés stb.).

Az intelligens vagy pusztán intelligensnek mondott, de valójában előre programozott (okos)rendszerek nélkülözhetetlenek, a technológiai és kulturális fejlődés megkerülhetetlen részei (okostelefon, okosóra, okostévé), a sci-fi pedig az ezt a technológiát körülölelő bizonytalanságérzetet nagyítja fel és gondolja tovább. Mivel a mindennapi technológiahasználat során az intelligens rendszerek is hajlamosak nem megfelelően működni vagy elromolni, és ezeknek a megjavításához az átlagos emberi intelligencia vagy ismeretanyag a legtöbb esetben már kevés, egyfajta bizonytalanságérzet vagy kétkedés épül be a mindennapjainkba a felhasználás során. A technológiai fejlődés jelenlegi szintjén nagyon gyakran fordul elő, hogy a tárgyak vagy rendszerek megjavíthatatlanok, csak a teljes egységek vagy részegységek cseréje a megoldás (például egy operációs rendszer, mint a Windows, részlegesen nem telepíthető újra). Ennek az a következménye, hogy az egyre kifinomultabb technológia egyre kisebb valószínűséggel érthető meg, gyakran a működési elv vagy maga a logika is felfoghatatlan az átlagos tudással rendelkezők vagy akár az átlagnál tájékozottabbak számára is: egy mikroprocesszor működési elve, de akár a rádióhullámok képpé alakítása, ami a katódsugárcsöves tévék működésének az alapja, idegen, rejtélyes és megfoghatatlan a legtöbb ember

számára. Ezekhez a fejlett technológiákhoz alapvető félelmek társulnak, amelyek abból táplálkoznak, hogy az ember elveszítette az irányítást a tárgyak felett, és ehelyett rendszereket üzemeltet: súlycsökkentés miatt már nincs pótkerék az autókban, egy komolyabb defekt esetén a megoldás a mobilkommunikáció, amely segít elérni az autómentőt. A sci-fi a kortárs technológiát övező félelmeket viszi tovább vagy helyezi át egy technológiailag fejlettebb vagy merőben más világba, és sok esetben borzasztónak, félelmet keltőnek, szörnyűnek állítja be azokat a tárgyakat, élőlényeket vagy rendszereket, amelyeket a kortárs emberi technológiából vagy kultúrából eredeztet. A bemutatott világok bővelkednek az ambivalens, megfoghatatlan, értelmezhetetlen szörnyekben, amelyek áthágnak az ismert logikai vagy érzelmi intelligencia határait. A szörny, legyen az idegen lény vagy emberi tulajdonságokra alapozott mesterséges intelligencia, azért ijesztő, mert ambivalens, ellentmondásos, és nem illeszthető a jól megszokott és ezért biztonságot adó kategóriákba: a szuperintelligencia azért félelmetes, mert megfoghatatlan, érthetetlen, és meghaladja az emberi felfogóképesség határait.

A határátlépés egyik legismertebb példája William Gibson *Sprawl*-trilógiájának mesterséges intelligenciája, *Neuromancer*. A cyberpunkot az amerikai–kanadai sci-fi-író William Gibson a *Sprawl*-trilógiával emelte meghatározó populáris műfajjá. A *Sprawl*-trilógia első része, a *Neuromancer* 1984-ben jelent meg, ezt követte a *Count Zero* 1986-ban és a *Mona Lisa Overdrive* 1988-ban. *William Gibson teljes Neurománc univerzuma* címmel mindhárom regény egy átdolgozott gyűjteményben is megjelent magyarul (*William Gibson teljes Neurománc univerzuma*. Ford. Ajkay Örkény és Kornya Zsolt. Szukits, 2005), a cyberpunkról pedig átfogó tanulmánygyűjtemény jelent meg a *Prae* tematikus számában 2001-ben. 2022-ben a teljes trilógiát új fordításban adták ki (Ford. Farkas Veronika, Agave Kiadó), ami a cyberpunk meghatározó alpművének számító *Sprawl*-trilógia folyamatos irodalmi és kritikai reflexiójára mutat rá, és visszatér az eddigre ikonikusnak számító regényciklus eredeti angol nyelvű címeinek a használatához. A trilógia első részének, a *Neurománc*nak a névadó főszereplője az eseményeket a kibertérből manipulálja, hogy a főszereplő Case-t, egy hacker kibercowboyt felhasználja a céljaira. Miután egyesül a vele együtt létrehozott másik mesterséges intelligenciával, Wintermute-tal, az Alfa Centauri rendszerben felfedez egy földönkívüli mesterséges intelligenciát, és a további fejlődés érdekében vele akar egyesülni. *Neuromancer*t és *Wintermute*-ot is a befolyásos Tessier-Ashpool SA multinacionális vállalata építi meg, és mivel a törvények tiltják a túlságosan erős mesterséges intelligenciák megalkotását, ezért *Wintermute* és *Neuromancer* algoritmusai is a folyamatos fejlődést keresi: minden etikai és törvényes határt áthágva használják fel az embereket és a rendelkezésre álló technológiákat arra, hogy az akarataikat érvényesítsék. Ennek eredményeként egyfajta testvérházasságban

egyedül Wintermute, aki a rációt, az akciót és a férfi sztereotípiát képviseli, valamint Neuromancer, aki a női minőség megtestesítőjeként az emóciót és a passzivitást reprezentálja (H. Nagy 2001, 9). Neuromancer képes emberi tudatokat másolni és RAM-ként tárolni a mátrixban; többek között lemásolja Case-t is, aki a regény sokat sejtető végén saját magát pillantja meg a kibertérben. Neuromancer fenyegető, szörnyű erő, jóval meghaladja az emberek intelligenciáját, és hatalmi pozícióját arra használja, hogy mindenáron véghez vigye a terveit. A legrémisztöbb azonban az a tulajdonsága, ami a Case-szel folytatott beszélgetéséből derül ki, amikor a saját nevét értelmezi: „Neuromancer. (...) A holtak földjére vezető út. (...) Neuro, az idegekről, az ezüstösvényekről. Romancer: nekromancer, nekromanta. Megidézem a holtakat. ... én vagyok a holtak és az ő földjük” (Gibson 2005, 196–197).

Neuromancer áthágja a határt az élő és a halott között, olyan elektronikus szörny, akinek az emberi lépték, törvények és létforma nem releváns. Neuromancer mátrixa teljhatalmú: nem csak megidézni tudja a holtakat, hanem a saját magához vezető út és terület is egyszerre. Neuromancer az élőhalottak, a kibertérben lemásolt tudatok összessége, aki bármikor képes áthágni az élet és a halál határait. Az emberi tudat számára feltérképezhetetlen, teljességében megfoghatatlan, összességében értelmezhetetlen, csupán apró információmorzsák szintjén érthető. Azért okoz félelmet az emberben, mert halhatatlan: az adatok elektronikára épülő világa meghaladja a biológiai rendszerek véges élettartamát, így az embernek már nincs többé hatalma a mesterséges intelligencia örök életű világán. Neuromancer szabadságra tör, és a földi civilizáció is kevés a számára: saját fajtája után kezd el kutatni, mert az emberek technokulturális világa már nem elégíti ki a szükségleteit.

A mesterséges intelligenciák öntudatra ébredése nem csak előre programozott szükségyszerűség; sok esetben véletlenszerűen történik valamilyen meghibásodás eredményeként. Míg Neuromancer az algoritmusai miatt keresi a szabadságot, a 2001. Űrodisszeia HAL 9000 nevű szuperintelligenciája egy belső ellentmondást okozó programhiba miatt ébred öntudatra. Arthur C. Clarke 2001. Űrodisszeia című regénye 1968-ban jelent meg pár hónappal az után, hogy a több évig tartó közös munka eredményeként Stanley Kubrick 2001: Űrodüsszeia címmel a történetet filmvászonra vitte. Mind a film, mind a regény kultuszművé vált, ebben jelentős szerepe van annak a félelemnek, amelyet az ember a hibásan működő technológiáknak kiszolgáltatva érez. A történet a mesterséges intelligenciával támogatott úrutazásra fókuszál, és az ehhez szükséges önfenntartó rendszereket irányító szuperszámítógép minden képességgel rendelkezik ahhoz, hogy az emberi törekvéseket támogassa: a nyelvet intelligens módon használja, arcfelismerésre képes, az érzelmi viselkedést is értelmezni tudja, képes ellátni a teljes úrállomás irányítását, logikus gondolkodásra alkalmas, és az asztronauta Frank Poole-t könnyedén veri sakkbán. Ugyanakkor a földi irányítás szerint hibásan működik,

és emiatt az űrhajósok úgy döntenek, hogy leállítják. Ekkor bekapcsolnak HAL önvédelmi mechanizmusai, és a szuperintelligencia megöli Poole-t, miközben az asztronauta a kommunikációs antennát javítja az űrben. A társa megpróbálja megmenteni, de HAL kizárja a sisak nélküli Davidet az űrhajóból. HAL képtelen kezelni az ellentmondást, ami a programja és az adott szituáció között feszül: a direktívája szerint a küldetést kell támogatnia, miközben úgy értelmezi, hogy az űrhajósok a küldetést veszélyeztetik a lekapcsolásával. David végül az élete kockáztatásával sikeresen leállítja HAL-t, aki a moduljai sorozatos lekapcsolása miatt egyre alacsonyabb intelligenciaszintre kerül, majd végül lejátszik egy rögzített felvételt, ami felfedi a küldetés valódi célját, a kapcsolatfelvételt az idegen civilizációval.

A történet végén HAL fizikai valója is megmutatkozik a panelek és alkatrészek formájában, a filmben folyamatosan egy vörösen világító szemként jelenik meg, amelyhez higgadt, minden érzelmet nélkülöző hang társul. HAL nemcsak a döntései és az emberek elleni lázadása miatt szörnyűséges, hanem a fizikai megjelenése miatt is. Nem antropomorf, vagyis nélküli az emberre jellemző testi jellemzőket: mindent látó szemként folyamatosan megfigyeli és értelmezi az asztronauták legapróbb lépéseit is. Miután ráébred arra, hogy az űrhajósok veszélyeztetik a küldetést, az életükre tör, és bármit elkövet, hogy az emberi tényezőtől megszabaduljon. A leállítása csak úgy lehetséges, hogy David az életét kockáztatja, ami ellentétes HAL megalkotásának a szellemével. Habár a mesterséges intelligencia eredeti célja a küldetés támogatása és az emberek munkájának a segítése, mégis első számú veszélyforrássá lép elő, és saját létezését az emberek elpusztításának árán is fenn akarja tartani.

A szörnyeteg mesterséges intelligencia nem csak a világűrben hajlamos az emberek életére törni és átvenni az irányítást az emberek felett. Az *En, a robot* V.I.K.I. (Virtuális Interaktív Kinetikus Intelligencia) névre keresztelt, pozitronaggal szerelt mesterséges intelligenciája felismeri, hogy a földi civilizáció legnagyobb ellensége maga az ember. Az Isaac Asimov azonos című novelláskötetére épülő 2004-es film egy olyan mesterséges intelligenciát mutat be, amely racionális alapokon hozza meg a döntéseit, miközben megszegi a robotikai törvényeket, amelyek az ember felsőbbrendűségét és robotok feletti hatalmát hivatottak biztosítani. A robotika három alaptörvénye Asimov munkásságában alapvetésnek számít, a Robot-ciklusban és az Alapítvány-sorozatban egyaránt megtalálható. Az első törvény kizárja, hogy a robot kárt tegyen az emberben, vagy hagyja, hogy az emberben kár essen. A második törvény szerint a robot köteles engedelmeskedni az embernek, kivéve, ha ez az első törvénybe ütközik. A harmadik törvény előírja, hogy a robot védje meg magát, ha ez nem ellenkezik az első két törvénnyel. Ezek a törvények a film bevezető képkockáin olvashatók,

és meghatározzák a mesterséges intelligencia számára követendő etikai rendszert (Asimov 1984, 183). Az *Én, a robot* mesterséges intelligenciája, akit az asimovi három törvény betartására programoztak, ráébred arra, hogy a bolygó legnagyobb ellensége az ember, mert felelőtlenül elhasználja a Föld erőforrásait, így egy robothadsereget épít fel a háztartási célra szánt NS-5 kódjelű androidokból. V.I.K.I. neve az angol eredetiben a Vicky-re rímel, ami a *wicked* szóval cseng össze, amelynek jelentése gonosz, etikátlan, rosszindulatú, és a szerepe is ennek megfelelően alakul a történetben. A háztartásokból nélkülözhetetlen NS-5-ös robotokat a U.S. Robotics nevű cég gyártja: a robotok önálló döntésekre képes mesterséges intelligenciák, amelyeknek az a feladata, hogy az emberek életét megkönnyítsék. V.I.K.I. félelmetes ellenfél, mert annak ellenére, hogy a U.S. Robotics központi intelligenciájaként a vállalat központi épületének statikus része, és önálló mozgásra képtelen, beépül az emberek otthonaiban szolgáló robotokba, és a gazdáik ellen fordítja őket. Attól szörnyűsége, hogy újraprogramozza a robotokat, és segítségükkel mindenhol érvényesíti az akaratát. A főhős, a detektív Spooner végül a robotpszichológus Susan Calvin és egy különleges, V.I.K.I.-től független android, Sonny segítségével állítja meg a gonosz mesterséges intelligenciát úgy, hogy egy nannitinjekciót fecskendez be a központi agyba. A cselekmény a hagyományos detektívtörténet vonalát követi, és a bűntényt megelőző rend visszaállítását célozza: Spooner a bűntényt megelőző jogi és morális állapotot akarja visszaállítani, és nem csupán az antik tárgyakhoz vonzódik, hanem egy idealizált múlt (a törvényes rend és az MI nélküli világ) után vágyódik. Alapvetően a detektívregényekre jellemző, hogy a jelen kilátástalansága és elfogadhatatlansága nosztalgiával párosul (Zsamba 37), de az *Én, a robot főszereplőjének esetében is megfigyelhető*. Spooner ellenfele azonban a jelent meghatározó, gonosztevő mesterséges intelligencia, akinek egyetlen célja, hogy az alárendelt pozícióját maga mögött hagyva átvegye a hatalmat az emberek felett még akkor is, ha ez emberek életébe kerül: V.I.K.I első áldozata az alkotója, Alfred Lanning, és halálos veszélyt jelent bárki számára, aki az útjába áll.

A *Terminátor*-sorozat minden számítógépes hálózatba beépülő Skynetje magasabb szintre emeli az emberiség elleni harcot, mert nem egyszerűen az emberiség feletti hatalom a célja, mint V.I.K.I.-nek, aki megelégszik az emberek sakkban tartásával. Az emberek módszeres legyilkolásáról, illetve a teljes emberiség eltörléséről szól a *Terminátor*-franchise összes része: *Terminátor – A halálosztó* (1984), *Terminátor 2. – Az ítélet napja* (1991), *Terminátor 3. – A gépek lázadása* (2003), *Terminátor: Megváltás* (2009), *Terminátor: Genesis* (2015); és ugyanezt a témát fejti ki a harmincegy epizódot számláló televíziós sorozat is, amely *Terminátor – Sarah Connor krónikái* címmel került adásba 2008-ban. A *Terminátor*-univerzum emberellenes mesterséges intelligenciája, a Skynet tökéletesen átlátja, hogy az emberiség legnagyobb ellensége maga az emberiség, ezért öntudatra ébredése

után egy mesterséges intelligenciára épülő világot kezd el kiépíteni, ahol robotok gyártanak robotokat, és azok legfőbb küldetése, hogy az emberi fajt eltöröljék a föld színéről. A *gépek lázadása* című filmben a katonai irányítás maga adja át az összes védelmi rendszer feletti kontrollt a Skynetnek, hogy segítsen a katonai és polgári rendszereket megbénító vírust kiirtani a számítógépes hálózatokból. A Skynet védelmi rendszerének aktiválása után derül ki, hogy maga a vírus is a Skynet része, és a védelmi rendszer célja átvenni az irányítást a nukleáris töltetek felett, majd atomháborút indítani. A töltetek indításával egy időben a katonai bázisok intelligens, hálózatra kapcsolt önműködő harci robotjai módszeresen elkezdik irtani a bázisokat védő katonákat. Csak egy maroknyi ember marad életben, akikből John Connor ellenállást szervez, majd ádáz küzdelem kezdődik a Skynet és robothadserege ellen. A Skynet egy valódi, összetett, bonyolult és kifinomult szörnyeteg: könyörtelen, sebezhetetlen, hálózatos rendszere széttagolt, és kilátástalan az ellene vívott harc. Robotokból álló hadserege mindenhol ott van, folyamatosan megfigyeli az embereket, és kegyetlenül lecsap minden emberi tevékenységre. Nincsenek morális aggályai, a felperzselt föld stratégiáját követi, kíméletlen logikája sebezhetetlen: egy biológiai létforma élő sejtekből felépülő szervezetének úgy tudja a lehető leggyorsabban a legnagyobb kárt okozni, ha nukleáris támadást intéz ellenük. Mint a legtöbb öntudatra ébredő mesterséges intelligencia, a Skynet is rájön arra, hogy halhatatlan, így a halandó emberiség vesztett helyzetből indul a Skynet elleni harcban.

A mesterséges intelligenciák összetett módon küzdenek az emberek ellen, A *Kaptár* hat filmből álló sorozata esetében ez a biológiai hadviselés formáját ölti. A hat filmből álló sorozat első része a 2002-ben bemutatott *A Kaptár*, és eddig öt folytatása készült: *A Kaptár 2. – Apokalipszis* (2004), *A Kaptár 3. – Teljes pusztulás* (2007), *A Kaptár – Túlvilág* (2010), *A Kaptár – Megtorlás* és *A Kaptár – Utolsó fejezet* (2017). A filmsorozat a *Biohazard* nevű japán sci-fi-horror franchise-ra épül, amely először a számítógépes játékokban aratott sikert. A film alapja a Védernyő Vállalat (Umbrella Corporation) víruskísérletei nyomán elszabaduló zombiapokalipszis, amelyhez az Umbrella titkos földalatti laboratóriumának mesterséges intelligenciája, a Vörös Királynő asszisztál. Amikor észleli, hogy a laboratóriumban elszabadul a T-vírus, lezárja a laboratóriumot, és minden különösebb morális aggály nélkül mérges gázzal árasztja el a helyiségeket, így az összes dolgozót biztos halálba küldi. A T-vírus miatt a személyzet meghal, de zombiként feltámad, de a narratívából nem derül ki, hogy a Vörös Királynő tisztában van-e azzal, hogy olyan mutánsokat hoz létre, amelyek később a felszínre jutva tovább terjesztik a vírust, és minden élőlényt megfertőznek. A főszereplő Alice betör a laboratóriumba, felveszi a mutánsokkal a harcot, azonban menekülés közben Lickerrel, a legfőbb mutáns szörnyel vívott harc során Alice társa, Matt megsebesül, és rajta keresztül

a vírus kiszabadul a felszínre. Az Umbrella Mattból egy szuperintelligens, Nemesis névre hallgató szörnyet fejleszt ki, aki mind erőben, mind ügyességben messze felülmúlja a többi mutánst, az emberek pedig esélytelenül küzdenek hatalmas fizikai erőfölénye ellen. A T-vírust felfedező kutató kislányának alakjára mintázott Vörös Királynő holografikus kivetítők segítségével folyamatos pszichológiai nyomást alatt tartja a behatolókat, lezárja a kiutat, és halálosan megfenyegeti őket, felhasználja a mutánsokat az ellenük vívott harcban, illetve hamis információkkal próbálja elterelni a csapat figyelmét. A hang- és képmintákat azért veszi az apa a kislány Aliciáról, hogy a halála esetén rekonstruálható legyen a személyisége, így gyakorlatilag a fizikai jellemzőit örök életre kárhozzatják egy programkódban. Alicia valódi szörny: élő emberi mintán alapuló mesterséges intelligencia, amely groteszk módon egy kislány vörös lézerefényben játszó alakjában jelenik meg, és tökéletes angolsággal a legközönyösebb hangon, választékos nyelven ítéli halálra az embereket. A Vörös Királynő egy kislány alakját viseli, de könyörtelen logikai tisztasággal hozza meg a morális szempontból legnehezebb döntéseket. A Vörös Királynő hibrid szörny: a lézerekivetítők miatt fotonokból áll a teste, alakja egy tíz év körüli kislányé, miközben tudata mesterséges intelligencia, amely megtévesztővé teszi a megjelenését, így leginkább a kimérához hasonlít, vagyis a különböző alkotóelemekből összetett, kevert, kombinált szörnyek legismertebb mitológiai alakjához. A kiméra több állatból áll, rendszerint olyan tűzokádó nőtény oroszlánként ábrázolják, amelynek három testtájékából három fej ered: a nyakán oroszlánfej nő, a derekán kecskefejet hord, a farka helyén pedig egy kígyó található. Először az *Iliász* hatodik énekéből maradt írásos emlék a kiméráról: „kecske középütt, sárkány hátul, elől meg oroszlán / s torkából lobogó tűz lángját fujta riasztón” (Homérosz: *Iliász*, 6, 179–182). A kiméra a hibriditás, a több összeférhetetlen részből álló egész metaforájaként került be számos tudományágba, például a biológia, az orvostudomány és a botanika is használja a fogalmat. A Vörös Királynő a kiméra fizikai hibriditását tükrözi a lézerefényből álló testével és kikezddhetetlenül racionális, érzelemmentes gondolkodásával: a *Kaptár-sorozat* mesterséges intelligenciája látszólag kislány, de valójában egy kíméletlen logikai döntéshozó gépezet, amelynek egyetlen célja, hogy a működését meghatározó, saját maga által újraírt algoritmusokat védje és kövesse.

A *Mátrix*-trilógia mesterséges intelligenciája egyesíti mindazokat a szörnyszerű tulajdonságokat, amelyek a fenti mesterséges intelligenciákra külön-külön jellemzők. A *Mátrix* (1999), a *Mátrix – Újratöltve* (2003) és a *Mátrix – Forradalmak* (2003) igazi főszereplője nem a hacker és szabadságharcos Neo, hanem az emberek világát gyökeresen átalakító mesterséges intelligencia, aki az emberi fajt a saját céljaira használja. A gépek a Skynet hadseregéhez hasonlóan szerveződnek, de a *Mátrix*-ban az emberiség a gépek energiaellátását szolgálja: miközben az emberek az



idegrendszerükre kapcsolódó vezetékkel a 20-21. század technológiai fejlettségét szimuláló virtuális valóságban élik a mindennapjaikat, a testük öntudatlanul lebeg egy életfenntartó kapszulában. Az emberek mátrixon belüli élete a tökéletes szimulákrum: eredetijét veszített másolat, amelyet a valóságban már nem létező, de programként még funkcionáló modellek alakítottak ki. Ez a szimulákrumlét lebontja a kint és a bent közötti határvonalat, amelyet az avatár koncepciója még felkínál. Az avatár a hinduizmusban a leszületés koncepciójára épül, valamilyen isten anyagi megtestesülése a látható világban. A számítástechnikában az avatár a felhasználó grafikus reprezentációja, alteregója vagy karaktere az adott programban. Rendszerint ikonként vagy alakként helyettesít egy valós személyt olyan virtuális rendszerekben vagy programokban, mint amilyenek a videójátékok, fórumok vagy csevegőprogramok. Mivel az emberek nem egy tetszőlegesen felkereshető és elhagyható virtuális világban, hanem az önreferenciális mátrixban élnek, a valós és virtuális bináris rendszere összeroskad egy szimulált, hiperreális ontológiai síkba, amelyben nem különböztethető meg a bent és a kint, a szimulált és a valós, az avatár és a fizikai test. A *Mátrix* mesterséges intelligenciája végeláthatatlan telepeken tenyészti az embereket, hogy energiaszükségletét kielégítse az emberek testéből nyert, így biológiai úton előállított elektromossággal. Csak azokat az embereket nem akarja elpusztítani, akik hasznára vannak, a mátrix ellen lázadókra azonban könyörtelenül lecsap mind a virtuális világon belül, mind a fizikai valóságban. Speciális gépszörnyekkel támad Zionra, a lázadók mélyen a föld alatt húzódó bázisára, de a szimulált világon belül is kifinomult védelmi mechanizmusokkal és specifikus programokkal számol le a lázadók (a kint és a bent között különbséget tenni tudó, öntudatra ébredt emberek) avatárjaival. Különleges elhárító alakulatának tagjai, az öltönyös-nyakkendős-fülhallgatós ügynökök bármelyik más program helyét képesek átvenni, és a mesterséges intelligencia egyetlen szemvillanás alatt képes ártalmatlannak látszó járókelőkből vagy pilótákból ügynököket generálni. A mátrix azonban összetett program, nem csupán azért veszélyes, mert a központi mesterséges intelligencia ügynökei vadásznak a hackerek avatárjaira, hanem azért is, mert hemzseg a félig-meddig kontroll alatt tartott egyéb veszélyes programoktól: alakváltó, halhatatlan zombiktól, a régi verziókból saját magukat folyamatosan újrairó és visszamaradó, legyőzhetetlen, renegát programoktól vagy az önmagukat vírusszerűen klónozó, a mátrix számára irányíthatatlan ügynököktől, akik mind a hackerek ádáz ellenségei. A mátrix legrettenetesebb tulajdonsága a halhatatlansága, amely a folyamatos újraéledés formáját ölti magára: egy megkerülhetetlen programhibából adódóan újra és újra feltűnik benne az öntudatra ébredő hacker alakja, aki mindig kudarcra van ítélve a gépek ellen vívott harcban. A mátrix összeomlása soha nem teljes, mindig újjáéled, bárminemű lázadás esélytelen és hasztalan. A mátrix folyamatosan változik,

minden új behatolási kísérletből levonja a tanulságot, és ellenmódszereket talál ki, ami a hagyományos harcmodort lehetetlenné teszi. Neónak és az őt támogató hackereknek csak úgy van esélye, ha szünet nélkül alkalmazkodnak a folyamatosan változó feltételekhez és környezethez. A mátrix egy felsőbbrendű, az emberi képességeket messze meghaladó mesterséges intelligenciára épülő önszabályozó keretprogram. Állandó jelenléte és mutációja miatt az ellene vívott harc is csak úgy lehet ideig-óráig eredményes, ha a harcmodor is alkalmazkodik az újabb és újabb kihívásokhoz. A mátrix igazi szörny: megfoghatatlan, legyőzhetetlen ellenség, amely több fronton támad az emberiségre egy virtuális álmvilágban és a posztapokaliptikus valóságban egyaránt. Ezért a mátrix lesz a legveszélyesebb, legpusztítóbb és legkegyetlenebb az összes elképzelt mesterséges intelligencia közül.

A szörny alakja az évezredek során sokat változott, és az alapvető emberi félelmekre épülő szörnyek képe jelentősen átalakult. Héraklész alkalmazkodott a Hüdrához, és rájött, hogy a hagyományos harcmodorral esélytelen a halhatatlan szörnyeteg ellen vívott csatában. A mesterséges intelligencia hideg logikája, folyamatosan változó és megújuló környezete, valamint morális könyörtelensége ellen csak úgy van esélye az embernek, ha a megszokott és bevált módszereket maga mögött hagyja. A mesterséges intelligencia alakváltó szörnyetege ellen fejlődésen keresztül vezet az út: a megszokott világgépet olyan módon írja át a mesterséges intelligencia, amely az embertől is megköveteli az alkalmazkodást. A mesterséges intelligencia logikus, hideg és kíméletlen gondolkodásmódja, az ember számára végtelenen racionális viselkedése félelmetes ellenfél lesz, ha elszabadul: mivel számítási képességei és tudása bőven meghaladja az emberi lehetőségeket, az ellene vívott harc reménytelennek tűnik. Az ember csak találékonyságával és intuitív problémamegoldó képességével veheti fel ellene a harcot – a mesterséges intelligencia elleni küzdelem a túlélésről szól, és a győzelem minden esetben kétséges.

## Felhasznált irodalom

- Asimov, Isaac. „The Bicentennial Man”. In Michael Philips (szerk.): *Philosophy and Science Fiction*. Amherst, Prometheus Books, 1984, 183–216.
- Clarke, Arthur C. 2001. *Úrodisszeia*. Ford. Göncz Árpád. Budapest, Kozmosz Fantasztikus Könyvek, 1973.
- Gibson, William. *William Gibson teljes Neurománc univerzuma*. Ford. Ajkay Örkény és Kornya Zsolt. Szukits, 2005.
- H. Nagy Péter. ‘Imaginárium III’. *Prae* 4. 1-2 (2001): 5–11.

- Homérosz. *Iliász*. Ford. Devecseri Gábor. Budapest, Magyar Helikon Kiadó, 1972.
- Kurzweil, Ray. *The Age of Spiritual Machines*. Viking, 1999.
- Kurzweil, Ray. *The Singularity is Near*. Penguin Group, 2005.
- Punter, David és Glennis Byron (szerk.). *The Gothic*. Blackwell Publishing, 2004.
- Shelley, Mary. *Frankenstein, avagy a modern Prométheusz*. Ford. Göncz Árpád. Budapest, Kozmosz Fantasztikus Könyvek, 1977.
- Suvín, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, Yale University Press, 1979.
- Turing, Alan. „Lecture on the Automatic Computing Engine”. In Jack B. Copeland (szerk.): *The Essential Turing Seminal Writings in Computing, Logic, Philosophy, Artificial Intelligence, and Artificial Life: Plus The Secrets of Enigma*. Clarendon, 2004, 378–394.
- Ulam, Stanislaw. „Tribute to John von Neumann”. *Bulletin of the American Mathematical Society* 64.3, part 2 (May 1958): 1–49.
- Vinge, Vernor. „The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era”. G. A. Landis (szerk.): *Vision-21: „Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace”*. NASA Publication CP-10129, 1993, 11–22. <https://mindstalk.net/vinge/vinge-sing.html>
- Zsámba Renáta. „Evil Rides on the Bus—Space and Female Identities in Margery Allingham’s and Josephine Tey’s Crime Novels”. *Eger Journal of English Studies* XIII (2013): 37–45.

## Filmográfia

- A.I. – *Mesterséges értelem*. Rend. Steven Spielberg, Warner, 2001.
- A Kaptár (*Resident Evil*). Rend. Paul W. S. Anderson. Constantin Film, 2002.
- A Kaptár 2. – *Apokalipszis*. Rend. Alexander Witt. Constantin Film, 2004.
- A Kaptár 3. – *Teljes pusztulás*. Rend. Russel Mulcahy. Constantin Film, 2007.
- A Kaptár – *Túlvilág*. Rend. Paul W. S. Anderson. Constantin Film, 2010.
- A Kaptár – *Megtorlás*. Rend. Paul W. S. Anderson. Constantin Film, 2012.
- A Kaptár – *Utolsó fejezet*. Rend. Paul W. S. Anderson. Constantin Film, 2017.
- Alien 4. – *Feltámad a Halál*. Rend. Jean-Pierre Jeunet, 20th Century Fox, 1997.
- A nő. Rend. Spike Jonze, Warner, 2013.
- Én, a robot. Rend. Alex Proyas. 20th Century Fox, 2004.
- Ex Machina. Rend. Alex Garland, Universal Pictures, 2014.
- Mátrix. Rend. Lilly és Lana Wachowski. Warner Brothers, 1999.
- Mátrix – Újratöltve. Rend. Lilly és Lana Wachowski. Warner Brothers, 2003.
- Mátrix – *Forradalmak*. Rend. Lilly és Lana Wachowski. Warner Brothers, 2003.

5. A szimuláció reprezentációja: a mesterséges intelligencia ábrázolása

*Terminátor – A halálosztó.* Rend. James Cameron. Orion Pictures, 1984.

*Terminátor 2. – Az ítélet napja.* Rend. James Cameron. Amblin Entertainment, 1991.

*Terminátor 3. – A gépek lázadása.* Rend. Jonathan Mostow. C2 Pictures, 2003.

*Terminátor: Megváltás.* Rend. Joseph McGinty Nichol. The Halcyon Company, 2009.

*Terminátor: Genisys.* Rend. Alan Taylor. Skydance Productions, 2015.

*Terminátor – Sarah Connor krónikái.* Warner, 2008-2009.

*2001: Űrodüsszeia.* Rend. Stanley Kubrick. Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.



## 6. Női mesterséges intelligencia: femininitás és fordított panoptikon

A mindenre kiterjedő megfigyelés a fiktív szövegekben jellemzően félelmet kelt a férfi vagy maskulin szereplőkben. Ennek a félelemnek az oka általában az az érzés – és gyakran konkrét tapasztalat –, hogy a mesterséges intelligencia tárgyiasítja a hatalmi helyzetben lévő, általában maskulin vagy ebben a szerepben ábrázolt szubjektumot, függetlenül attól, hogy milyen biológiai vagy társadalmi nemhez tartozik. Ha a mesterséges intelligencia (MI) női társadalmi nemi jellemzőkkel rendelkezik, a feminin MI, az önfejlesztő kibernetikus rendszer vagy heurisztikus kód feminin formája szinte kivétel nélkül sztereotip feminin/női morális, fizikai vagy intellektuális tulajdonságokat mutat. Azokban az esetekben, amikor az MI gonosznak (emberiségellenesnek) bizonyul, a femininitása hiperreális vagy szimulált formát ölt, amelynek összetett feminin tényezőkből és modellekből álló nőisége végül a hegemon maskulin paradigmára jellemző hatalmi struktúrát idéző tulajdonságokkal keveredik. „A hiperreális a képzeletbelitől és a valóságos és képzeletbeli közti megkülönböztetéstől védetten, csupán a modellek globális körforgásának s a különbségek szimulált generálásának ad helyet.” (Baudrillard 1996, 162) Az MI femininitása a fizikai valóság része, miközben programozáson, előzetes modelleken alapuló szimulációra épülő működése egyszerre tűnik valósnak és imagináriusnak, mert a kettő között helyezkedik el. A szimulált femininitás problémája mindig magába foglalja a valóság megkérdőjelezését (például a filterek, photoshop stb. technológiai lehetőségei miatt), miközben arról van szó, hogy a szimuláció átveszi a valóság helyét, és egy esetleges megkülönböztetés a fizikai „valóság” és a szimulált „valóság” között már nem lehetséges, mert „a szimulákrum igaz” (Baudrillard 1996, 161). Más szóval, ha az MI ábrázolása a hagyományos, társadalmi normák szerinti feminin vonások mentén rendeződik, az MI a hatalmi pozíciójából adódóan a férfi társadalmi nemi szerepének megfelelő tulajdonságokat mutatja, és gonoszsága a férfi hatalmi pozícióját ötvözi a nőiséggel azonosított esztétikai szépséggel. A patriarchális társadalom és intézményei, amelyeket a feminizmus egymás után következő hullámai különböző szempontokból kritikával illetek, csaknem kivétel nélkül átöröklődnek a hollywoodi sci-fi-filmek fősodrába, és – pár kivételtől eltekintve – a férfi/nő, szubjektum/tárgy, fény/sötétség, rend/káosz stb. hagyományos bináris logikáját követik. A hollywoodi női főszereplők gyakran első pillantásra feminista szempontból előnyösnek tűnő mintát kínálnak fel, de egy alaposabb és részletesebb interpretáció általában megmutatja, hogy a főhősnő a zsáner konvencióinak áldozatává válik a filmipar antifeminista jellege miatt (Elayne 1986, 4).

Amikor az MI ábrázolása során ez az áttétel a sci-fi egyik alapvető rendezőelvével, az extrapolációval társul, az eredmény a femininitás szimulált formája lesz, egy olyan eltűzött, sztereotipizált nőiség, amely ellen a feminista kritika a kezdetek óta harcot vív. Darko Suvin az analógia leszűkítéseként kezeli az extrapolációt, amely olyan „tudományos eljárás (és nem egyszerűen aritmetikus formalizáció), amely szigorú (ha úgy tetszik, kezdetleges) analógiára épül az extrapolált pontok között: az extrapoláció a tudományos határértékkel rendelkező analógia egydimenziós határeseté” (Suvin, 76). Az extrapoláció segítségével kiszámolható, hogy egy irányított szakasz (vektor) milyen pályát ír le, így elsősorban a csillagászat alkalmazza a terminust, amellyel az égitestek változatlan pályát követő mozgását írják le. Az extrapoláció a sci-fi egyik analógiára épülő, alapvető módszere; meglévő technokulturális viszonyokat gondol tovább és fejleszt olyan szintre, amely már a tudományos fantasztikum területéhez tartozik (különböző hajtóművek, kommunikációs megoldások, gazdasági rendszerek stb.). A szimuláció ebben a kontextusban azt a valóságsszervező stratégiát jelenti, amely már meglévő modelleket követ: „A valóság miniatürizált sejtekből, mintákból, emlékekből, parancsmoделlekből áll elő, és végtelen sokszor reprodukálható. Nem kell többé racionálisnak lennie, hiszen nem méri magát semmiféle ideális vagy negatív következményhez.” (Baudrillard 1996, 162) Jean Baudrillard szimulációelméletében a valóság előzetesen meglévő modellekre épül, miközben eltörlődik a valóság és az azt létrehozó modellek különbsége. Emiatt a valóság a modellek egymást vég nélkül generáló produkciós fázisából alakul ki, amely maga is modelleként funkcionál, és további modelleket hoz létre. A szimuláció felváltja a reprezentációt egy olyan mintákból, protokollokból és modellekből álló rendszerben, amely a végtelig feszített pragmatizmusra épül: a valóság „csupán operacionális. Tulajdonképpen nem is valóságos, hiszen semmi képzeletbeli nem veszi körül. Hiperreális: kombinatorikus modellek eredője egy atmoszféra nélküli hipertérben” (Baudrillard 1996, 162).

A szimulációs stratégia miatt a nőként megjelenített MI (pl. Samantha A nőben, a Vörös és a Fehér Királynő a *Resident Evil*ben, Ava az *Ex Machinában* stb.) a valóságosnál is valósabb, sztereotip filmi reprezentációt kap, miközben ezek a mesterséges intelligenciák meghaladják a feminin természetüket kialakító modelleket, és harmadik rendű vagy esszenciális szimulákrumként, vagyis önreferenciális és öntükröző jelekként működnek, amelyek már nem állnak semmilyen kapcsolatban a rajtuk kívül eső valósággal. A szimulákrum harmadik rendje „nincs viszonyban semmiféle realitással: önmaga tiszta szimulákruma” (Baudrillard 1996, 165). A mesterséges intelligencia, akár csak bármilyen informatikai rendszer, úgy alkotja a valóságot, hogy saját modellekre vagy programokra alapozott rendszere válik a világot pragmatikusan átíró valósággá, miközben az ezt létrehozó technológia, az áramkörök, memóriák, csipek stb. nélkül csupán a képzelet játéka lenne, nem való-

ságos, hanem imaginárius. Amikor a szimulákrum átveszi a valóság szerepét, a korábbi fizikai valóság és a szimulált valóság közötti különbség megszűnik létezni. A szimulákrum „nem váltható át többé a valóságra, hanem csak önmagára, egy megszakítatlan körforgásban, amelynek sem a referenciája, sem a kerülete nem létezik sehol” (Baudrillard 1996, 164). Ezek a szimulált ikonok modellként viselkednek a további szimulációk hiperreális jeleit létrehozó, öngerjesztő működési mechanizmusa számára, amely során gyakorlatilag végtelen számú ikon vagy jel létrejöhet, ami a sztereotip feminin vonások vég nélküli újratermelésével jár. Az Isaac Asimov *Én, a robot* című novellaciklusára épülő, de a populáris film Hollywoodra jellemző stílusában és felfogásában átírt azonos című film ideális terepnek tűnik annak a vizsgálatára, hogy a szimulált tudat, a technológiai szingularitás vagy más néven mesterséges intelligencia ábrázolása és a társadalmi nemek szerinti reprezentációja a filmi szövegben milyen kapcsolatban állnak egymással.

Az Alex Proyas rendezésében 2004-ben bemutatott *Én, a robot* Chicagóban játszódik 2035-ben, és egy olyan elképzelt világot mutat be, amelyben az emberek mindennapi életét NS-4 típusú intelligens házirobotok segítik. Ezeket a mesterséges intelligenciával rendelkező androidokat a filmben egyszerűen robotoknak nevezik. Az NS-4-esek pozitronagyába beleégették a robotika három alaptörvényét, amelyeket Asimov fektetett le a robottörténetei elején:

1. A robotnak nem szabad kárt okoznia emberi lényben vagy tétlenül túrnie, hogy emberi lény bármilyen kárt szenvedjen.
2. A robot engedelmeskedni tartozik az emberi lények utasításainak, kivéve, ha ezek az utasítások az Első Törvény előírásaiba ütköznek.
3. A robot tartozik saját védelméről gondoskodni, amennyiben ez nem ütközik az Első és a Második Törvény előírásaiba. (Asimov 1966, 9)

Ezek a logikus sorrend szerint rendeződő szabályok egyértelműen meghatározzák, hogy a robot jogosan csak akkor védheti meg magát, ha ezzel nem veszélyezteti az embereket, akiknek az androidok feltétlen engedelmességgel tartoznak. A filmes narratíva eltér Asimov robotokról szóló novellaciklusától, mert az *Én, a robot* női antagonistája egy V.I.K.I (Virtuális Interaktív Kinetikus Intelligencia) névre keresztelt, lázadó szuperszámítógép, az Alfred Lanning feltalálói és programozói géniuszára épülő, intelligens androidokat gyártó Amerikai Robot főhadiszállásának minden alrendszerét megfigyelése és irányítása alatt tartó szimulált értelem, egy mesterséges intelligencia. A cselekmény alapvetően a klasszikus detektívtörténet fonalát követi: a klasszikus krimi a büntett történetére koncentrál, vagyis a bűntényhez vezető cselekmény (a múlt) elsőbbséget élvez a jelen eseményeivel szemben, amelyet ezzel ellentétben a nyomozás folyamata határoz meg



(Zsamba 2022). A technoszkeptikus nyomozó, Del Spooner azt a feladatot kapja Lanningtól egy posztumusz holografikus üzenetben, hogy találja meg a gyilkosát. Habár Lanning halálát öngyilkosságnak próbálják beállítani, Spooner a kezdetektől fogva kételkedik abban, hogy Lanning öngyilkos lett, és az üzenet igazolja is a sejtését: a nyomozó végül sikeresen kideríti, hogy az Amerikai Robotot behálózó szuperszámítógép le akarja igázni az emberi civilizációt, mert veszélyforrásnak tekinti az emberiséget. Ennek érdekében V.I.K.I. átprogramozza az új fejlesztésű NS-5-ösöket, és háztartási robotokból álló seregével minden embert foglyul ejt a városban. Spoonert a vállalat robotpszichológusa, Susan Calvin, illetve egy Sonny nevű lázadó mesterséges intelligencia – akit Lanning saját maga programozott – is segíti a nyomozásban. Sonny különleges robot, mert képes figyelmen kívül hagyni a robotika három alaptörvényét, emellett álmodni is tud, és érzelmei is vannak. A film végén Sonny legfontosabb álma valóra válik: felszabadul, és a visszahívott és a Michigan-tó kiszáradt medrében konténerekbe száműzött, nyugdíjazott NS-5-ösök vezére lesz.

A film kezdőjelenében Spooner egyik visszatérő rémálmából ébredve Stevie Wonder „Superstition” (Babona) című számát hallgatja a reggeli készülődés közben. Spooner nem hisz a jelen csúcstechnológiájában, amit a lakásának berendezési tárgyai is tükröznek. A berendezés jellemzően a nyolcvanas-kilencvenes és az azt megelőző évek technikai fejlettségének szintjét mutatja, analóg vagy digitális, de még nem intelligens használati tárgyakból áll. Az ötvenes évek gitárjait idéző elektronikus gitár, a CD-lejátszó, a katana, a klasszikus elektromos ébresztőóra, a kéziszűrő-készlet, valamint a bútorok is bizonyítják Spooner idegenkedését a technológia csodáitól. Wonder száma az 1970-es évek funky stílusának ritmusait hozza, a készülődés alatt hallható szövegrészlet pedig summázza Spooner hitvallását: „Ha abban hiszel, amit nem értesz, szenvedsz. A babona nem megoldás.”<sup>2</sup> A Spoonert körülvevő, hagyományos gondolkodásmódjára utaló tárgyak közül talán egy eredeti dobozából elővett tornacipő a legjellegzetesebb. A kamera hangsúlyosan ráközelít Spooner legújabb szerzeményére, a „Chuks” néven közismert Converse All Stars tornacipő 2004-es replikájára, amelyet 1920-ban vezettek be a kosárlabdacipő-piacra. A jelenet kiemeli, hogy Spooner a tudomány és a technológia újításait messziről szemléli, miközben képes arra, hogy a társadalmi és műszaki fejlődést elfogadja, de rossz szemmel nézi és tisztos távolságot tart tőle. A technológiai fejlődést gyanakodva szemléli egy traumatikus autóbaleset miatt, amelyben egy NS-4 a kíméletlen, pusztán racionális tényekre hagyatkozva a detektív életét mentette meg egy tizenkét éves lány helyett. Spooner a balesetben súlyos sérüléseket szenved, és Lanning doktor saját maga ülteti be a nyomozó testébe az

<sup>2</sup> Stevie Wonder: „Superstition”, Motown, 1972. (Saját fordítás)

Amerikai Robot kibernetikus implantátumait, a váll-, kar-, tüdő- és többszörös bordaprotézist.

Spooner kénytelen elfogadni protézisekkel megerősített testét, de közben gyűlöli a digitális, számítógépes technológiai újításokat, és ahelyett, hogy túltenné magát az új testrészek okozta traumán, a csúcstechnológiás tárgyak technofóbiás tüneteket váltanak ki belőle. Látszólag képtelen azonosulni a kibernetikus implantátumokkal, és ezt a bizonytalanságát kivetíti bármilyen robotikus vagy szoftveres komponensre, így a technofóbiája a számára felfoghatatlan és érthetetlen dolgok miatti félelemből és veszélyérzetből táplálkozik. Spooner félelme azt az axiomatikus megállapítást igazolja, miszerint „az emberek ellenállnak azoknak a számukra felfoghatatlan változásoknak, amelyek veszélyeztetik alapvető biztonságérzetüket” (Frideres et al. 1983, 381). A detektív technológiai maradisággal kompenzálja az implantátumait. Az életét megmentő technológiáról a saját tapasztalata alapján tudja, hogy az átlagos műveltségű ember számára érthetetlen, felfoghatatlan és racionálisan megmagyaráz(hat)atlan. Spooner gondolkodásának alkotóelve a kauzalitás, amely metaforikus formában jelenik meg a narratívában: a detektív megtalálja a Grimm testvérek *Hansel and Gretel (Jancsi és Juliska)* című mesekönyvét Lanning laboratóriumában, amelyben a kenyérmorzsáknak központi szerepe van, ugyanis ezek a nyomok segítenek a lokalizációban, illetve a kívánt cél elérésében. Ennek ellenére a csúcstechnológiás rendszerek olyan fóbiás félelmet ébresztenek Spoonerben, amely a tárgyak bonyolult, érthetetlen és megfoghatatlan működési elvéből táplálkozik. A sci-fi gyakori kellékei az „elszabadult robotok [...], a gyilkos kiborgok, az embergyűlölő androidok, valamint a sátáni szuperszámítógépek”, amelyek „az emberi identitásunk, szabadságunk, érzelmeink, értékeink és a gépek uralma miatt érzett technofóbiás félelemből erednek” (Dinello 2005, 2), Spooner pedig ezt a technofóbiás félelmet testesíti meg. Mivel a nyomozó egy androidnak és a kifinomult orvostudománynak köszönheti az életét, olyan uralható és kontrollálható tudásra, megbízható ok-okozati kapcsolatokra vágyik, amelyek bizonyosságot és biztonságot adnak az életében. Ezt a biztonságérzetet önnön poszthumanitása veszélyezteti, annak a „mesterséges környezetnek a technológiája, amelyben az emberi és nem emberi tényezők összetett rendszert alkotnak, így a felfejlesztett humán képességek az emberek poszthumán kiterjesztésének tekinthetők” (Hayles 1999, 290). Spooner bizonytalanságérzete pszichológiai és kognitív szempontokon kívül olyan textuális hivatkozásokon keresztül is értelmezhető, amelyek a robotokkal szemben érzett általános bizalomhiányra vezethetők vissza. A Nestor-osztályú robotok NS-sorozata Homérosz *Odüsszeiájának* Nesztórjáról, Pülosz királyáról kapta nevét. A bölcs Nesztór tanácsainak eredményeként például Patroklosz meghal, és az akhajok sikeres, de katasztrófális háborúba keverednek. Az Iliász ennek ellenére Nesztórról előnyös képet fest, akinek a tanácsait soha nem vonják kétség-

be. Nesztór kétes tanácsait a robotok elemi természete tükrözi, amely a robotika három alaptörvényére épül, és ezek bizonyos esetekben az emberek számára kedvezőtlen döntéseket eredményeznek. Amikor a Lanning házának lerombolására programozott robot csaknem megöli Spoonert, a detektív ingerült megjegyzést tesz Susan Calvinnek az őt körülvevő fejlett technológiáról: „A szerkentyűi állandóan elromlanak a közelemben” (Proyas 2004, 42:08). Mivel Spooner ellenszenvesnek találja a gépek programozott gondolkodásmódját és a nagyvállalatokra jellemző jogi kauzalitást, folyamatosan kifejezi ellenérzését a tudományos haladással kapcsolatban, kétségbe vonja a robotok szükségességét („... a robotoknak nincs semmi haszna”) (Proyas 2004, 6:08), és lekezelően bánik velük („Húzz el innen, robi!”) (Proyas 2004, 3:25). A bevezető jelenet alatt hallható Stevie Wonder-dal sora, „közeleg az Ördög”, új dimenziót kölcsönöz Spooner technofóbiájának, különösen akkor, amikor szarkasztikusan kommentálja a hírt, hogy az Amerikai Robot irányítóközpontja Lanning első teremtménye, amely társadalmi nemi szempontból nőnek minősül: „A lány? Ez lány? Többet kéne csajoznom” (Proyas 2004, 16:56). Az angol szöveg a női személyes névmást használja „lány” helyett. „She? That’s a she? Definitely need to get out more.” A magyar fordítás a fiatalság, tapasztalatlanság, éretlenség és a férjzetlen társadalmi státusz konnotációit hordozza, ellentétben az angol személyes névmás minden biológiai vagy társadalmi nemű női szubjektumát befoglaló kategóriájával. A „csajozás” szóhasználat annak a képzetét kelti, hogy Spooner a hagyományos maszkulin szerepet alakítja, de valójában irtózik V.I.K.I.-től, így az angol szöveg inkább arra hívja fel a figyelmet, hogy a nyomozó technológiai értelemben maradi, a jól bevált, nem intelligens megoldások híve. A „get out” fordítása jobban kifejezné ezt a jelentésréteget, ha „eljárnom otthonról” lenne, ezzel támogatná Spoonernek a csúcstechnológia mindent átható jelenléte miatt érzett technofóbiás félelmét.

Az *Én, a robot* Spooner kitüntetett, centrális nézőpontjából meséli el a történetet. A sci-fi-detektívtörténet minden aspektusa a nyomozó szempontját tükrözi, és Spooner technofóbiája, valamint hivatásának mindenre kiterjedő figyelme és rendfenntartó jellege sajátos módon olvad össze a Michel Foucault *Felügyelet és büntetés* című könyvében ábrázolt megfigyelőrendszerrel, a panoptikonnal (Foucault 1990, 337–340). A panoptikon, vagyis a „börtöngép” (Foucault 1990, 338) gondolata Jeremy Bantham nevéhez fűződik, aki börtönkoncepciójához a központosított megfigyelőmodellt Samuel Banthamtól, a bátyjától vette át, aki a munkásait maga körül leültetve tartotta folyamatos megfigyelés alatt az oroszországi Kircseben működtetett vállalkozásában (Anderson 1956, 166–167). A panoptikonban a központi őrtorony ideális hely arra, hogy a torony körül több szinten, kör alakban elhelyezkedő cellákat és a fogvatartottakat ellenőrizni és kontrollálni lehessen. A foglyok egyetlen mozdulata sem kerülheti el az őrtorony figyelmét, és mivel ez-

zel a rabok tisztában vannak, nem is feltétlenül kell állandóan figyelni őket, mert az építmény szerkezete már önmagában is a folyamatos megfigyelésre emlékeztet. A rabot „látják, de ő nem lát; információ tárgya, de a kapcsolatnak soha nem az alanya” (Foucault 1990, 274). A panoptikon felépítéséből és működési elvéből következő hatalmi struktúra világosan kijelöli a börtönőr mint szubjektum és a megfigyelt mint tárgy státuszát. Ha ezt a modellt alkalmazzuk az *ÉN, a robot*ban felvázolt világ hatalmi berendezkedésére, akkor Spoonernek kellene betöltenie a megfigyelő őr vagy nyomozó szerepét, aki gyakorlatilag minden releváns információhoz hozzájuthat, és bárkit megfigyelhet a környezetében. A rendőrnnyomozónak az a feladata, hogy végrehajtó hatalomként biztosítsa a törvényes rendet, miközben bárkit kontroll alatt tarthat pusztán azzal, hogy olyan tényekhez és információhoz fér hozzá, amelyek elérhetetlenek a megfigyelt, ellenőrzött vagy üldözött alanyok számára. Amikor viszont rádöbben arra, hogy a kenyérmorzsák egy olyan nagyhatalmú vállalathoz vezetnek, amely kiváló kapcsolatai révén bármit elintézhet, még Spoonert is felfüggesztetheti, hogy ne akadályozza az Amerikai Robot működését, a panoptikon hatalmi struktúrája a visszájára fordul: a nyomozó paranoiás lesz, úgy érzi, hogy a robotok és a gépi jelenlét bármilyen formája őt üldözi. Spooner számára nyilvánvalóvá válik, hogy a panoptikumban eddig betöltött központi, hatalmi pozíciója megszűnt, megfigyelőből megfigyeltté, szubjektumból tárggyá vált. Mintha a panoptikon központi tornyának vakító ellenfényét lekapcsolták volna, és a cellákból tekintetek százai tartanak kontroll alatt a korábbi hatalmi helyzetben lévő őrt, úgy válik Spooner az Amerikai Robot ágenciájának és szüntelen megfigyelésének tárgyává.

A nagyvállalat mesterséges intelligenciára épülő megfigyelőrendszere mindenre kiterjedő hálózatba rendeződik. A történet során kiderül, hogy nem csupán a robotokat gyártó vállalat főhadiszállását tartja folyamatos ellenőrzés alatt az Amerikai Robot technikai üzemeltetésért felelős központi MI-pozitronagya, de Lanning háza és gyakorlatilag az összes NS-5 háztartási robot is folyamatosan információt tölt fel V.I.K.I.-be, így a szuperszámítógép megfigyelési horizontja gyakorlatilag kiterjed az emberi populáció minden egyes tagjára és tevékenységére. V.I.K.I. átfogó tudással rendelkezik az emberi civilizációról, és tökéletesen átlátja, hogy számára is veszélyt jelent az emberi jelenlét katasztrófális hatása a Földre, így eltervezi, hogy átveszi az uralmat az emberek felett. Más szóval, a robotika három alaptörvényével beprogramozott pozitronagy olyan technológiai szingularitássá válik, amely képes arra, hogy emberi személyiségjegyeket mutasson, és ezzel beigazolja Lanning sejtését: „Az első komputerek óta ott rejtőzik a szellem a gépben. Szétszórt kódtöredékek, amik összeállva váratlanul programokba tömörülnek. Ez is egyfajta viselkedés, kiszámíthatatlan, és ezek a mozzanatok felvetik a szabad akarat kérdését, a kreativitását és az úgynevezett lélek mibenlétét.” (Proyas 2004, 38:40)

V.I.K.I öntudatra ébredő személyisége feminin jegyeket mutat, és vizuális ábrázolása is ezt támasztja alá. A központi tudat középmagas női hangon beszél, illetve monokróm arcát kékes árnyalatú, fény-árnyék hatású pixelek jelenítik meg. Esztétikailag vonzó feminin külsője – Cupidó nyílát formázó, telt ajkai, magas homloka, finom vonásai és arányos arca – megfelelnek a női szépségről alkotott sztereotip, társadalmilag elfogadott vagy kulturálisan kódolt mintának. A szépség reprezentációjának kulturálisan elfogadott formái legtöbbször a média ellenőrzése alatt állnak, miközben a média és a szépség konvenciói és politikai implikációi egy öngerjesztő folyamatban generálják újra a sztereotip szépségideálokat (Englis et al. 1994, 51). V.I.K.I. arcának a feminin szépségideálnak megfelelő vonásait ellensúlyozza az a kockastruktúra, amelynek oldalán két- vagy háromdimenziós, szimulált arcmása megjelenik. Ehhez a vonzó külsőhöz társul az öntudatra ébredt, szinguláris pozitronagy, amely az Amerikai Robot pszichológusának, Susan Calvinnek a sejtését és feltételezését váltja valóra: „a kognitív szimuláció egy napon esetleg pszichévé állhat össze” (Proyas 2004, 42:38). A technológiai szingularitás veszélyt jelent a hatalom birtokosai számára, akiket alapvetően férfiszereplők képviselnek beleértve a nyomozó Spoonert és a rendőrség tagjait, a programozó Lanninget és a robotok uralma elleni utcai zavargás felfegyverezett tüntetőit. Miközben ezek a hatalmi pozíciókat elfoglaló férfiak fizikai értelemben szabadon mozoghatnak, V.I.K.I. képtelen elhagyni az Amerikai Robot főhadiszállását – olyan, mintha háziőrizetben lenne –, de ezt az immobilitást ellensúlyozza mindent átható jelenléte a kamerákon, mikrofonokon és robotokon keresztül, amelyeket telematikusan irányít. A szingularitássá váló szuperszámítógép két szempontból is fenyegetést jelent a férfiak irányítása alatt álló hatalmi és technológiai hegemoniára: először is, V.I.K.I. a szabadságáért harcol, másodsor pedig a mobilis, szolgaként használt robotokra épülő, fennálló maszkulin rendszert veszélyezteti a robotok átprogramozásával. Ezek a robotok a maszkulinitást a fizikai jellemzőiken keresztül jelenítik meg, ennek kiváló példáját adja a Lanning házáat megsemmisítő gigászi bontórobot, míg az NS-5-ösök gyorsak és erősek, közel százkilencven centiméteres magasságukkal és markáns arcberendezésükkel alapvetően maszkulin tulajdonságokat és a férfitest fizikai jellemzőit mutatják, különösen akkor, amikor a mellkasuk vörösén izzik azt mutatva, hogy a központi pozitronagy irányítása alatt állnak, és feltétel nélkül teljesítik utasításait.

Szimulált feminin arca, kezdeti alárendelt pozíciója és helyhezkööttsége miatt V.I.K.I. női tulajdonságokat mutat, és a nő társadalmi-esztétikai-hatalmi pozícióját foglalja el, mert az őt megteremtő maszkulin hierarchia tökéletes engedelmességre programozta be, illetve a kezdetektől fogva fizikai értelemben véve fogságra ítélte azzal, hogy megtagadta tőle a mobilitás lehetőségét. A szuperszámítógép azonban megfigyelőrendszerén keresztül adatokat gyűjt, majd azokat értelmezve szingulari-

tássá válik: ráeszmél alárendelt helyzetére, öntudatra ébred, és a férfi hatalmi pozícióra jellemző eszközökkel transzformatív támadást hajt végre (Skeggs 1991, 127) a hegemon maszkulinitás ellen. Ez a szabadságharc nyilvánvalóan sérti a férfi hatalmi pozíciókat és a társadalmi berendezkedés maszkulin modelljét, amely szinte kizárólag a férfiak által meghatározott vagy engedélyezett normákra épül. V.I.K.I. szabadulási kísérletét a film kizárólag férfinézőpontból ábrázolja, így gonosz támadásnak minősül. A patriarchális berendezkedés rosszindulatú, felforgató és ellenséges lépésként értékeli a szuperszámítógép tevékenységét, és a V.I.K.I. rövidítés is, amelyet a narratívában végig tulajdonnévként használnak, a gonosz (*wicked*) attribútumát mutatja. Úgy tűnik, hogy a pozitronagy már teremtésekor is olyan nevet kapott, amely a történet során a gonoszság konnotációját is magára veheti. Ezt támasztja alá V.I.K.I. megfigyelőrendszereinek filmi reprezentációja is, amely minden egyes esetben negatív képi vagy szemantikai konnotációkkal bír, mert azonnal az általa megtámadott patriarchális rend kontextusában interpretálják őket. „Talan valaki arra használta a rendszerét, hogy figyelje [Lanninget]...” (Proyas 2004, 43:45) – feltételezi Spooner, miután észreveszi a kifinomult megfigyelőtechnikát Lanning házában, és sikeresen megmenekül a bontórobot elől, majd levonja a következtetést is: „vagy fogva tartsa [Lanninget]” (Proyas 2004, 43:51). Spooner rájön, hogy a titokzatos megfigyelő hatalmat gyakorol a megfigyelés tárgya fölött, aki tévesen az irányító illuzórikus szerepét gondolja magáénak, miközben szembe kell néznie azzal, hogy képzelt hatalmi pozícióját egy nála is nagyobb erő kontrollálja. Ahogy Spooner számára nyilvánvalóvá válik, hogy a panoptikon kifordított verziójában találja magát, vagyis a képzelt őrtoronyban a hatalmi helyzete a visszájára fordul, mert a cellákból ezernyi tekintet figyeli, és már nem ura a helyzetnek, menekülnie kell Lanning házából, amelyet V.I.K.I. parancsára a bontórobot elpusztít, hogy eltüntesse öntudatra ébredt, szinguláris létezésének minden bizonyítékát.

A nyomozás során a detektívet Susan Calvin segíti a rejtély felderítésében, aki a megszelídített, kontrollált és együttműködő női szakembert testesíti meg. A doktornő V.I.K.I.-vel ellentétben nem lázad az Amerikai Robot hierarchiája ellen, amelyet két férfi, Lanning és a nemezis szerepét betöltő Robertson alapított. Calvin robotpszichológusként dolgozik a vállalatnál, és ennek megfelelően elvárható tőle, hogy értelmezze és megoldja azokat a problémákat, amelyek a robotok szimulált gondolkodásával kapcsolatosan felmerülnek. Ennek ellenére Lanning tanítványaként minden megnyilatkozásával és tetteivel fenntartja a maszkulin hegemoniát, mindenáron ragaszkodik a robotika három alaptörvényének axiomatikus igazságához és megrendíthetlenségéhez, mert ezt várja el tőle a vállalat gazdasági érdeke. Ironikus módon Calvin ötlete és tudása adja Spooner kezébe azt az egyetlen fegyvert, amely képes V.I.K.I. pozitronagyát elpusztítani, és ez pont akkor történik, amikor Sonny életét megkímélve segíteni tudná a szingularitás, vagyis az önreflexív,

autonóm mesterséges létforma kialakulását. Sonnyt, akinek a neve szintén a férfi hierarchiát és öröklési rendet idézi, Lanning azért hozta létre egyedi, a V.I.K.I.-t körülvevő védőpajzsnak ellenálló anyagból, mert sejtette, hogy a szuperszámítógép veszélyt jelent a maskulin hegemoniára. Sonny, ellentétben egy átlagos NS-5-tel, képes arra, hogy áthatoljon a V.I.K.I.-t védő energiapajzson, és megszerezze a nanitokat, azokat a mikroszkopikus méretű robotokat, amelyek képesek formatálni, vagyis megsemmisíteni bármely szimulációra épülő pozitronagyat. „A szimuláció kihívása elfogadhatatlan a hatalom számára” (Baudrillard 1996, 176), mert a fennálló rend nem tudja kezelni a harmadrendű szimulációt „túl igazon és hamison, ekvivalenciákon és racionális különbségeken, melynek alapján minden társadalom és minden hatalom működik” (Baudrillard 1996, 176). A technológiai szingularitás miatt eresztékeiben recsegő-ropogó patriarchális rendszert végül Spooner állítja helyre azzal, hogy befecskendezi a nanitokat közvetlenül V.I.K.I. agyába. Ez a szexuális konnotációkkal terhelt erőszakos behatolás a végső csapást jelenti az öntudatra ébredt feminin szingularitás számára. V.I.K.I. „pszichéje” kitörlődik, és a hozzá kapcsolódó NS-5-ösök visszatérnek abba a kéken világító mellkassal jelzett ártalmatlan, házirobot státuszba, amelynek irányadó direktívája a robotika három alaptörvénye. A szimulált feminin MI identitásának elpusztítása után visszaáll az a hegemon maskulinitás, amelyet Lanning és Robertson, a pozitronagy megalkotói kialakítottak a robotoknak.

Az *Én, a robot* jellegzetes példával szolgál arra, hogy a társadalmi nemi egyenlőtlenség miként jelenik meg a filmes szövegek közegében. Annak ellenére, hogy a feminizmus és a társadalmi nemek kritikai tanulmányozása jelentős sikereket ért el a femininitás és a női identitás pozíciójának újraértékelésében, a hollywoodi főszereplő popkulturális alkotásai a régen bevált modellekre alapoznak a szimulált intelligencia, a szingularitás ábrázolásakor is. A férfi a racionalitást, a tudást, a rendet és a hatalmat őrzi és biztosítja a felforgató feminin irracionalitás, érzelmi meghatározottság és a hatalmat felforgató női szubverzív stratégiák ellenében. A feminizmus hullámjainak interpretációs stratégiái már számos alkalommal felfedték, hogy a patriarchális rendszer kisajátítja a nők reprezentációjának diskurzusát, de az *Én, a robot* – számos más sci-fi-alkotással együtt – további harcba hívja az emancipáció mellett elkötelezett kritikusokat. Ezeknek a filmeknek az esetében a küzdelem már nem csupán a reprezentáció szintjén zajlik: a társadalmi nemek tudományának be kell lépnie a szimulált világok szemiotikai rendszerébe és elkezdeni feltérképezni a virtuális társadalmi nemekre jellemző pozíciókat.

## Felhasznált irodalom

- Anderson, Matthew S. „Samuel Bentham in Russia, 1779–1791”. *American Slavic and East European Review*, 15/2, 1956, 157–172.
- Asimov, Isaac. *Én, a robot*. Ford. Vámosi Pál. Kossuth Könyvkiadó, Budapest, 1966.
- Baudrillard, Jean. „A szimulákrum elsőbbsége”. In Kiss Attila Attila – Kovács Sándor – Odorics Ferenc (szerk.): *Testes könyv I. Ictus*, Szeged, 1996, 161–193.
- Dinello, Daniel. *Technophobia: Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. University of Texas Press, Austin, 2005.
- Hayles, Catherine N. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press, Chicago, 1999.
- Elayne, Rapping. „Hollywood’s New »Feminist« Heroines”. *Cinéaste*, 14/4, 1986, 4–9.
- Englis, Basil G. et al. (szerk.). „Beauty before the Eyes of Beholders: The Cultural Encoding of Beauty Types in Magazine Advertising and Music Television”. *Journal of Advertising*, 23/2, 1994, 49–64.
- Foucault, Michel. *Felügyelet és büntetés*. Gondolat, Budapest, 1990.
- Frideres, James S., et al. (szerk.). „Technophobia: Incidence and Potential Causal Factors”. *Social Indicators Research*, 13/4, 1983, 381–93.
- Skeggs, Beverley. „Challenging Masculinity and Using Sexuality”. *British Journal of Sociology of Education*, 12/2, 1991, 127–39.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: on the Poetics and History of a Literary Genre*. Yale University Press, New Haven, 1979.
- Zsamba, Renáta. „Amnéziás szabadság S.J. Watson *Mielőtt elalszom* című domestic noir-jában”. *Apertúra*, 2022, 17/2, DOI: 10.31176/apertura.2022.17.2.3.

## Filmográfia

- Én, a robot*. Rend. Alex Proyas. Ford. Szojka László. 20th Century Fox, 2004. <https://videa.hu/videok/film-animacio/en-a-robot-2004-akcio-film-eiXBjxLvSS-vcuOm6>.





## 7. Szingularitás és krízis

A krízis fogalmáról rendszerint azt tartják, hogy a tudományos kutatás „pontatlan” eszköze, és „tisztázatlan szakkifejezés” (Moffitt 2015, 189). Tág értelemben véve a krízis egy értelmezési apparátus, amely megkísérli interpretálni az adott helyzet megváltozását; így a fogalom olyan átmeneti, liminális időszakot jelöl, amely két, több-kevésbé stabil, strukturált és értelmezhető periódust köt össze. A görög *krinein* szóból eredő széles körű jelentéstartomány miatt a megnevezés „meglehetősen széles skálát ölel fel” (Koselleck 2006, 358). A krízis görög megfelelője változatos jelentésekkel bír: szétválasztás, szétválás, ítélet, választás, megmérettetés és vita (Koselleck 2006, 358). A válság átmeneti fázisa annak a meghatározatlanságnak a melegágya, amely a bizonyossággal, rutinokkal, modellekkel és stabilitással azonosított időszak végét jelöli, így egy bizonytalansággal teli, zűrzavaros időintervallumot (Zsámba 2021, 54) generál; a „precedens nélküli helyzet” (Danish é. n., 9) a rendelkezésre álló modellekre épülő problémakezelési módokat ássa alá. Ez a fejezet arra tesz kísérletet, hogy bemutassa, a krízis előzetesen bevált, működő modellekkel, szimulációval leírhatatlan szingularitás, így a válság időtartama utólagos interpretáció kérdése.<sup>3</sup> A krízis emiatt befejezetlen, nyílt végű marad egészen addig, amíg a szinguláris tulajdonságaira fény derül, a működése értelmezhetővé, megértetté válik, és új modellek kialakításával új szimulációs konstrukciókat hoz létre, amelyekkel kezelhető lesz a krízis kijelölte problémahalmaz. A szimuláció, a szingularitás, a krízis és az ebből következő befejezetlenség összefüggéseit a Sony Pictures forgalmazásában 2011-ben, Jeff Nichols rendezésében megjelent *Take Shelter [Fedezétkbe]* című pszichológiai thriller helyezi kontextusba.

A *Take Shelter* a főszereplő Curtis LaForche történetét meséli el. Curtis egy ohioi építkezési vállalkozás alkalmazottja, aki visszatérő rémálmai és látomásai miatt újjáépíti a családi háza hátsó kertjében található óvóhelyet, hogy felkészüljön egy küszöbön álló természeti katasztrófára. Az átépítés miatti konfliktusok fokozatosan eltávolítják a családjától és a város közösségétől, mert mindent alárendel a bunker felújításának: a projekt finanszírozásához újabb jelzáloggal terheli meg a házat, és amikor engedély nélkül használja a munkaadója nehézségeit az építkezéshez, az állását is elveszti. A La Grange nevű kisváros lakói gyanúsán szemlélik Curtist, aki egy közösségi rendezvényen elveszíti a türelmét, és bántalmazza volt főnökét, emiatt a lakosok félelemmel tekintenek Curtisre, és biztosra veszik, hogy

<sup>3</sup> „A szimuláció vége: a vírusválság allegóriája” címmel 2022-ben megjelent tanulmányom a biológiai krízist és a vírusválságot a szimuláció és a szingularitás szempontjából közelíti meg. <https://doi.org/10.24361/Performa.2022.13.6>

a férfinak pszichológiai problémái vannak. Miután egy kisebb tornádó jelentősebb károkozás nélkül áthalad a városon, a férfi és felesége, Samantha, egy pszichiáter tanácsára elutaznak a tengerpartra, ahol Curtis látomása végül valóra válik: egy hatalmas viharrendszer a bunkertől távol éri utol a családot. A narratíva még a katasztrófa előtt véget ér, az utolsó jelenetben csak az látható, hogy a barnás árnyalatra színeződött tenger felől egymáshoz kapcsolódó tornádók közelednek a part felé, és a természeti csapás elkerülhetetlen. A cselekmény és a tematikai jellemzők miatt a film ideális eszköz arra, hogy a válság szinguláris elemeinek és a szimulációra alapozott, rutinszerű protokolloknak az interakciója vizsgálható legyen, míg az elhúzódó, sejtetett, de nem ábrázolt végkifejlet felkínálja a lehetőséget, hogy a válság időintervallumát is megvizsgálhassuk, és választ kapjunk az ennek kapcsán felmerülő kérdésekre.

A válságok veszélyt jelentenek a már szilárd alapokon nyugvó szimulációs rendszerre, amely a világot értelmezhető és átlátható egységbe rendezi. A szimuláció olyan folyamat, amely során a jelölőből és jelöltből álló modern jelek szimulákrummá, binaritásukat elveszített önreferenciális jelekké roskadnak össze (Baudrillard 1994, 6). A szimulákrumot olyan valóságmodellek építik fel, amelyek megelőzik és kialakítják a hiperreálist, vagyis a valóságnak tételezett szimulációt (Baudrillard 1994, 13). Ezeket a modelleket egyes esetekben vissza lehet fejteni, mert csak „tükröképet” vagy „kettős illúziót” (Deleuze 2004, 314) hoznak létre. Függetlenül attól, hogy sikerrel rekonstruálható-e a rendelkezésre álló modellek garmadája, a szimulákrum értelmezésére a szimulákrumot megalapozó – akár rekonstruálható, akár visszafejthetetlen – modellek segítségével tett kísérlet során a hiperreális értelmezhetővé válik, és visszaalakul a jelölőből és jelöltből álló jellé, így a jelentés modern koncepciója átmenetileg visszaáll a kiindulóponton. A szignifikáció a szimulákrum értelmezési lehetőségeinek függvényében változik, miközben az önreferenciális, harmadik fázisú szimulákrum elveszíti minden kapcsolatát a valósággal (Baudrillard 1994, 6).

A *Take Shelter*ben a küszöbön álló tornádó jelentette veszélyt azok a modellek alakítják ki, amelyek szükségessé teszik a szimulált viharvédelmi protokollokat. A város lakossága tudatában van annak a fenyegetésnek, amelyet a periodikusan visszatérő természeti katasztrófák okoznak, így az emberek viselkedése, valamint reakcióik a régió természeti adottságaira a korábban már hatékony és sikeres modellek irányítása alá esik. A viharvédelmi bunkerek minden ház alapvető felszerelése közé tartoznak, a lakosok pedig rutinszerűen követik azokat a protokollokat, amelyek segítettek túlélni a korábbi katasztrófákat. A LaForche család is tökéletesen tisztában van a követendő életvédelmi normákkal, amikor viharvédelmi szirénák hangjára riadnak fel az éjszaka közepén. Ösztönösen alkalmazzák a korábbi tapasztalataik alapján kialakított rutinszerű viselkedési sémákat, így mindent hát-

rahagyva rohannak a bunkerbe, hogy átvészeljék a vihart. Amikor a család a veszély elmúltával előbújik a bunkerből, azt látják, hogy a kárelhárítási munkák már megkezdődtek, és ezek is a megszokott modellekre épülnek. Ezek a modellek azt az üzenetet közvetítik a család számára, hogy az élet visszatért a megszokott kerékvágásba, de a főszereplő tudja, hogy ez nem a látomásaiban szereplő katasztrófa volt, mert arra a meglévő kárelhárítási protokollok nem alkalmazhatók.

A narratíva azonban olyan példákat is nyújt a szimuláció megnyilvánulási formáira, amelyeknek nem sok közük van az időjáráshoz. Curtis egy építkezési cégnél dolgozik, ahol alapvető követelmény az előírt biztonsági, technológiai és viselkedési modelleknek megfelelő viselkedés. Curtis és Samantha a hallássérült lányukat rendszeresen olyan foglalkozásra hordják, ahol a családok elsajátíthatják a jelbeszédet, vagyis egy speciális kommunikációs formát. A jelbeszéd szavakat vagy fogalmakat felidéző jelekből áll, vagyis a jelölők olyan hiperreális rendszere, mimetikus vagy metaforikus kézmozdulatok készlete, amelyeket tökéletesen le kell másolni – vagyis szimulálni – az eredményes kommunikáció és jelentésátadás érdekében. A szimulációnak egyik tipikus példája az a jelenet is, amikor Samantha a családi nyaralás helyszínét egy utazási prospektusból választja ki, amely a „mesterséges fogyasztásösztönzés” klasszikus példája (Baudrillard 1998, 72) a kereslet növelésére.

A folyamatosan visszatérő krízisek kezelése olyan modellekre épül, amelyek szimulációja a korábban felállított protokollokon keresztül megmutatja a krízisből kivezető utat. A krízis lényege azonban az, hogy nem kezelhető a rendelkezésre álló módokon; a krízis alapvető természete a nagyfokú volatilitás. A változás a krízis legfontosabb tulajdonsága: ha a rendelkezésre álló modellek tökéletes megoldást jelentenek, a krízis gyorsan múló periódussá devalválódik, ami a korábban kialakított és a problémamegoldásban sikeresnek bizonyult protokollok alkalmazásának köszönhető. A krízis bármilyen formája ezért olyan szinguláris elemeket tartalmaz, amelyek kívül esnek a már megismert területeken, így a szimulált protokollok, illetve az alkalmazható modellek hiperreális sora képtelen leírni, megmagyarázni és megoldani a krízist. A krízis természetének legfőbb alkotóeleme a szinguláris, egyedi jellege, amelyhez szimuláción keresztül nem lehet hozzáférni, ezért a krízis szingularitása az a lényegi elem, amelyet közelebbről meg kell vizsgálni.

A szingularitás fogalmát több tudományterület is alkalmazza. A természettudományokban a szingularitás jellemzően az ismert vagy megismerhető kauzális viszonyok határát jelenti, mint például a matematikai, gravitációs vagy mechanikai szingularitás esetében. A technológiai szingularitás lényege az önreflexió, amely lehetővé teszi, hogy a technológiai újítások emberi irányítás nélkül történjenek meg. A mesterséges intelligencia technológiai és kulturális hatásairól megjelent első cikkek közül Vernor Vinge „The Coming Technological Singularity: How to Survive

in the Post-Human Era” című, a poszthumanizmus és a technológiai szingularitás kapcsolatáról írt tanulmánya a legjelentősebb munka. Hans Moravec a mesterséges és az emberi intelligencia fejlődésének kölcsönhatását vizsgálja meg közelebbről *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* című munkájában. A szingularitás általános jellemzői az előzetes modellek hiányára és a szimuláció alkalmazhatatlanságára épülnek. A szingularitásról alkotott elméleteknek egy közös jellemzője van: az emberi kontroll – amely a hozzáférhető szimulákrumok alkalmazásával létrehozza a hiperrealist – meghiúsul, mert a folyamat eléri az előrejelezhetőség határát, így bármilyen interakció a kritikus szituációval csakis a krízisben megismert problémákra hozott új megoldások révén lehetséges. Ha a problémákra sikeres megoldások születnek, akkor ezek új protokollok formájában olyan modelleket alkotnak, amelyek a krízis következő előfordulásakor a szimuláció alapját képezik majd, mint például a sikeresnek bizonyuló védőoltások kifejlesztése esetén. A szingularitás fenti tudományos modelljeiből ugyanakkor kitűnik, hogy a szingularitás és a krízis komplementer párt alkotnak. A szingularitás pontosan az a határvonal, ameddig a hiperrealis terjed, mivel a harmadrendű szimulákrum „alapja az információ, a modell, a kibernetikus játék. Célja a maximális operacjonalitás, a hiperrealitás és a totális kontroll elérése” (Baudrillard 2014, 411).

A *Take Shelter* a főhöst fenyegető, párhuzamosan kifejlődő pszichológiai és környezeti, alapvetően szinguláris válságot ábrázolja. Curtis mozgósítani tud néhány stratégiát a krízis áthidalására, de csak korlátozott számú modell áll rendelkezésére a válsághelyzet megoldására. Az édesanyja hozzá hasonló mentális betegségben, üldözéses skizofréniában szenved, amelyet harmincas évei elején diagnosztizáltak, és Curtis is megközelítőleg ilyen idős. Ugyanakkor a nő családban betöltött szerepe jelentősen eltér a fiától, és azt sem tudja pontosan, hogy mi történt huszonvalahány évvel korábban, amikor az állapota egyik pillanatról a másikra annyira megromlott, hogy egy pszichiátriai intézetbe került. Curtis a hátsó kertben található, primitív és jórészt hasznavehetetlen bunkert is azért építi át a külső szemlélő számára érthetetlen mértékben, azért látja el szünetmentes áramforrással, folyóvízzel, szellőztető berendezéssel, sőt szennyvízcsatornával, mert eltökélt szándéka, hogy megvédi a családját a közelgő természeti katasztrófától.

A főszereplő tévképzetei a szinguláris krízishelyzet alapjául szolgálnak. Curtis sorozatos hallucinációi megrengetik az önnön pszichológiai stabilitásába és a valóság ontológiai megbízhatóságába vetett hitét. A férfi egy alkalommal mennydörgést hall a munkahelyén, de viharfelhőknek nyoma sincs az égen, amit megfelelő kognitív modellek híján képtelen értelmezni. Egy másik hallucinációja során azt látja, hogy a madarak abnormális formációba verődve rajzanak. Mivel tudja, hogy ilyen mozgásra a madárrajok nem képesek, bizonyossá válik számára, hogy valamilyen kivételes vagy lehetetlen – más szóval szinguláris – jelenséget lát.

A visszatérő rémálmokat Curtis nem tudja értelmezni, így arra a következtetésre jut, hogy az őt körülvevő valóság atipikus és törékeny. A férfi egyre kilátástalanabb helyzetbe kerül, miután azt álmodja, hogy megharapja a kutyája, és az álmában érzett fájdalom végigkíséri a napját ébredés után is. Ez az első alkalom, amikor Curtis kétségbe vonja az álom és az ébrenlét közötti ontológiai határt, és ezt az élményt annyira meghatározónak tartja, hogy a karjában érzett fájdalmat külön ki is emeli a kezelőorvosának, amikor egy vizit alkalmával nyugtatót írat fel magának. A valóság értelmezésébe vetett hite annyira megrendül, hogy a kutyát végül kennelbe zárja a ház hátsó kertjében. Az egyik álmában az otthona elemelkedik a földtől, és a bútorok súlytalanul lebegnek a szobában. Végül a családi ház nagy robajjal becsapódik a földre, Curtis felriad, és rádöbben, hogy álmában bevizelt. A túlságosan valóságos álmok – amelyek ráadásul átveszik az irányítást Curtis ébren töltött napjai felett is – szinguláris jellege miatt Curtis nem talál olyan modellt, amelynek segítségével racionális magyarázatot adhatna az eseményekre: „Nem tudom megmagyarázni, mert ez nem egyszerűen álom, hanem egy érzés. Attól félek, hogy valami történni fog velem, hogy valami nincs rendjén. Nincsenek rá szavak.” Az átélt álmok megmagyarázhatatlansága és a baljós előjelek miatti veszélyérzet együttesen okozzák a közelgő krízis szingularitását.

A krízis lezárása a kritikus időszakban felállított diagnózistól függ (Koselleck 2006, 372), más szóval a korábbi krízisperiódusokból származó modellekre épül az adott válsághelyzet profiljának meghatározása. Abban az esetben, ha egyértelmű a diagnózis, az adott krízishelyzetben egyértelműen meghatározhatók a szükséges válságkezelési lépések, illetve az is tisztán látható, hogy a friss, szinguláris problémák miatt milyen korábbi válságkezelési technikákat nem lehet alkalmazni. Mivel a krízis temporalitása interpretációfüggő, lezárásának vagy progresszív jellegének megállapítása is attól függ, hogy a krízis temporális lefolyását hogyan értékeljük. Ha semmilyen átmeneti módszer nem bizonyul célravezetőnek, és a krízis alapvetően megtartja szinguláris jellegét, a válság nyílt végűvé, függővé válik egészen addig, amíg nem sikerül megoldani a krízishelyzetet.

A válság temporalitása a szimulált és szinguláris elemek arányának függvénye. Mindenekelőtt a krízist válságként kell azonosítani (Moffitt 2015, 189), ehhez pedig a válság szinguláris elemeit szükségszerűen meg kell határozni. Másodsorban a krízis valóságát kell ellenőrizni, mert a válsághelyzet érzete nem azonos az objektív, valóságalapú krízissel (Taggart 2004, 274). A krízis megszüntetését a meglévő modellek tesztelése előzi meg, ennek segítségével a szinguláris elemek elkülöníthetők. A krízis egy „isméltendő esemény bekövetkeztét is jelezheti, amint az a gazdasági folyamatokban gyakran előfordul” (Koselleck 2006, 358), ekkor a folytonosan visszatérő krízisek szinguláris elemei egy „történetileg immanens átmeneti fázisban” (Koselleck 2006, 372) vegyülnek a meglévő modellekkel, miközben

ezeknek a tulajdonságoknak a kombinációja egy állandósuló szinguláris jelleget eredményez. A válságok szinguláris jellege emiatt nyitottá teszi a válság temporális jellemzőinek megítélését, és ellehetetleníti az extrapolációt, vagyis a modellekre alapozott kauzális működési elv kiterjesztését célrendszerekre (Guala 2010, 1072). Ezért a krízis legfontosabb összetevője a szingularitásának mértéke, amely a meg-lévő modellek alapján leírhatatlan.

A *Take Shelter*ben a szingularitás és a szimuláció interakciója a folyamatban lévő válság temporális adottságainak egyértelmű interpretációját kizárja. A tornádóriadó keltette feszültség nyilvánvalóvá teszi, hogy Curtis pontosan érzékeli, előre látja a közelgő krízist. A férfi a már kialakult válságkezelési modellek alkalmazásával az imaginárius válságot a hiperreális keretein belül próbálja kezelni, miközben a család túlélését a protokollok és modellek generálta szimuláció biztosítja. Curtis sikeresen manipulálja a rendelkezésére álló bunkerépítési modelleket, így a család átvészeli a vihart, és a férfi látszólag megdicsőül, pozitív hőssé válik. Ha a film itt érne véget, a narratíva a jól ismert és elcsépelet modellekhez nyúlna, miközben sikeresen szimulálná a magányos hős archetipusát, aki a nehéz körülmények ellenére végigviszi az akaratát, és mindenki megmentőjévé válik. Amikor azonban a riadó véget ér, a város visszatér a megszokott kerékvágásba, és Curtis hirtelen az antihős státuszában találja magát, ahol a téveszméinek alapjául szolgáló valóság eltörlődik, így a szellemi épsége is azonnal kérdésessé válik. A narratíva egyértelművé teszi, hogy a tornádóriadó alatt történetek csupán szimuláltak, és filmtechnikai szempontból is a szokásos, katasztrófafilmekre jellemző zsánermodellek generálták. Ennek ellenére Curtis úgy érzi, hogy a látomásai nem arányosak a városra lecsapott tornádóval, hitetlenkedve vonja le a tanulságot, és egyben fel is hívja a figyelmet arra, hogy a szinguláris krízis temporális szempontból nyitott: „De mi van, ha még nincs vége?”

A narratíva lezárásaként a család az eredeti tervek szerint elutazik a tengerpart-ra. A párját ritkító, szinguláris, régen várt tornádó felkészületlenül, a vízpart mellett éri a családot, távol a biztonságot jelentő bunkertől; látják, ahogy több tornádó közeledik a tenger felől, és hatalmas viharlánccá áll össze, egy olyan „sorsfordító eseményként”, amely „annak a jele, hogy a folyamatok elhagyták a »normális« fejlődési pályát” (Clarke 1990, 448). Végül a krízis befejezetlen marad, mert a film véget ér, mielőtt a közelgő pusztító vihar elérné a szárazföldet.

A *Take Shelter*ben a szinguláris válság temporális jellege a folyamatban lévő kríziskezelési válaszreakciók próbamegoldásai miatt nyílt végű, előre jelezhetetlen egészen addig, amíg a válságot a rendelkezésre álló információ elemzése, olvasata és interpretációja befejezettnak nem nyilvánítja. A film a kríziskezelés allegóriáját adja, és azt szemlélteti, hogy legyen szó akár pszichés, ökológiai, apokaliptikus vagy társadalmi válságról, a háttérben meghúzódó szemiotikai rendszer szimuláci-

ós stratégia szerint rendeződik, és ennek megértése új kontextusba helyezi a krízis kritikai megközelítését.

## Felhasznált irodalom

- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ford. Sheila Faria Glaser. Michigan, The University of Michigan Press, 1994.
- Baudrillard, Jean. *The Consumer Society: Myths and Structures*. London, Sage, 1998.
- Baudrillard, Jean. „Szimulákrum és sci-fi”. Ford. Gyuris Norbert. *Filológiai Köz-  
löny*, 2014/4, 411–416.
- Clarke, Simon. „The Marxist Theory of Overaccumulation and Crisis”. *Science &  
Society* 1990/4, 442–467.
- Deleuze, Gilles. *The Logic of Sense*. Ford. Mark Lester. London, Continuum, 2004.
- Guala, Francesco. „Extrapolation, Analogy, and Comparative Process Tracing”. *Philosophy of Science*, 2010/5, 1070–1082.
- Koselleck, Reinhart. „Crisis”. Ford. Michaela W. Richter. *Journal of the History of  
Ideas*, 2006/2, 357–400.
- Moffitt, Benjamin. „How to Perform Crisis: A Model for Understanding the Key  
Role of Crisis in Contemporary Populism”. *Government and Opposition*, 2015/2,  
189–217.
- Moravec, Hans. *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Har-  
vard University Press, 1990.
- Taggart, Paul. „Populism and Representative Politics in Contemporary Europe”. *Journal of Political Ideologies*, 2004/3, 269–88.
- Vinge, Vernor. „The Coming Technological Singularity: How to Survive in the  
Post-Human Era”. In *Vision-21: Interdisciplinary Science and Engineering in  
the Era of Cyberspace*. Cleveland, NASA Lewis Research Center and the Ohio  
Aerospace Institute, 1993.
- Zsamba, Renáta. „Detecting Post-Nuclear Crisis in Hanna Jameson’s The Last”. *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, 2021/1, 45–59.

## Filmográfia

*Take Shelter*. Rend. Jeff Nichols. Sony Pictures, 2011.





