

A FA MINT AZ IDŐTLENSÉG SZIMBÓLUMA
A KIÉGÉSTŐL A LÉTEZÉS ÜNNEPÉIG

DLA Értekezés

Boros Lőrinc

Budapest

2026

Témavezető: Dr. habil. **Csanádi Judit** DLA

KÖSZÖNETNYÍLVÁNÍTÁS

Az út sosem könnyű, mindig változik. Az erdő sűrű, biztonságos. A járatlan mindig nehéz, de a béke benne él. Bennem az út, én pedig az úton.

Köszönettel tartozom mindazoknak, akik ezen az utazáson társaim voltak, más emberré lettem általa.

Először is feleségemnek, *Kovács Móninak* szeretném megköszönni, hogy újra megtanította ki vagyok valójában, és hogy együtt járhatom vele ezt az utat. A *gyerekeimnek*, akik fényt és irány sugároznak, amíg világ a világ. *Szüleimnek* és *testvéreimnek*, hogy megtanították, hogy úton lenni csodálatos dolog, és hogy soha nem vagyok egyedül.

Hálával tartozom *Csanádi Juditnak*, aki mindig támogatott, hogy a saját utamat járjam és bízott bennem. Ez sokat jelent számomra.

Köszönettel tartozom *Király Eszternek*, aki időtlenséget és teret adott, *Hámori Máténak*, aki hangot varázsolt és *Sági Bencének*, aki helyszínt vizionált velem.

Barátaimnak, akik mindvégig velem maradtak és azoknak is, akik már nincsenek; örökké bennem élnek.

Feleségemnek, gyermekeimnek, szüleimnek és testvéreimnek. A családomnak. Azoknak, akik megtanítottak szeretni.

TARTALOMJEGYZÉK

TÉZISEK

ABSZTRAKT

BEVEZETÉS	1
1. A JELENLÉT ELVESZTÉSE – Helyzetkép.....	3
1.1 Fegyelmi társadalomtól a teljesítmény társadalomig.....	4
1.2 A kiegész mint rendszerszintű tünet.....	5
1.3 Az idő válsága, az esztétikai idő elvesztése	5
1.4 A művészeti tapasztalat temporalitása	6
1.5 A digitális kultúra és az esztétikai tapasztalat	7
1.5.1 A kontempláció eltűnés.....	7
1.5.2 A transzparencia totalitása és a közösségi média hatása.....	8
1.5.3 A fáradtság és a művészeti idő kapcsolata	8
1.5.4. A homogenizált érzékelés világa	9
1.6 Az iparilag előállított jelenlét illúziója.....	10
2. A VIRTUÁLIS JELEN – Tévút	11
2.1 A virtuális jelen paradoxona.....	11
2.2 A VR mint a jelenlét keresésének művészeti tere.....	13
2.2.1 A hiperrealitás csapdája	13
Rising – A kényszer hatása.....	14
Acute Art – A műalkotás digitalizálása.....	16
2.2.2 Az immerzív jelenlét hatékony esztétikája.....	18
LOU – Az átélhető empátia tökéletessége.....	18
If You See a Cat – A szabad befogadás ereje	20
2.3 Saját tapasztalati tanulás	23
2.3.1 A múlt bemutatásának határai	24
2.3.2 Helyettesítés helyett kiterjesztés.....	25
2.4 Carne y Arena – A jelenlét illúziójának határai.....	26
2.4.1 Miért vált fordulóponttá?	26
2.4.2 Az installáció bemutatása.....	28
2.4.3 Az installáció dramaturgiája.....	28
2.4.4 A tökéletesség disszonanciája	30
2.4.5 Kritikai elemzés.....	30
2.4.6 Sun & Sea (Marina) – A szemlélődő jelenlét tere	33
2.4.7 Összegzés	35
3. VISSZATÉRÉS ÖNMAGAMHOZ – Fordulópont	36
3.1 Szembenézés	36
3.2 Önmagam elvesztése.....	37

3.3 Újjászületés	38
3.4 Visszatérés önmagamhoz	39
4. A SZENT IDŐ MEGÉRTÉSE – Felismerés	40
4.1 A szent időhöz vezető úton	40
4.2 Az időn túli lét megértése	41
4.2.1 Parmenidész és a változatlan lét	41
4.2.2 Platón és az örökkévalóság	42
4.3.A szent idő – Mircea Eliade	43
5. AZ ÜNNEP ÉS MŰVÉSZET IDEJE – Forma.....	45
5.1 Az ünnep	45
5.2 A művészet mint esemény.....	46
5.3 Az időtlenség emberi tapasztalata	47
6. FA MINT AZ IDŐTLENSÉG SZIMBÓLUMA – Megnyilvánulás.....	48
6.1.1 A fa mint kozmikus tengely – Az ég és föld köteléke	49
6.1.2 Axis Mundi – Mircea Eliade	50
6.1.3 A szent tér és szent idő egysége a fa képében	51
6.1.4 Az időtlenség megőrzése – az Isei Nagy Szentély.....	52
6.1.1 A fa mint kozmikus tengely – Az ég és föld köteléke	49
6.2.1 Leereszkedés a gyökérvilágba – Az időtlenség tere	53
6.2.2 A föld alatti kozmosz.....	55
6.2.3 Csendes barát – A fa ideje.....	57
7. ÖSSZEGZÉS.....	59
7.1 A keresés útja – Jelenléttől az időtlenségig.....	59
7.2 A fa mint az időtlenség szimbóluma.....	60
7.3 Alkotói felismerés.....	62
8. A MESTERMUNKA BEMUTATÁSA	64
8.1 Formai paraméterek	64
8.2 Beavatás liturgiája	67
8.2 Megvalósítás.....	91
9. IRODALOMJEGYZÉK.....	92
10. KÉPJEGYZÉK.....	97

TÉZISEK

1. tézis

Az ember időtapasztalata nem írható le kizárólag lineáris időként. A jelenlét elvesztése az időhöz való viszony válságával is összefügg. A teljesítményelvű társadalom a lineáris, produktív időt teszi uralkodóvá, ezáltal háttérbe szorítja a szemlélődés és az elidőzés lehetőségét, valamint az ember saját belső idejének megtapasztalását.

2. tézis

A virtuális valóság a jelenlét technológiai szimulációja. Intenzív érzékszervi élményeket képes létrehozni, de nem helyettesíti a valódi jelenlét tapasztalatát. Művészi lehetősége ezért nem elsősorban a valóság minél tökéletesebb utánzásában, hanem olyan tapasztalatok létrehozásában rejlik, amelyek a hétköznapi érzékelés számára nem hozzáférhetők.

3. tézis

Az ünnep a jelenlét kitüntetett ideje. Megszakítja a hétköznapi, profán idő rendjét, és olyan időtapasztalatot nyit meg, amelyben lehetővé válik az időtlenség megélése. Az ünnep ebben az értelemben nem egyszerűen esemény, hanem sajátos létállapot.

4. tézis

A művészet képes megszakítani a hétköznapi idő linearitását. Az alkotás és a befogadás egyaránt olyan szemlélődő időt nyithat meg, amelyben a figyelem kiszabadul a célorientált működésből, és lehetővé válik a jelenlét, valamint saját létezésünk mélyebb megtapasztalása. Ebben az értelemben a művészet az ünnephez hasonlóan az időtlenség megtapasztalásának terévé válhat.

5. tézis

A fa az időtlenség egyik legegységesebb szimbóluma. A különböző kultúrák világfalképzeuiben a fa az ég és a föld, az eredet és a jelen, az emberi és a transzcendens világ közötti kapcsolat megtestesítőjeként jelenik meg. Nem csupán vallási vagy mitológiai motívum, hanem az ember időtapasztalatának egyetemes kifejeződése. Gyökerei az eredethez kapcsolódnak, törzse a jelenben áll, lombkoronája pedig a transzcendencia felé nyúlik. Hosszú élettartama és ciklikus megújulása túlmutat az emberi élet időléptékén. Létezése nem a lineáris idő rendjét követi, hanem az időtlenség tapasztalatát teszi érzékelhetővé.

6. tézis

Az időtlenség nem pusztán elvont metafizikai fogalom, hanem megélhető emberi tapasztalat. A szent idő a létezés olyan dimenziója, amely az ünnep, a művészet és a természet révén válik megtapasztalhatóvá.

.

THESES

Thesis 1

Human experience of time cannot be described exclusively in terms of linear time. The fact that we have lost our ability to be present is connected to the crisis in our relationship to time. Our societies' focus on productivity leads to the hegemony of linear, productive time, and marginalises other modalities of time experience, such as lingering and contemplation, as well as the experience of one's own, inner time.

Thesis 2

Virtual reality is a technological simulation of presence. It has the ability to produce vivid sensory experience, yet it is no substitute for genuine presence. Therefore, its artistic potential lies not in mimicking reality as closely as possible, but in producing experiences that are unattainable through ordinary perception.

Thesis 3

The feast is a privileged time of presence. It interrupts the order of everyday, profane time, and opens us up to a new experience: that of timelessness. In this sense, the feast is more than a mere event: it is its own, unique state of being.

Thesis 4

Art has the ability to interrupt the linearity of everyday time. The acts of creation and reception both have the power to open up a contemplative experience of time, in which our attention is freed from its usual goal-oriented operations, allowing for presence and a deeper experience of our own existence. In this sense, art, like the feast, can become a space for experiencing timelessness.

Thesis 5

The tree is one of the most universal symbols of timelessness. In the world-tree concepts of various cultures, the tree appears as the embodiment of the connection between heaven and earth, origin and present, the human and the transcendent realm. It is not merely a religious or mythological motif, but a universal expression of the human experience of time. Its roots link back to the origins, its trunk stands in the present, while its canopy reaches toward transcendence. Its longevity and cyclical renewal transcend the timescale of human life. Its existence does not conform to the order of linear time, but rather makes the experience of timelessness tangible.

Thesis 6

Timelessness is not merely an abstract metaphysical concept, but a livable human experience. Sacred time is a dimension of existence that becomes accessible through the feast, art, and nature.

ABSZTRAKT

A doktori értekezés a jelenlét elvesztésének kortárs tapasztalatát és az abból kivezető alkotói út lehetőségét vizsgálja. Kiindulópontja a teljesítményelvű társadalom által előidézett kiégés és az idő megtapasztalásának válsága. A dolgozat amellett érvel, hogy a jelenlét elvesztése nem pusztán pszichológiai vagy technológiai kérdés, hanem az ember időhöz való viszonyának átalakulásából fakad. E jelenség értelmezésében fontos szerepet kap Byung-Chul Han társadalomfilozófiai gondolkodása, valamint a kortárs digitális kultúra elemzése.

A kutatás eredeti kiindulópontját a virtuális valóság és az immerzív művészet jelentette. Saját alkotói tapasztalatok és kortárs VR-művek elemzésén keresztül a dolgozat bemutatja, hogy a technológia képes intenzív jelenlételményt létrehozni, de nem helyettesítheti a valódi jelenlétet. A virtuális jelen ezért nem megoldás, hanem a jelenlét hiányának technológiai tünete.

A személyes alkotói fordulatot követően a kutatás az időtlenség fogalma felé fordul. Mircea Eliade szent időről, Kerényi Károly ünnepről és Hans-Georg Gadamer művészeti tapasztalatról alkotott gondolatai mentén azt vizsgálja, miként válhat a művészet a hétköznapi időből való kilépés és a jelenlét megtapasztalásának terévé. E gondolati ív végpontjaként a fa az időtlenség szimbólumaként jelenik meg.

Az értekezéshez kapcsolódó *Időtlenség hangja* című mestermunka helyspecifikus, részvételi hanginstalláció, amely beavatási szertartás formájában valósult meg a Király Gyógyfürdőben. Központi eleme a megkövesedett fa és a folyóvíz hangjából létrehozott hangkompozíció, amely a térrel, a vízzel és a liturgikus cselekvésekkel együtt az időtlenség személyes megtapasztalásának lehetőségét teremti meg. A kutatás alapvető állítása, hogy a művészet legmélyebb feladata nem a valóság tökéletes szimulációja, hanem olyan tapasztalat létrehozása, amelyben az ember újra kapcsolatba kerülhet önmagával, a természettel és a világ egészével.

ABSTRACT

This doctoral dissertation examines the contemporary experience of our lost ability to be present and the possibilities of a creative path leading out of it. Its starting point is the burnout brought about by our performance-oriented society and the crisis in our experience of time. The thesis argues that the loss of presence is not merely a psychological or technological issue, but stems from a transformation in humanity's relationship to time. In interpreting this phenomenon, the social philosophy of Byung-Chul Han and the analysis of contemporary digital culture play an important role.

The research initially focused on virtual reality and immersive art. Through the analysis of my own creative experiences and contemporary VR works, the dissertation demonstrates that while technology is capable of creating an intense sense of presence, it cannot serve as a substitute for genuine presence. Virtual presence is therefore not a solution, but a technological symptom of the absence of presence.

Following a shift in my own creative perspective, the research turned toward the concept of timelessness. Drawing upon Mircea Eliade's thoughts on sacred time, Károly Kerényi's on the feast, and Hans-Georg Gadamer's on artistic experience, it investigates how art can become a space for stepping outside of everyday time and experiencing presence. As the endpoint of this conceptual arc, the tree emerges as a symbol of timelessness.

The doctoral project accompanying the dissertation, titled *The Sound of Timelessness*, is a site-specific, participatory sound installation realized in the form of an initiation ceremony at the Király Thermal Bath. Its central element is a sound composition created from the sounds of petrified wood and flowing water which, together with the space, the water, and liturgical actions, creates the possibility for a personal experience of timelessness. The fundamental assertion of the research is that the deepest task of art is not the perfect simulation of reality, but the creation of an experience through which human beings can reconnect with themselves, with nature, and with the world as a whole.

- A LINEÁRIS IDŐ NEM LÉTEZIK -

Meggyőződése, hogy a lineáris idő nem létezik. A tudatom a múlt-jelen-jövőt egyszerre érzékeli. A dolgoknak sem elejét, sem végét nem ismerem, nem tapasztalom.

Előttem az idő, mint egy absztrakt gömb lebeg. Külső hártáját lineáris időszalagok, - vonalak hozzák létre, melyek a végtelenbe körbe és körbe futnak, így alkotják meg a test áttetsző burkát.

A gömb belsejében lágy tér mozog. Ez az én időm. A jelenem. Az Éroszom.

Létezésem magja.

Önnönmagam.

Forog, mozgása állandó, megállíthatatlanul halad a végtelen térben. Szemem előtt a végeláthatatlan mindenségben milliányi kis gömb lebeg fényt adva egymásnak.

BEVEZETÉS

Doktori értekezésem egy személyes alkotói út bemutatására tesz kísérletet. Kiindulópontja saját mély mentális kimerültségem, valamint az a felismerés, hogy a jelenkori társadalom egy olyan önkizsákmányoló rendszer logikájára épül, amely fokozatosan eltávolítja az embert önmagától, közösségeitől és a jelenlét valódi megélésétől.

Kutatásom alapfeltevése, hogy a kiégés nem pusztán pszichológiai vagy társadalmi jelenség, hanem az idő megtapasztalásának válságával is összefügg. A kutatás és a személyes tapasztalat fokozatosan arra a felismerésre vezetett, hogy a valódi jelenlét lehetősége egy olyan időélményben keresendő, amely kívül esik a modern élet teljesítményközpontú rendszerén. Ezt az állapotot nevezem időtlenségnek.

A gyógyító időtlenség számomra három alapvető formában jelenik meg: a családban eltöltött időben, az ünnep idejében és a művészetben. Értekezésem elsősorban az utóbbi vizsgálatára vállalkozik: arra a tapasztalatra, amikor a művészet lehetőséget teremt az önmagunkkal és a külvilággal való kapcsolódásra, ezáltal a mindenséghez való tartozás átélésére. Ebben az értelemben a művészet visszatérhet eredeti céljához: a létezés ünnepléséhez, vagyis minden létező megünnepléséhez.

A bemutatott alkotói út nemcsak az értekezés témáját, hanem módszertani megközelítését is meghatározza. A vizsgálat a személyes alkotói tapasztalatból indul ki, amely filozófiai és vallástörténeti megközelítések tükrében nyer tágabb értelmezést. A személyes hangvétel és a szubjektív nézőpont ezért az értekezés egészen végigvonul. A disszertáció nem az időtlenség fogalmának átfogó filozófiai elemzésére vállalkozik, hanem egy személyes alkotói folyamat bemutatására. Az itt megjelenő történet ezért szükségszerűen csupán egy a lehetséges történetek közül.

Doktori kutatásom kezdetén a jelenlét kérdését elsősorban a virtuális valóság és az immerzív technológiák felől közelítettem meg. Alkotói munkáimban hosszú ideig azt vizsgáltam, miként teremthető meg a jelenlét tapasztalata digitális eszközök segítségével. Miközben azonban a jelenlét lehetőségét kerestem, egyre inkább azzal szembesültem, hogy éppen az általam választott út távolít el attól, amit megtalálni szeretnék.

A virtuális valóság által kínált jelenlét számomra végül nem bizonyult azonosnak a valódi jelenlét tapasztalatával. Bár az immerzív technológiák rendkívül erős érzékszervi hatásokat képesek létrehozni, önmagukban nem teremtik meg a szemlélődés és az elidőzés lehetőségét. A technológiai jelenlét vizsgálata így fokozatosan egy másik kérdéshez vezetett: vajon létrehozható-e a jelenlét nem az érzékszervi intenzitás fokozásával, hanem éppen a figyelem elmélyítésével? Paradox módon a néző nem befogadóvá, hanem elfogadóvá válik.

Személyes kiégésem és az azt követően bejárt belső út során arra jutottam, hogy amit kerestem, nem a tökéletes virtualításban – vagyis nem a valós jelenlétből való menekülésben –, hanem az időtlenség megélésében található meg. Kutatásom fókusza így a technológiai jelenlét kérdésétől fokozatosan az időtlenség, a szent idő és az ünnep fogalma felé fordult.

A dolgozat első része a jelenlét válságát és a virtuális jelenlét problémáját vizsgálja. Ezt követően a személyes fordulat tapasztalatából kiindulva az időtlenség jelentésének feltárására tesz kísérletet, majd azt vizsgálja, miként válhat az ünnep és a művészet a jelenlét és az időtlenség megtapasztalásának terévé.

Az értekezés gondolati íve végül a fa szimbolikájához vezet el. A fa számomra az időtlenség, a kapcsolódás és a világmindenség egészéhez való tartozás megtestesülése. Értekezésem ennek az útnak az állomásait követi végig: a jelenlét elvesztésétől a gyógyító időtlenség felismerésén át annak megtapasztalásáig, hogy a művészet a létezés ünnepe.

1. A JELENLÉT ELVESZTÉSE

A jelenlét elvesztésének társadalmi és kulturális háttere – Byung-Chul Han filozófiájának tükrében

A bevezetésben megfogalmazott személyes út – a jelenlét elvesztésének tapasztalata – nem érthető meg annak társadalmi és kulturális háttere, illetve kontextusa nélkül. Amikor Byung-Chul Han társadalomfilozófiai diagnózisával találkoztam, az általa feltárt társadalmi összefüggések teljes egészében egybeestek saját személyes tapasztalataimmal. Ez megerősített abban, hogy a jelenlét elvesztése valójában nem az egyén, hanem az egész társadalmat és a művészetet is átható kulturális jelenség. Han filozófiáján keresztül érthető meg igazán, hogy a virtuális valóság a jelenlét elvesztésének legteljesebb szimbóluma.

Byung-Chul Han kortárs filozófiai munkássága a késő kapitalista társadalom kulturális és civilizációs állapotának egyik legmélyebb diagnózisát adja. Han filozófiájában különösen fontos szerepet kap a művészet kérdése, amely nem egy autonóm esztétikai problémaként jelenik meg, hanem a szubjektivitás válságának egyik legfontosabb indikátora. A digitális világ olyan társadalmi környezetet és életvitelbeli állapotot eredményez, amely fokozatosan felszámolja a művészet szemlélődő, kontemplatív, időigényes állapotát. Ahogy Hans-Georg Gadamer fogalmaz: *„A művészet időtapasztalatának az a lényege, hogy megtanuljunk elidőzni. Talán ez a számunkra kiszabott véges megfelelője annak, amit örökkévalóságnak neveznek.”*¹ A műalkotás többé már nem az elidőzés és a transzcendencia helye, hanem a kulturális fogyasztás folyamatosan cserélődő objektuma. Han szerint: *„Jelen világunkból kiveszett minden isteni és ünnepi. Egyetlen hatalmas áruházzá lett. Az un. közösségi gazdaság mindannyiunkat olyan eladóvá tesz, aki éppen ügyfeleket keres. Telepakoljuk a világot olyan dolgokkal, amelyeknek egyre rövidebb a szavatosságuk és érvényességük. A világ belefullad ezekbe a dolgokba. Ez az áruház már nem is nagyon különbözik a bolondok házától. Látszólag mindenünk megvan.*

*De egyvalami lényegesen hiányzik, mégpedig a világ. A világ elvesztette összhangját, a saját hangját, bizony, színtelen lett. A kommunikáció lármája megfojtja a csendet.”*²

¹ Hans-Georg Gadamer: *A szép aktualitása*. Ford. Bonyhai Gábor. Budapest: T-Twins Kiadó, 1994, 71. o.

² Byung-Chul Han: *A kiégés társadalma*. Ford. Miklódy Dóra. Budapest: Typotex Kiadó, 2019, 110. o.

A késő kapitalista kultúra alapvetően a hiperkommunikációra, a folyamatos láthatóságra és az állandó pozitivitás kényszerére épül. Ebben a közegben a művészet fokozatosan elveszíti ellenálló képességét, és a teljesítményelvű társadalom logikájának rendelődik alá. A következőkben azt vizsgálom, hogy ez a folyamat miként alakítja át a társadalom időtapasztalatát, a művészet szerepét és végső soron az ember jelenléthez való viszonyát.

1.1 FEGYELMI TÁRSADALOMTÓL A TELJESÍTMÉNY TÁRSADALOMIG

Han szerint a 21. század társadalma már nem írható le klasszikus értelemben vett fegyelmező társadalom fogalmaival. Michel Foucault gyárakból, szegények házából, bolondok házából, kaszárnyákból felépült fegyelmi társadalma már nem a mai társadalom.

„A 21. század társadalma többé nem fegyelmező, hanem teljesítményelvű. És immár tagjai sem »engedelmes«, hanem »teljesítő alanyok.«”³

A teljesítménytársadalom már a „képes vagy rá” pozitivitásának logikájára épül, nem pedig a „nem szabad” tiltásainak rendszerére. A képesség, a lehetőség és az önmegvalósítás pozitivitása sokkal hatékonyabbnak bizonyul, mint a tiltások és kötelességek negativitása. A rendszer nem tilt, hanem motivál, nem elnyom, hanem ösztönöz. Az egyén önként optimalizálja magát a határtalan teljesítményelvű társadalom normái szerint. Ezáltal folyamatos önfejlesztésre kényszerül, saját individuumát piaci projektként értelmezi, és állandó produktivitásban áll. Az önkizsákmányolás így fokozatosan internalizálódik. A modern ember egyszerre válik önmaga munkaadójává és munkásává, miközben önnön kizsákmányolójává is lesz.

³ U.o. 21.

Guy Debord *A spektákulum társadalma* (1967) című műve több ponton is szoros párhuzamot mutat az itt tárgyalt problémákkal, különösen az idő, a közvetítettség és a közvetlenül megélt tapasztalat elvesztésének kérdésében. A hasonlóságok ellenére azonban lényeges különbség van a két megközelítés között.

Debord egy másik történeti és elméleti korszakból indul ki. Gondolkodása Marx áru- és elidegenedéskritikájához kapcsolódik, és elsősorban a társadalmi struktúrák, a spektákulum és a reprezentáció felől közelít az egyén megváltozott tapasztalatához.⁴ Byung-Chul Han ezzel szemben már a digitális, információs és teljesítményalapú társadalom emberét vizsgálja, ahol az egyén nem pusztán egy külső rendszer elszenvedője, hanem önmaga „kizsákmányolójává” válik.⁵

A két megközelítés közötti különbség a jelen kutatás szempontjából meghatározó. Debord inkább kívülről, a társadalmi struktúra felől közelít, míg Han belülről, az egyén megélt tapasztalata felől: a kiégés, az időválság, a figyelem szétesése, a kontempláció és a jelenlét elvesztésének problémáján keresztül. Jelen kutatás kiindulópontja is ez az egyéni tapasztalat, amelyből az idő válságán és a jelenlét elvesztésén keresztül jutok el az időtlenség lehetőségének kérdéséhez.

Han gondolkodásában emellett számomra hangsúlyosan jelen van a kontempláció és a keleti filozófiai hagyományok hatása, amely a dolgozat későbbi gondolati irányával is szoros kapcsolatot teremt. Debord ezért fontos elméleti előzmény és párhuzam, de az általa megnyitott – az áru, az elidegenedés, a spektákulum és a reprezentáció köré épülő – elméleti irány nem képezi jelen kutatás közvetlen tárgyát.

1.2 A KIÉGÉS MINT RENDSZERSZINTŰ TÜNET

A kortárs pszichikai betegségek a teljesítményrendszer strukturális következményei. Az ADHD (figyelemhiányos hiperaktivitás-zavar), a kiégés és a depresszió nem abnormális állapotok, hanem végső soron a hiperproduktivitás természetes következményei.

A neoliberális ethosz szerint az individuum korlátlan lehetőséggel rendelkezik, és folyamatos önmeghaladásra kényszerül, ez a logika azonban végtelen önterhelést eredményez. Az egyén

⁴ Guy Debord: *A spektákulum társadalma – Kommentárok a spektákulum társadalmához*. Ford. Erhardt Miklós. Budapest: Open Books, 2022.

⁵ Byung-Chul Han: *A kiégés társadalma*. Ford. Miklódy Dóra. Budapest: Typotex Kiadó, 2019

belső kudarca többé nem rendszerszintű vagy társadalmi problémaként jelenik meg, hanem személyes hiányosságként értelmeződik, miközben valójában strukturális kényszerből fakad.

A kiégés ezért nem pusztán pszichológiai, hanem társadalmi jelenség. A modern ember nem a külső nyomások következtében fárad el, hanem mert képtelen megszabadulni a folyamatos cselekvés kényszerétől. A hiperaktivitás válik normává, amely fokozatosan felszámolja a szemlélődő és elidőző ember ősi képességét.

1.3 AZ IDŐ VÁLSÁGA, AZ ESZTÉTIKAI IDŐ ELVESZTÉSE

Az idő illata című művében Byung-Chul Han a későmodernitás temporális szerkezetének szétesését elemzi. Állítása szerint a modern technika és a gyorsulás következtében az ember fokozatosan eltávolodik a világtól és önmagától is. „*A modern technika eltávolítja az embert a földtől.*” [...] *Minél távolabb kerül a földtől, annál kisebb lesz, és minél gyorsabban mozog a földön, annál inkább összezsugorodik. A földi távolságok minden kiiktatása növeli az ember távolságát önmagától. Így idegenedik el az ember a földtől.*”⁶

Han gondolatmenete ezen a ponton kapcsolódik Jean Baudrillard gyorsuláselméletéhez. Baudrillard szerint: „[...] a modernitás, a technika, az események és a média gyorsulása, akárcsak az összes gazdasági, politikai és szexuális cserekapcsolat gyorsulása, olyan szökési sebességet eredményez, hogy kirepülünk a valós és a történelem vonzásteréből.”⁷ A gyorsulás tehát nem pusztán technikai jelenség, hanem a történelmi és jelentésbeli összefüggések felbomlásához vezet.

Ebből következően: „*Baudrillard képe a gyorsuló testről közel jár ahhoz a következtetéshez, hogy éppen a gyorsulás felelős a történelem végéért, illetve a fenyegető értelemvesztésért.*”⁸ A gyorsulás következtében: „[...] a dolgok kirepülnek az értelemadó vonatkozási térből, és darabokra esnek, a valós elszigetelt részecskéivé, amelyek aztán egy értelem nélküli térben kavarnak.”⁹

⁶ Byung-Chul Han: *Az idő illata*. Ford. Csordás Gábor. Budapest: Typotex Kiadó, 2024, 36. o.

⁷ Jean Baudrillard: *Die Illusion des Endes oder Der Streik der Ereignisse*. Berlin: Merve, 1994, 9. Idézi: Byung-Chul Han: *Az idő illata*, 37.

⁸ U.o. 37.

⁹ U.o. 37.

A modern társadalom alapvető tapasztalata az idő dezintegrációja. A szövegrész központi állítása, hogy a modern technikai civilizáció nem egyszerűen felgyorsítja az életet, hanem megszünteti azokat a stabil időbeli és térbeli kereteket, amelyekben az ember korábban önmagát értelmezni tudta. Ez az összetett folyamat nem csupán súlyos társadalmi és pszichológiai következményekkel jár, hanem alapvetően formálja át a művészet klasszikus értelmezését is.

1.4 A MŰVÉSZETI TAPASZTALAT TEMPORALITÁSA

A művészet mindig sajátos esztétikai időbeliséget feltételezett. A műalkotás létrehozása és befogadása egyaránt elidőzést követelt: a lassú, személyes idő megtapasztalását. Megszakította a mindennapi idő linearitását, és önálló időteret nyitott meg. A művészetben átélt idő tapasztalata abból az ősi emberi képességből fakad, hogy az ember képes megfigyelni, szemlélődni és elidőzni az időtlenség állapotában. A digitális kapitalizmus azonban, amely a produktivitás logikájára épül, fokozatosan felszámolja ezt az autonóm időtapasztalatot.

A jelenkori társadalomban az idő fragmentálódik és folyamatosan gyorsul, míg végül elveszíti narratív kohézióját. Az individuum többé nem képes az idő lelassítására és megragadására, miközben a folyamatos jelenlét hiányát tapasztalja. Ez az időbeli szétesettség a művészet percepcióját is radikálisan átalakítja. A kortárs vizuális kultúra az azonnali befogadás logikájára épül: végletekig lerövidíti a figyelem időtartamát, a képet pedig gyors fogyasztási terméké alakítja. A művészet így fokozatosan elveszíti azt a képességét, hogy elszakítson minket a funkcionalitás idejétől. A színház, a film és a kiállítótér személyes ideje egyre inkább beolvad a digitális figyelemgazdaság folyamatosan hömpölygő áramlásába.

1.5 A DIGITÁLIS KULTÚRA ÉS AZ ESZTÉTIKAI TAPASZTALAT

1.5.1 A KONTEMPLÁCIÓ ELTŰNÉSE

Ebben a vizualitás-termelő társadalomban a szemlélődő létforma fokozatosan az összeomlás felé halad. Az emberi figyelem termelési erőforrássá válik, amelyet a közösségi platformok és információs rendszerek folyamatosan kihasználnak. A modern ember permanens elérhetőségben és multitasking-állapotban él. Figyelme szüntelenül megszakad a folyamatosan

érkező információs és vizuális ingerek hatására. A modern szubjektum állandó terhelésnek van kitéve, ennek drámai következménye pedig a mély figyelem fokozatos eltűnése.

A művészet autentikus időtapasztalata mindig lelassult időt igényel: a csend megtapasztalását, a kép előtti szemlélődést, az olvasás önálló ritmusát, valamint a film hosszú folyamatokban kibomló szerkezetét. A digitalizált kultúra azonban fokozatosan felszámolja ezt a lassú időt. A percepció felgyorsulása a művészetet is információvá alakítja, miközben felgyorsítja a vizuális események fogyasztását és érzékelését. Megszünteti azt a biztonságos távolságot, amelyben a néző eldöntheti, milyen belső viszonyt és magatartást kíván kialakítani a befogadás során. Ehelyett állandó jelenlétet követel, működése pedig az azonnali reakció logikájára épül. A műalkotás ezért többé nem olyan objektumként jelenik meg, amely ellenállást tanúsít a befogadóval szemben, hanem gyorsan dekódolható, programozott vizuális impulzusként.

1.5.2 A TRANSPARENCIA TOTALITÁSA ÉS A KÖZÖSSÉGI MÉDIA HATÁSA

A digitális modernitás a totális átláthatóságra épül. A társadalom minden szférája láthatóvá, mérhetővé és hozzáférhetővé válik. Mindenki felhasználóvá és esztétikai tartalomgyártóvá válik. A kultúra az azonnali láthatóság esztétikáját követi, amelyben minden azonnal megmutatható, reprezentálható, dokumentálható és tartalommal formálható. A művészet státusza így fokozatosan elveszíti rejtettségét és titokszerűségét. A valódi esztétikai tapasztalat mindig magában hordoz valamilyen hozzáférhetetlenséget és távolságot. A művészet alapvető érosza éppen abban rejlik, hogy a szépség nem azonnali fogyaszthatóságot jelent. A globalizált, tömegtermelő transzparencia kultúrája azonban fokozatosan felszámolja ezt a távolságot.

A műalkotás bejegyzéssé, az alkotás pedig tartalomtermeléssé redukálódik, miközben az önkifejezés a marketingből ismert funkciókat veszi fel. Önmagunk vizuális menedzserévé, kurátorává, megrendelőjévé és tartalomgyártójává válunk. Önként veszünk részt saját magunk árucikké bocsátásában. A közösségi média az esztétikumot fokozatosan a láthatóság és az önreprezentáció logikájának rendeli alá, miközben az egyén saját életét esztétikai objektumként kezdi árusítani. Az alkotásnak nevezett termelői tevékenység fokozatosan felszámolja a valódi alkotói habitust, ezáltal pedig a teljesítmény és a láthatóság neoliberális logikájának részévé válik.

1.5.3 A FÁRADTSÁG ÉS MŰVÉSZETI IDŐ KAPCSOLATA

A későmodern társadalom a folyamatos fáradtság állapotában létezik. Civilizációnkat egyre inkább a pszichikai kimerültség határozza meg, amely alapvetően időbeli természetű. A teljesítményelvű világ az egyént állandó produktivitásra, önfejlesztésre és aktivitásra kényszeríti, s ez mélyen átalakítja a művészeti alkotás lehetőségeit és idejét is. A művészet történetileg olyan időformákhoz kapcsolódott, amelyek ellenálltak a gazdasági racionalitásnak: a lassúsághoz, a csendhez, az elvonuláshoz és a szemlélődéshez. Az alkotás feltétele sokáig éppen a nem-produktív idő volt.

A kortárs alkotó válsága abban rejlik, hogy attól távolodik el, amire a legnagyobb szüksége lenne. A neoliberális társadalom minden időt funkcionális és produktív idővé alakít, miközben az alkotót folyamatos jelenlésre és önreprezentációra kényszeríti. A művész így nem csupán alkotóként, hanem önmagát menedzselő kulturális szereplőként létezik, akinek állandóan láthatónak, aktuálisnak és aktívnek kell maradnia.

1.5.4 A HOMOGENIZÁLT ÉRZÉKELES VILÁGA

Ezzel párhuzamosan az aktivitás rendszere átformálja és atomizálja a kulturális és művészeti közeget is. A valódi közösségi és hagyományos kommunikációs kapcsolatok helyét fokozatosan a versenyalapú gondolkodás veszi át, amely elsődlegesen az algoritmikus láthatóság optimalizálását tekinti céljának. A digitális kultúra, amely az egységesítés és a gépi sokszorosítás logikájára épül, homogenizálja az érzékelést. Megfosztja a művészetet kritikai természetétől, és fogyasztói árucikké silányítja. Az így létrejövő kulturális termék elsődleges szempontja a piacosíthatóság. A művészeti objektum elveszíti lényegét, és immár megfosztva áll minden elemi sajátosságától egy kiüresedett világ közepén. Han ezt a folyamatot következő módon fogalmazza meg:

“A dolgok elárasztják az eget és a földet. Ez az áruvilág már nem alkalmas arra, hogy benne lakozzunk. Minden kötődést elveszített az istenihez, a szenthez, a titokhoz, a végtelenhez és mindenhez, ami magasabb rendű és fenséges. A csodálkozás bármilyen képességét is elvesztettük. Egy áttetsző áruházban élünk, amelyben áttetsző ügyfelekként figyelnek és kezelnek minket. Óriási szükség lenne arra, hogy kitörjünk ebből az áruházból. Az áruházat

újra otthonná kéne alakítanunk, mégpedig az ünnepek házává, amelyben valóban megéri élni.”¹⁰

A digitális kapitalizmus dübörgő úthengere tehát nem csupán a művészet társadalmi státuszát alakítja át, hanem a szubjektivitást, az elidőzést és a kontemplatív állapot ősi élményét rombolja. A szemlélődés, a titokzatos távolság és a misztérium fokozatos felszámolásával a művészet elveszti időtlenségét, valamint a szentnek és sérthetetlennek hitt belső struktúráját. A művészet, a műalkotás és a művész elveszíti valódi autonómiáját és korábbi kritikai, megfigyelő nézőpontját. Sóvárgása viszont csak tovább fokozódik, mert a leegyszerűsített azonnali folytonosan áramló információs és vizuális ingerek végső soron a valódi jelenlét felszámolására alkalmasak csupán. Az ember képtelen kilépni az önmaga hajtotta megszakítás nélküli aktivitás rendszeréből. Hamis jelenvalósága csupán a láthatóság igényének kielégítésére szolgál. Elveszíti identitásának legmélyebb gyökerét: annak élményét, hogy az időtlenség és az egyetemes világmindenség része. Ebben a kiüresedett és végletekig hajszolt, felgyorsult állapotban, az egyén válaszokat keres önmaga létezésének igazolására.

1.6 AZ IPARILAG ELŐÁLLÍTOTT JELENLÉT ILLÚZIÓJA

Ugyanebből a téves digitalizált rendszerből táplálkozik a virtuális valóság teljes valóságszerű kiépítésének igénye és az ezekbe a világokba való mélységes elmerülés vágya is.

A jelenlét hiányának földjéből mérgező virágok fakadnak annak reményében, hogy ideig-óraig olthatjuk szomjunkat e nem létező világokkal. A VR és a digitalizált immerzió a valóságból való kilépés és egy önálló jelen ígéretét hordozza magában. A mesterségesen megalkotott idő egy új időn kívüliséget próbál létrehozni. Ez az időszimuláció azonban kizárja az egyén önálló idejének valódi megélését. Az ember így nem visszatál az időtlenség eredeti megtapasztalásához, hanem egyre inkább eltávolodik attól. A virtuális valóság magában hordozza a digitális modernitás logikáját, és annak végső vizuális kiteljesedéseként is értelmezhető. A transzcendencia helyét fokozatosan átveszi az iparilag előállított jelenlét hamis illúziója.

A dolgozat további része azonban már nem a probléma leírására, hanem a személyes alkotói tapasztalatból kiinduló lehetséges válaszok keresésére vállalkozik.

¹⁰ Byung-Chul Han: *A kiégés társadalma*. Ford. Miklódy Dóra. Budapest: Typotex Kiadó, 2019, 111. o.

2. A VIRTUÁLIS JELEN

Az előző fejezet feltárta a jelenlét elvesztésének társadalmi és kulturális hátterét. A következő fejezet a virtuális valóságot vizsgálja, mint a jelenlét hiányára adott egyik legteljesebb technológiai választ. A virtuális valóság elemzése azért kap kiemelt szerepet a dolgozatban, mert doktori kutatásom eredeti kiindulópontját jelentette, és ezen keresztül jutottam el azokhoz a felismerésekhez, amelyek később az időtlenség fogalma felé vezettek.

Virtuális valóság (Virtual Reality, VR) alatt olyan számítógép által létrehozott, interaktív háromdimenziós digitális környezetet értünk, amely speciális megjelenítő és érzékelő eszközök – elsősorban VR-headset (sztereoszkopikus kijelzővel, fej- és térbeli mozgáskövetéssel, valamint térbeli hangmegjelenítéssel), továbbá gyakran kézi vezérlők vagy más interaktív eszközök – segítségével a felhasználó számára a fizikai jelenlét érzetét kelti. A rendszer valós időben reagál a felhasználó mozgására és cselekvéseire, ezáltal lehetővé teszi, hogy a befogadó a virtuális környezetet ne pusztán megfigyelje, hanem annak résztvevőjeként élje meg.

A virtuális valóság az úgynevezett immerzív technológiák egyik legfejlettebb formája. Az immerzív technológiák olyan digitális rendszerek összefoglaló neve, amelyek célja, hogy a felhasználót érzékszervi ingerek – elsősorban kép, térbeli hang és interakció – segítségével minél teljesebb jelenlétélményhez juttassák. Ide tartozik többek között a virtuális valóság (VR), a kiterjesztett valóság (Augmented Reality, AR), a kevert valóság (Mixed Reality, MR), valamint más, a valós és digitális környezetet összekapcsoló technológiák.

2.1 A VIRTUÁLIS JELEN PARADOXONA

Az ősi értelemben vett jelenlét fokozatos elvesztésével az ember ösztönösen próbálja annak hiányát csillapítani. Ennek egyik legerősebb formájaként jelennek meg a legmodernebb technológia által létrehozott virtuális valóságok, amelyekben az alkotó és a befogadó egyaránt úgy érezheti, hogy újra képes megteremteni az elveszettnek hitt jelen tapasztalatát. A VR-alkotások ennek a belső hiánynak az egyik legösszetettebb és legerőteljesebb technológiai megnyilvánulásai.

A virtuális valóság nem pusztán új vizuális médiumként jelenik meg, hanem a totális, minden érzékszervre kiterjedő jelenlét technológiai megteremtésének igényével lép fel. Az így létrehozott virtuális terek célja többé nem egyszerűen a reprezentáció, hanem a befogadó teljes perceptuális bevonása egy mesterségesen létrehozott jelen idejű világba.

A virtuális valóság kialakulása mögött alapvetően nem technológiai, esztétikai vagy kísérletező motivációk húzódnak meg, hanem a jelenkori társadalom egyik legmélyebb civilizációs igénye: a jelenlét, az időtlenség és az elidőzés elveszett tapasztalatának visszaszerzése. A virtuális terek és időbeliség célja többé nem a valóság ábrázolása, hanem az idő, és így a létezés átélhetésének ígéretét hordozza magában. A néző bezuhan a képbe, és annak többé nem szemlélője, hanem zárt, belső részévé válik.

A virtuális jelen alapvető paradoxont hordoz magában. Miközben a teljes jelenlét átélhetőségének ígéretével lép fel, valójában éppen a technológia által létrehozott mesterséges világ távolítja el az embert saját autonóm idejétől és érzékelésétől. Bár úgy érezzük, hogy szabadon választhatunk nézőpontokat és térbeli helyzeteket, testünk és teljes érzékszervi rendszerünk folyamatos manipuláció és sokkolás alatt áll. A VR elhiteti velünk, hogy aktív résztvevői vagyunk az eseményeknek, miközben valójában előre megkonstruált képek és terek zárt rendszerében mozgunk.

A virtuális világ szabadsága ezért csupán a választás illúziója. Olyan, mintha egy zárt cellában csupán azt dönthetnénk el, hogy a tér melyik sarkába állunk. A bent átélt időt kívülről szervezik és irányítják, miközben fokozatosan megszűnik a belső idő autonóm megtapasztalásának lehetősége. A percepció folyamatos kontroll alatt áll, a döntések illúziója pedig elhiteti velünk, hogy a valódi jelen részesei vagyunk. Miközben a VR a jelenlét teljességének ígéretével lép fel, valójában egyre távolabb taszít a jelenlét eredendő tapasztalatától.

A virtuális valóság ebből a szempontból a digitális modernitás egyik végpontjaként, egyúttal zsákutcájaként is értelmezhető. Az alapvető jelenlét-hiányra adott válaszok újabb és még mélyebb hiányállapotokat szülnek. A mesterségesen generált és szimulált világok képesek ösztönösen, zsigerileg rendkívül intenzív hatást gyakorolni az emberre, valójában azonban csupán lényünk felszíni rétegeit érintik meg. Éppen ezért, amikor a virtuális világok a valódi jelenlét átélésének helyettesítőiként lépnek fel, szükségszerűen tévútra jutnak. A szimulációs rendszerek ugyanakkor rendkívül hasznos technológiai eszközök lehetnek az ismeretlen, nehezen hozzáférhető vagy érzékileg megtapasztalhatatlan jelenségek megmutatásában és

érzékeltségében. Az orvosi, technikai, oktatási vagy tudományos területeken a VR valódi segítséget és új perspektívákat képes nyújtani. A virtuálisan megalkotott világok nem önálló vizuális médiumként vallanak kudarcot, hanem akkor, amikor tévesen a valódi jelenlét, az időtlenség vagy a transzcendencia helyébe kívánnak lépni.

A virtuális jelen kérdését a 20–21. századi technikafilozófiája több irányból is vizsgálta. A következőkben azonban nem ezek részletes elemzésére vállalkozom, hanem saját alkotói tapasztalataimon keresztül vizsgálom a virtuális jelenlét lehetőségeit és korlátait.

2.2. A VR MINT A JELENLÉT KERESÉSÉNEK MŰVÉSZETI TERE

A művészet kétségbeesetten keresi az eltűnt jelenlétre adott válaszait, mint ahogy én is. A digitális technológiai társadalom egyik kortárs válasza természetesen a már említett tökéletes virtuális világok megteremtése. A fejezet az általam átélt virtuális jelenlét tapasztalatával, a saját magam által készített virtuálisvalóság-munkákkal, illetve a VR esztétikai, időbeli jelenével foglalkozik. A bemutatott élmények és munkák egy óriási tégelyből való válogatás, amely pusztán azt a célt szolgálja, hogy rajtuk keresztül mutassam be felismerésem kiindulópontját. Ez a belső fordulat nemcsak saját utamon jelentős, hanem doktori tanulmányaim szempontjából is meghatározó, mert ezen élmények vezettek oda, hogy felismerjem, mit is kerestem valójában. Ezek a munkák nem feltétlenül a legmeghatározóbbak vagy a legmagasabb esztétikai minőséget képviselik, de ilyenformán nem is ezt a célt szolgálják. Ezzel ellentétben a fejezet lezárását a *Carne y Arena* virtuális valóság filmmel, amely kiindulópontja volt doktori tanulmányaimnak - az immerzív művészet egyik legteljesebb példájával teszem meg.

2.2.1. A HIPERREALITÁS CSAPDÁJA

Tudatosan választottam két olyan általam nagyra értékelt és neves alkotót, akik alapvetően az erős jelenlét és a jelenben megtapasztalt lelki és fizikai tapasztalással dolgoznak. Példaként pontosan azért állítom e két munkát, mert mindkét esetben meggyőződésem, hogy eredeti szándékuk ellenére tévútra jutottak e virtuális médiumok használatával. Ezen példákon keresztül értettem meg igazán, hogy a digitális, immerzív hatásmechanizmusok alkotói

társadalmunk egyik legnagyobb kihívását jelentik. Még olyan alkotók számára is, akik világéletükben ezzel a kérdéskörrel foglalkoztak. Ott rejtőzik bennük is a minden platformon való megjelenés kényszere, a közlés vágya és természetesen a kíváncsiság az újfajta technikák iránt.

RISING - A KÉNYSZER HATÁSA

<https://www.acuteart.com/discover/marina-abramovic>



1. ábra. Marina Abramović: *Rising*, virtuális valóság (VR) élmény, 2018. A virtuális Marina Abramović üvegtartályban emelkedő vízszinttel szembesíti a résztvevőt. **Forrás:** Acute Art.

Marina Abramović *Rising* című virtuális valóság-alapú installációját 2018-ban, az Art Basel Hong Kong keretén belül, az *Acute Art* <https://www.acuteart.com/> és a HTC Vive <https://www.vive.com/us/> koprodukciójában mutatta be a nagyközönség számára. Ebben a munkájában a klímaváltozás, az ökológiai válságot és az emberi felelősségét kapcsolja össze. Az eredeti műleírásban az alábbi olvasható: *A befogadó egy intim virtuális térbe lép, ahol Marina Abramović digitális avatárjával találkozik, miközben az egy lassan vízzel megtelő üvegstruktúrában áll. A mű morális döntési helyzet elé állítja a nézőt: megmenti-e az avatárt és a környezetet, vagy passzívan szemléli azok pusztulását.*¹¹

A mű központi helyzetében a néző egy VR-headsetet visel, majd ezen keresztül belép az erősen dramatizált térbe, ahol egy nyílt és nyugodt vízfelületen találja magát.

¹¹ Acute Art: *Marina Abramović – Rising*. A dolgozatban szereplő ismertetés saját fordítás és összefoglalás az Acute Art hivatalos leírása alapján. Elérhető: <https://www.acuteart.com/discover/marina-abramovic> (letöltés: 2026. május 18.).

Az idő előrehaladtával és a részletek megismerésével az első érzésre még békés teret egyre nyugtalanabb atmoszféra lengi körül. A virtuálisan megalkotott környezet középpontjában Marina Abramovic avatárját látjuk hozzánk beszélni. Technikailag és vizuálisan a megalkotott tér a gyengébb számítógépes játékok elhagyott világát hozza. A motion capture stúdióban rögzített felvételek, majd animált avatár gyenge hasonmás csupán. A nézőt a technikailag rosszul kivitelezett környezet és karakterek folyamatosan kizökkentik a valódi immerzív élmény világából.

Az üvegfalú medencét vasszerkezet tartja fogva, utalva Harry Houdini által előszeretettel használt medencére. A tartály lassan, de visszafordíthatatlanul vízzel kezd megtelni. A Föld környezeti pusztítása és a jégrétegek olvadása folyamatosan emeli a víz szintjét. Most már tudjuk, értjük: az idővel harcolunk. Folyamatosan fojtogat bennünket a bezártság és az idő múlásának fenyegetettsége. Ebben a helyzetben a rendszer választási lehetőségeket kínál a befogadó számára: eldöntheti, hogy miképpen szeretne cselekedni a bolygónk megmentésének érdekében. De valójában a döntésünk is csak virtuális szinten marad meg, mert nem kínálja fel a valódi lehetőségeket, sokkal inkább csak morális nyomást helyeznek ránk. A Rising dramaturgiája ezért itt követi el a legnagyobb hibát számomra, mert egy előre konstruált érzelmi és etikai szituációba kényszerít bennünket, amelyben valódi értelemben vett jót nem tehet a néző. A megszerkesztett kötöttségek sokként jelentkeznek, megfojtja a befogadót a valódi felismerés, elmélyedés, meggyásolás majd a pozitív továbblépés lehetőségétől.

Erre a munkájára a klímaváltozásra adott művészeti válaszok utáni kutatásaim során találtam rá. Eddig a pontig meggyőződésemm volt, hogy a kiterjesztett valóság alkalmazása az ember által okozott globális lábnyomra egy nagyon hatékony technikai eszköz. De ennek a munkának a vizsgálata közben fontos megállapításokat tudtam tenni. Az alapvetően sokkolásra építő zárt helyzetek, a fóbiás kényszerek elzárják előlünk a valódi felismerés és átélés esélyét. A szorongáson és félelmen alapuló ösztöneink kerülnek előtérbe, így távolítva el önmagunkat az elmélyülés képességétől. Ezzel kizárják a valódi gyászfolyamatot, a helyzet elfogadását, amin keresztül eljuthatunk az újjáépítés és a pozitív jövőkép felé. Egyúttal kikerüli a legnagyobb lehetőségét, hogy a pozitív példa újra képes legyen megnyitni az alkotó pszichét.

Ezzel szemben David Attenborough *Egy élet a bolygónkon* (David Attenborough: *A Life on Our Planet*, 2020) című dokumentumfilmje nem a reménytelenség, hanem a cselekvés lehetőségét hangsúlyozza. A film Attenborough személyes életútján keresztül mutatja be bolygónk ökológiai állapotának fokozatos romlását és a biodiverzitás drámai csökkenését. A

súlyos tények bemutatása mellett azonban nem hagyja a nézőt a kilátástalanság állapotában, hanem a felelősségvállalás és a cselekvés lehetőségére irányítja a figyelmet.

„Az élővilág fennmarad. Mi, emberek, nem feltételezhetjük ugyanezt magunkról. Azért jutottunk ilyen messzire, mert mi vagyunk a valaha élt legintelligensebb lények. De a továbblépéshez több kell az intelligenciánál. Bölcsességre van szükségünk.”¹²

Fontos megjegyezni, hogy a *Rising* virtuális valóság-installációt nem volt lehetőségem személyesen megtapasztalni. Így saját véleményemet kizárólag a fellelhető dokumentumok és közvetített anyagok alapján tudtam megfogalmazni, amelyek természetesen árnyalhatják nézőpontomat.

¹² David Attenborough: *Egy élet a bolygónkon* (David Attenborough: *A Life on Our Planet*). Rend. Alastair Fothergill, Jonnie Hughes és Keith Scholey. Silverback Films – Netflix, 2020, zárójelenet (Csernobil).

ACUTE ART - A MŰALKOTÁS DIGITALIZÁLÁSA

<https://www.acuteart.com/get-the-app/>



2. ábra. Alicja Kwade: *AR-BEIT* (AR-sorozat), 2020. Kiterjesztett valóságban megjelenő digitális szobor London városi terében. **Forrás:** Acute Art.

Az Acute Art 2017-ben alapított nemzetközi művészeti platform, amely virtuális és kiterjesztett valóságban megvalósuló alkotások létrehozásában működik együtt kortárs művészekkel. Projektjeiben olyan alkotók vesznek részt, mint Marina Abramović, Olafur Eliasson, Antony Gormley, Anish Kapoor vagy Jeff Koons. Az intézmény több mint kétszáz immerzív projektet valósított meg, amelyeket a világ számos jelentős művészeti helyszínén mutattak be, miközben AR-alkotásai saját alkalmazásán keresztül világszerte elérhetők.¹³

Én ehhez az alkalmazáshoz Olafur Eliasson munkásságán keresztül jutottam el. Számomra ő a mai napig az egyik legmeghatározóbb alkotó, aki a fény, a víz és más természeti elemek felhasználásával képes a jelenlét elemi tapasztalatát megidézni. Több nyugati városba is azért látogattam el, hogy személyesen élhessem át műveit. Amikor megtudtam, hogy alkotásai ebben az augmented reality (kiterjesztett valóság) alkalmazásban is elérhetők, azonnal letöltöttem azt.

Az alkotók célja az volt, hogy a VR- és AR-technológiák segítségével mindenki számára hozzáférhetővé tegyék ezeket a műalkotásokat. A felhasználók mobiltelefonon, tableten vagy

¹³ Acute Art: *About*. Saját fordítás és összefoglalás az Acute Art hivatalos ismertetője alapján. Elérhető: <https://www.acuteart.com/about> (letöltés: 2026. május 18.).

VR-headseten keresztül helyezhetnek el digitális műtárgy-replikákat saját környezetükben. Az AR-technológia révén a műalkotások a néző valós életterének részévé válnak, így a befogadó egyszerre érzékeli a fizikai teret és a digitális valóságot.

Az első technikai élmény után azonban az elém táruló látvány – vagy inkább hatás – sokkolt. Valami olyasmit éreztem, mint amikor Michelangelo Pietà-szobrát fröccsöntött műanyag másolatként vásárolhatjuk meg egy szuvenírboltban. Letaglózott ez az érzés. Az oly sok ember által ismert alkotások most egy négyzet alakú gép képernyőjén keresztül néztek vissza rám. Újra és újra feltettem magamnak a kérdést: hogyan jutottunk el idáig?

Bár a deklarált cél – a művek mindenki számára való elérhetővé tétele – valóban megvalósult, ezzel párhuzamosan maguk is kiárusították ezeket az alkotásokat, és ezzel aláásták kivételes értéküket. Természetesen minden művész szíve joga, hogy mit kezd saját munkáival, számomra azonban nézőként éppen a legfontosabbat veszi el ez a megjelenési forma: a művészet transzcendentális, ünnepi jellegét.

A mobiltelefonos játékok vizuális világára emlékeztető alkalmazás számomra egy digitálisan megbetegített és átalakult világ szomorú kórképévé vált. Megfosztjuk magunkat az időtől, az időtlenségtől és az elmélyülés lehetőségétől – vagyis mindattól, amiben talán a legnagyobb hiányt szenvedjük.

Az ilyen módon kiárusított, odébb görgethető vagy akár „odébb rúgható” tárgyá silányított komoly műalkotások remélhetőleg csupán tünetei maradnak majd egy letűnt digitális korszaknak.

2.2.2. AZ IMMERSZÍV JELENLÉT HATÉKONY ESZTÉTIKÁJA

A fejezet bevezetőjében már említett két olyan alkotást mutatok be, amelyek nézetem szerint tökéletes példái annak, miként képes ez a mediális virtuális eszköz különleges perspektívákat megnyitni. E munkák nem az eredendő valóság átformálására vagy új valósággént való definiálására tesznek kísérletet, hanem arra, hogy valami eddig ismeretlen vagy láthatatlan megtapasztalását tegyék lehetővé.

VERZIO FILM FESTIVAL // VEKTOR VR 2024

<https://www.verzio.org/hu/2024/exhibition/vektor-vr>

Álljon itt egy rövid ismertető szöveg a 2024-es válogatásról: *“A Vektor VR idei válogatásában a digitális környezetek emberi testre és érzékelésre kifejtett hatásaira kérdez rá. Interaktív és narratív alkotások mutatják meg, hogy mit jelentenek az érzékelés és a testtudat különböző formái. [...] Mentális egészség, betegségek, társadalmi tabuk tematizálásán keresztül az alkotások segítenek újraértelmezni a világhoz fűződő viszonyunkat és a normalitás fogalmát is.*

Az esemény célja, hogy a 360 fokos VR-filmek és interaktív virtuális valóság élmények bemutatásával a látogatóknak olyan élményt kínáljon, amely alapján újfajta látásmódot is elsajátíthatnak környezetükről.”

Bakk Ágnes Karolina, Szabó András
kurátorok¹⁴

¹⁴ Bakk Ágnes Karolina – Szabó András: *Vektor VR* (kurátori ismertető). Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztivál, 2024. Elérhető: [Verzió Filmfesztivál – Vektor VR](https://www.verzio.org/hu/2024/exhibition/vektor-vr) (letöltés: 2026. május 23.).

LOU - AZ ÁTÉLHETŐ EMPÁLIA TÖKÉLETESSEGE

(Director: Martine Asselin, Annick Daigneault)

<https://www.verzio.org/hu/2024/filmek/lou>



3. ábra. LOU, VR-animációs élmény. A résztvevő és Lou találkozása a virtuális térben. 2024. Forrás: Aardman Animations.

A 15 perces interaktív filmet az alábbi érzékletes módon mutatják be: *“A virtuális valóság (VR) élmény során egy autista gyermek, Lou szemszögéből tapasztalhatjuk meg a világot, amelyben egyedi érzékelésein keresztül navigál. A résztvevők Lou szemszögéből láthatják és hallhatják, amint különböző ingerekkel foglalkozik, szociális interakciókban vesz részt, és a mindennapi feladatokat old meg. Ez a gondosan kidolgozott élmény autista személyek történeteinek alapul, és autista színészek, alkotók és tanácsadók közvetlen részvételével készült. A LOU egyedülálló lehetőséget kínál arra, hogy megértsük az autizmus spektrumán élő személyek általánosan tapasztalt fokozott szenzoros élményeit.”*¹⁵

Nem tagadom, hogy ekkor volt először ilyen tiszta, virtuális-vizuális élményen alapuló megértésem egy másik ember sajátos helyzetéről. A film nem az erős effektusok, a különleges terek vagy az atmoszféra révén éri el hatását, hanem azért, mert pontosan érti és használja a médium sajátos lehetőségeit. Olyan nézőpontot tesz átélhetővé, amelyhez másként aligha

¹⁵ Bakk Ágnes Karolina – Szabó András: LOU. Filmbemutató szöveg. Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztivál, 2024. Elérhető: <https://www.verzio.org/hu/2024/filmek/lou> (letöltés: 2026. május 25.).

férhetnének hozzá. Az alkotók személyes tapasztalatai végig érezhetők a jelenetek felépítésében, a dramaturgiai ívben és a vizuális döntésekben. A mélyen megismert autista gyermeki perspektíva nem pusztán témája, hanem szervezőelve is a filmnek. Az interaktív élmény így a valóság egy olyan szeletét teszi közvetlenül megtapasztalhatóvá, amely más médiumokban jóval nehezebben lenne hozzáférhető. A technika itt eléri saját célját: nem esztétizál, hanem a valódi megértést szolgálja. Másra nincs is szükség. Az eszköz és alkotói betöltik pontos funkciójukat: egy elképzelhető, de valójában nehezen átélhető helyzetet fordítanak át személyes tapasztalattá. Ezek után teljesen máshogy fordultam saját gyermekeim felé: sokkal megértőbbé és elfogadóbbá váltam a nehézségeikkel szemben. Köszönet és hála érte.

A film létrejöttének hátteréről a Verzió Filmfesztivál ismertetője a következőképpen ír: *“Martine Asselin és Annick Daigneault mindketten autista gyerekeket nevelnek és elhatározták, hogy együtt dolgoznak egy autizmusról szóló, immerzív projekten [...] “Ugyanaz a meggyőződés vezérelte őket, hogy a befogadás az egyetlen út az érzékenyítés felé, ezért úgy döntöttek, hogy a virtuális valóság segítségével megvizsgálják, hogyan lehet az interaktív médiát és az interaktivitást felhasználni a dokumentumfilmes élmény és az autizmusra való figyelemfelkeltés új szintre emelésére.”*¹⁶

¹⁶ Bakk Ágnes Karolina – Szabó András: *LOU*. Filmbemutató szöveg, Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztivál, 2024. Elérhető: <https://www.verzio.org/hu/2024/filmek/lou> (letöltés: 2026. május 25.).

IF YOU SEE THE CAT - A SZABAD BEFOGADÁS EREJE

(rendező: Atsushi Wada, 37 perc)

<https://www.verzio.org/hu/2025/filmek/if-you-see-a-cat>



4. ábra. Atsushi Wada: *If You See a Cat*, VR-animációs film, 2025. Hivatalos plakát a Venice Immersive, 82. Velencei Nemzetközi Filmfesztivál programjából. Forrás: Kodansha VR Lab.

Az 1980-ban született japán animációs rendező, Atsushi Wada *If You See a Cat* című virtuális filmjét a Verzió Filmfesztivál ismertetője a következőképpen mutatja be: *“Japánban minden huszadik ember részesül valamilyen típusú, mentális betegséget segítő terápiában. Eközben a japán pszichiátria területe számos problémával küzd: történelmi háttér, a pszichiátria sajátosságaiból fakadó nehézségek és a strukturális torzulások is gátolhatják a mentális betegséggel küzdők gyógyulását. Ebben az alkotásban egy fiú napjait követhetjük végig, aki elvesztette szeretett macskáját, és elkezd hallucinálni róla. Pusztán azért, mert látja az elhunyt macskát, mentális betegséget diagnosztizálnak nála és kórházi kezelésre kényszerítik. De mit tapasztalhat a fiú a kórházi kezelés során?”*¹⁷

¹⁷ *If You See a Cat*. Filmbemutató szöveg. Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztivál, 2025. Elérhető: <https://www.verzio.org/hu/2025/filmek/if-you-see-a-cat> (letöltés: 2026. május 25.).

Saját, családi élményeim alapján a film központi témája azonnal megragadott. Már a kezdetekben nyugalmat és — ami a legfontosabb — időt kaptam arra, hogy a művet a saját ritmusomban élhessem át.

Nemcsak lehetőségem volt eltűnődni és megfigyelni az engem körülvevő világot, hanem az irányított helyzetek ritmusa is alkalmas volt az elmélyült befogadásra. A film stílusválasztása tovább erősítette ezt az élményt. Egyszerre tudtam a főhős karakterével minden szinten azonosulni, miközben képes voltam azonnal az ő szemén keresztül látni a világot.

Bár a film a pszichiátria rejtett világát mutatja be, ennél sokkal többre képes. Az alapszituációban egy szerető családot látunk, akik a legjobbat akarják gyermeküknek, de a valódi figyelem és megértés helyett a félelem és a tehetetlenség uralkodik el rajtuk. A legjobb barátját elvesztő kisfiúnak nem legnagyobb fájdalmában próbálnak segíteni, hanem szorongására keresnek azonnali megoldást. Innen egyenes út vezet a pszichiátria meredek útvesztőjébe.

A tökéletesen felépített dramaturgia gyorsan ráébreszt bennünket arra, hogy a rendszer már fogva tart minket: minél inkább valljuk őszintén önmagunkat, annál inkább veszünk el annak legnyomorúságosabb világában. Az örvény, amely leránt, egyre lejjebb és lejjebb tekeri önmagát. Nincs kiút. Az első rosszul meghozott döntés végzetesnek tűnik.

Az immerzív valóság itt tudja leginkább kifejteni hatását. Ennek a folyamatnak nem pusztán megfigyelői, hanem átélői leszünk, míg fokozatosan mi magunk is a mentális összeomlás határára jutunk. A film különlegessége azonban éppen ebben rejlik. Végigvisz egy olyan szubjektív úton, amely a tiszta indulástól a teljes kiégésig vezet, de mindezt úgy teszi, hogy közben soha nem érezzük azt, hogy bármire is kötelezne.

Mindenki annyit vesz ki ebből a lélektani útból, amennyit szeretne. A rendező mértani pontossággal adagolja számunkra az érzelmeket, ezáltal meghagyva a szabad és önálló, elmélyült megélés lehetőségét. A film végén a pozitív üzenet is bennünk születik meg: rajtunk és döntéseinken múlik, hogy mit szeretnénk valójában.

A virtuálisvalóság-filmek akkor tudnak igazán jól működni, amikor meghagyják számunkra ugyanezt a szabadon választható lehetőséget a mű teljes időtartama alatt. Nem kívánják felülírni a valóságot vagy helyettesíteni azt, hanem pontosan azt teszik, amire hivatottak. Íme, egy csodálatos példa.

2.3. SAJÁT TAPASZTALATI TANULÁS

A Digic Pictures egy budapesti székhelyű, nemzetközileg elismert 3D animációs és vizuális effektekkel (VFX) foglalkozó stúdió. A vállalat teljesen számítógéppel létrehozott animációs filmek, nagyjátékfilmek vizuális effektjei, motion capture technológiák, 3D-szkennelés és digitális karakteralkotás területére specializálódott. A stúdióban a kortárs animációs és filmes gyártás legmagasabb szintű technológiai és alkotói folyamatai egyaránt jelen vannak. A Digic Pictures így a CGI-technológiára épülő nemzetközi kreatívipar egyik meghatározó alkotóműhelyének tekinthető.

2016-ban az a vágy vezérelt, hogy a filmes és színházi szakmában eltöltött közel tíz év díszlettervezői tapasztalatát számomra addig új és ismeretlen technológiai, valamint alkotói ismeretekkel egészítsem ki. A stúdióban eltöltött négy év alatt e technológiai folyamatok és szakterületek szinte mindegyikébe betekintést nyerhettem: dolgozhattam velük, megismerhettem működésüket, és aktív alkotói tapasztalatot szerezhettem ezeken a területeken.

A Digic Pictures animációs és utómunkastúdiójában 2017 és 2021 között részt vettem a vállalat művészeti részlegének felépítésében, amely addig még nem működött önálló egységként. Művészeti vezetőként (Project Art Director) több mint húsz animációs és filmes projekten dolgoztam. Munkám részét képezte a VR-filmek művészeti vezetése is, amelyek ebben az időszakban robbanásszerűen jelentek meg a nemzetközi kreatíviparban.

E munkák közül mutatok be egyet. Fontosnak tartom, hogy a fejezet elején tárgyalt példák mellett itt olyan elemzés is helyet kapjon, amely közvetlen alkotói tapasztalatra épül. Az itt megfogalmazott következtetéseim egyik alapja éppen az a közvetlen alkotói tapasztalat, amelyet virtuálisvalóság-filmek létrehozása során szereztem.

Mivel azóta is szigorú titoktartási kötelezettség köt, a projektet olyan módon mutatom be, hogy az elkészült alkotás ne legyen pontosan beazonosítható. Bizonyos értelemben azonban nem is maga a film áll elemzésem középpontjában, hanem az alkotás során szerzett tapasztalat és a virtuális valóság pszichológiai működésével kapcsolatos felismerések.

A virtuálisvalóság-film elkészítésére egy világhírű múzeumtól kaptunk felkérést. A projekt célja az volt, hogy olyan világhírű, ám a nagyközönség számára nem látogatható régészeti emlékhelyeket és azok történetét mutassa be, amelyekhez a legtöbb ember soha nem juthat el személyesen.

A két részből álló alkotás első fejezete a műemlék történelmi és kulturális hátterét ismertette. A film második része magának a feltárt emlékek az immerzív bemutatására vállalkozott: a néző egy 360 fokban bejárható virtuális térben tapasztalhatta meg a különleges helyszínt, olyan perspektívából, amely a fizikai valóságban nem hozzáférhető.

A nézőt egy úgynevezett VR Egg szimulátorkapszulába ültették, amely nevét tojás alakú formájáról kapta. A fejére helyezett VR-headset mellett a kapszula a vizuális élményt különböző fizikai hatásokkal — mozgással, rezgéssel és légáramlatokkal — egészítette ki. Ezek az ingerek tovább fokozták az immerzív élményt, és még átélhetőbbé tették a minden érzékszervre ható virtuális környezetet.

2.3.1. A MÚLT BEMUTATÁSÁNAK HATÁRAI

ELSŐ RÉSZ - A TÖRTÉNELEM MESÉJE

A film arra vállalkozott, hogy több ezer év történetét sűrítse körülbelül húsz percben. A néző maga dönthette el, hogy a VR-headseten keresztül az időben és térben is mozgó világból mire kíván fókuszálni, és mit szeretne jobban megismerni ebből a különleges kultúrából.

Alapvetően a film helyszíne egy körülbelül egy négyzetkilométeres szakrális természeti tájat mutatott be madártávlatból, miközben a time-lapse segítségével gyorsította fel a történelem kerekét. Ebben az értelemben a fizikailag alkalmazott, kötelező nézőpontmozgatás egyrészt tökéletes választás volt évezredek történetének bemutatására, másrészt azonban a ránk erőltetett vizuális mozgás nem hagyott teret a néző számára a teljes elmélyülésre.

A vizuális eszköz megőrizte eredeti funkcióját és kiterjesztett keretét: elmúlt világokat és történelmet tett láthatóvá. Ugyanakkor csupán ezt a funkcióját tudta betölteni, és arra már nem volt képes, hogy egy letűnt, ősi kultúra mélyebb, szakrális rétegeit is közvetítse. Ezáltal elsősorban a történeti és vizuális rétegek közvetítésére szorítkozott.

MÁSODIK RÉSZ - VIRTUÁLIS SÉTA

A második részben a néző a feltárt emlékhelyre kapott virtuális kulcsot. Ebben a fejezetben a cél az volt, hogy a szemlélő megismerkedhessen a teljes valósághű részletes térrel és tárgyakkal, valamint teljes képet kapjon a feltárt helyről. A környezet rendkívüli részletgazdagsággal és precizitással volt kidolgozva. Egyrészt fontos volt ez a történelmi hitelesség és pontosság miatt, másfelől pedig a totális immerzió szempontjából. A levegőben még a por részecskéinek mozgása is látható volt, a falakon bogarak mozogtak. Az FPV (first-person view), vagyis az első személyű nézőpont tovább erősítette a saját és egyedi élmény érzetét. Virtuális karakterünk kezében egy lámpást tartott, így mi magunk irányíthattuk, hogy a letűnt világ megdermedt emlékeinek mely részeit szeretnénk felfedezni.

Az első tesztelések során lenyűgözött a látott világ részletgazdagsága. Gyerekkorom óta jól ismert és művészettörténeti tanulmányaim során különösen nagyra értékelt korszak legismertebb helyszínén járhattam. Ám minél többször tértem vissza a virtuális térbe, annál inkább váltam turistává benne. Természetesen a gyermeki felfedező, kutató attitűdöm nem múlt el, mégis folyamatosan éreztem valaminek a hiányát. A virtuális földalatti világba visszavisszatérve egyre inkább azt éreztem, hogy a hely legfontosabb jelentésrétegei rejtve maradnak előttem.

Mit élhettek át e különös hely egykori lakói? Hogyan jutottak el a psziché, a transzcendencia és a kultikus világ olyan gyönyörű szimbiózisához, amelynek nyomait ma is csodálattal szemléljük? A csodára nem kaptam választ, viszont egy lépéssel közelebb kerültem annak megértéséhez.

2.3.2. HELYETTESÍTÉS HELYETT KITERJESZTÉS

E munkám során több fontos felismerésre jutottam. A VR adta lehetőségeket és kereteket remekül lehet használni, de a legfontosabb kérdés mégis az, hogy miként tekintünk erre az eszközre. Azzal a tévhitel ellentétben, hogy a virtuális valóság képes egy új jelenlét vagy egy új valóság maradéktalan létrehozására, az elmúlt évek tapasztalatai ennek ellenkezőjét mutatják. E felismerést jól példázzák a metaverzum-koncepciók köré épülő korai várakozások is. Az ember ugyanis szerencsére nem képes levetni több ezeréves létezésének alapvető tapasztalatait, és legfeljebb ideig-óráig hajlandó a virtuális világok teljes elsődlegességét elfogadni.

Sokkal inkább arra törekszik, hogy visszataláljon az elveszettnek érzett, hajdani ember természetes tapasztalatainak világába. Ezzel párhuzamosan egy ellenirányú kulturális tendencia is megfigyelhető, amely a közvetlen tapasztalat, a természetes jelenlét és a fizikai valóság felértékelődését jelzi. Mentálisan inkább az eredendő békesség és harmónia állapota felé kíván visszatérni. Számomra ez az egyik legpozitívabb felismerés.

A Digic Pictures stúdióban szerzett alkotói tapasztalataim arra a felismerésre vezettek, hogy a virtuális valóság legfontosabb sajátossága olyan nézőpontok és helyzetek megtapasztalásának lehetővé tétele, amelyek más médiumok segítségével csak korlátozottan vagy egyáltalán nem közvetíthetők. A technológia lehetőségeit úgy kell használnunk, mint egy ismeretterjesztő vagy dokumentumfilm esetében. Nem helyettesítjük a valóságot, hanem kiterjesztjük azt olyan nézőpontok feltárásával, amelyek új ismereteket, érzelmeket és tapasztalatokat adhatnak a bemutatott világról, személyről vagy helyszínről.

Soha nem szabad elhinnünk, hogy a virtuális világok képesek felváltani eredendő világunkat, mert akkor elveszíthetjük egyik legfontosabb tájékozódási pontunkat: az ember helyét és identitását a kozmosz egészében.

A létrehozott filmet jó köztes alkotásnak tekintem. Nem helyettesítő eszközként jött létre a múzeum számára, hanem kiegészítő elemként. Az a cél, hogy egy letűnt társadalom világát fizikai értelemben közelebb hozza hozzánk, véleményem szerint teljesült. A bemutatott kultúra transzcendens és mélyebb szellemi dimenzióinak feltárására ugyanakkor nem volt alkalmas, ám ez nem tekinthető hiányosságnak, mivel a projekt eredeti célkitűzése sem erre irányult.

2.4. CARNE Y ARENA - A JELENLÉT ILLÚZIÓJÁNAK HATÁRAI

Ebben a részben bemutatom eredeti doktori kutatásom központi elemét és legfontosabb fordulópontját, amely alapjaiban formálta át alkotói és kutatói szemléletemet. Mindezt azért teszem, mert az alapvető felvetésemet és vágyamat, hogy egy komplex, mediális, minden érzékszervre kiható alkotást hozzak létre, amely képes a jelenbe repíteni, ezek a felismerések végül teljes mértékben megváltoztatták. Ez a szemléletváltás vezetett el ahhoz a belátáshoz, hogy az elveszettnek hitt, valódi és eredendő jelenlét állapotát egészen máshol és más formában kell keresnem.

2.4.1. MIÉRT VÁLT FORDULÓPONTTÁ?

Soha ezelőtt nem találkoztam ilyen komplexitású virtuálisvalóság-filmmel és installációval. A mű részletes megismerése során úgy éreztem, hogy nem ismerek még olyan alkotást, amely ennyire közel került volna a jelenlét és a totális immerzió élményének megteremtéséhez. A technológia által létrehozott jelenlét és hiperrealitás illúziója elhitette velem, hogy amit keresek, pontosan előttem áll, és hogy ezt szeretném én is reprodukálni.

Évekbe telt, mire rádöbbsenem, valójában mit keresek. Ehhez számos emberi, alkotói és önreflexív folyamaton kellett keresztülmennem. A dolgok folyamatosan változnak, és szerencsére én is. A tapasztalás, az idő és az időtlenség különleges állapotait megélve végül eljutottam oda, hogy eredeti felvetésem téves volt.

Virtuálisvalóság-munkáim és kutatásaim során egyfajta végponthoz érkeztem. Ez a végpont egyben önmagam felszabadítását és annak felismerését jelentette, hogy nem újabb technológiai megoldásokat keresek, hanem a jelenlét lehetőségét. Eljutottam a legfontosabb felismeréshez: azért kerestem egy olyan médiumot, alkotói eszközt, amelyről azt hittem, képes visszavezetni az időtlenség és a jelen ősi tapasztalatába, mert elveszítettem ennek a létélménynek a közvetlen megtapasztalását. Csak később értettem meg, hogy amit kívül kerestem, az végig jelen volt bennem, csupán újra rá kellett találnom.

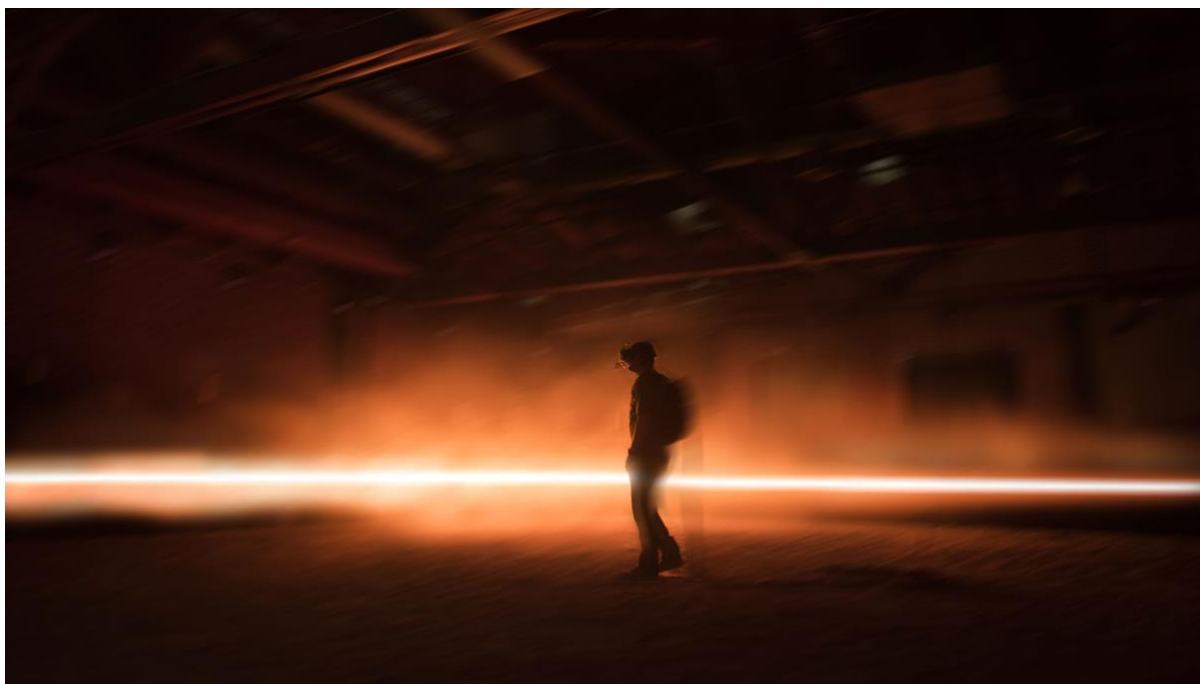
A megoldás végül nem kívül, hanem bennem volt. Én magam vagyok a válasz, a bennem is létező eredendő világok hangja. A kapu képe mindig ott lebegett előttem, de akaratom és tudatom rendre felülírta az elmélyedés és a szemlélődés valódi állapotát. El kellett veszítenem önmagam ahhoz, hogy újra rátalálhassak lényem legmélyebb üzeneteire és átlépthessek újra a kapun.

A *Carne y Arena* elemzése ennek a felismerésnek a legfontosabb fordulópontjává vált. A film vizuális értelemben túl tökéletesen működik, éppen ezáltal veszítjük el a valódi lényegét. A multimédiás film lelkiileg és fizikailag is olyan intenzív hatás gyakorol nézőjére, hogy szinte teljesen eltünteti a szemlélődés és távolság lehetőségét megfosztva nézőjét az igazi átéléstől. A film a megtestesült tapasztalat szimbóluma, amelyben a test válik az érzékelés központi médiumává. Miközben átélhetjük ezt a teljes professzionális érzékszervi hatást, közben megfoszt minket az eredendő együttérzés és az emberi létezés alapkérdéseinek megtapasztalásától. Úgy vélem, hogy bár a dramaturgiai hármasegység első és utolsó eleme

tudatos ellenpontot képez, ez sem elegendő ahhoz, hogy megszüntesse a VR-szakasz által létrehozott külső szemlélődés állapotát.

2.4.2. AZ INSTALLÁCIÓ BEMUTATÁSA

Alejandro G. Iñárritu: *Carne y Arena* („Virtuálisan jelen, fizikailag láthatatlanul”, magyarul: *Hús és homok*)



5. ábra. Alejandro G. Iñárritu: *CARNE y ARENA* (*Virtually Present, Physically Invisible*), VR-installáció, 2017. A látogató az installációban. Fotó: Emmanuel Lubezki. Forrás: Fondazione Prada.

A *Carne y Arena* nem egyszerű virtuálisvalóság-film, hanem egy több részből álló, helyspecifikus installáció (Location-Based Experience, LBE). A filmet 2017-ben Alejandro González Iñárritu rendező, Emmanuel Lubezki operatőr és az ILMxLAB együttműködésében készítették. Az installációt ugyanebben az évben mutatták be a Cannes-i Filmfesztiválon, majd többek között Los Angelesben, Washingtonban és Milánóban is megtekinthette a közönség. Az interaktív installáció valós bevándorlók személyes beszámolóira épül, akik aktívan részt vettek a hosszas előkészítési és rekonstruálási folyamatban.¹⁸

2.4.3. AZ INSTALLÁCIÓ DRAMATURGIÁJA

Az installáció három egymástól elkülönült és mégis szorosan egymásra épülő szakaszból áll.

¹⁸ PHI Foundation: *CARNE y ARENA* (*Virtually Present, Physically Invisible*). Elérhető: <https://phi.ca/en/carne-y-arena/> (letöltés: 2026. május ...); Festival de Cannes: *CARNE Y ARENA* (*Virtually Present, Physically Invisible*). Elérhető: <https://www.festival-cannes.com/en/f/carne-y-arena-virtually-present-physically-invisible/> (letöltés: 2026. május 21.).

1. ELŐKÉSZÍTŐ TÉR – a kiszolgáltatottság és a várakozás tere

Az installáció első helyisége egy határtranzit-helyiségre emlékeztető átmeneti tér, ahol a nézőt érkezéskor megkéri, hogy minden személyes eszközétől és cipőjétől is váljon meg. Ez nem pusztán technikai előkészület, hanem a dramaturgia egyik fontos eleme. A résztvevőt már a valódi élmény kezdete előtt megfosztják hétköznapi identitásának pilléreitől. A várakozás, az elszigeteltség és a kiszolgáltatottság érzésének megteremtésével az installáció fokozatosan vezeti át a befogadót a mindennapi életből egy belső utazás felé.

Mindezek után egy nyilatkozatot kell aláírni, hogy vállalja az esetleges fizikai, pszichológiai és érzelmi megrázkódtatásokat. A figyelmeztetés már önmagában előrevetíti, hogy a mű nem csupán audiovizuális élményt kíván nyújtani, hanem nagyon erősen bevonja a nézőt fizikailag és mentálisan egyaránt.

2. A VIRTUÁLIS VALÓSÁG TÉR - SONORA-SIVATAG

A néző innen mezítláb lép be egy óriási, sötét ipari csarnokba, amelynek padlóját homok borítja. A homok a fizikai és a virtuális tér összekapcsolását szolgálja. A nézőre VR-headset kerül, amelyben megpillantja a Sonora-sivatagot, lába alatt pedig valódi homokot érez.

A virtuális térben éjszaka van. A néző egyszer csak bevándorlók között találja magát, akik az éj leple alatt próbálnak a mexikói–amerikai határ felé haladni; céljuk, hogy átjussanak a határ túlsó oldalára. A film szereplői nem színészek, hanem azon személyek digitális rekonstrukciói, akik saját személyes tapasztalataikat osztották meg a film készítőivel.

Az installáció legfontosabb sajátossága, hogy a látogató fizikailag szabadon mozoghat a térben. A különböző csoportok, családok közül ő döntheti el, kit szeretne megfigyelni, az eseményeket különböző nézőpontokból, de soha nem avatkozhat be az eseményekbe. Ez az aktív jelenlét és a teljes tehetetlenség paradoxonát hozza létre.

A nyugodt sivatag csendjét fokozatosan felváltja a helikopterek és motorok zúgása. Hirtelen amerikai határőrök jelennek meg fegyverekkel, reflektorokkal és kutyákkal. A bevándorlókat földre kényszerítik, átkutatják, majd elfogják. Ugyanez történik velünk is, a reflektor fénye arcunkba csapódik, míg teljesen elveszítjük látásunkat. A kép kiég. A VR-headsetet segítenek levenni rólunk.

3. REFLEXIÓ TERE – ZÁRÓ SZAKASZ

A virtuális valóság szakasza után a nézőt átkísérik egy kiállító-dokumentarista térbe. A helyiség falain azoknak a bevándorlóknak a portréi és személyes történetei láthatók, akiknek beszámolóí alapján készült az installáció. A korábban már megismert digitális szereplők itt valós személyként lépnek elénk. A tér elsődleges feladata az érzelmi és értelmező feldolgozás elősegítése. A néző itt kilép az immerzív élményből, és lehetőséget kap arra, hogy a látottakat emberi és társadalmi kontextusba helyezze.

A három tér az alábbi tudatos dramaturgiai ívre épít:

1. megfosztás és előkészítés,
2. testi és lelki megtapasztalás,
3. reflexió és a valóság visszacsatolása.

A Filmakadémia 2017-ben különdíjjal (Special Award) ismerte el Alejandro G. Iñárritu *Carne y Arena* című installációját. Az indoklás szerint az alkotás „látomásos és erőteljes történetmesélési élményt” nyújtott, és „új ajtókat nyitott a filmes érzékelés számára”¹⁹

2.4.4. A TÖKÉLETESSÉG DISSZONANCIÁJA

A következő megállapításokat és következtetéseket annak tudatában teszem, hogy ezt az összetett installációt személyesen nem volt alkalmam megtekinteni. Ennek ellenére megpróbáltam minden olyan információt, tanulmányt és kutatást összegyűjteni róla, amely számomra elérhető volt. A személyes tapasztalat hiánya ebben az esetben bizonyosan befolyásolja nézőpontomat, ugyanakkor megállapításaim alapját az eddigi virtuálisvalóság-alkotásaim, kutatásaim és filmélményeim során szerzett tapasztalataim képezik.

¹⁹ Academy of Motion Picture Arts and Sciences: *The Academy's Board of Governors Awards an Oscar® to Alejandro G. Iñárritu's "CARNE y ARENA" Virtual Reality Installation*. 2017. Elérhető: <https://www.oscars.org/news/academys-board-governors-awards-oscarr-alejandro-g-inarritus-carne-y-arena-virtual-reality> (letöltés: 2026. június 12.)

2.4.5. KRITIKAI ELEMZÉS

A 2017-ben bemutatott *Carne y Arena* című virtuális film minden bizonnyal e műfaj egyik legjelentősebb művészeti és dokumentarista alkotása. Az installáció jelentősége nem csupán technológiai újításaiban rejlik, hanem annál jóval tágabb kontextusban értelmezhető. Az alkotás az amerikai–mexikói határon átkelő bevándorlók helyzetét próbálja teljesen érzékileg és testileg is átélhetővé tenni. Célja, hogy a virtuális valóság használata révén meghaladja a film hagyományosan nézőpontjait, és létrehozza a közvetlen empátikus tapasztalat lehetőségét.

„Az volt a szándékom, hogy a VR-technológiával megtörjem a keret diktatúráját, amelyben a dolgok pusztán megfigyelhetők, és teret adjak annak, hogy a látogató közvetlen tapasztalatot szerezzen: a migránsok lábában járjon, a bőrük alá bújjon, és a szívükbe lépjen.”²⁰

A KERET FELSZÁMOLÁSÁNAK ÍGÉRETE

Iñárritu szerint a hagyományos film korlátja a két dimenzió adta kép-keretek formai zártságából erednek. A VR segítségével olyan élményt kíván megalkotni, amelyben a néző nem külső szemlélőként van jelen, hanem azoknak teljességgel része. A 360 fokos látómező, a térbeli hangok, a szabad mozgás és a fizikai térbe integrált igazi homok mind azt az érzetet kívánják kelteni, hogy a néző is egy a sok bevándorló közül, aki a Sonora-sivatagon keresztül szeretne eljutni egy szebb jövő reményében egy másik országba.

A VR-ról szóló diskurzus egyik alapvető ígérete, hogy az immerzió fokozásával fokozatosan felszámolható a közvetítettség érzete. A *Carne y Arena* ennek az elképzelésnek talán a legtökéletesebb megvalósulása. Az installáció minden eszközével arra törekszik, hogy a befogadó ne egy történetet figyeljen, hanem annak részesévé váljon. A néző többé nem a vászon előtt ülő megfigyelő, hanem a történet fizikai jelenlévője. A virtuális és valós tér összeolvadása, a test bevonása, a térbeli hangok és a szabad mozgás mind ezt az élményt szolgálják.

Számomra azonban éppen itt jelenik meg az installáció legfontosabb paradoxona. Minél közelebb kerül a mű a teljes jelenlét illúziójához, annál inkább eltűnik az a szemlélődő távolság, amely a valódi emberi tapasztalat egyik alapfeltétele. A néző ugyan fizikailag jelen van az eseményekben, de ez a jelenlét nem azonos azzal a belső jelenléttel, amelyet kutatásaim során

²⁰ Alejandro G. Iñárritu: *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible)*. Fondazione Prada. Saját fordítás az eredeti angol nyelvű nyilatkozat alapján. Elérhető: <https://www.fondazioneprada.org/project/carne-y-arena/> (letöltés: 2026. június 12.).

kerestem. Az érzékszervi intenzitás olyan mértékben uralja a befogadást, hogy a figyelem elsősorban a saját testi és érzelmi reakcióinkra irányul.

A mű így egy különös kettősséget hoz létre. Miközben azt ígéri, hogy megszünteti a néző és az események közötti távolságot, valójában ezzel egy párhuzamos távolságot is létrehoz. A befogadó nem a bevándorlók tapasztalatát éli át, hanem annak technológiailag tökéletesen felépített reprezentációját. A teljes azonosulás lehetősége ezért szükségszerűen korlátozott marad. A néző egyszerre van jelen és marad kívülálló, egyszerre résztvevő és megfigyelő.

Ebben az értelemben a *Carne y Arena* számomra nem a jelenlét végső megvalósulása, hanem annak határpontja. Egy olyan alkotás, amely a virtuális valóság szinte minden lehetőségét kihasználja, mégis rámutat annak alapvető korlátaira. A technológia képes lehet a jelenlét érzetének megteremtésére, de nem képes létrehozni azt az eredendő jelenlétet, amely nem érzékszervi intenzitásból, hanem a szemlélődés, a figyelem és a belső tapasztalás állapotából fakad.

FORDULÓPONT

Ez a felismerés vált doktori kutatásom egyik legfontosabb fordulópontjává. A *Carne y Arena* elemzése során értettem meg, hogy a jelenlét, amelyet évekig a virtuális valóság médiumában kerestem, nem azonos az érzékszervi intenzitás fokozásával. Korábban úgy gondoltam, hogy minél teljesebb egy virtuális világ, minél tökéletesebben képes bevonni a testet és az érzékelést, annál közelebb kerülhetünk az eredendő jelen megtapasztalásához. A *Carne y Arena* azonban éppen tökéletessége révén mutatott rá ennek az elképzelésnek a korlátaira.

Az installáció olyan mértékben uralja a befogadó érzékelését, hogy szinte nem hagy teret a belső figyelem számára. A néző folyamatosan reagál, érzékel, befogad és átél, miközben egyre kevesebb lehetősége marad arra, hogy valóban szemlélődővé váljon. A mű által létrehozott intenzív jelenlétélmény így paradox módon eltávolíthat attól a csendes és reflexív állapottól, amelyet korábban magam is kerestem.

Ekkor vált számomra világossá, hogy a jelenlét nem feltétlenül a közvetítettség megszüntetéséből fakad. Nem a technológia tökéletesítése vezet el hozzá, hanem egy olyan különleges figyelmi állapot, amelyben a befogadó egyszerre képes kapcsolatba kerülni önmagával és a körülötte lévő világgal. A kérdés többé nem az volt, hogyan lehet még

tökéletesebb virtuális világokat létrehozni, hanem az, hogy milyen művészeti formák képesek megőrizni a szemlélődés, a távolság és a belső jelenlét lehetőségét.

MÁS UTAKON

E felismerés után figyelmem fokozatosan olyan művészeti alkotások felé fordult, amelyek nem a totális bevonódásra és az érzékszervi intenzitás fokozására épülnek. A jelenlét kérdésére adott válaszokat többé nem az immerzió végleteiben, hanem azokban a művekben kezdtem keresni, amelyek képesek megőrizni a szemlélődés és a belső figyelem lehetőségét. Ennek egyik legmeghatározóbb példája számomra a Velencei Biennálén személyesen megtapasztalt *Sun & Sea (Marina)* installáció volt.

Míg a *Carne y Arena* a jelenlétet a néző teljes testi és érzékszervi bevonásán keresztül kívánja létrehozni, addig a *Sun & Sea (Marina)* szinte az ellenkező stratégiát választja. A néző nem kerül bele a történetbe, nem válik szereplővé, és nem vesz részt közvetlenül az eseményekben. A mű tudatosan megőrzi a távolságot a befogadó és a látott világ között. Paradox módon éppen ez a távolság teszi lehetővé a mélyebb figyelmet, a szemlélődést és a belső jelenlét megszületését.

2.4.6. SUN & SEA (MARINA) – A SZEMLÉLŐDŐ JELENLÉT TERE



6. ábra. *Sun & Sea (Marina)*, opera-performansz. Alkotók: Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė és Lina Lapelytė. 58. Velencei Képzőművészeti Biennále (*Biennale Arte*), Venecia, 2019. Fotó: © Andrej Vasilenko. Forrás: La Biennale di Venezia.

A *Sun & Sea (Marina)* 2019-ben mutatkozott be a Velencei Biennále Litván Pavilonjában. Az opera-installáció alkotói Rugilė Barzdžiukaitė (rendező), Vaiva Grainytė (librettó) és Lina Lapelytė (zeneszerző). A mű egy mesterséges beltéri tengerpartot jelenít meg, amelyet a látogatók felülről szemlélnek. A napozó emberek hétköznapi beszélgetései és énekei fokozatosan a klímaváltozás, az ökológiai válság és az emberi lét sérülékenységének kérdéseit bontják ki. Az installáció 2019-ben elnyerte a Velencei Biennále Arany Oroszlán-díját.²¹

Ahogy erről korábban is volt szó, a *Carne y Arena* elemzése során arra a felismerésre jutottam, hogy a jelenlét nem feltétlenül az érzékszervi intenzitás fokozásából vagy a közvetítettség eltüntetéséből fakad. Ez a felismerés később egy olyan mű felé irányította figyelmemet, amely szinte minden tekintetben a *Carne y Arena* ellenpontjaként értelmezhető. A 2019-es Velencei Biennálé Litván Pavilonjában bemutatott *Sun & Sea (Marina)* című opera-installáció első pillantásra sem technológiai komplexitásában, sem látványos immerzív eszközeiben nem

²¹ *Sun & Sea (Marina)*. Lithuanian Pavilion, 58th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia, 2019. Elérhető: <https://www.labiennale.org/en/art/2019/national-participations/lithuania> (letöltés: 2026. június 20.).

hasonlítható a virtuális valóság médiumához. Mégis, személyes tapasztalataim alapján sokkal közelebb került ahhoz a jelenlétélményhez, amelyet korábban a virtuális valóságban kerestem.

Az installáció egy mesterséges beltéri tengerpartot jelenít meg, amelyet a látogatók felülről, egy galériaszerű térből szemlélhetnek. Ez a perspektíva egyszerre idézi meg az isteni, a tudós és a megfigyelő nézőpontok mindegyikét. Lent emberek napoznak, pihennek, beszélgetnek, gyermekeikkel játszanak vagy egyszerűen csak léteznek a térben. A jelenet első pillantásra hétköznapiak, szinte jelentéktelennek tűnik. A szereplők azonban időről időre énekelni kezdenek, és a banálisnak ható személyes történetek fokozatosan a klímaváltozás, az ökológiai válság és az emberi lét sérülékenységeinek kérdéseivé alakulnak át.

A mű egy olyan világot mutat meg, amelyben az ökológiai válság már a mindennapjaink részévé vált. A szereplők átlagos, a mindennapi élet helyzeteiben jelennek meg: nyaralnak, pihennek és élvezik a napsütést, miközben dalaikból kirajzolódik egy sérülékeny és változó világ képe.

Éppen ez a hétköznapiság teszi a művet különösen feszültté és nyugtalanítóvá. Nem egyetlen drámai eseményre irányítja figyelmünket, hanem arra mutat rá, hogy a civilizáció úgy él együtt a válsággal, hogy közben életének megszokott ritmusa alig változik.

A mű egyik legfontosabb sajátossága, hogy a néző végig kívül marad az eseményeken. Nem válik szereplővé, nem avatkozik be, és nem kerül a történet középpontjába. A *Sun & Sea* nem a bevonódás, hanem a szemlélődés műve. A befogadó számára nem a részvétel, hanem a figyelem válik meghatározóvá. A mű nem akarja eltüntetni a néző és az események közötti távolságot, hanem éppen ezt a viszonyt használja fel arra, hogy létrehozza a reflexió és a belső jelenlét lehetőségét. A felülről szemlélt összkép nem egyetlen szereplővel való azonosulást akarja megteremteni, hanem azt, hogy az egész emberi világ állapotát kívülről szemléljük. Míg a *Carne y Arena* a jelenlétet a teljes érzékszervi bevonódás révén próbálja megteremteni, addig a *Sun & Sea* azt a lelassult figyelemben és a szemlélődésben találja meg. Számomra ez a felismerés jelentette a fordulópontot: a valódi jelenlét nem feltétlenül a közvetlen részvételből, hanem a csendes, elmélyült figyelemből is megszülethet.

2.4.7. ÖSSZEGZÉS

A *Carne y Arena* elemzése során fokozatosan világossá vált számomra, hogy a virtuális valóság által létrehozott teljes jelenlétmény nem feltétlenül vezet közelebb ahhoz az eredendő jelenléthez, amelyet kutatásom kezdetén kerestem.

Éppen ellenkezőleg: a médium tökéletességre törekvő immerzív stratégiái sok esetben olyan mértékben vonják be a befogadót, hogy közben háttérbe szorul a szemlélődés, a belső figyelem és az önreflexió lehetősége.

A *Carne y Arena* számomra ezért nem csupán a virtuális valóság egyik legjelentősebb művészeti teljesítménye, hanem egy olyan fordulópont is, amely alapjaiban változtatta meg alkotói és kutatói szemléletemet. A mű elemzése során értettem meg, hogy a jelenlét kérdésére adott válasz nem feltétlenül a technológiai komplexitás fokozásában vagy a közvetítettség felszámolásában keresendő. Ez a felismerés vezetett el azokhoz a művekhez és tapasztalatokhoz, amelyekben a jelenlét már nem az immerzió intenzitásából, hanem a szemlélődés, a figyelem és a belső tapasztalás különleges minőségéből bontakozik ki.

3. VISSZATÉRÉS ÖNMAGAMHOZ

A jelenlét természetéről tett felismerések nem csupán kutatásom irányát változtatták meg, hanem saját életem újraértelmezéséhez is elvezettek. Ettől a ponttól kezdve a kutatás és a személyes tapasztalat többé nem volt elválasztható egymástól. A következő fejezet ezért a dolgozat többi részétől eltérően belső monológ formájában íródott. A személyes hangvétel nem irodalmi eszköz vagy önéletrajzi kitérő, hanem a kutatás kiindulópontjának dokumentuma.

*Életünk útjának feléhez érve
sötét erdőben találtam magam,
mert elvitettem a helyes utat.
Jaj, fájdalmas dolog elmondani,
milyen volt az a sűrű, vad vadon:
elfog a félsz, ha csak eszembe jut –
majdnem oly keserű, mint a halál!
De hogy beszámoljak a jóról is,
elmondok mindent, amit ott találtam.*

Dante Alighieri: *Isteni színjáték* ²²

Meg akarom gyógyítani önmagam. Vissza kívánok térni ahhoz a léthez, amelyben időtlenné válok. Megbetegített társadalmunk béklyóit, a pirulaként felkínált - azonnal ható - hamis érzelmek inger-gyógyszereit eldobni. Visszatérni a születés-teremtés, a halál-pusztulás egyidejűleg átélhető való világába. Abba az univerzális állapotba, amelyben felbomlik az idő szerkezete, és megszűnik a kapaszkodóként gyártott ipari létezés fogalma.

²² Dante Alighieri: *Isteni színjáték*. Ford. Nádasdy Ádám. Budapest: Magvető Kiadó, 2024, *Pokol*, I. ének, 45. o., 1–9. sor.

3.1 SZEMBENÉZÉS

Ehhez azonban elkerülhetetlen módon szembe kellett néznem legnagyobb zsigeri félelmemmel: vajon érdemes vagyok-e az életre? Kellett hozzá negyven év, hogy e kegyetlen létkérdés a tudatalattim legmélyebb rejtekéből a felszínre kerüljön. Valóban fel kellett tennem ezt a kérdést. Nem volt más lehetséges választásom. Ott álltunk egy erdő mélyén: én és a létezésem kérdése. Egyszer s mindenkorra választ akartam kapni. Van-e jogom élni?

Gyermekként alapvető élményem, hogy nem vagyok jó, hogy nem érdemlem meg az életet. Minden létező energiámat arra fordítottam, hogy bebizonyítsam, én is jó vagyok, én is lehetek ember, egy közületek. A tökéletességre, a precizításra, a külső kényszereknek való megfelelés már fiatalon kimerültségi állapotokhoz vezetett. Akkor még egyáltalán nem értettem ennek okát. Gyakran csak feküdtem a kényszer padjain, és próbáltam visszatérni a valódi világba, meggyőzve magam, hogy minden rendben lesz, még nem haltam meg.

Míg tovább építettem kényszeredett megfelelési pályám útját, valami visszatérő mintázatosságot kezdtem felfedezni döntéseimben. Akárhogyan is haladok előre az időben, azzal párhuzamosan rendre vissza kívánok térni a múltba. Egy érintetlen állapotot keresve, ahol még kijavítható, megváltoztatható ott valami, amitől végre megszűnik saját magamra épített súlyos létezésem terhe.

A művészetben szabadon tudtam kutatni a létezésem és létezésünk zavaros kútjában. Csak a mélység érdekelt. Alámerülni újra és újra, és keresni, keresni, hátha megtalálom, amiért elindultam. De utam tekeredett pályává alakult, mígnem útvesztővé változott. Minél inkább kerestem a kiutat, annál inkább veszítettem el a kijutás lehetőségét.

3.2. ÖNMAGAM ELVESZTÉSE

Egyszerre éltem meg a születés, a halál, a mindenség pillanatát, egy időre meghaltam, majd újjászülettem. Elvesztettem teljességgel magam, hogy újra rátalálhassak egy magasabb szinten önmagamra. Az út, amelyet bejártam, önmagam belső pokoljárása, majd mennybemenetele lett. Megszűnt minden mit eddig ismertem - az idő, a tér, a forma; az ember, amelyet megformáztam, darabokra hullott, ott állt csupaszon, védtelenül, olyformán, ahogy születtem. Arra vágyott, hogy élhessen, ledobta súlyos béklyóit. Újjászülettem, szabaddá lettem. Ezelőtt sosem gondoltam vagy éreztem, hogy e két, addig számomra ellentétes érzést képes vagyok egyszerre megélni. Hogy eltűnik a mindent behálózó tér-idő, és feloldódik a semmiben. De abban a pillanatban rájöttem, hogy csakis így, csak így van értelme létezni. Életem ezek után már örökre megváltozik. Minden más csak ezeket a köztes szakaszokat fogja kipótolni. Végtelen boldogság árasztott el, apa lettem, megszületett az első fiam. Életem legszebb ünnepe. Akkor rádöbrentem, hogy ezt az érzést keresem, valójában ott akkor, mikor a feleségem szemébe néztem, tudtam, hogy egész életemben ezt kerestem, ezért szeretnék élni. Gyerekkori első álmom emléke sejlett fel bennem, amelyben egy fekete és egy fehér gyurmaszerű kocka feszült egymásnak, mindkettő pont ugyanakkora, pont ugyanolyan forma, és ugyanolyan erős is volt. Küzdöttek, egymásnak feszültek, de nem bírtak egymással, majd egyszer csak feladták és megszűntek létezni, így tűntek el az örökkévalóságban.

Szépen az emlék megkopott, elfogyott, megszűnt, elillant, mint város morajlásában a hajnali madarak dala. Megdarált, megevett, kiköpött és a földre taszítottam önnön magam. Már csak a képét-formáját ismertem, de idővel a kép is elveszett, csupán foszlányok maradtak meg, majd úgy éreztem, örökre eltűnt. A tanult idő elsodort önmagával egy tapasztott fal mögé, a fal idegen testként bújta meg a belső világomban, észre sem vettem, de a magamnak épített, masszív falazatot félelemből és hitetlenségből gyúrtam össze.

Tiszta hajnal volt, nem hallottam hangokat, valahol egy kapu nyílt ki, szél és levegő ömlött át rajta, öntudatlan emberség, az árnyékok megszűntek, a fény vakítóvá vált, ekkor valami megmozdult alattam, egy hosszú szárny, vörös tollak, nagy mozdulatokat tettem, evezni akartam a levegőben, megmozdultam, az ösztöneim felülírták tudatomat, elemelkedtem a földről, a súlyos lét elengedett. Minden kitisztult, mintha egyszerre éreztem volna az általam ismert világ minden illatát, megállt az idő. Valahol egy ünnepségre nyitottak ajtót,

belépek, látom ez ő, íme, egy fiú! Újra életben vagyok, megszületett egy fiú. Most már tudom, hogy nem engedem el, sejtjeim eggyé válnak, ezt az érzést nem engedhetem el, most már megtanulom, hogy fogjam meg, ha szorítom eltűnik, ha akarom elillan, ha vágyom rá nincsen, csak megélni tudom.

Ekkor döntöttem el véglegesen, hogy nem engedem el. Hogy az elveszettnek hitt lét, mindig is ott lebegett előttem. Egy hártyás, átlátszó fal előtt, kapkodtam utána hátha elkapom, de akárhányszor nyúltam felé, már a mozdulat közben elillant, eltűnt. Az akaratom elijesztette.

Ez a mindent felülíró akarat most eltört, a belső kiáramló energia szétfeszítette a testet. Egy újabb esélyt kaptam visszatérni önmagamhoz.

3.3. ÚJJÁSZÜLETÉS

Már vennék levegőt, de nincs, mennék valahova, de nincs út, a világom olyan zárt, hogy benne már szívemnek sincsen hely. Végleg elakadtam, minél inkább akarom, annál durvább a szorítása. Mi ez? Ez most itt a vége mindennek. Még el sem kezdődött és máris vége. Pedig olyan jó lett volna létezni, csak egy kicsit. Hadd lássam az arcodat, hadd érintselek meg és fogjam meg a kezéd, kérlek, nem akarok így elmenni!

Nem tudtam önállóan megszületni, bármennyire is szerettem volna. Az orvosi műhibák miatt a többszörösen nyakamra tekeredett köldökzsínór szívem lassulásához vezetett. Elvették tőlem a bizonyosságot létezésemhez. Hogy képes vagyok és méltó az életre. A megszakított eredendő folyamat megfosztott első és legnagyobb küzdelmemtől. Megfosztott önmagamtól, attól, hogy elfogadjam: én is létezem.

Gyermekeim és saját születésem összekapcsolódott a végtelenben, valahol az időtlen semmiben eggyé váltak, vagy talán mindig is ugyanazok voltak. Általuk lehetőséget kaptam egy új élet kezdetére, amelyben már pontosan tudom mit kell tennem: visszatérni és megtartani az időtlenség állapotát, megtalálnom az helyet, ahol eggyé váltam, vagy mindig is egy voltam velük. Míg végleg fel nem oldódunk a semmibe.

3.4. VISSZATÉRÉS ÖNMAGAMHOZ

Ebben a megperzselt állapotban egyetlen gyógyírt ismerek: az ünnepet, a létezés ünnepét, melyben feloldódik és megszűnik az idő az örökkévalóságban. Ez a lét, a létezés ünnepe.

Rá kellett döbbenem, hogy a gyógyító időtlenségnek három alapvető formáját ismerem: a családban, az ünnepeken és a művészetben megélt időt. Önmagam gyógyítása, visszatérés önmagamhoz tehát az időtlenségen keresztül, azaz a lét ünnepén keresztül lehetséges.

A gyermekeim születésének elementáris erejű hatása megértette velem, hogy elveszítettem az időtlenség megélésének képességét, hogy elfelejtettem, hogyan kell megállítani az időt, azt, hogy ki tudjam zárni a külvilágot és csendben tudjak maradni, hogy a külső dübörgő hullámokat vissza tudjam verni, és elzárjam a belső tengertől, hogy halljam morajlását, hogy utat találjak a zajban, hogy a bennem rejlő mindenséggel újra beszélgetni tudjak.

A kiégés felismerése fájdalmasan hatott, elfogadásában önmagam teljes bukását, kudarcát láttam, úgy éreztem, ha elismerem létezését, azzal egyidejűleg igazolom saját létem értelmetlenségét, életem egyik legnagyobb félelmét. Akkor még nem tudtam, hogy ez az elfogadás lesz a kulcsa egy hosszú, de annál szebb gyógyulási folyamatnak, amelyben újra lehetőséget adok önmagamnak, hogy visszatérhessek ahhoz az emberhez, aki valójában vagyok.

4. A SZENT IDŐ MEGÉRTÉSE - AZ IDŐTLENSÉG TAPASZTALATA

*"Mert mit jelent az, hogy szent? Annyit, nem többet, de nem is kevesebbet - hogy létezett."*²³

4.1 A SZENT IDŐHŐZ VEZETŐ ÚTON

A kutatás folyamatában fokozatosan értettem meg, hogy amit egész életemben kerestem, az nem egy elveszettnek hitt világ volt, hanem egy olyan állapot, amely időről időre mindig jelen volt az életemben. Megjelent a születés és a halál állapotában, a család közösségében, a művészet terében és az ünnep szent idejében. Újra kapcsolatba kellett kerülnöm vele.

Ekkor vált tisztán világossá számomra, hogy az időtlenség nem pusztán egyéni, személyes tapasztalat, hanem az emberi kultúrák legősibb és legegységesebb élménye. Az a különleges állapot, amelyben a hétköznapi idő rendje megszakad, és a létezés mélyebb rétege válik hozzáférhetővé.

A virtuálisan létrehozott világok elemzése során értettem meg, hogy mindaz, amit addig a technológiában, a virtuális valóságban és a tökéletes immerzió lehetőségében kerestem, valójában nem ott található. Az eredendő jelenlét ősi állapota nem létrehozható és nem reprodukálható virtuális eszközök segítségével. Kutatásom ezt követően annak feltárására irányult, hogy ez az ősi állapot milyen kulturális, szimbolikus és spirituális formákban jelenik meg az emberi közösségek életében.

Innen vezetett utam a szent idő fogalmához, amelyben az ember kilép a mindennapi idő linearitásából, és kapcsolatba kerül az örökkévalóság tapasztalatával. Ennek megértése vált kutatásom következő meghatározó állomásává.

²³ Devecseri Gábor: *A görög vallás és a görög istenek*. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1972, 7. o.

“A szent tér és idő tapasztalásában feltáruuló szándék azt a vágyat mutatja, hogy az ember visszatérjen egyfajta kiinduló helyzetbe, tehát egy olyan időbe, amelyben az istenek és a mitikus ősök jelen voltak, megteremtették és elrendezték a világot, és kinyilvánították, az embereknek a kultúra alapjait. Ez az »őseredeti helyzet« nem a történelem rendjébe tartozik, nem része a kronológiának; mitikus »korábbról«, az »eredet« idejéről van szó, arról, ami »kezdetben«, in principio történt.”²⁴

Emberemlékezet óta a vallás, a művészet, a filozófia és bizonyos értelemben még a modern tudomány is azt sejteti, hogy az emberi létezés nem merül ki a lineáris idő tapasztalatában. Az emberi kultúra újra és újra kísérletet tesz arra, hogy megragadja és megfogalmazza azt az időn túli, egyetemes valóságot, amely a hétköznapi tapasztalat mögött sejlik fel.

4.2. AZ IDŐN TÚLI LÉT MEGÉRTÉSE

“Meggyőződése, hogy a lineáris idő nem létezik.”

Meggyőződése, hogy a lineáris idő fogalma csak bizonyos szempontból képes leírni az emberi létezés valóságát. A múlt, a jelen és a jövő nem egymástól elkülönülő időegységekként jelennek meg a tudat számára, hanem egymást átható és folyamatosan jelen lévő dimenziókként, tehát valójában minden egyszerre létező. A tudat ezért nem egyetlen pillanatban létezik, hanem egyszerre hordozza az idő különböző rétegeit.

Ebből a tapasztalatból kiindulva felmerül a kérdés: vajon az idő valóban a valóság alapvető szervezőelve, vagy létezik valami, ami túlmutat rajta? Az időtlenség ebben az értelemben nem az idő hiányát jelenti, hanem egy olyan állapotot, amelyben az ember kapcsolatba kerül a változások mögött meghúzódó egyetemes állandósággal.

²⁴ Mircea Eliade: *A szent és a profán. A vallási lényegről*. Ford. Berényi Gábor. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1987, 84. o.

4.2.1. PARMENIDÉSZ ÉS A VÁLTOZATLAN LÉT

Az időn túli lét kérdésének egyik legkorábbi filozófiai megfogalmazását Parmenidész munkásságában találjuk meg. Gondolkodásának középpontjában a lét fogalma áll. Alaptétele szerint: *„Az egyik, hogy: létezik és hogy nincs nemlétezés. Ez a bizonyosság ösvénye (mert az Igazságot követi). A másik, hogy: nem létezik és kell lennie nemlétezésnek. Azt mondom neked, ez az ösvény teljességgel kutathatatlan, mert meg sem ismerheted a nemlétezőt (mivel nem lehetséges) és ki sem mondhatod.”*²⁵

E gondolat lényege röviden úgy foglalható össze, hogy: „a lét van, a nemlét nincs”. Ha a nemlét nem létezik, akkor a lét sem keletkezhet a semmiből, és nem is pusztulhat vissza oda. E kijelentés radikális következményekkel jár a változás és az idő értelmezésére nézve.

A valódi lét tehát nem születik és nem pusztul el, hanem örök. A keletkezés, a változás és a pusztulás csupán az érzékelhető világ tapasztalata, nem pedig a valóság legmélyebb rétege. Parmenidész számára a lét egységes, oszthatatlan és időtlen. Nem válik valamivé és nem halad valahonnan valahová. Egyszerűen van. A filozófus ezzel lényegében megkérdőjelezi azt a hétköznapi meggyőződést, hogy a változás a valóság alapvető tulajdonsága.

E gondolat doktori kutatásom szempontjából különös jelentőséggel bír. Az eredendő jelenlét keresése során ugyanis újra és újra felmerült bennem a kérdés, hogy létezik-e a folyamatos változások mögött egy olyan valóság, amely változatlan marad. Parmenidész válasza szerint igen: a lét legmélyebb szintje nem az időben létezik, hanem időtlen.

4.2.2. PLATÓN ÉS AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁG

Az időn túli lét problémáját Platón tovább árnyalja. A *Timaiosz* című művében megkülönbözteti az örök és változatlan ideák világát az érzékelhető világ folyamatos változásától. *„Ami mindig van, de sohasem keletkezik, azt az értelem és a gondolkodás ragadja meg; ami pedig mindig keletkezik, de sohasem van igazán, azt a vélekedés és az érzékelés tárja fel.”*²⁶

²⁵ Parmenidész: „2. töredék”. In: *Parmenidész – Empedoklész: Töredékek*. Ford., jegyzetekkel ellátta és a tanulmányt írta Steiger Kornél. Budapest: Gondolat Kiadó, 1985, 8. o.

²⁶ Platón: *Timaiosz*. Ford. Kövendi Dénes. Budapest: Atlantisz Könyvkiadó, 2001, 27d–28a.

Platón szerint az érzékelhető világ önmagában nem teljes valóság, hanem egy magasabb rendű létforma megnyilvánulása. Ebben az összefüggésben fogalmazza meg híres meghatározását, miszerint: „Az idő tehát az örökkévalóság mozgó képmása lett.”²⁷

Ez a kijelentés alapvetően más perspektívát kínál az általunk megtanult idő értelmezésére. Az idő nem önálló valósággént jelenik meg, hanem az örök és változatlan tükörképeként. Az ember egyszerre él az idősíkok mindenki által elfogadott rendszerében és hordozza magában az örökkévalóságot.

A jelenlét kérdése ebből a nézőpontból már nem pusztán pszichológiai vagy érzékelési probléma. A jelenlét annak lehetőségeként értelmezhető, hogy az ember kapcsolatba kerüljön ezzel az örök renddel. Nem az idő megszüntetéséről van szó, hanem arról, hogy az idő mögött ott rejtőzik a végtelen körforgás rendje.

Parmenidész és Platón gondolkodásában az a közös, hogy a valóság alapját nem a változásban, hanem egy időn túli örök létmódban keresik. Az időtlenség ebben az értelemben nem végtelen időtartamot jelent, hanem a létezés egy másik minőségét.

Míg a filozófia a változás mögött rejlő állandóság természetét vizsgálja, addig a vallások és mítoszok azokat a formákat őrzik, amelyek révén az ember kapcsolatba kerülhet az időn túli valósággal. E ponton válik meghatározóvá Mircea Eliade szent idő fogalma, amely az eredethez való visszatérés kulturális formáit és az időtlenség megtapasztalásának lehetőségét vizsgálja.

4.3. A SZENT IDŐ - MIRCEA ELIADE

*“A vallásos ember szemében a térhez hasonlóan az idő sem homogén és nem is állandó. Vannak egyfelől szent időintervallumok, az ünnepek ideje (melyek nagyrészt időszakos ünnepek), másfelől van profán idő, a szokásos időtartam, amelyben a vallási jelentőség nélküli események zajlanak. E két fajta idő között természetesen nincs folyamatosság, ám a vallásos ember, rítusok segítségével, a szokásos időtartamból átléphet a szent időbe.”*²⁸

A modern társadalom embere alapvetően a történelem egyenes folyamában elhelyezett lényként értelmezi önmagát. Életét a múlt, jelen, jövő összefüggő tengelyén érzékeli. Az idő ebben a

²⁷ U.o. 37d.

²⁸ Mircea Eliade: *A szent és a profán. A vallási lényegről*. Ford. Berényi Gábor. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1987, 61. o.

megtanult szemléletben visszafordíthatatlan folyamként halad előre. Mircea Eliade ezzel szemben úgy véli, hogy az alapvetően történelemre épülő időfelfogás nem tekinthető az egyetemes emberi tapasztalásnak. *“A nem vallásos embertől idegen a liturgikus időnek ez az emberfeletti minősége. Számára tehát az időben nincs törés, és az időnek nincs »titka«.”*²⁹ Az ősi kultúrák embere nem csupán történeti időben él, hanem kapcsolatban áll egy magasabb rendű, mitikus idővel, amelyet Eliade szent időnek nevez. *“[...] a szent idő paradox módon körkörös, visszafordítható, újból elnyerhető időnek mutatkozik, egyfajta mitikus, örök jelennek, amelyben az ember a rítusok közvetítésével időről időre újból részt vehet.”*³⁰

Mircea Eliade szerint a vallások egyik alapvető törekvése az, hogy az emberek újra és újra visszatérhessenek ebbe a mitikus ősidőbe. A rítusok, szertartások, liturgiák és ünnepek nem pusztán emlékeztetnek erre a szent időre és eseményekre, hanem újra jelenvalóvá teszik őket. Az ünnepek során az ember képes kiszakítani magát a megszokott történeti idősíkból és visszatér az eredendő kezdethez. *“Más szavakkal: az ünnepben visszatalálunk a szent idő első jelentkezéséhez, ahogy az ab origine, in illo tempore beteljesedett.”*³¹ Ez a mindenek eredetének ideje, amikor az istenek létrehozták és berendezték a világot.

Az Örök visszatérés mítosza című művében Eliade ezt az állapotot az archaikus ember egyik alapvető létformájaként írja le. A tradicionális ember számára a valóság értelmét nem a történeti újdonságok adják, hanem az eredethez való viszony. A jelentős emberi cselekedetek azért nyernek jelentést, mert ősi mintákat ismételnék meg. Az ismétlés által a cselekedet kapcsolatot teremt azzal az eredeti renddel, amelyből származik.

A szent időbe való visszatérés ilyenformán nem pusztán vallási cselekedet, hanem az ember egyik alapvető létélménye, amely lehetőséget teremt arra, hogy kapcsolatba kerüljön az eredendővel és az időtlenség valóságával. E felismerés vezetett ahhoz a vágyhoz, hogy megtaláljam azokat az állapotokat, amelyekben képes lehetek újra visszatérni az időtlenség tapasztalatába.

²⁹ U.o. 63. o.

³⁰ U.o. 62. o.

³¹ U.o. 62. o.

5. AZ ÜNNEP ÉS A MŰVÉSZET IDEJE

Ha Mircea Eliade a szent idő vallási és kulturális formáit tárja fel, akkor Kerényi Károly és Hans-Georg Gadamer azt vizsgálják, miként válhat ez az időn túli tapasztalat az ember közvetlen élményévé. Kerényi számára ennek elsődleges tere az ünnep, Gadamer számára pedig a műalkotással való találkozás. Mindkettő olyan esemény, amelyben a hétköznapi idő rendje háttérbe szorul, és megnyílik az időtlenség megtapasztalásának lehetősége.

5.1. AZ ÜNNEP

Kerényi Károly szerint az ünnep lényege a következőképpen ragadható meg: *„A tisztán emberi fáradozás, a szokványos kötelességteljesítés önmagában nem ünnep [...] Valami isteninek kell hozzájárulnia, ami az egyébként lehetetlent lehetségessé teszi: arra a szintre emel fel, ahol minden olyan, »mint az első napon«, sugárzó, új és »előszöri«; ahol az ember az istenekkel van együtt, sőt maga is istenivé válik; ahol a teremtő lehelet fuvallata érzik, s a résztvevők is a teremtés részeseivé válnak. Ez az ünnep lényege [...] a természet jelei, a hagyomány és a szokás emlékezetébe idézi, az ember minding újra képessé válik rá, hogy egy nem szokványos lét és teremtés részesévé legyen.»³²*

Míg Mircea Eliade a szent idő létezését mutatja meg az archaikus kultúrákon és vallásokon keresztül, addig Kerényi Károly alapvető kérdése az, hogy miként válik az időtlenség az emberek számára megtapasztalhatóvá. Figyelme elsősorban már nem a mítoszokra és rítusokra irányul, hanem arra az eredendő emberi tapasztalatra, amelyben ez a különleges állapot átélhetővé válik. Kerényi gondolkodásának középpontjában az ünnep áll, amelyet nem eseményként, hanem sajátos létállapotként értelmez.

Nem a hétköznapi egyszerű megszakítása, nem pihenőidő vagy szabadidő, és nem is egy múltbeli eseményre való megemlékezés, hanem maga a létezés ünnepe. Olyan belső állapot, amelyben az ember kilép a mindennapok kötelességeivel és célokkal tűzdelt, a folyamatos előrehaladás kényszerére épülő világából. Kerényi ünnepfelfogásában eltűnik mindaz, ami megszokott hétköznapi életünk része, és helyét a létezés átélése veszi át. Ebben az ünnepi

³² Kerényi Károly: „Az ünnep lényege”. In: *Halhatatlanság és Apollón-vallás*. Magvető Kiadó, Budapest, 1984, 346. o.

állapotban a létezés ősi misztikuma újra jelenvalóvá válik. Az ember kapcsolatba kerül a kozmosz egészével és saját létezésének forrásával, ezáltal újra megtapasztalhatja a világhoz való eredendő kapcsolatát. Az ünnep számára nem esemény, hanem létállapot.

Kerényi megfogalmazása szerint az ünnepben minden olyan mintha az első napon történne. Ez a mondat az egyik legszebb megfogalmazása annak a létállapotnak, amelyben az ember tisztán megélheti, hogy a mindenség része. Az „első nap” megfogalmazás nem valami konkrétumra utal, hanem egy ősi állapotra, amelyben az ember előtt újra feltárul a létezés különlegessége. Az ismerős világ újra feltárja eredendő állapotát.

A figyelmünk felszabadul a megszokások szorítása alól és újra lehetővé válik a rácsodálkozás tiszta állapota. Ebben az értelemben az ünnep a gyermeki tapasztaláshoz áll a legközelebb, egy olyan állapothoz, amelyben a világ nem funkcionális feladatok összességeként jelenik meg, hanem önmagában hordozza a létezés csodáját.

Az ünneplő ember nem külső szemlélője egy eseménynek, hanem aktív résztvevőjévé válik annak, ezáltal részese lesz a teremtő erőnek. Kapcsolatba kerül a misztikus erővel és eseményekkel, amelyek létrehozzák és fenntartják világunkat. Az ünnep átszellemült embere közvetlen kapcsolatba kerül a kozmosz egészével és a létezés eredetével.

A befogadó részvétel különösen fontos a művészet szempontjából. Az ünnep és a művészet ezáltal ősi rokonok, ha úgy tetszik ikertestvérek. Kerényi gondolataiból arra következtethetünk, hogy a művészet eredeti funkciója az ünnepi létállapothoz áll közel. A műalkotás ezáltal egy olyan esemény, amelyben a befogadó maga is részesévé válik annak a különleges jelenlétnek, amelyet Kerényi az ünnep lényegének nevez.

Kerényi gondolatai alapján az ünnep az időtlenség egyik kiemelt emberi tapasztalataként jelenik meg. Hans-Georg Gadamer művészetfilozófiája ezt a kérdést a művészet és a műalkotás felől közelíti meg. Arra mutat rá, hogy a művészet tapasztalata hasonló módon képes felfüggeszteni a hétköznapi idő rendjét, és megnyitni az időtlenség állapotát.

5.2. A MŰVÉSZET MINT ESEMÉNY

Hans-Georg Gadamer gondolkodásának kiindulópontja, hogy a hétköznapi szemlélet a műalkotást többnyire tárgyként értelmezi, ahogyan a műtárgy szó is utal rá. Olyan megalkotott objektumnak tekinti, amely létrejöttének pillanatában elnyerte végső formáját, és ezzel lezárult alkotásként áll előttünk. Ezzel szemben a műalkotás lényege nem a formában vagy a megjelenésben rejlik, hanem a művel való találkozásban. A mű saját idejébe vonja a szemlélőt, aki így többé nem külső megfigyelője, hanem résztvevője lesz a műnek. Valódi lénye ebben a találkozásban bontakozik ki. Az elidőzés során a műalkotás újra jelenvalóvá és élővé válik előttünk.

E ponton fonódik össze szorosan Gadamer művészetfilozófiája Kerényi ünnepfelfogásával. A műalkotásnak is saját, ha úgy tetszik, szent ideje van. Befogadása közben a hétköznapi idő megszűnik, a figyelem a jelenben, az egyetlen jelenben létezik.

5.3. AZ IDŐTLENSÉG EMBERI TAPASZTALATA

Kerényi és Gadamer gondolkodásában közös, hogy az ünnepet és a művészetet egyaránt olyan eseményként értelmezik, amelyben az ember kilép a hétköznapi idő rendjéből. Az ünnep és a műalkotás nem pusztán kulturális jelenségek, hanem olyan emberi tapasztalatok, amelyek lehetővé teszik az időtlenség megtapasztalását.

A művészet így ugyanabból az emberi vágyból ered, mint az ünnep, hogy az ember maga is a teremtés részesévé váljon. Feladata, hogy kiléptessen bennünket megszokott nézőpontjainkból, új önmegértéshez segítsen, és ezáltal a világ mélyebb valóságára nyisson rá.

Kerényi Károly, Mircea Eliade és Hans-Georg Gadamer eltérő tudományterületekről közelítik meg ezt a kérdést, mégis egy közös szellemtörténeti hagyomány részesei. Munkásságuk azt mutatja meg, hogy a mítosz, a vallás, az ünnep és a művészet nem csupán kulturális jelenségek, hanem olyan tapasztalati formák, amelyekben az ember túlléphet a hétköznapi idő érzékelésén, és kapcsolatba kerülhet létezésének mélyebb dimenzióival.

A továbbiakban figyelmem már nem ennek a tapasztalatnak a filozófiai és művészetelméleti értelmezésére, hanem arra a szimbolikus formára irányul, amely talán a legteljesebben képes megjeleníteni az időtlenséget: a fára.

6. A FA MINT AZ IDŐTLENSÉG SZIMBÓLUMA

A fa az emberiség egyik legősibb szimbóluma. Mindazt magába foglalja, amit életnek nevezünk. Benne egyszerre találjuk meg a létezés esszenciáját, az állandóságot, az öröklétet és a világmindenséget. Az ember évezredek óta a fán keresztül lép kapcsolatba a kozmosz egészével. A gyökérvilág mindannyiunk közös emlékezetét őrzi, amely szinte végtelennek tűnik. A törzs jelenlétünk helye és közvetítője a mindenség felé, míg a lombkorona a szabad szellem végtelenbe emelkedő formája.

Ha a fát az általunk használt időfogalommal szeretnénk leírni, akkor a múlt, a jelen és a jövő hármas egységével próbálnánk értelmezni. Mindezt csupán azért tesszük, hogy megfoghatóvá és leírhatóvá tegyük a fa létezését. Éppen itt követjük el azonban a legnagyobb hibát, hiszen olyan egységet próbálunk részekre bontani, amely valójában egy és oszthatatlan. Ennek megosztása lehetetlen.

A fa ebben az értelemben kívül esik az ember által alkotott időfogalmon. Nem az idősíkok egyikében létezik külön-külön, hanem mindezek egységében. Benne a múlt, a jelen és a jövő egymásba fonódik, határaik elmosódnak, végül az időtlenség teljességében oldódnak fel. Létezése nem a lineáris idő logikáját követi, hanem a lét állandóságát.

Hasonló módon működik saját emberi testünk is, sőt minden, ami ebben a kozmoszban él és mozog. A fa gyökere, törzse és lombkoronája egyetlen egység, miközben maga a fa is része az erdőnek. A föld alatt gyökerek, gombafonalak és élőlények hálózata kapcsolja össze a körülötte lévő világgal. A fa az erdő, az erdő a Föld, a Föld pedig a világmindenség nagyobb egészének része. Életünk nagy részében mégis inkább a részekkel, azok működésével és az általuk kijelölt időbeli folyamatokkal foglalkozunk, ahelyett, hogy az egészet szemlélnénk. Mert ha mindezt jobban szemügyre vesszük, ráébredünk, hogy minden eredője egy és ugyanaz. A hasonlóságok és azonosságok sora a végtelenbe nyúlik, és mind ugyanannak az egységnek a különböző megnyilvánulásai.

Ebben az értelemben a fa az ősi ember tudatának és saját időtapasztalatának is legtökéletesebb képe. Az archaikus ember még egységben szemlélte a világot, és annak ciklikus rendjében élt.

Ezért válik a fa, az időtlenség legtökéletesebb szimbólumává, közvetítőjévé és megtestesítőjévé.

6.1.1. A FA MINT KOZMIKUS TENGELY - AZ ÉG ÉS FÖLD KÖTELEKE

Számos különböző kor és kultúra vizsgálatakor hasonló kapcsolatokat fedezhetünk fel az ember és a fa viszonyában. Egymástól távoli civilizációkban és eltérő földrajzi környezetben az ember újra és újra hasonló jelentéseket társított a fához. A világ egészét látta benne, és látjuk mi is mind a mai napig.

A mezopotámiai kultúrák életfa-ábrázolásain a fa a termékenység, a királyi hatalom és az isteni rend szimbólumaként jelenik meg.³³ Általában szimmetrikus kompozícióban ábrázolják, két oldalán isteni alakokkal, akik a világ rendjének őrzői. Gautama Sziddhártha egy Ashwattha, vagyis Bódhi-fa (*Ficus religiosa*), a szent fügefá alatt érte el a megvilágosodás állapotát.³⁴ A Teremtés könyvében az Élet fája az örök élet, az örökkévalóság és az Istennel való egység jelképe.³⁵ A skandináv mitológiában Yggdrasil a világmindenség tengelye. Gyökerei és ágai a kilenc világot kapcsolják össze; rajta keresztül kapcsolódnak össze az istenek, az emberek és az alvilág világa. A kozmosz rendje a fa fennmaradásától függ.³⁶ A maja teremtetéstörténet szent világfája, a Yaxche vagy Ceiba, szintén a kozmosz tengelye. Gyökerei az alvilágba nyúlnak, törzse összeköti a földet és az eget, koronája pedig az istenek világába emelkedik.³⁷ A magyar néphagyomány égisz fáján keresztül lehet eljutni a felső világba, amely a beavatás, az átalakulás és a tudat felemelkedésének szimbóluma.³⁸

E vázlatos felsorolás csupán azt a célt szolgálja, hogy érzékeltesse: egymástól távoli korokban és kultúrákban újra és újra hasonló felismerésekkel találkozunk. A fában az ember saját világának egészét és a mindenség rendjét fedezte fel. A különböző kultúrák eltérő történetei és

³³ Roger Cook: *The Tree of Life: Image for the Cosmos*. London: Thames & Hudson, 1974, a mezopotámiai világfa-fejezet.

³⁴ Mircea Eliade: *Vallási hiedelmek és eszmék története*. Ford. Saly Noémi. Budapest: Osiris Kiadó, 2006, 341. o.

³⁵ Biblia. *Teremtés könyve* 2,9; 3,22–24.

³⁶ *Próza-Edda* (Gylfaginning); lásd még: Roger Cook: *The Tree of Life: Image for the Cosmos*. London: Thames & Hudson, 1974.

³⁷ Roger Cook: *The Tree of Life: Image for the Cosmos*. London: Thames & Hudson, 1974; vö. *Popol Vuh*.

³⁸ Diószei Vilmos: *A sámánhit emlékei a magyar népi műveltségben*. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1958.

szimbólumai mögött hasonló tapasztalat rajzolódik ki: a fa a világ egészének, az ég és a föld kapcsolatának, valamint az ember és a világmindenség egységének képe.

6.1.2. AXIS MUNDI – MIRCEA ELIADE

„*A vallásos ember számára a tér nem homogén.*”³⁹ Mircea Eliade szerint a világ nem egységes, semleges kiterjedés, hanem minőségileg elkülönülő helyekből áll. Léteznek kitüntetett, „*[...] erővel feltöltött [...]*”⁴⁰ szent helyek, valamint profán terek, amelyek nem hordoznak ilyen minőséget. Az archaikus ember számára ezek a különleges helyek jelentik a valóság kitüntetett pontjait: itt tapasztalja meg a szent jelenlétét, lép kapcsolatba a transzcendenssel, és válik eggyé a világmindenséggel.

Eliade szerint minden emberi közösség egyik legősibb tapasztalata egy szilárd pont, egy origó, vagyis egy szent tér kijelölése. Ez jelentette számukra a világ közepét: azt a viszonyítási pontot, amelyhez képest a világ egésze értelmezhetővé vált. A világ rendje ehhez igazodott, amely egyúttal a kozmosz alapvető rendjének kiindulópontja is volt. A szent tér létrehozása ezért nem pusztán egy földrajzi hely kijelölését jelentette, hanem egy új világ megalapítását: a káoszról rendezett kozmosz született, amelyben az ember tájékozódni tudott.

Ezt a kijelölt szent helyet Eliade a világ középpontjának és tengelyének, azaz axis mundinak nevezi. Ez a tengely köti össze az eget és a földet, ahol a három kozmikus sík - a föld, az ég és az alvilág - kapcsolatba lép egymással. Az axis mundi számos kultúrában megannyi szimbolikus formában és képben jelenik meg: oszlopként (*universalis columna*), létraként (Jákob létrája), hegyként, faként vagy inda képében. A „világ” e tengely körül terül el, ez jelenti a mindenség közepét, amely összekapcsolja a lét különböző szintjeit.⁴¹

Mircea Eliade szerint a világfa valójában nem egyszerűen egy mitológiai motívum, hanem a kozmosz szerkezetének szimbolikus megtestesítője.⁴² A világfa gyökerei az alvilágba nyúlnak és kapaszkodnak, törzse a földi világban áll, míg koronája az égbe bomlik. Ezáltal kapcsolja

³⁹ Mircea Eliade: *A szent és a profán*. Ford. Berényi Gábor. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1987, 15. o.

⁴⁰ U.o. 15.

⁴¹ Mircea Eliade: *A szent és a profán*. Ford. Berényi Gábor. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1987, 15–41. o.

⁴² Mircea Eliade: *A sámánizmus. Az ekstázis ősi technikái*. Ford. Saly Noémi. Budapest: Osiris Kiadó, 2002, 283–285. o.

össze a három kozmikus régiót: az alvilágot - halál, a földet - élet, és az eget - végtelen. Egységével mindenkor ugyanaz testesíti meg: a világ tengelye, amely összetartja a kozmosz egészét.

A világfa egyben a világ közepének jelképe is, abban a pontban emelkedik, ahol a földi világ és a transzcendens szféra találkozik, ágai egészen az istenek lakhelyéig érnek. Mindez olyan egyetemes emberi szimbólum, amely nem vezethető vissza egyetlen ősi kultúrára vagy történeti hatásra. Lénye összefonódott az emberi létezés egyetemes folyamával, így vált az emberi vallás és transzcendencia tapasztalatának egyik alapvető szimbólumává.

A világfa ebben az értelemben nem egyetlen mitikus fa, hanem a fa ősképe. A különböző kultúrák világfái ugyanannak az archetipikus tapasztalatnak eltérő megfogalmazásai. Ezért válhat a hétköznapi fa is ennek az ősképi jelentésnek a hordozójává: mert minden fa képes megidézni ugyanazt a kozmikus rendet, amelyet a világfa a maga teljességében jelenít meg.

Eliade gondolkodásából kiindulva a fa a folyamatosan megújuló, átalakuló és változó képével a világmindenség állandóságát, az élet kiapadhatatlan forrását és a szent jelenlét hordozóját jelképezi. A fa immár nem csak kozmológiai szimbólumként értelmezhető, hanem az idő és a lét megtapasztalásának megtestesítője is. Ahogy a lét különböző szintjeit kapcsolja össze és alkot egészet, ugyanúgy oldódik fel benne a múlt, jelen, jövő hármas egysége. A fa így nemcsak a világ, hanem az idő tengelyévé, egyben a lét középpontjává is válik.

6.1.3. A SZENT TÉR ÉS SZENT IDŐ EGYSÉGE A FA KÉPÉBEN

Ha Mircea Eliade három alapművét - *A szent és a profán*, *Az örök visszatérés mítosza*, *A sámánizmus*⁴³ - egymásra vetítve olvassuk, akkor egy olyan kép bontakozik ki előttünk, amelyben az idő és a tér összeolvadnak.

A szent tér és a szent idő ebben az értelmezésben már nem választható el egymástól, ugyanannak a tapasztalatnak két egymást kiegészítő dimenziója: egymással összekapcsolódva

⁴³ Mircea Eliade: *A szent és a profán*. Ford. Berényi Gábor. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1987; Mircea Eliade: *Az örök visszatérés mítosza*. Ford. Pásztor Péter. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2006; Mircea Eliade: *A sámánizmus. Az ekstázis ősi technikái*. Ford. Saly Noémi. Budapest: Osiris Kiadó, 2002.

hozzák létre az állandó, időn túli lét megtapasztalását. Ebben az összefüggésben a világfa – és maga a fa – a tér és az idő metszéspontjában áll, így nem pusztán kozmológiai szimbólum, hanem az időtlenség létállapotának megtestesítője is.

A szent hely az a kitüntetett pont, ahol a kozmosz, vagyis a mindenség különböző szintjei találkoznak és feltáruznak az ember előtt. A szent idő pedig olyan tapasztalat, amelyben a hétköznapi idő megszakad, és újra átélhetővé válik a teremtés eredeti ideje. A rituális cselekvés révén az ember beléphet az *illud tempusba*⁴⁴, vagyis a teremtés idejébe, ezáltal visszatérhet a világ eredeti teljességéhez. Ez a két dimenzió minden rituális cselekvésben egyszerre valósul meg. A szent helyen végzett cselekvés így a szent időbe vezeti vissza az embert, és újra az egyetlen jelenbe helyezi.

Amennyiben a világfa a térben axis mundi, és rajta keresztül minden rítus jellegű cselekedet kilépteti az embert a profán időből a szent időbe, akkor a világfa – és ezzel együtt maga a fa is – nemcsak térbeli, hanem időbeli központként is a mindenség egységét testesíti meg. A fa azért válhat a tér és az idő közös szimbólumává, mert egyszerre jeleníti meg a szent tér középpontját és a szent időbe való visszatérés lehetőségét.

⁴⁴ Mircea Eliade: *Az örök visszatérés mítosza*. Ford. Pásztor Péter. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2006, 36. o. skk.

6.1.4. AZ IDŐTLENSÉG MEGŐRZÉSE - AZ ISEI NAGY SZENTÉLY

Szeretném ezt a gondolatmenetet kiemelni a múlt és az archaikus világok vizsgálatából, amelyekben eddig a fát elsősorban a világfa képén keresztül, vallási és mitológiai szimbólumként vizsgáltam. A következőkben egy másik nézőpontból fogom megmutatni, miként testesíti meg a fa, a szent hely és a szent időben végzett cselekvés az időtlenség fogalmát. Az ősi kultúrák közül több is ezt a szemléletet mind a mai napig őrzi. A japán sintó vallás legharangabb helye, az *Isei Nagy Szentély* (*Ise Jingu*) ennek az egyik legtisztább ma is ugyanúgy élő példája.⁴⁵

A szentélyt a hagyomány szerint több mint ezerháromszáz éve húszévente teljesen újjáépítik a mellette, üresen álló szomszédos telken. Miután az új épület az eredetivel minden részletében megegyező módon elkészült, megtartják a legfőbb szertartásukat a Sengut, amely során az éj leple alatt átköltöztetik a Napistennő jelenlétét az új szentélybe. A szertartás középpontjában a szent tükör áll, amely a Napistennő, *Amaterasu Ōmikami* földi megtestesülése és egyben a sintó vallás legharangabb ereklyéje. Ezzel egy időben a régi telken álló épület spirituális és fizikai értelemben is kiürül és megkezdődik a lebontása, hogy helyet adjon a következő húszéves ciklus újjáépítésének.⁴⁶

Az építés folyamata önmagában is szent cselekvés. Az építkezést megelőzően és annak során, mintegy harminc szertartást végeznek el: a szent fák kiválasztásától és kivágásától kezdve az építőanyagok ünnepélyes szállításán át egészen az egyes építési fázisokat kísérő szertartásokig. Az építkezés éveken át tart, és kizárólag hagyományos anyagokkal, alapvetően fával, valamint több mint ezer éve változatlan ácstechnikákkal történik. Az ácsmesterek nem csupán az épületet hozzák létre újra és újra, hanem a mesterség teljes tudását is nemzedékről nemzedékre adják tovább.

Míg az általános nyugati szemlélet az idő linearitásában, egymásutániségében és az anyag megőrzésén nyugszik, addig a japán vallási lét számára pont ennek ellenkezője biztosítja a folytonosságot (fennmaradást). Számukra az épület mindig ugyanaz marad, amely az időtlenségben gyökerezik és áll örökké. Az épület, a materiális anyag folyamatos változásban

⁴⁵ Cassandra Adams: „Japan's Ise Shrine and Its Thirteen-Hundred-Year-Old Reconstruction Tradition”, *Journal of Architectural Education*, 52. évf., 1. sz. (1998), 49–50. o.

⁴⁶ Cassandra Adams: „Japan's Ise Shrine and Its Thirteen-Hundred-Year-Old Reconstruction Tradition”, *Journal of Architectural Education*, 52. évf., 1. sz. (1998), 49–52. o.

van, mulandó éppúgy, mint a körülöttünk lévő világ egésze, de szelleme az időtlenségben létezik. Az örökkévalóságot nem az anyag, hanem az élet és a tudás folyamatos áramlásában látják.

E gondolat teljesen megegyezik az eddig felvázolt faszimbolikával és attól mind fizikai, mind szellemi értelemben is elválaszthatatlan. A fa is örökké változó, állandó változásban él: új leveleket hajt, kérge átalakul, formája megváltozik, mégis ugyanannak az élőlénynek tekintjük. Az Isei Nagy Szentély szerkezetét ugyanezen fák tartják fenn csupán egy másik alakváltozásban. A fa itt nem pusztán építőanyag, hanem ugyanannak az időtlen folytonosságnak hordozója, amelyet a világfa szimbolikája is kifejez.

Az Isei Nagy Szentély ezért nem csupán építészeti különlegesség, vagy a hagyomány őrzésének ősi formája, hanem ennél sokkalta több: az időtlenség egyik legszentebb megfogalmazása. Arra emlékeztet, hogy az öröklét nem a változatlanságban, hanem a folytonosságban rejlik. Ebben az értelemben a szentély ugyanazt az alapvető felismerést fejezi ki, mint a világfa: a valódi állandóság nem az idő megállításában, hanem a változás és a folytonosság egységében valósul meg.

6.2.1. LEERESZKEDÉS A GYÖKÉRVILÁGBA - AZ IDŐTLENSÉG TERE

“Mélységes mély a múltnak kútja ne mondjuk e inkább végtelennek?”⁴⁷

Létezik egy hely, ahol a fák különleges módon beszélgetnek egymással, ám ez az emberi szem számára rejtve marad. Ehhez azonban az ismeretlenbe, a föld mélyébe, a gyökérvilágba kell alászállni. A fa gyökérzete ebben az értelemben nem az alvilágba, a holtak birodalmába vezető utat jelképezi, hanem a világ eredetéhez való visszatérést – a mindenség kezdetéhez, a lét forrásához.

Aki lemerészkedik a föld alá, és végigjárja saját útját, annak teljesen el kell veszítenie önmagát, jelképesen meg kell halnia, hogy kapcsolatba léphessen az ősökkel, és újjászülethessen. Ott lent valójában nem az öröklét kulcsa található, hanem annak felismerése, hogy az ember minden

⁴⁷ Thomas Mann: *József és testvérei I. – Jákob története*. Ford. Sárközi György. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1959, 5. o.

létezővel együtt a folyamatos változás és körforgás része. Aki visszatér ebből az utazásból, már nem ugyanaz az ember többé. Felismeri, hogy az időtlenség az örök átalakulásban tárul fel, és hogy ő maga is a kozmosz folytonosan formálódó egészének része.

A fa és a világfa vizsgálatához hasonlóan itt is nagyon hasonló mintázatot fogunk találni az archaikus kultúrák esetében. Bár úgy teszünk, mintha egy különös, meglepő egybeesésről lenne szó, valójában az ősi emberi lét egységét mutatják. Legyen szó a sumér Inanna alvilági útjáról, Orpheusz vagy Odüsszeusz alászállásáról, Odin önfeláldozásáról a Yggdrasil világfán, a sámánok beavatási útjairól vagy a maja *Popol Vuh* történeteiről, az út minden esetben ugyanazt a képet követi. A hős figurája elhagyja a hétköznapi világot, leereszkedik a föld mélyébe, ott szimbolikusan meghal vagy elveszíti korábbi önmagát, majd átalakulva, újjászületve tér vissza.⁴⁸

Ezen mítoszokban a föld mélyén rejlő világok nem egyszerűen az alvilág vagy a halottak birodalmát jelentik, hanem az ősök birodalmát, az eredet forrását és kozmikus rend helyének gyökerezését is. A világfa gyökerei is ezt a láthatatlan dimenziót kapcsolják össze az élők világával: a fa élete a föld alatt rejtőző gyökerekből táplálkozik, ahogyan az emberi lét is a múltból - az elmúltból -, az ősökből és a világ örök rendjéből nyeri erejét. A gyökérvilág ezért a vég és közben a kezdet, a pusztulás és egyben a megújulás, azaz az örök végtelen körforgás színtere.

Az alászállás motívuma Mircea Eliade szent időről alkotott fogalmán keresztül különösen jól értelmezhető.⁴⁹ Az alászállás megszakítja a profán, egy irányba tartó idő mozgását, és lehetővé teszi a visszatérést az eredet idejéhez, az időtlenség állapotába.

Ebben az értelemben a fa gyökérzete és a gyökérvilág a fa időtlenséget megtestesítő szimbolikájának legmélyebb rétegét jeleníti meg. Olyan szent teret, ahol egyszerre tapasztalható meg az élet és a halál, az elmúlás és az újjászületés, amelyek ugyanannak a

⁴⁸ Mircea Eliade: *A sámánizmus. Az ekstázis ősi technikái*. Ford. Saly Noémi. Budapest: Osiris Kiadó, 2001; Mircea Eliade: *Az örök visszatérés mítosza*. Ford. Pásztor Péter. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2006.

⁴⁹ Mircea Eliade: *Az örök visszatérés mítosza*. Ford. Pásztor Péter. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2006, különösen az *illud tempus* és az eredet idejéről szóló fejezetek; továbbá: Mircea Eliade: *A szent és a profán*. Ford. Berényi Gábor. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1987.

végtelen körforgásnak a megnyilvánulásai. Aki megismeri ezt a rejtett, föld alatti világot, és lemerészkedik a mélységbe, önmagán keresztül bepillantást nyerhet a kozmosz állandóságába.

6.2.2. A FÖLD ALATTI KOZMOSZ

Az elmúlt évtizedek során az ember újra elkezdte felfedezni a fát, mint az élet, a közösség és az egymással összekapcsolódó rendszer egyik legteljesebb megnyilvánulását. A figyelem egyre inkább a fa láthatatlan részeire, a föld alatti világra és működésére irányult. A gyökerek és a gombafonalak hálózatából fokozatosan egy föld alatti kozmosz képe bontakozott ki, ahol az erdő valódi kapcsolatrendszere működik. A modern természettudomány ezzel olyan felismerésekhez jutott, amelyek visszhangozzák az archaikus kultúrák világképét. Mintha az ember ismét tudatosítaná magában azt az ősi tapasztalatot, amely mindig is része volt a kollektív emlékezetének, de amelyet a modern, individualista szemlélet hosszú időre elfeledtetett vele.

Kortárs kutatók és írók sorra értelmezik újra a fát és az erdőt, mint összefüggő, élő rendszert. Saját értelmezésem szerint a föld alatti világ, amelyet a gombafonalak, a gyökérzet és megannyi élőlény hálózata sző át, ma már nem csupán biológiai jelenséggént jelenik meg, hanem a kozmosz, a világ, az emberi társadalom és az emberi létezés metaforájaként is.⁵⁰

Míg korábban az ember különböző „emberarcú” élőlényekben, antropomorf tükrökben próbálta magát értelmezni, addig a kortárs ökológiai gondolkodás egy egészen más nézőpontból közelíti meg ezt a kérdést. Visszavezeti az embert ahhoz az ősi tapasztalathoz, amelyben felismeri, hogy létezése nem önmagában, hanem kapcsolataiban rejlik. Nem elszigetelt individuumként, hanem egy élő kapcsolatrendszer részeként kezdi értelmezni magát. Ebben a szemléletben az ember családjához, közösségeihez, kultúrájához, őseihez és a természet egészéhez fűződő kapcsolataiban találja meg a világban elfoglalt helyét.

⁵⁰ Vö. Suzanne Simard: *Az anyafák bölcsessége. Hogyan kommunikálnak egymással a fák?* Ford. dr. Molnár Csaba. Budapest: Open Books, 2021; Merlin Sheldrake: *Összefonódó élet.* Ford. Bujdosó István. Budapest: Park Könyvkiadó, 2021; Peter Wohlleben: *A fák titkos élete.* Ford. Balázs István. Budapest: Park Könyvkiadó, 2016; Peter Wohlleben: *A fák hosszú lélegzete. Hogyan tanulnak a fák együtt élni a klímaváltozással – és miért mentheti meg a világot az erdő, ha hagyjuk.* Ford. Malyáta Eszter. Budapest: Park Kiadó, 2023; James Bridle: *Az emberi intelligencián túl. Állatok, növények, gépek: a földi értelem nyomában.* Ford. Lévai Márta. Budapest: Libri Könyvkiadó, 2022; Robert Macfarlane: *Lennvilág. Utazás az idő mélyére.* Ford. Makovecz Benjamin. Budapest: Park Könyvkiadó, 2021.

Az ember számára egyre világosabbá vált, hogy létezése és kapcsolatai is ugyanolyan rendszert alkotnak, mint ahogyan a fák közössége és az erdő működik. Önmagára immár a fa és az erdő emberi léptékben lassan változó folyamataiban ismer rá. Az erdő és benne a fa többé már nem pusztán természeti jelenséggént jelenik meg előtte, hanem a világ egyetemes egészének képeként. Felismeri, hogy e kapcsolati hálózat mögött egy mindenek feletti lét húzódik meg, amely – ha úgy tetszik – öröktől fogva tart és örökké lesz. A föld alatti világ nem a születés és a pusztulás egymást váltó eseményeiként értelmezhető, hanem egy folyamatosan átalakuló és megújuló ökoszisztémaként, amely éppen folytonossága révén válik a világ egészének szimbolikus megtestesítőjévé.

Ezt a felismerést fogalmazza meg James Bridle *Az emberi intelligencián túli* című könyvében is, amikor az erdő rejtett világával szembesül: *“Mindez szinte sokkoló hatással volt rám. Pedig nem gondoltam úgy magamra, mint aki figyelmetlenül megy el más élőlények különleges élete mellett.”*⁵¹

Hasonló következtetésre jut Robert Macfarlane: *Lennvilág* című művében amikor a gombafonalak föld alatti hálózatáról ír: *“A hagyományos nyugati természetértelmezés igencsak alkalmatlannak tűnik a gombáknál tapasztalt világépítés megértésére. Ahogy a fejlődésről kialakított történelmi felfogásunk megkérdőjeleződött, magát a történelem fogalmát is át kellett alakítanunk. A történelem immár nem vázolható fel úgy, mint előre felé repülő nyílvesző vagy önmagát metsző spirál; inkább valamiféle sokfelé ágazó, számtalan csatlakozást létrehozó hálózatnak kell tekintenünk.”*⁵²

Ezek a felismerések megerősítik doktori kutatásom egyik alapgondolatát: az idő nem írható le kizárólag a lineáris idősíkok mentén. Az újra felfedezett ismeretek arra tanítanak bennünket, hogy önmagunkat, csak az időtlenség, a világ egésze és a kozmikus örök lét összefüggésében érthetjük meg. Újra és újra ki kell lépünk az idő egyenesen haladó folyamából, hogy újra a mindenség egységének részévé válhassunk.

⁵¹ James Bridle: *Az emberi intelligencián túl. Állatok, növények, gépek: a földi értelem nyomában*. Ford. Lévai Márta. Budapest: Libri Könyvkiadó, 2022, 89. o.

⁵² Robert Macfarlane: *Lennvilág. Utazás az idő mélyére*. Ford. Makovecz Benjamin. Budapest: Park Könyvkiadó, 2021, 109. o.

Ezt az egységet példázzák Suzanne Simard kutatásai is. Simard az *anyafa* (*Mother Tree*) fogalmával jelöli azokat a nagy, idős fákat, amelyek a föld alatti kapcsolati hálózat központi csomópontjaiként számos más fával állnak összeköttetésben. Kutatásai szerint ezek a fák nem csupán tápanyagokat osztanak meg a fiatalabb egyedekkel, hanem meghatározó szerepet töltenek be az erdei közösség információáramlásában és fennmaradásában:

“Az idős fák anyaként gondoskodnak a gyermekeikről. Ők az anyafák. Amikor az anyafák - az erdőbeli kommunikáció, védelem és tudat középpontjában álló fenséges csomópontok - meghalnak, nemzedékről nemzedékre átadják bölcsességüket a rokonaiknak. Megosztják a tudást arról, hogy mi hasznos és mi ártalmas, ki a barát és ki az ellenség, és hogy lehet alkalmazkodni és túlélni az állandóan változó környezetben. Hiszen minden szülő ezt teszi.”⁵³

A fák világának újrafelfedezése ezért nem pusztán ökológiai vagy természettudományos jelentőségű, hanem elemi érdekünk önmagunk és világunk megértéséhez, valamint megmentéséhez is. Az élet ciklikusságát és állandóságát tanítják nekünk.

Ahogy a fa sem létezhet gyökerei és az erdő láthatatlan hálózata nélkül, úgy az ember is csak kapcsolataiban válhat önmagává. A gyökerek világának megértése ezért végső soron az időtlen egység felismeréséhez vezet, amelyből minden élet ered. A fák világa így nem csupán a természet rendjét mutatja meg számunkra, hanem arra is megtanít, hogy az élet alapvető törvényét nem az individualista versengésben találjuk meg, hanem a kapcsolódásban, az együttműködésben és a folytonos megújulásban.

6.2.3. CSENDES BARÁT - a fa ideje

Mindezek után a fa egyik legszebb elnevezése valóban a „csendes barát”. Egy barát, aki az idő kezdete óta ott áll mellettünk, hogy mindezekre megtanítson bennünket. Enyedi Ildikó *Csendes barát* című filmjében is ilyen társként jelenik meg: nem szavakkal tanít, hanem pusztán jelenlétével. A film egyik főszereplője egy idős ginkgó fa, amelyhez három különböző korszak

⁵³ Suzanne Simard: *Az anyafák bölcsessége. Hogyan kommunikálnak egymással a fák?* Ford. dr. Molnár Csaba. Budapest: Open Books, 2021, 13–14. o.

emberi története kapcsolódik. Miközben az emberek és a körülöttük lévő világ megváltozik, ő rendületlenül őrzi helyét, összekötve az idő különböző rétegeit.⁵⁴

A film egyik legfontosabb kérdése ezért az: képesek vagyunk-e a világot a fa időléptékéből szemlélni? Képesek vagyunk-e kapcsolódni ehhez az időhöz? Értelmezésem szerint a film éppen erre a szemléletváltásra invitálja nézőjét: arra, hogy kilépjen a lineáris idő emberi tapasztalatából, és megsejtse azt az időtlenséget, amelyet a fa évezredek óta csendesen képvisel.

Jelenléte arra emlékeztet bennünket, hogy a lét nem a folyamatos előrehaladásban, hanem a kapcsolódásban, a változásban és az állandó jelenlétben bontakozik ki.

⁵⁴ Enyedi Ildikó: *Csendes barát* (Silent Friend), játékfilm, 2025.

7. A KUTATÁS ÖSSZEGZÉSE

A doktori kutatás kezdetén még nem tudtam, hová vezet ez a belső út. Eredetileg a jelenlét kérdéséből indultam ki, amelyre elsőként a virtuális valóságban kerestem a választ, majd munkám előrehaladtával fokozatosan a filozófia, a vallástörténet, a szent idő megértése, a művészet időbelisége, végül pedig a fa szimbolikájának vizsgálata felé fordult. A következő három alfejezet ennek az útnak a személyes, elméleti és alkotói összegzését adja.

7.1. A KERESÉS ÚTJA – JELENLÉTTŐL AZ IDŐTLENSÉGIG

Világéletemben intuitív alapon hoztam meg döntéseimet. Minden alkalommal érzéseimre hagyatkozva - hisz ő életem egyik legerősebb társa - választottam az utam során az igaznak vélt irányt, még akkor is, ha ennek racionális magyarázatára nem volt válaszom.

Ma már úgy látom, hogy egész életemet - gyermekkoromtól kezdve - ugyanannak a keresésnek a vágya hatotta át: megtapasztalni a valódi jelenlét állapotát. Bár akkor még nem tudtam megfogalmazni, hogy fontos döntéseimet, személyes életemet és alkotói utamat is egyaránt ez a belső vágy irányította. Csak doktori kutatásom során vált számomra világossá, hogy a távolinak vélt pontok között egy szintisza hálózat képe rajzolódik ki: minden pont valójában ugyanannak az útnak az állomása volt.

A tér és idő kapcsolatának bűvös vonzása juttatott el a Magyar Képzőművészeti Egyetem Látványtervező szakára. Később a színházi és filmes munkáim során újra és újra ehhez a kérdéshez tértem vissza, ekkor még nem tudatosodott bennem, hogy alkotófolyamataim mélyén valójában mindig ugyanaz a vágy vezérel: meg akarom tapasztalni és átélhetővé tenni az időtlenséget.

Mentális kimerültségem, amelynek gyökerei a munkából eredtek, valamint gyermekeim születésének elementáris erejű hatása drámai felismerésekhez vezetett. Az oly régóta dédelgetett jelenlét megélésének képességét és ezzel együtt magam lényének egyik alappillérét is elveszítettem. Ekkor értettem meg, hogy valódi feladatom az, hogy újra ráleljek az elveszettnek hitt jelenlét állapotára és ezzel együtt önmagamra.

Ez a belső fordulat vezetett a doktori iskolába való jelentkezésemhez is. Elsősorban nem tudományos érdeklődés, hanem egy mély belső igény motivált: vissza kívántam találni valódi önmagamhoz, és ennek lehetőségét a szabad művészeti gondolkodásban, valamint az alkotás folyamatában reméltem megtalálni. Doktori kutatásom ezért kezdetben az érzéki művészeti és emberi jelenlét mélyebb megértésére irányult, amely a virtuális valóságok és az immerzív világok vizsgálatához vezetett.

Miközben továbbra is a film és a virtuális világok területén dolgoztam, és munkáim is egyre mélyebbre vezettek, fokozatosan világossá vált számomra, hogy mindaz, amit keresek, nem a technika által létrehozott mesterséges jelenlét illúziójában található. Rájöttem, hogy a válasz nem a jelen technológiai megteremtésében rejlik, hanem annak megértésében, miként léphetek ki a lineáris idő keretei közül. Csak ezen az úton találhatok vissza ahhoz az időtlenséghez, amelyet gyógyító erőként kerestem. Egyre világosabbá vált számomra, hogy ezt az állapotot a művészet eredendő idejében, azaz a szent idő megértésében és megélésében fogom megtalálni. Figyelmem ettől kezdve a létállapot és az idő természetének megértése felé fordult, így jutottam el a művészet idejének és végső soron az időtlenség állapotának vizsgálatához.

Mindezek legteljesebb kifejeződését a fa képében és szimbolikájában találtam meg. A fa gyermekkoromtól kezdve életem egyik legmeghatározóbb társaként volt jelen mellettem. Csupán újra fel kellett fedeznem és újra segítségül kellett hívnom, hogy visszavezessen az időtlenségbe, és ezáltal a tiszta jelenlétbe.

7.2. A FA MINT AZ IDŐTLENSÉG SZIMBÓLUMA

„Bäume sind Heiligtümer. Wer mit ihnen zu sprechen, wer ihnen zuzuhören weiß, der erfährt die Wahrheit. Sie predigen nicht Lehren und Rezepte, sie predigen, um das Einzelne unbekümmert, das Urgesetz des Lebens.”⁵⁵

„A fák szentélyek. Aki képes beszélni velük és meghallgatni őket, az megtapasztalja az igazságot. Nem tanításokat és recepteket hirdetnek, hanem az egyénnel mit sem törődve az élet őstörvényét.”⁵⁶

Herman Hesse

A doktori kutatásom kiindulópontját kezdettől fogva az a belső meggyőződéselem jelentette, hogy számomra a világot nem lineáris időként tapasztalom. Ez a gondolat nem a kutatás eredményeként született meg bennem, hanem régóta meghatározta a valóságról alkotott képemet. A doktori évek alatt először volt időm arra, hogy mindezt filozófiai, vallástörténeti és művészeti összefüggésekben is megfogalmazzam és értelmezzem. Ennek során értettem meg, hogy az időtlenség nem a modern ember lineáris időszemléletén keresztül közelíthető meg, hanem csak egy olyan létélmény felől, amely ezen az érzékelési és gondolkodási kereten kívül helyezkedik el.

A dolgozat során vizsgált egymástól távoli kultúrák, vallási hagyományok, filozófiai gondolkodásmódok és kortárs tudományos kutatások látszólag különböző kérdésekre keresték a választ, de valójában ugyanannak az alapvető emberi tapasztalatnak más-más megfogalmazásai voltak. Mind arra mutattak rá, hogy az ember története során újra és újra kereste, és ma is keresi az időtlenség megtapasztalásának lehetőségét. Az archaikus ember még természetes módon állt kapcsolatban ezzel a létállapottal, amelyet a modern ember nagyrészt elveszített. A művészet azonban mindvégig megőrizte annak lehetőségét, hogy visszavezessen ehhez a tapasztalathoz, mert képes kiléptetni bennünket a modern világ lineáris időkeretei közül, és kapcsolatot teremteni egy olyan időélménnyel, amely túlmutat a múlt, a jelen és a jövő rendjén.

⁵⁵ Hermann Hesse: „Bäume” (1918). In: *Bäume. Betrachtungen und Gedichte*. Herausgegeben von Volker Michels. Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1984.

⁵⁶ Hermann Hesse: „Bäume”, 1919. A magyar fordítás a szerző saját fordítása.

A jelenkori társadalom vizsgálata során vált világossá számomra, hogy a modern ember egyik legmélyebb válsága nem pusztán pszichológiai vagy társadalmi természetű, hanem az idő megtapasztalásának válsága. Byung-Chul Han munkássága ennek a felismerésnek adott filozófiai nyelvet.

A teljesítménykényszerre, az állandó gyorsulásra és az önkizsákmányolásra épülő társadalomban az ember fokozatosan elveszíti kapcsolatát a jelenlét, az elmélyülés és a szemlélődés lehetőségével. A virtuális valóság és az immerzív technológiák ezt a hiányt próbálják pótolni, miközben többnyire csupán a jelenlét technológiai illúzióját hozzák létre. Mindez megerősítette számomra, hogy a valódi jelenlét végső soron az idő megtapasztalásában rejlik.

Ennek nyomán fordultam ismét Mircea Eliade szent időről alkotott gondolataihoz. Eliade írásai korábban is meghatározóak voltak számomra, a kutatás során azonban új összefüggésben olvastam őket. A szent tér és a szent idő egysége, az axis mundi gondolata, a világfa mítoszai, az alászállás motívuma, a gyökérvilág szimbolikája, az Isei Nagy Szentély folyamatos újjáépítésének hagyománya, valamint a kortárs ökológia eredményei első pillantásra egymástól távoli jelenségeknek tűnnek. A kutatás egészét szemlélve azonban kirajzolódott közös jelentésük: valamennyien ugyanarra az alapvető emberi tapasztalatra utalnak, arra, hogy az élet a folyamatos átalakulásban létezik, amelynek mélyén egy változatlan rend és folytonosság húzódik meg.

Számomra a fa fejezi ki legteljesebben mindazt, amire kutatásom során rátaláltam. Nem pusztán azért, mert számtalan kultúrában az élet vagy a világmindenség jelképe, hanem azért, mert létezésében a múlt, a jelen és a jövő elválaszthatatlan egységben van jelen. Gyökerei az eredethez kapcsolódnak, törzse a jelenben áll, lombkoronája pedig szüntelenül a jövő és a transzcendencia felé növekszik. Állandó változásban van, mégis ugyanaz marad. Éppen ezért válhatott az időtlenség egyik legegységesebb szimbólumává.

A fa számomra az időtlenségben él. A múlt, a jelen és a jövő nem válik szét benne. Egységes és oszthatatlan. Nem csupán az élet vagy a természet jelképe, hanem az időtlenség maga. Ezért vált számomra mindannak legteljesebb összegzésévé, amelyre az elmúlt évek kutatása és alkotói utam során eljutottam.

7.3. ALKOTÓI FELISMERÉS

A kutatás lezárásával azonban számomra még nem ért véget ez az út. Sőt, csak ekkor kezdődött el igazán.

A disszertáció végére megértettem a fa szerepét egész életemben, és azt is, hogy miért kísérté végig az utamat ilyen kitartóan. A fa jelentése nem megváltozott bennem, hanem a helyére került. Ezzel együtt saját alkotói gondolkodásom is átalakult. Kristálytiszta állt előttem, hogy művészeti ágaktól és alkotásoktól függetlenül mindig is az érdekelt, miként lehet az egyetemes létezés érzékelhetővé tenni.

Korábbi alkotói munkáim során elsősorban azok a terek, látványvilágok és filmek érdekeltek, amelyek egyetemes térélményt képesek létrehozni, kiszakítják a hétköznapi valóságból, és egy másik jelenléthez vezetik a befogadót. A dolgozat végére azonban világossá vált számomra, hogy ezek valójában csupán formák és eszközök voltak egy sokkal mélyebb létélmény felé. A valódi kérdés immár nem az volt, miként lehet ezeket a párhuzamos jelenvilágokat valóságosabb módon létrehozni, hanem ennek fordítottja: miként teremthető meg egy olyan ősi tapasztalat, amely képes az embert azonnali és zsigeri módon kiléptetni a lineáris idő érzékeléséből, hogy visszavezze a valódi lét állapotába.

Ebben a felismerésben a fa már nem pusztán kutatásom tárgya maradt, hanem alkotói módszerré is vált. Nem formáját vagy szimbólumrendszerét kívántam megjeleníteni, hanem azt az időtapasztalatot, amelyet létezése hordoz. A művészet feladata számomra nem a valóság ábrázolása, hanem olyan érzéki helyzetek létrehozása, amelyekben a szemlélő maga is kapcsolódhat az eredendő időtlenséghez.

Ebből a gondolati fordulattól természetes módon következett a mestermunka koncepciója is. Az időt, az időtlenség esszenciáját a fa egy különleges állapotában találtam meg. A megkövesedett fa ebben az összefüggésben már nem fosszília, nem természettudományos tárgy és nem pusztán szimbólum, hanem az idő lenyomata, amelyben több százmillió év üzenete sűrűsödik össze egyetlen jelenlétté. A következő fejezet azt mutatja be, miként válhat mindez az ember számára érzékileg is átélhető tapasztalattá.

8. MESTERMUNKA BEMUTATÁSA

Miként érzékelhetem az időtlenséget? Minél inkább meg akarom ragadni, megfogni, annál inkább elillan. Képes vagyok megérinteni vagy meglátni, megízlelni, hallani miként van jelen? Ezek a kérdések jártak állandóan a fejemben. Hol tudnám utolérni azt, aminek sem elejét, sem végét nem ismerem, amely mindig és mindenhol jelen van és állandó?

Gyermekkorom egyik álomszerű jelenete jutott az eszembe. Köd volt, a mély szurdokban haladtunk, amely most egy felhőszerű óriásnak hatott inkább. Késő ősz volt, a földön színes falevelek között megpillantottam egy töredezett követ. Felvettem. Ez a kő más volt, mint az összes többi, egyszerre volt éles és puha, finom és kemény, de mindennél inkább súlyos volt. Úgy éreztem az idő súlyát hordozza. Néhol a külsejét, néhol a belsejét mutatta. De valami egészen különösét vettem benne észre: erek, hálózatok, ívek és körök, telis-tele. A kő élt. Élni akart örökké. Ilyet még soha nem láttam. Egy megkövesedett fa.

Abban a pillanatban az idő megszűnt bennem, én is a fában voltam, a fa pedig bennem élt. Akkor ott az idő feloldódott a ködben és elillant a semmibe.

Eltelt harminc év. A fa közben végig jelen volt az életemben és az alkotói munkámban. Aztán egyszer csak elém került egy különös faág. Egy megkövesedett cseresznyefa ága. Forgattam, néztem, és csak az járt bennem: mi rejtőzik benned? Mit őrzöl magadban? Az időtlenséget és vele együtt a létezés magját magadba zártad, mint egy dió. Hogy tudlak feltörni, hogy tudok hozzád férközni, te, aki évmilliók emlékezetét őrzöd? Meg akarom tapasztalni azt, ami benned rejlik, azt, ami te vagy. Az időn túli világot, az élőket és a holtakat, mindazt, ami valaha élt, elpusztult és újjászületett benned.

És akkor ráébredtem. Talán képes vagyok meghallgatni a mesédet, azt, amit magadba zártál. A hang, amely te vagy, megtapasztalhatóvá és átélhetővé teszi mindazt, amit az időtlenség magában őriz. A nagy titkot. A végtelent.

8.1 A MESTERMUNKA SZÜLETÉSE

Ebből a felismerésből indult el a mestermunka létrehozásának folyamata. Ahhoz azonban, hogy a megkövesedett fába zárt idő megszólalhasson, több egymásra épülő lépés vezetett.

VÍZ

Mi lehet az időtlenség másik ősi megnyilvánulása? Mi az, aminek nincs kezdete és nincs vége, ami örökké mozgásban van, mégis önmaga marad? Ezek a kérdések vezettek el a vízhez. Életem másik meghatározó eleméhez, amely ugyanúgy az időtlenség tapasztalatát hordozza, mint a fa.

Ekkor jutottam el ahhoz a gondolathoz, hogy talán éppen a víz képes megszólaltatni a fába zárt időt. A víz rezgésbe hozza a megkövesedett fát, a fa pedig mesélni kezd. Nem új hangot hoz létre, hanem azt szólaltatja meg, ami mindig is benne rejtett.

Ennek rögzítéséhez azonban olyan eszközre volt szükség, amely nem a levegőben terjedő hangokat érzékeli, hanem közvetlenül az anyag rezgéseit. Korábban már találkoztam speciális kontaktmikrofonnal, és felismertem, hogy ez lehet a megfelelő eszköz a megkövesedett fa rejtett hangjainak feltárására. A felvételekhez ezért az Oaka Instruments Tellus aktív kontaktmikrofont választottam.

A HANG SZÜLETÉSE

Az alkalmazott kontaktmikrofon nagy érzékenységgű piezo-érzékelővel és beépített előerősítővel rendelkezik, amely lehetővé teszi a szilárd testek – például fa, kő, talaj vagy más természetes anyagok – belső rezgéseinek nagy felbontású rögzítését. A weatherised kivitel kültéri használatra készült, nedvességálló kialakításának köszönhetően alkalmas természetes környezetben végzett hangfelvételekre is. Az eszköz a levegőben terjedő hangok helyett közvetlenül az anyagban terjedő mechanikai rezgéseket érzékeli, így olyan finom, a hétköznapi hallás számára többnyire rejtett hangjelenségek rögzíthetők vele, amelyek hagyományos mikrofonokkal nem, vagy csak korlátozott mértékben érzékelhetők. 24–48 V fantomtáppal működik, frekvencia-átvitele megközelítőleg 20 Hz és 20 kHz között van.

ELSŐ HANGOK

Az első kísérleti felvételeket egy fürdőszobában készítettük. A fa három különböző állapotára voltam kíváncsi a vízzel való találkozásnál: pár éves fűrészáru, egy megkövesedett ötven millió éves fa és egy megkövesedett kétszázhusz millió éves fa. Az eredmény megdöbbentett. Csak ültem és süllyedtem az idővel. Nemhogy más hangjuk volt - ez várható volt, - hanem a megkövesedett fák valóban mesélni kezdtek az idő hangján. Döbbenetet, mélységes mély alázatot éreztem a világmindenség felé. Az időtlenség él, az időtlenségnek hangja van!

A BEAVATÁS TERE

A Király Gyógyfürdő már jóval a mestermunka megszületése előtt különleges hely volt számomra. Mindig is úgy éreztem, hogy ebben a térben a víz, az idő, az elzártság és a megtisztulás összetartoznak. Amikor a mestermunka formája kezdett kirajzolódni, egyre világosabbá vált, hogy ennek a műnek itt kell megszületnie.

A fürdő nem egyszerűen egy különleges építészeti tér. A fürdők ősidők óta a fizikai és lelki megtisztulás, a találkozás, az együttlét és a pihenés helyei. Az ember belép, maga mögött hagyja egy időre a külvilágot, leveti a ruháit, és vele együtt valamennyit abból is, amit kintről magával hozott. A test megtisztulása így egy belső megtisztulás lehetőségét is magában hordozza. Kilép

a hétköznapi időből, és megérkezik a jelenbe. Éppen ezt az állapotot kerestem a mestermunkámban is.

A fürdő felépítése lehetőséget adott arra, hogy ez az út valóban bejárhatóvá váljon. Az utcáról a vaskapun, az udvarokon és az átmeneti tereken keresztül vezet az út egyre beljebb, egészen a központi fürdőtérig. A résztvevők lépcsőről lépésre távolodnak el a profán világtól, míg végül megérkeznek a szertartás belső terébe.

A fürdő számomra már önmagában is szakrális jelleget hordoz. A vízhez kapcsolódó megtisztulás, a térbe való fokozatos belépés olyan tapasztalatok, amelyek túlmutatnak a hely hétköznapi használatán. A beavatási szertartás során azonban ez a szakralitás új jelentéssel egészül ki: a megtisztulás, a születés, az újjászületés és az időtlenség megtapasztalásával kapcsolódik össze.

A kupolával fedett fürdőtér számomra a világmindenség képét hordozza magában. Lent a víz és a föld, az eredet, fent az ég és a csillagok, közöttük pedig az ember. A szertartás során ez a tér az újjászületés helyévé válik, ahonnan a beavatottak végül visszatérnek a külvilágba.

Itt találkozott össze mindaz, ami addig külön-külön foglalkoztatott: a víz, a megkövesedett fa, a hang és az időtlenség. A Király Gyógyfürdő tere lehetőséget adott arra, hogy mindez egyetlen egységgé álljon össze.

A mestermunka így helyspecifikus művé vált. A helyszín nem egyszerűen helyet ad a szertartásnak, hanem maga is annak része. Terei, a víz, a hőség, a pára és az akusztika ugyanúgy alakítják a művet, mint a hang vagy a megkövesedett fa. Ebben a formájában ez a szertartás csak itt létezhet.

8.2 A BEAVATÁS LITURGIÁJA



7. ábra. A szertartás tere. A Király Gyógyfürdő belső fürdőtere, a beavatási szertartás szent tere. Fotó: Bencze László, 2026.

MŰFAJ ÉS FORMA

Az Időtlenség hangja helyspecifikus, részvételi hanginstalláció, amely beavatási szertartás formájában valósul meg. A szertartás minden eleme a mestermunka részeként megkonstruált rendszer: az útvonal, az állomások, a szereplők, a liturgikus szöveg, a tárgyak, a mozdulatok és a hangkompozíció egy előre meghatározott dramaturgia szerint épülnek egymásra.

A résztvevők nem kívülről szemlélik az eseményt, hanem végighaladnak ezen a folyamaton, és cselekvő részeseivé válnak. A hanginstalláció ennek a rendszernek a központi eleme, amely a térrel, a vízzel, a résztvevők mozgásával és a liturgikus cselekvésekkel együtt válik teljessé. Így az időtlenség tapasztalata a személyes részvételen keresztül válik megtapasztalhatóvá.

A RÉSZTVEVŐK

A beavatási szertartáson egy turnusban tizenkét fő vehetett részt. A szertartás két turnusban valósult meg, azonos liturgikus rend szerint. A csoportok összeállítása nem véletlenszerűen történt: a meghívottakat előzetesen választottam ki, így nemcsak egyénenként, hanem egymásra ható közösségként is részeseivé váltak a folyamatnak.

A meghívottak előzetesen rövid leírást kaptak a szertartásról:

„[...] A hanginstalláció egy 250 millió éves megkövesedett fa és a folyóvíz hangjaira épül. A mű egy beavatási szertartás formájában hívja a résztvevőket az időtlenség megtapasztalására.

„[...] A szertartás során a Király Gyógyfürdő ősi tere, a víz, a megkövesedett fa és a hang együtt olyan érzéki teret alkot, amely lehetőséget kínál a jelenlét, az emlékezés és az időtlenség személyes megtapasztalására. ”[...]

„[...] A belépéshez kérlek, mondd ki ezt az egyetlen szót:

»Szomjazom.« [...]

„[...] A program a Király Gyógyfürdő belső terében zajlik, ahol magas páratartalom várható. [...]”⁵⁷

Céлом az volt, hogy a résztvevők ezen túl ne kapjanak részletes információt arról, mi fog történni velük. Ezzel azt kívántam elkerülni, hogy előzetes értelmezések vagy elvárások határozzák meg a tapasztalatukat. A szertartás felépítése ehelyett a közvetlen érzéki és testi tapasztalatra, valamint az önmagukra irányuló figyelemre épült.

⁵⁷ Részletek a szerző e-mailben kiküldött meghívóiból. Boros Lőrinc: *Meghívó Az időtlenség hangja című mestermunka bemutatójára*, 2026. július 24. és augusztus 6.

A BEAVATÁSI SZÖVEG

A beavatási szöveg alapját az ókori görög orphikus aranylemezek halotti-beavatási formulái adták. Ezeket a vékony aranylemezeket beavatottak sírjaiban, a halott mellé helyezve találták meg; a rájuk vésett rövid útmutatások a túlvilági út során igazították el az elhunytat. Visszatérő motívumuk a szomjúság, a két forrás közötti választás és Mnémoszüné, az Emlékezet vizének keresése. A beavatottnak fel kell ismernie a helyes utat, meg kell neveznie eredetét, majd innia kell az Emlékezet vizéből.

Ez a szöveg különösen közel állt a mestermunka gondolatához. A víz itt nem egyszerűen fizikai elem, hanem az emlékezés és az eredethez való visszatérés eszköze. Különösen fontossá vált számomra az Emlékezet vizének motívuma, amelyből a beavatott a liturgia szimbolikus rendjében részesül. A beavatást ebben az értelemben nem új tudás megszerzéseként, hanem egy eredendő tudásra való visszaemlékezésnek értelmezem. A „Szomjazom” szó, amelynek kimondása már a meghívóban is a belépés feltételeként jelent meg, ugyanezt a vágyat fogalmazza meg: eljutni ahhoz a forráshoz, amelyen keresztül az ember visszatálhat saját eredetéhez.

Az eredeti formulát a saját szertartásomhoz alakítottam. A hipponioni aranylemez túlvilági útjára utaló elemei közül az elhunyt lelkeket, az öröket és az alvilági uralkodót elhagytam, Hádész házát pedig „e ház”-zá alakítottam, ezzel a szöveget a Király Gyógyfürdő konkrét terébe helyeztem át. Az eredetiben jobb kéz felől megjelenő forrás nálam bal kéz felől található, igazodva a bejárt út térbeli rendjéhez. A „Feledés forrása” megnevezés nem szerepel szó szerint a hipponioni lemezen; az első, kerülendő forrást a szakirodalom Léthével, a Feledéssel azonosítja. Saját változatomban ezt az értelmezést tettem egyértelművé.

Megtartottam azokat a motívumokat, amelyek közvetlenül kapcsolódtak a mestermunkához: a forrást és a fehér ciprust, az Emlékezet vizét, a „Föld gyermeke vagyok és a csillagos Égé” eredetformulát, a szomjúságot és a beavatottak szent útját. A túlvilági út így a résztvevők által ténylegesen bejárt úttá válik. Nem az eredeti formula történeti rekonstrukcióját akartam létrehozni, hanem annak motívumaiból egy új beavatási szöveget kialakítani a saját szertartásom számára.

A Révész ezt a szöveget az átkelés során három alkalommal mondja el:

*„Megtalálod e házban bal kéz felől a forrást,
mellette egy fehér ciprus áll.*

A Feledés forrásához ne közelíts.

Mondd:

A Föld gyermeke vagyok és a csillagos Égé.

Ám az én nemzetségem égi – ezt ti magatok is tudjátok.

Szomjazom és elepedek.

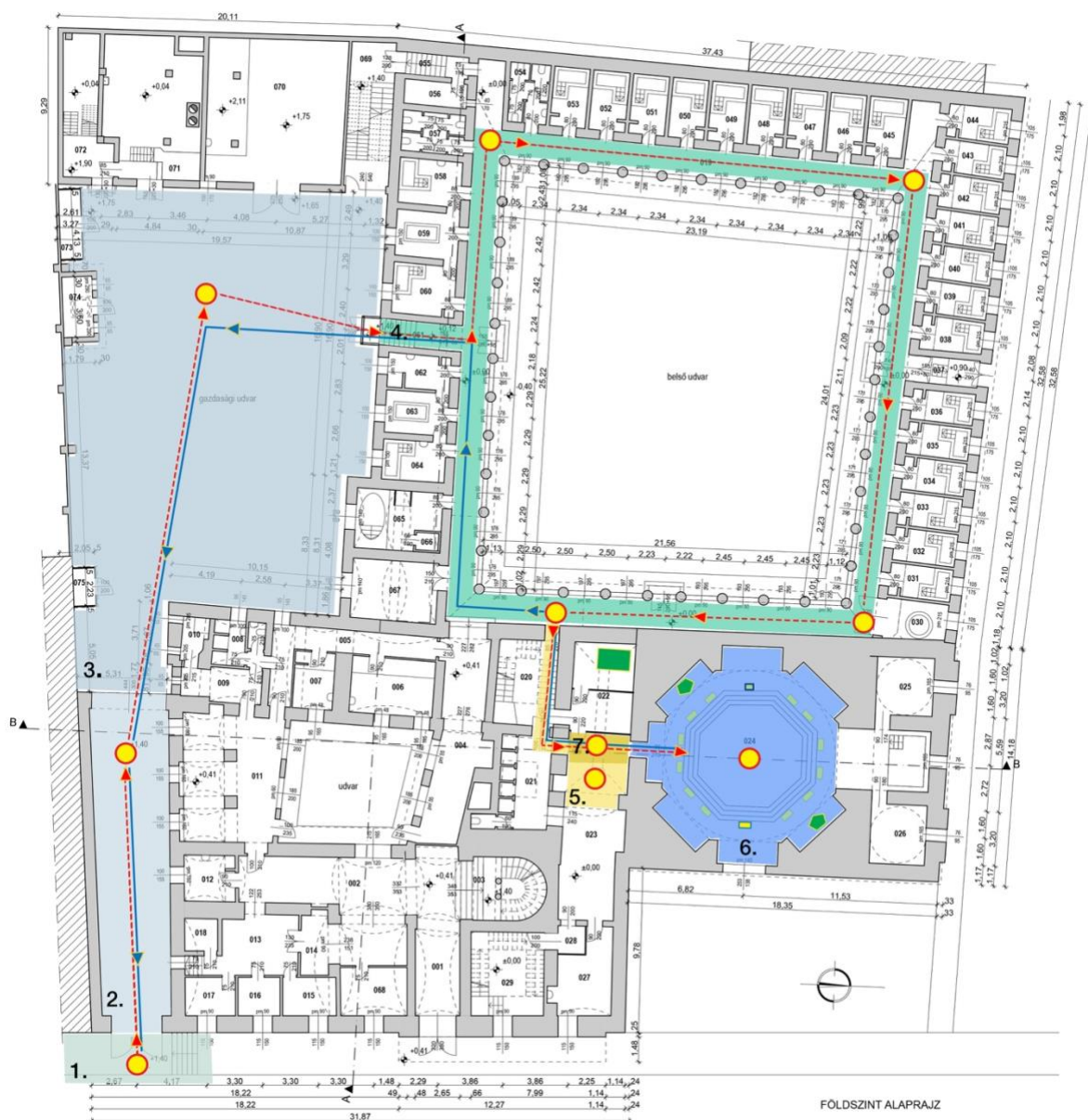
Adjatok nekem inni az Emlékezet tavának hűs vizéből.

És te is, miután ittál, azon a szent úton jársz majd, amelyen a többi beavatott halad.”⁵⁸

A háromszori ismétlés már az általam kialakított liturgia része. A Révész minden alkalommal ugyanazokat a mondatokat mondja, miközben a csoport egyre beljebb halad a fürdőben. A szavak ismétlődnek, a tér azonban közben folyamatosan változik. A kimondott formula és a megtett út így fokozatosan összekapcsolódik, és együtt készíti elő a belépést a szertartás belső terébe.

⁵⁸ A szertartás nyitószövegét az orphikus aranylemezek – különösen a hipponioni aranylemez – beavatási formulái alapján, saját átdolgozásban készítettem. Lásd: Fritz Graf és Sarah Iles Johnston, *Ritual Texts for the Afterlife: Orpheus and the Bacchic Gold Tablets*. 2nd ed. London–New York: Routledge, 2013.

AZ ÚTVONAL

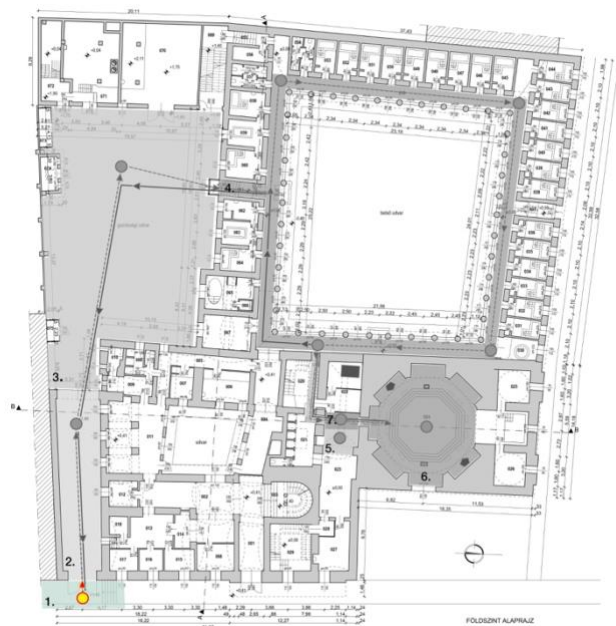


8. ábra. A beavatási szertartás útvonala és állomásai Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán. A számozott pontok a szertartás egymást követő állomásait jelölik: 1. Megérkezés, 2. Megválás, 3. Találkozás, 4. Átkelés, 5. Felkészülés, 6. A szertartás, 7. Emlékezés. A jelölt útvonal a profán külső térből a fürdő belső terein keresztül vezet a szertartás szakrális terébe, majd onnan kifelé.

A szertartás útvonala a Király Gyógyfürdő külső teréből annak belső terei felé vezet. Az egyes állomások nemcsak térbeli, hanem dramaturgiai funkciót is betöltenek. A résztvevők fokozatosan hagyják maguk mögött a hétköznapi világot, miközben egyre közelebb kerülnek a központi térhez. A bejárt út így egy belső folyamatot is leképez: a megérkezéstől és a megválástól a központi eseményen keresztül az onnan való visszatérésig vezet.

A liturgia minden eleme tudatosan kialakított rendet követ, amelyben a számoknak is meghatározó szerepük van. A beavatási szöveg háromszor hangzik el, az út hét állomásból áll, egy turnusban pedig tizenkét fő vesz részt. Ezek a mitikus és szimbolikus jelentéssel bíró számok a liturgia szervezőelemeivé válnak.

1. MEGÉRKEZÉS – tere



9. ábra. Megérkezés. A beavatási szertartás első állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

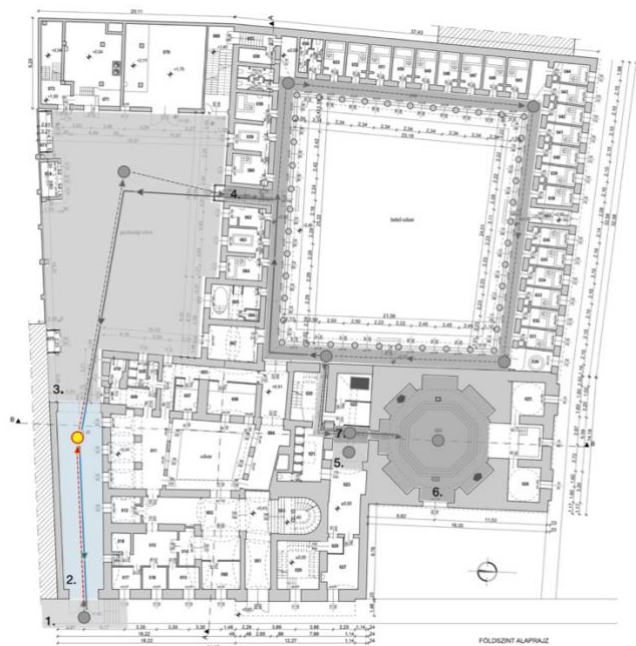


10. ábra. Megérkezés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő bejárata előtt. Fotó: Bencze László, 2026.

Az utca, a profán világunk tere. A fürdő vaskapuja jelöli azt a határvonalat, amelynek átlépésével kezdetét veszi az út a liturgikus és szent tér felé. A meghívottak itt találkoznak először, és mindannyian tudják, hogy a kiválasztott tizenkét résztvevő közé tartoznak.

Megismerik egymást. A belépés időpontját tudatosan kissé késleltetjük, hogy legyen idejük megfigyelni és megjegyezni, kikkel indulnak útnak, hiszen ettől a ponttól kezdve közösen vesznek részt az előttük álló utazásban.

2. MEGVÁLÁS – tere



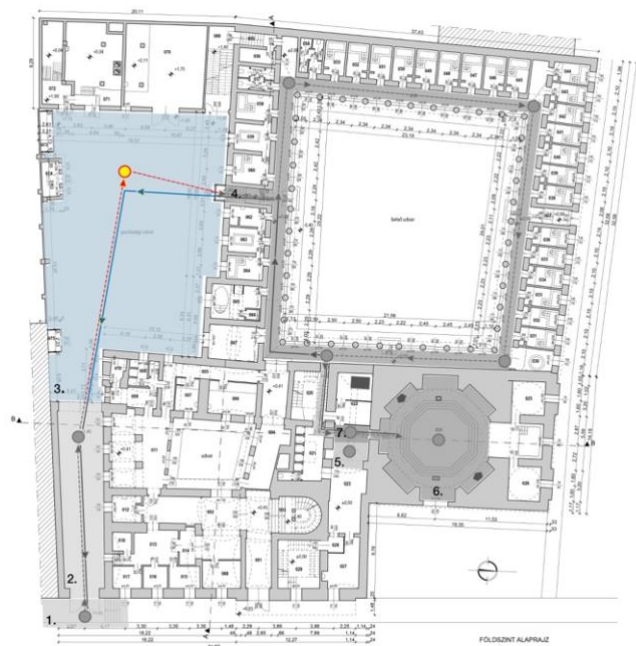
11. ábra. Megválás. A beavatási szertartás második állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.



12. ábra. Megválás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő gazdasági udvarán haladnak keresztül. Fotó: Bencze László, 2026.

Itt a résztvevőket arra kérik, hogy váljanak meg evilági tárgyaiktól – táskájuktól, mobiltelefonjuktól –, és hagyják hátra azokat. Csak azok a tárgyak maradjanak náluk, amelyek nem zavarják meg őket a jelenlében és az előttük álló út során.

3. TALÁLKOZÁS – tere



13. ábra. Találkozás. A beavatási szertartás harmadik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.



14. ábra. Találkozás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő gazdasági udvarán találkoznak a Révésszel. Fotó: Bencze László, 2026.

A jelenlévők itt találkoznak a Révésszel, aki útjukra indítja őket. Rövid bevezetőjében elmondja, hogy az előttük álló úton végig velük lesz. Arra kéri a résztvevőket, hogy kövessék őt, bízzák rá magukat: ő vezeti és végigkíséri őket az úton.

4. ÁTKELÉS – tere



15. ábra. Átkelés. A beavatási szertartás negyedik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

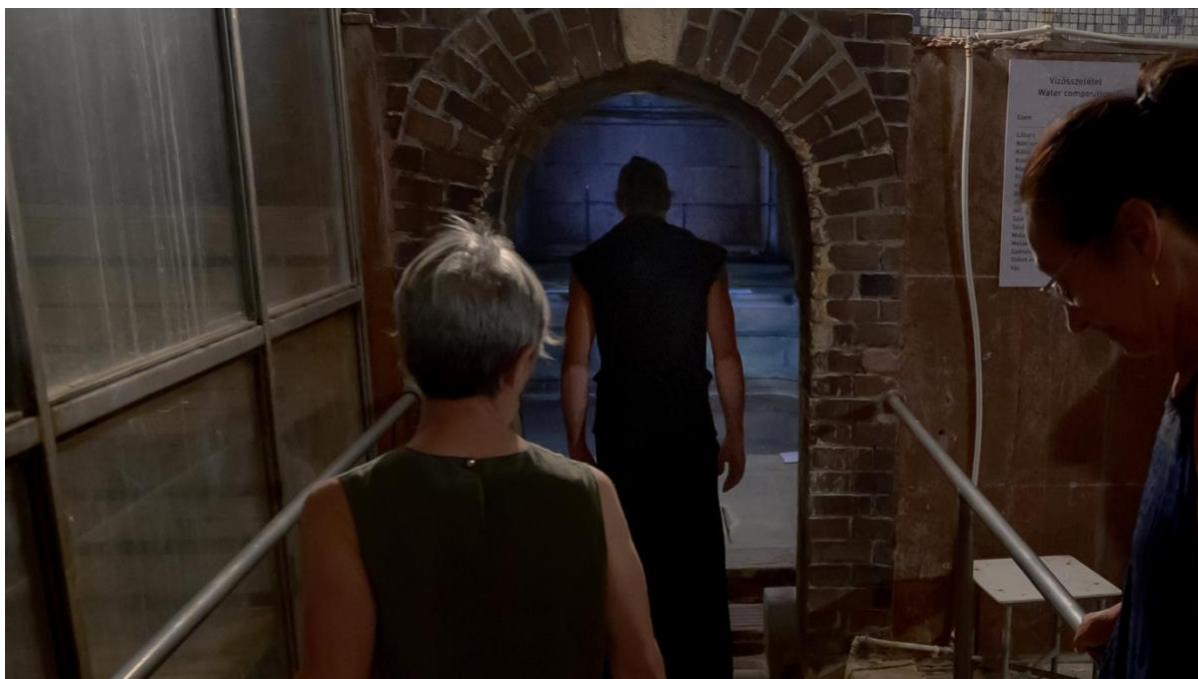


16. ábra. Átkelés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső udvarának folyosóján. Fotó: Bencze László, 2026.



17. ábra. Átkelés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső udvarának folyosóján, a fürdőtér előtt. Fotó: Bencze László, 2026.

A Révész a kerengőn végighaladva három alkalommal mondja el a korábban ismertetett beavatási szöveget. A csoport közben egyre beljebb halad a fürdőben, egészen a szertartás belső teréig.



20. ábra. Felkészülés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső terében elindulnak a szent térbe. Fotó: Bencze László, 2026.

A Révész megkéri a résztvevőket, hogy vegyék le a cipőjüket. A cipő levétele a liturgia része: a külvilág egy újabb darabjának elhagyását és a szent térbe való belépésre való felkészülést jelzi. A tizenkét résztvevő a fürdő kapujában állva várja a bebocsátást, majd a Révész bevezeti őket a szent, belső térbe.

6. SZERTARTÁS – tere



21. ábra. Szertartás. A beavatási szertartás hatodik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.



22. ábra. Szertartás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső fürdőterében a szertartás alatt. Fotó: Bencze László, 2026.



23. ábra. Szertartás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső fürdőterében a szertartás alatt. Fotó: Bencze László, 2026.



24. ábra. Szertartás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső fürdőterében a szertartás alatt. Fotó: Bencze László, 2026.

Itt egy fehér ruhát viselő, áldott állapotban lévő nő fogadja a résztvevőket, aki a női princípium, a Földanya megtestesítőjeként jelenik meg. A medence belső részén, kiemelt helyen ül. Ő a tizenharmadik.

A tizenkét ember elfoglalja a számára kijelölt helyet. A nő egy selyembe csomagolt, megkövesedett cseresznyefaágat vesz elő, és lassú mozdulatokkal körbehordozza előttük, majd visszahelyezi a helyére. A cseresznyefa a múlandóság és az újjászületés szimbólumaként jelenik meg.



25. ábra. Szertartás. A megkövesedett cseresznyefa körbehordozása a beavatási szertartás szent terében. Fotó: Bencze László, 2026.



26. ábra. Szertartás. A megkövesedett cseresznyefa körbehordozása a beavatási szertartás szent terében. Fotó: Bencze László, 2026.

Ezután újabb kört tesz. Egy kis rézedényből mindenki kezébe egy apró megkövesedett fadarabot helyez, majd összezárja a kezét körülötte, jelezve, hogy az mostantól az övé. Az átadás liturgikus értelemben az egyesülés mozzanata: a beavatott a fadarab befogadásával kapcsolatba kerül azzal az ősi idővel, amelyet a megkövesedett fa hordoz.



27. ábra. Szertartás. A megkövesedett fadarab átadása a beavatási szertartás szent terében. Fotó: Bencze László, 2026.

Ezt követően ismét felveszi a megkövesedett cseresznyefaágat, és harmadszor is körbejár vele. A kör végén a fát a folyó víz alá helyezi. A fa megváltoztatja a víz áramlását és ezzel együtt annak csobogó hangját. A nő ezután visszaül a helyére.



28. ábra. Szertartás. Az *Időtlenység hangja* című hangkompozíció kezdete a beavatási szertartás szent terében. Fotó: Bencze László, 2026.

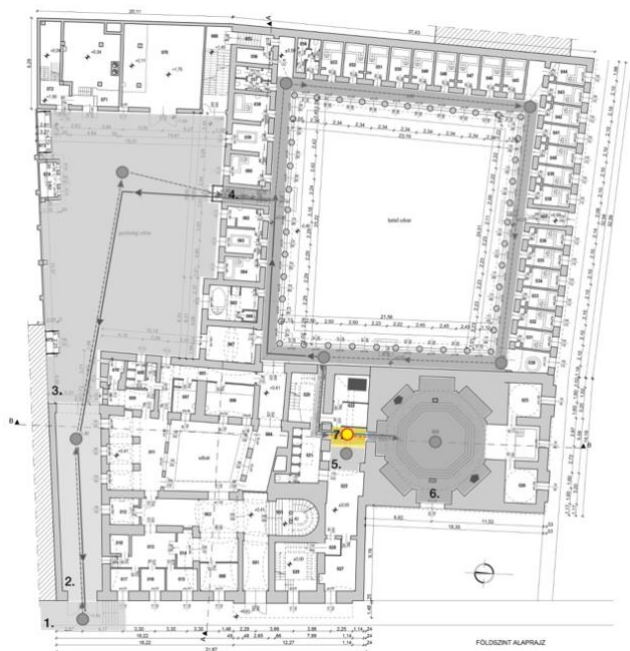
Ekkor elindul az *Időtleniség hangja*. A mintegy húszperces hangkompozíció a beavatás központi eleme. A felvételek ugyanebben a térben, ugyanezek között a körülmények között és ugyanezzel az ötvenmillió éves megkövesedett cseresznyefaággal készültek. Így a résztvevők előtt, a folyóvízben fekvő fa és annak korábban rögzített hangja ugyanabban a térben van jelen.

A kompozíció fokozatosan épül fel. A hangzás egyre intenzívebbé, összetettebbé és részletgazdagabbá válik, miközben újabb hangrétegek épülnek egymásra. A térben mindeközben folyamatosan hallható a folyó víz természetes hangja, amelyhez ugyanennek a vízfolyásnak a korábban rögzített hangjai társulnak.

A hangfolyam a víz hangjából indul, majd fokozatosan egy erőteljesebb, morajló hangzás felé halad. Csúcspontján megjelenik a víz csobogásából kialakuló ritmus, amely a szívhangot idézi. Ez a ritmus, a folyó víz, a hőség és a párával telített, zárt fürdőtér együtt az anyaméh állapotát idézi meg. Az egyszerre ható érzéki ingerek fokozatosan a testre és a közvetlen jelenlétre irányítják a figyelmet. Céлом az volt, hogy ebben az állapotban megszűnjön a külvilág, és a résztvevők figyelme teljesen a jelenre irányuljon. Ebben a jelenlétben nyílik meg az időtlenség személyes megtapasztalásának lehetősége. A zenei folyamat csúcspontja így egyben a beavatás dramaturgiai csúcspontjává válik.

A hangkompozíció végén a nő feláll, kiemeli a folyó víz alól a megkövesedett cseresznyefaágat, majd visszacsomagolja a selyemkendőbe. Ezután az addigi körök irányával ellentétesen lassan még egyszer körbejár az ülő résztvevők előtt, végül kilép a medencetérből. Az irány megfordítása a szertartás lezárását és a visszatérés kezdetét jelzi. A Révész, aki mindaddig a bejáratot őrizte, ekkor belép, és jelzi, hogy kövessék.

7. EMLÉKEZÉS – tere



29. ábra. Emlékezés. A beavatási szertartás hetedik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

A szertartás belső teréből kilépve a beavatottak egy kis zsákot kapnak a Révészről, amelybe belehelyezik a szertartás során kapott megkövesedett fadarabot. Ezt magukkal viszik, hogy emlékeztesse őket a mindarra, amit átéltek.

Az innen kivezető utat azonban már mindenkinek egyedül kell megtennie. A Révész útjukra bocsátja őket.



30. ábra. Emlékezés. A beavatott a Révészről kapott zsákba helyezi a megkövesedett fadarabot. Fotó: Bencze László, 2026.



31. ábra. Emlékezés. A beavatott a Révészről kapott zsákba helyezi a megkövesedett fadarabot. Fotó: Bencze László, 2026.

8.3. MEGVALÓSÍTÁS

Cím

Az időtlenség hangja

Médium

Helyspecifikus, részvételi hanginstalláció // beavatási szertartás

Időtartam

Megközelítőleg **40 perc** (ebből a hangkompozíció 20 perc)

Helyszín

Király Gyógyfürdő

1027 Budapest, Fő utca 82 - 86.

Időpont

2026. augusztus 10. // 14:00-18:00

Első turnus: **15:00 - 16:00**

Második turnus: **16:00 - 17:00**

Stáb

A beavatási szertartás koncepciója és megvalósítása: **Boros Lőrinc**

A liturgia vezetője: **Kovács Móni**

Révész: **Téri Gáspár**

Hangkeverés: **Hámori Máté**

Hangosítás: **Kovács Dani**

Helyszíni koordináció: **Sági Bence**

Fotó: **Bencze László**

Videó: **Jaksa - Horváth Dániel**

9. IRODALOMJEGYZÉK

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. *The Academy's Board of Governors Awards an Oscar® to Alejandro G. Iñárritu's "CARNE y ARENA" Virtual Reality Installation.* 2017. Elérhető: <https://www.oscars.org/> (letöltés: 2026. június 12.).

Acute Art. *Marina Abramović – Rising.* Elérhető: <https://www.acuteart.com/discover/marina-abramovic> (letöltés: 2026. május 18.).

Adams, Cassandra. "Japan's Ise Shrine and Its Thirteen-Hundred-Year-Old Reconstruction Tradition." *Journal of Architectural Education* 52, no. 1 (1998): 49–52.

Adams, Douglas, és Mark Carwardine. *Utoljára látható.* Ford. Gedeon Béla. Budapest: GABO Könyvkiadó, 2000.

Alejandro G. Iñárritu. *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible).* Fondazione Prada. Elérhető: <https://www.fondazioneprada.org/project/carne-y-arena/> (letöltés: 2026. június 12.).

Attenborough, David. *Egy élet a bolygónkon (David Attenborough: A Life on Our Planet).* Rendezte Alastair Fothergill, Jonnie Hughes és Keith Scholey. Silverback Films és Netflix, 2020.

Bakk, Ágnes Karolina, és András Szabó. *LOU.* Filmbemutató szöveg. Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztivál, 2024. Elérhető: <https://www.verzio.org/hu/2024/filmek/lou> (letöltés: 2026. május 25.).

Bakk, Ágnes Karolina, és András Szabó. *Vektor VR.* Kurátori ismertető. Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztivál, 2024. Elérhető: <https://www.verzio.org/hu/2024/filmek/vektor-vr> (letöltés: 2026. május 23.).

Szent Biblia, azaz Istennek Ó- és Új Testamentomában foglaltatott egész Szent Írás. Magyar nyelvre fordította Károli Gáspár. Budapest: Magyar Bibliatársulat, 2011, Jel 22, 1-2.

Bridle, James. *Az emberi intelligencián túl. Állatok, növények, gépek: a földi értelem nyomában*. Ford. Lévai Márta. Budapest: Libri Könyvkiadó, 2022.

Brooks, Terry. *Hook*. Jim V. Hart és Nick Castle ötletéből. Forgatókönyv: Jim V. Hart és Malia Scotch Marmo. Budapest: Maecenas Könyvkiadó, 1992.

Camus, Albert. *Az első ember*. Ford. Vargyas Zoltán. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1995.

Cook, Roger. *The Tree of Life: Image for the Cosmos*. London: Thames & Hudson, 1974.

Dalmasso, Anna Caterina. "The Body as Virtual Frame: Performativity of the Image in Immersive Environments." *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* 20 (2020).

Dante Alighieri. *Isteni színjáték*. Ford. Nádasdy Ádám. Budapest: Magvető Kiadó, 2024.

Debord, Guy: *A spektakulum társadalma – Kommentárok a spektakulum társadalmához*. Ford. Erhardt Miklós. Budapest: Open Books, 2022.

Devecseri, Gábor. *A görög vallás és a görög istenek*. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1972.

Diószei, Vilmos. *A sámánhit emlékei a magyar népi műveltségben*. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1958.

Eitzen, Dirk. "Why VR Does Not Promote Empathy." *[in]Transition: Journal of Videographic Film & Moving Image Studies* 7, no. 2 (2020).

Eliade, Mircea. *A szent és a profán. A vallási lényegről*. Ford. Berényi Gábor. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1987.

Eliade, Mircea. *A sámánizmus. Az ekstázis ősi technikái*. Ford. Saly Noémi. Budapest: Osiris Kiadó, 2002.

Eliade, Mircea. *Az örök visszatérés mítosza*. Ford. Pásztor Péter. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2006.

Eliade, Mircea. *Képek és jelképek*. Ford. Kamocsay Ildikó. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1997.

Eliade, Mircea. *Vallási hiedelmek és eszmék története*. Ford. Saly Noémi. Budapest: Osiris Kiadó, 2006.

Ende, Michael. *A Végtelen Történet*. Ford. Hárs Ernő. Ill. Roswitha Quadflieg. Budapest: Árkádia, 1986.

Enyedi, Ildikó. *Csendes barát (Silent Friend)*. Játékfilm, 2025.

Fales, Ludovica. “Carne y Arena: The Displacement of the Interactor in a Border-Crossing VR Documentary Experience.” *Cinergie – Il cinema e le altre arti* 19 (2021).

Gadamer, Hans-Georg. *A szép aktualitása*. Ford. Bonyhai Gábor. Budapest: T-Twins Kiadó, 1994.

Han, Byung-Chul. *A kiegészítés társadalma*. Ford. Miklódy Dóra. Budapest: Typotex Kiadó, 2019.

Han, Byung-Chul. *A szép megmentése*. Ford. Csordás Gábor. Budapest: Typotex Kiadó, 2021.

Han, Byung-Chul. *Az idő illata*. Ford. Csordás Gábor. Budapest: Typotex Kiadó, 2024.

Han, Byung-Chul. *Csillapító társadalom. A fájdalom ma*. Ford. Csordás Gábor. Budapest: Typotex Kiadó, 2021.

Hawking, Stephen. *Az idő rövid története*. Ford. Both Előd. Budapest: Akkord Kiadó, 2005.

Hesse, Hermann. “Bäume.” In *Bäume. Betrachtungen und Gedichte*. Szerk. Volker Michels. Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1984.

If You See a Cat. Filmbemutató szöveg. Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztivál, 2025. Elérhető: <https://www.verzio.org/hu/2025/filmek/if-you-see-a-cat> (letöltés: 2026. május 25.).

Kerényi, Károly. *Halhatatlanság és Apollón-vallás. Ókortudományi tanulmányok 1918–1943*. Ford. Kövendi Dénes, Szerb Antal és Tatár György. Sajtó alá rend. Komoróczy Géza és Szilágyi János György. Budapest: Magvető Könyvkiadó, 1984.

Kóda, Aja. *Fa*. Ford. Vihar Judit. Budapest: Park Kiadó, 2026.

Kolbert, Elizabeth. *A hatodik kihalás*. Ford. Tábori Zoltán. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2016.

Macfarlane, Robert. *Lennvilág. Utazás az idő mélyére*. Ford. Makovecz Benjamin. Budapest: Park Könyvkiadó, 2021.

Mann, Thomas. *József és testvérei I. – Jákob történetei*. Ford. Sárközi György. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1959.

Parmenidész. "2. töredék." In *Parmenidész – Empedoklész: Töredékek*. Ford., jegyzetekkel ellátta és a tanulmányt írta Steiger Kornél. Budapest: Gondolat Kiadó, 1985.

PHI Foundation. *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible)*. Elérhető: <https://phi.ca/en/carne-y-arena/> (letöltés: 2026. május 21.).

Pirandello, Sofia. "A Journey into Artworks: Storytelling in Augmented Reality and Mixed Reality." *Cinergie – Il cinema e le altre arti* 19 (2021).

Platón. *Phaidón*. Ford. Hamvas Endre Ádám. Budapest: Helikon Kiadó, 2022.

Platón. *Timaiosz*. Ford. Kövendi Dénes. Budapest: Atlantisz Könyvkiadó, 2001.

Powers, Richard. *Égig érő történet*. Ford. Barabás András. Budapest: Park Kiadó, 2023.

Ross, Miriam, és Alex Munt. "Cinematic Virtual Reality: Towards the Spatialized Screenplay." *Media Practice and Education* 22, no. 2 (2021): 123–155.

Sheldrake, Merlin. *Összefonódó élet*. Ford. Bujdosó István. Budapest: Park Könyvkiadó, 2021.

Simard, Suzanne. *Az anyafák bölcsessége. Hogyan kommunikálnak egymással a fák?* Ford. dr. Molnár Csaba. Budapest: Open Books, 2021.

Sun & Sea (Marina). Lithuanian Pavilion, 58th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia, Venice, 2019. Elérhető: <https://www.labiennale.org/en/art/2019/national-participations/lithuania> (letöltés: 2026. június 20.).

Wilczek, Frank. *Alapelvek. A fizika tíz kulcsa a valósághoz*. Ford. Gerner József. Budapest: Typotex Kiadó, 2024.

Wohlleben, Peter. *A fák hosszú lélegzete. Hogyan tanulnak a fák együtt élni a klímaváltozással – és miért mentheti meg a világot az erdő, ha hagyjuk.* Ford. Malyáta Eszter. Budapest: Park Kiadó, 2023.

Wohlleben, Peter. *A fák titkos élete.* Ford. Balázs István. Budapest: Park Könyvkiadó, 2016.

Wohlleben, Peter. *A természet rejtett hálózata. Hogyan alakítják a fák az időjárást, és irányítják a földigiliszták a vaddisznókat?* Ford. Malyáta Eszter. Budapest: Park Könyvkiadó, 2018

10. KÉPJEGYZÉK

1. ábra. Marina Abramović: *Rising*, virtuális valóság (VR) élmény, 2018. A virtuális Marina Abramović üvegtartályban emelkedő vízszinttel szembesíti a résztvevőt. Forrás: Acute Art.

2. ábra. Alicja Kwade: *AR-BEIT* (AR-sorozat), 2020. Kiterjesztett valóságban megjelenő digitális szobor London városi terében. Forrás: Acute Art.

3. ábra. *LOU*, VR-animációs élmény, 2024. A résztvevő és Lou találkozása a virtuális térben. Forrás: Aardman Animations.

4. ábra. Atsushi Wada: *If You See a Cat*, VR-animációs film, 2025. Hivatalos plakát a *Venice Immersive*, a 82. Velencei Nemzetközi Filmfesztivál programjából. Forrás: Kodansha VR Lab.

5. ábra. Alejandro G. Iñárritu: *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible)*, VR-installáció, 2017. A látogató az installációban. Fotó: Emmanuel Lubezki. Forrás: Fondazione Prada.

6. ábra. *Sun & Sea (Marina)*, opera-performansz. Alkotók: Rugilë Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė és Lina Lapelytė. 58. Velencei Képzőművészeti Biennále (Biennale Arte), Velence, 2019. Fotó: © Andrej Vasilenko. Forrás: La Biennale di Venezia.

7. ábra. A szertartás tere. A Király Gyógyfürdő belső fürdőtere, a beavatási szertartás szent tere. Fotó: Bencze László, 2026.

8. ábra. A beavatási szertartás útvonala és állomásai a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán. A számozott pontok a szertartás egymást követő állomásait jelölik: 1. Megérkezés, 2. Megválás, 3. Találkozás, 4. Átkelés, 5. Felkészülés, 6. A szertartás, 7. Emlékezés. A jelölt útvonal a profán külső térből a fürdő belső terein keresztül vezet a szertartás szakrális terébe, majd onnan kifelé.

9. ábra. Megérkezés. A beavatási szertartás első állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

10. ábra. Megérkezés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő bejárata előtt. Fotó: Bencze László, 2026.

11. ábra. Megválás. A beavatási szertartás második állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

12. ábra. Megválás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő gazdasági udvarán haladnak keresztül. Fotó: Bencze László, 2026.

13. ábra. Találkozás. A beavatási szertartás harmadik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

14. ábra. Találkozás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő gazdasági udvarán találkoznak a Révésszel. Fotó: Bencze László, 2026.

15. ábra. Átkelés. A beavatási szertartás negyedik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

16. ábra. Átkelés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső udvarának folyosóján. Fotó: Bencze László, 2026.

17. ábra. Átkelés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső udvarának folyosóján, a fürdőtér előtt. Fotó: Bencze László, 2026.

18. ábra. Felkészülés. A beavatási szertartás ötödik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

19. ábra. Felkészülés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső terében leveszik a cipőjüket. Fotó: Bencze László, 2026.

20. ábra. Felkészülés. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső terében elindulnak a szent térbe. Fotó: Bencze László, 2026.

21. ábra. Szertartás. A beavatási szertartás hatodik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

22. ábra. Szertartás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső fürdőterében a szertartás alatt. Fotó: Bencze László, 2026.

23. ábra. Szertartás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső fürdőterében a szertartás alatt. Fotó: Bencze László, 2026.

24. ábra. Szertartás. A beavatási szertartás résztvevői a Király Gyógyfürdő belső fürdőterében a szertartás alatt. Fotó: Bencze László, 2026.

25. ábra. Szertartás. A megkövesedett cseresznyefa körbehordozása a beavatási szertartás szent terében. Fotó: Bencze László, 2026.

26. ábra. Szertartás. A megkövesedett cseresznyefa körbehordozása a beavatási szertartás szent terében. Fotó: Bencze László, 2026.

27. ábra. Szertartás. A megkövesedett fadarab átadása a beavatási szertartás szent terében. Fotó: Bencze László, 2026.

28. ábra. Szertartás. Az *Időtlenség hangja* című hangkompozíció kezdete a beavatási szertartás szent terében. Fotó: Bencze László, 2026.

29. ábra. Emlékezés. A beavatási szertartás hetedik állomása a Király Gyógyfürdő földszinti alaprajzán kiemelve.

30. ábra. Emlékezés. A beavatott a Révészről kapott zsákba helyezi a megkövesedett fadarabot. Fotó: Bencze László, 2026.

31. ábra. Emlékezés. A beavatott a Révészről kapott zsákba helyezi a megkövesedett fadarabot. Fotó: Bencze László, 2026.