

Miazma, avagy bárcsak jobban figyeltem volna fizikaórán!

Eszámunk melléklete egy interaktív filmet tartalmazó DVD, melynek alapjául *Az ördög köve* című, 2012-ben megjelent regény szolgált. A történet főhőse Jonathan Hunt, egy magyar gyökerű New York-i újságíró, aki különböző rejtélyek nyomába ered, izgalmas kalandokba keveredik. Első sikeres nyomozását a *Jumurdzsák gyűrűje* című könyvben és az ehhez kapcsolódó interaktív filmben hajtotta végre. A címszerepet ki más alakíthatta volna, mint Bárdy György!

A nyomozás ezúttal egy különleges meteorit körül bonyolódik, melynek rejtélyét az MTA Atommagkutató Intézetében fellelhető berendezések segítségével lehet megoldani. A történet jelen idősíkjához tartozó események az Atomki mellett a Debreceni Református Kollégiumban és Debrecen városában játszódnak.

A *Miazma*, avagy az ördög köve díszbemutatóját természetesen Debrecenben tartották, méghozzá az Apolló moziban, február 23-án. A bemutató első részében a célközönség, vagyis a középiskolás diákok – és tanáraik – tesztelhették a *Miazmat*. A szűkös helyre való tekintettel csak néhány vidéki, illetve debreceni középiskola diákjai kaphattak meghívót a bemutatóra. Az előbbi iskolák közül azok, amelyek részt vettek az Utazó fizika programban (lásd Király Beáta cikkét), az utóbbiak közül pedig azok, akik 2014-ben ellátogattak az Atomkiba a Fizikusnapokon. A mozi előterébe kihelyezett számítógépeken ismerkedhettek meg a fiatalok a filmes alapú játékkal. Már a gyerekek első benyomásai is nagyon pozitívak voltak. A számítástechnikában jártasabbak dicsérték a látványos grafikát – ami nem csoda, hiszen valódi filmről van szó –, a gyorsaságot, az egyszerű, de ötletes megoldásokat. Hamar észrevették azt is, hogy nem egy átlagos kalandjátékról van szó. Nemcsak játszani lehet vele, hanem tanulni is belőle. Nem meglepő, hogy a tanárok ezt emelték ki fő pozitívumként az első tapasztalatok után.

A bemutató második részében maguk az alkotók beszéltek a filmről: Pierrot, aki a *Jumurdzsákhoz* hasonlóan az interaktív film kreatív producere és forgatókönyvírója volt, Görög László színművész, aki Jonathan Hunt megszemélyesítője volt már az előző filmben is, Dósa Máttyás színész,

a kíváncsi gimnazista fiú, Gaál Balázs megszemélyesítője, és nem utolsósorban Lévai Géza fizikus, az Atomki munkatársa. A beszélgetést Szilágyi Árpád rádiós újságíró vezette, aki a Digitális és más műsorokból lehet ismerős az informatika iránt érdeklődők számára.



A debreceni diákok ismerkednek a kalandjátékkal (Trupka Zoltán felvétele)

A vetítőtermet zsúfolásig megtöltötték a középiskolások, illetve jelen voltak a film előkészítésében közreműködő szakértők is. A beszélgetés a játék bemutatásán túl a tudomány, az ismeretterjesztés, az oktatás számos mai kérdésére is rávilágított – hogy csak folyóiratunk profilját is említsük.

Az első fontos kérdést, hogy mi az a *miazma*, Pierrot tisztázta. A „ragályos erő” görög elnevezése tökéletesen illett arra a misztikus anyagra, amely a csavaros történet szerint az „ördög kövének” nevezett meteoritban rejtetik. A kalandjáték egy népszerű válfaja a számítógépes játékoknak, de az interaktív film formátumával mégis nagyon ritkán találkozhatunk. A *Miazma* így filmes szempontból is különleges vállalkozásnak számít. A főszereplő, Görög László kiemelte, hogy ebben a játékban nem egyszerű, könnyen fogyasztható tömondatokkal találkozhatunk, hanem oda kell figyelni a dialógusokra is. Meg kell érteni azokat és következtetéseket levonni. Logikus gondolkodásra van szükség ahhoz, hogy a játékban tovább lehessen haladni. De akinek van türelme és ügyesen kombinál, hamar a végére

ér. Az átlagos játékidő – Pierrot szerint – úgy 15 óra lehet.

A történet középpontjában egy fiatal fiú rejtélyes eltűnése áll, az ő nyomába indul a főhős, Jonathan Hunt. Kutatásai révén azonban különös információkra bukkan egy régen földre hullt meteorittal kapcsolat-

ban, amelyet olyan híres, Debrecenhez kötődő tudósok is vizsgáltak, mint Hatvani István, vagy épp Szalay Sándor, az Atomki alapítója. A sztoriban minden elem megtalálható, ami általában jellemzője a kalandos történetnek. Misztikum, rejtély, titok, egy kis romantika és a kíváncsi főszereplő, aki mindig nyomoz valami/valaki után. Lévai Géza szerint ilyen a fizika is, ahol a kutatók szintén kíváncsiak és nyomoznak a természet titkai után.

Görög László is fontosnak tartja a Jonathan Huntra jellemző kíváncsiságot, hiszen jó érzés megtudni valamit a világról, megfejtetni a rejtvényt, megtalálni valamire a megoldást. Hálás az Atomkinak azért, hogy részt vehetett ebben a projektben, mert kevés olyan kezdeményezés van manapság, ami jó felé irányíthatja a fiatalokat. Elmondta, hogy annak idején neki sokkal jobb irodalomtanára volt, mint fizikatanára, és csupán ezért lett színész és nem csillagász. De ma is érdeklődik a téma iránt, ezért sokat beszélgetett az intézet szakembereivel.

Arra a kérdésre, hogy mi volt fontosabb, a jó történet vagy a jó rejtvények, Pierrot válaszolt. A kalandjáték alapvetően történetcentrikus, de ezek az alkotóelemek nem elválaszthatók egymástól. Rejtvényekből több típus is van a játékban: önálló egységként működők és olyanok is, amelyek dialógusokra, tárgyhasonlatra és információk értelmezésére építenek, de ezek mindegyike tökéletesen belesimul a történetbe. Pierrot úgy fogalmazott, hogy az építmény téglái a valóságot képviselik és csak a közöttük lévő a fűga a fikció. A tudományos hi-

telesség viszonylagos a játékban, de e téren a fejlesztéssel elmentek a lehetőségek határáig, a felkészülés ezért nagyon sok időt és alaposítást igényelt.

Dósa Mátyás tapasztalt számítógépes játékos, de – elmondása szerint – még nem találkozott olyanval, amiben a játék és film ennyire összekapcsolódott. Észrevétlenül is nagyon sokat tanul belőle az ember, miközben szórakozik is. Emellett filmet is néz, tehát három az egyben szolgáltatást” nyújt a Miazma. „Már nem emlékszem, hogy az iskolában a tanár nem tudta felkelteni az érdeklődésemet a fizika iránt vagy engem nem érdekelt. Most viszont nagyon sok mindent tanultam a forgatások alatt, és így visszagondolva már bánom, hogy nem figyeltem jobban a fizikaórára.”

Pierrot munkáját több fizikus is segítette. Rengeteg ötlet merült fel a kutatókkal folytatott beszélgetéseken, de ezeknek alig egyharmada került végül bele a filmbe. A tudósok azonban folyamatosan szondázták, tudományos szempontból mennyire hiteles és pontos egy-egy fordulat vagy elem beépítése vagy elhagyása.

Szilágyi Árpád ezzel kapcsolatban nagyon fontos kérdést vetett fel, amikor szóba hozta a kutatók és a film készítőinek felfogásbeli különbségét. Egy tudósember ugyanis általában jóval mélyebben szeretne egy problémát érzékelteni, mint ami egy ilyen történetbe befér.

Lévai Géza szerint eleinte valóban hasonló volt a hozzáállásuk: ha már tudományról van szó, akkor minden részlet számít. Később azonban rájöttek, hogy mindenki jobban jár, ha fölülmelkednek az apróságokon és hagyják kibontakozni a cselekményt. Nem volt cél, hogy a rejtvények megoldásához fizikusi végzettség szükségeltessen. A játék nem vizsgáz-



Az ajándék DVD

tat, inkább tanít. Minden felmerülő kérdésre a játékon belül megtalálható a válasz, még az általános iskolai tanulmányok felidézése sem kell feltétlenül a megfejtésekhez.

Pierrot szerint ellenkező esetben rosszul működne a játék. Arról is beszélt, hogyan inspirálta őt az Atomki.

„Szeretem, ha előre meghatározott keretek között kell mozognom, engem inspirál, ha korlátok közé szorítanak a feltételek. Ez számomra inkább a kreativitás irányba állítását jelenti, minsem a művészi szabadság korlátozását. Egy atommagkutató intézet mint kalandjáték helyszín, egyértelműen ilyen szeret volt.

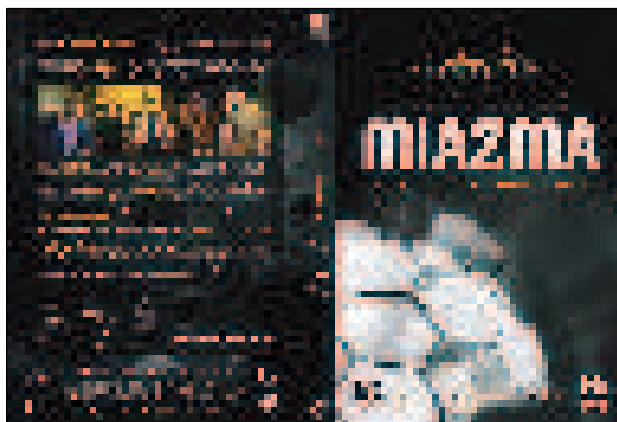
Természetesen igyekeztem óvatosan tágítani ezt a keretet, és Debrecen város természettudományos múltja erre kiváló megoldást kínált. Kicsit kimozdultunk hát a Bem térről, de a több mint 30 helyszínén játszódó kaland közepén mégiscsak az Atomki áll.”

Végül a Természet Világa nevében e sorok írója tette fel azt a kérdést, hogy melyek voltak azok a tudományos jelenségek, problémák, kérdések, amelyekkel a forgatás vagy a készítés közben találkoztak, különösen megfogta őket vagy érdeemesnek tartják felhívni rá a fiatalok figyelmét.

Pierrot: „Kihívás volt már maga a történet kialakítása, de az abba szervesen beépülő rejtvények és feladatok kitalálása még inkább. Eleinte hagytam, hogy a kutatók vezessenek, mutassák meg mindazokat, amiket arra érdeemesnek, különlegesen érdekesnek találnak. Nem titkoltam, hogy tőlem minden távol áll, ami a fizikát és főleg az atommagkutatót illeti, és ezzel az attitűddel én már akkor a leendő átlagos játékosokat képviseltem. Szép lassan kirajzolódott előttem egy másik világ, és egyre bátrabban közlekedtem benne. Épp úgy, mint a játékosok az általunk felépített virtuális világban. Ezek után nem is lehetett más a célom, minthogy hasonló élményeket adjak át a Miazma által, mint amiket magam is átéltem, de ehhez kellett egy történet, amely kellőképpen involválja a játékost. „Öszszedrótózza” a megismert és bemutatásra érdemes elemeket Jonathan Hunt kíváncsi karakterével, hamarosan megszületett az a váz, amelyből végül a regény és az interaktív film is kibontható lett.”

Dósa Mátyás várakozással tekint a végeredményre:

»Játék közben észrevétlenül is rengeteg tanul az ember ezzel a kalanddal. Emlékszem ugyan néhány fífikás megoldásra a forgatások során, de szerintem így is kihívás lesz a Miazma végigjátszása, már csak azért is, mert a filmforgatások sajátossága, hogy ritkán veszünk fel valós sorrendben történetrészeket. Viszont mindenképpen izgalmas



Borítóoldalak

lesz „önmagamat irányítani” egy játékban. «

Görög László válasza más szempontból volt nagyon tanulságos. „A foglalkozásomból adódóan sokszor volt dolgom ismeretterjesztő filmekhez készült narrációkkal. Laikusként is nem egyszer észrevettem, hogy ugyan az eredeti film készítői nyilván értékelték a témához, de a fordító bizony nem. Ilyenkor nem érzem jól magamat attól, hogy nincs sok lehetőségem, hogy változtassak az elhangzó szövegen, ezáltal óhatatlanul is részt veszek hülyeségek terjesztésében. Ennyit az elvben hiteles forrásokról. Akárcsak az interneten. A Miazma azonban egy sokkal pontosabb és megbízhatóbb valami. Az információk a játékon belül beszerezhetők, ráadásul általában jóval részletesebben, mint ami az egyes problémák megoldásokhoz szükséges. Tényleg csak odafigyelés és némi logikus gondolkodás kell, hogy úgy érezzük magunkat, mint aki tényleg érti a dolgát – akár a fizika tudományát.”

Ezzel a különleges számítógépes programmal tehát valóban megvalósul a játszva tanulás élménye. A szórakoztatást az izgalmas történetben megjelenő kiváló színészek garantálják, Görög Lászlótól és Gáti Oszkártól kezdve, Dunai Tamáson, Kerkes Vicán és Dósa Mátyáson keresztül egészen Gesztesi Károlyig és másokig, valamint a különböző szintű kihívást jelentő rejtvények. Az ismeretterjesztés pedig észrevétlenül történik, leválaszthatatlanul az izgalmas nyomozás sztorijától.

Mind a díszbemutató elhangzott beszélgetés, mind maga a film a „két kultúra” problémájára is csattanós választ ad. Napjaink nehéz módszertani kérdése, hogyan lehet az elvontnak tűnő tudományterületekre felhívni a fiatalok figyelmét. A Miazma olyan interaktív film, amely művészi eszközökkel teszi meg ezt, miközben a tudományos alapját atomfizikával is foglalkozó kutatók határozták meg. Segítségével a fiatalok így talán idejében rájönnek, hogy érdemes figyelni a fizikaórára.

TRUPKA ZOLTÁN