

# Kalandozás a zene, a kalandjátékok és a tudomány világában

Lapunk áprilisi számának mellékletként jelent meg a *Miazma*, avagy az ördög köve című interaktív filmet tartalmazó DVD. A történet egy rejtélyes meteoritról szól, melynek titkait Debrecenben, az MTA Atommagkutató Intézet berendezéseinek segítségével lehet felderíteni. Közben pedig rengeteget lehet tanulni fizikából és más tudományokból, de legfőképpen logikus gondolkodásból. Hazánkban nem túl gyakori, hogy egy ismert és népszerű zenész, művész segítsen a természettudományos ismeretek terjesztésében. Ez tette a film kreatív producere, forgatókönyvírója és zeneszerzője Pierrot, akivel tudományról, kalandjátékokról és zenéről beszélgettünk.

– Bár viszonylag régóta foglalkozol játékkifejlesztéssel, de a legtöbbben zenészként ismernek. Hogy jöttek a zene mellé a számítógépes játékok?

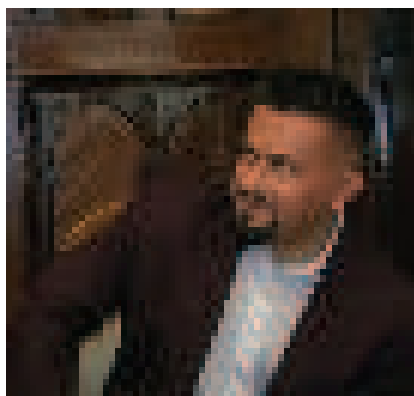
– A kalandjátékok eleinte pusztán szórakozást nyújtottak. Mármint ha játszottam ilyenekkel. Később egy kritikákkal, ajánlókkal, végigjátásokkal foglalkozó kétnyelvű portált indítottam e műfaj számára. Aztán megpróbálkoztam magam is fejlesztéssel. A cég 1997-ben kapott egy újabb divíziót, kisebb-nagyobb változtatásokkal ez működik ma is. A főleg hobbi-ként megélt játékkifejlesztés akkor vált főfoglalkozásommá, amikor a hagyományos értelemben vett zeneipar végleg megszűnt, és átvette a helyét ez a mostani, kiszámíthatatlan, rettenetesen összezsugorodott és méltatlan állapot, amelyben nem találok a helyem. Még időben váltottam, így minden helyet cserélt. Ma a zenével jobbra csak hobbiként foglalkozom.

– Mi volt a célod a kalandjátékokkal?

– A kalandjátékokban egy új, izgalmas médiumot fedeztem fel, a multimédia-művészet lehetősége tárult fel előttem. Ebben a játékműfajban számomra minden benne van, ami érdekel a művészetekből. A központi eleme a regénynél szűkszavúbb, de a filmnél sokkal bővebben kifejtett, ráadásul interaktív, több szálon futó narratíva, ami mellett szerepet kap a vizualitás és a hang, a zene is. A virtuális világ megteremtése pedig eleve végtelenül csábító. Ez a komplex alkotási lehetőség vonzott első sorban. Hamar rájöttem, hogy mindezek hordozóként képesek szórakoztató ismeretterjesztésre is, ami szintén régi vesszőparipám volt.

– Téged mi vezetett oda, hogy ezek szerepet kaphatnak az oktatásban, a tudományok és különösen a természettudományok népszerűsítésében?

– Már az első fejlesztéseink között is szerepeltek olyan multimédia projektek,



„...egy új, izgalmas médiumot fedeztem fel”

amik a népek zenéjét, letűnt korok játékeit mutatták meg ismeretterjesztő módon. Valahogy a multimédia mint kiváló oktatási segédeszköz hamar megmutatta magát; a kilencvenes évek végének lendületéből én a mainál sokkal nagyobb szárnyalást jósoltam. Igaz, az egész kezdeményezés elég hamar az internet fejlődésében, fejlesztésében találta meg az új csapásirányt, valószínűleg emiatt torpant meg kicsit.

– Milyen a viszonyod a tudománnyal, a természettudományokkal? Miért tartod fontosnak ezek népszerűsítését?

– Nincs „közvetlen viszonyom” egyik tudományággal sem, sokkal inkább művésznék, alkotónak tartom magam. Olyan kreatív embernek, akinek az adja a legnagyobb élményt, ha szintetizálhat, ha vegyíthet hatásokat, hogy eredményül valami új hatás szülessen. És szívesen állítom ezeket a hatásmechanizmusokat egyéb jó célok szolgálatába, azaz nem bánom, ha alkalmazott művészként vállalhatok mun-

kákat, amelyekben a meghatározott célon túl a saját célkitűzéseimnek is eleget teszek. Ha a felkérés épp a természettudományok területéről érkezik, különösen izgalmasnak tartom, hiszen jómagam sosem voltam e tárgyából kiemelkedő. Az új felállásban azonban könnyebben legyőzhetőek a régi démonok.

– Ahogy a sajtótájékoztatón is említetted, manapság nem az a legerjedtebb stílus, amit a *Miazma* képvisel. Miért választottátok mégis ezt?

– A számítógépes játékokat nagyon sok jogos kritika éri. Ezek hallatán manapság lesütött szemmel ülök, mert nem tudom pontosan, mi is lenne a helyes magatartás. Talán el kellene mondani a világnak, hogy igenis van egy olyan alműfaja ezeknek a játékoknak, ami messze túlmutat a reflexekre ható kihívásokon, az erőszakos és időtlen feladatokon. A kalandjáték első sorban az intellektust veszi igénybe, hiszen alappillérei a különböző összetettségű és kiállítású rejtvények, de mivel a történetmesélés van a központjában, az egyetlen, ami érzelmeikkel is operál. Nagyon sok lehetőséget rejt magában, színes és szer-teágazó, de tény, hogy a legtöbb népszerű game-hez képest egyszerűen lassú. Hogy úgy mondjam, nem igazodik korunk tempójához. Le kell lassulni hozzá, mint egy jó könyvhöz. Emiatt nem olyan népszerű a fiatalok körében. Éppen ezért az oktatásban való felhasználásánál sem úgy kell kalkulálni egy ilyen művel, mint alternatív szórakozási lehetőséggel, hanem inkább a tanulást támogató eszközként kezelendő, amelyre nem magától talál rá a diák.

– Vannak-e hasonló jellegű játékok a világban, és ha igen, mennyire lehet lemérni a hatásukat?

– Természetesen vannak hasonló munkák a piacon, némelyik inkább játékos is-

meretterjesztő projekt, mások a skála másik végén játékok, amelyeknek van némi ismeretterjesztő hatásuk is. Leginkább Németország jeleskedik az első kategóriában, a másik, népszerűbb kategóriában egyértelműen Franciaország van az élen. Nem ismerem a hatástanulmányokat az egyes programokra vagy a műfajra nézve, bár bizonyára léteznek ilyenek. Igény azonban mutatkozik ezekre a kiadványokra, mert tudok néhány kifejezetten sikeres darabról, illetve talán az is sokat mond, hogy jó tíz évvel ezelőtt például tucatnyi kalandjáték elkészültét támogatta komoly összegekkel a francia Réunion des Musées Nationaux.

– *Bár nem telt el túl sok idő a megjelenés óta, de mi az eddigi tapasztalat a Miazmáról?*

– Egyelőre valóban kevés idő telt el ahhoz, hogy komoly benyomásaink legyenek a fogadtatásáról, és ezt a mérést az is jelentősen megszűri, hogy működésünk során először nem kereskedelmi forgalomban lévő termékről beszélünk, hanem egy folyóirat mellékletéről, amelynek a piaci ideje alig egy hónap. A visszajelzések azonban nagyon jók, mind a gamerek, mind a kocajátékosok nagy örömmel fogadták az újabb Jonathan Hunt-kalandot és elmondásuk – valamint a két eleddig megjelent kritika – alapján senki nem csalódott. A Miazmával egy szórakoztató kalandjátékot kaptak, amelynek révén nemcsak különleges élménnyel, hanem némi ismeretanyaggal is gazdagabbak lettek.

– *Szerinted hogyan lehetne a nehezebben befogadható természettudományos területeket megismertetni, népszerűsíteni a fiatalokkal?*

– Meggyőződésem, hogy egy gyermek okításához a kíváncsiságán keresztül vezet az út. Ha nem sikerül felkelteni a kíváncsiságát, nemigen akaródik majd a tanulás sem. Persze, számtalan élethelyzet hozhat fordulatot és nyilván létezik egyfajta alapaffinitás is, azonban a fiatalok számára az sosem elég vonzóerő, hogy valami később hasznos lesz az életben, vagy ha a lébecolásért vagy értetlenkedésért rossz jegy dukál. Voltak időszakok, amikor a természettudományos ismeretek jóval nagyobb népszerűségnek örvendtek. És ez mögött nem egy jobb oktatási rendszer állt, hanem az, hogy a korabeli sajtó akkoriban több tudományos felfedezésről számolt be lelkendezve, mondhatni, az egykori bulvár is foglalkozott ilyen témákkal. Apáink és nagyapáink hősei még nem valóságshow-hősök és popsztárok voltak, ha-

– többek között neves tudósok és felfedezők is. Nyilván egyszerűbb volt egy ilyen korban felnövekvő generáció érdeklődését a fejlődő tudományágak felé irányítani. A mai idolkok viszont egyáltalán nem sugallják, hogy érdemes volna ilyesmivel épeszű embernek foglalkozni.

– *Mit kellene csinálni?*

– Talán egy olyan televíziós sorozat, amely valós tudományos tényeken alapszik, de mégis izgalmas, és egyben megfelelő vizuális ingert is jelent. Talán létezik az a forgatókönyv, amelyik

–, mintsem a természettudományok területén, de épp a Miazma a példa arra, hogy ez inkább csak a beállítottságomból fakadó reflex, mintsem szakmailag megalapozott hozzáállás. Jut eszembe, a fiókomban van is egy még meg nem valószínűsített forgatókönyv-ötlet, ami épp a Neumann-Wigner-Szilárd hármast szövegezi egy zavarba ejtő tudományos-fantasztikus történetet. Ebből még lehet bármi: regény, interaktív film vagy épp tévésorozat is. De nem győzöm hangsúlyozni: számomra örömteli kihívás, ha egy elsőre idegennek tűnő párosítás jelenik meg egy felkérésben, így bátorítanék



A Természet Világa mellékleteként megjelent Miazma interaktív film forgatása közben

képes mindkét feladatot teljesíteni. Egy erre épülő propagandagépezet már megpróbálhatná a legifjabbakat a „science” felé terelni, de az idősebbek bizonyára akkor is inkább a „fiction” oldalon maradnának. Nem tudom, hogy például egy olyan sorozat, mint a Dr. House mit hozott az orvostudománnyal kapcsolatos kíváncsiskodókra mért hatást tekintve, de feltételezem, hogy jók a mutatók. És bizonyára más területen is megtalálható az az involváló környezet, az a történet, ami eredményt ér el. Lényegében ilyesmi volt a célunk a Miazmával is. Sokkal kisebb, sárgább, savanyúbb, de a mi nancsunk.

– *Milyen terveid vannak ezen a területen? Mik azok a természettudományos területek, amelyeken érdemesnek vagy megvalósíthatónak tartasz egy új játék vagy program elkészítését a közeljövőben?*

– Számomra kézenfekvőbb elsősorban a történelem, a kultúrtörténet területén témákat találni egy-egy következő produk-

mindenkit, próbáljuk ki egymást, hátha valami különleges születik a gondolataink házastásából.

– *Végül egy meredek, de lehet, hogy inkább naív kérdés: esetleg a zené(d)nek lehetne-e olyan szerepet találni, ami segíthet a természettudományok népszerűsítésében?*

– Nem is volna olyan badarság ez a kérdés, ha jó húsz évvel ezelőtt született volna meg. Vagy még korábban, amikor még létezett olyan zenei műfaj is, hogy space rock... Mára azonban nemcsak az a műfaj szűnt meg, hanem a zene korai erőteljes hatása a fiatalokra, így már nem számít olyan meghatározó, iránymutató, erős sodrásnak, ami miatt érdemes volna hozzákapcsolni bármit is. Nagy bánatomra a zene manapság szórakoztató elemmé és egyben háttérzsongássá, egykori szerepéhez képest jelentéktelenebbé vált.

Az interjút készítette: TRUPKA ZOLTÁN