

VARGA LUJZA

A MÉG KIAKNÁZATLAN LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

INTERJÚ RUTTKAY ZSÓFIÁVAL,

A MOME TECHLAB VEZETŐJÉVEL

TRuttkay Zsófia és az általa vezetett MOME TechLab munkássága jól ismert magyar és nemzetközi múzeumi körökben is. A különböző tudományterületek összekapcsolásával dolgoznak azon, hogy új információközvetítési módszereket hozzanak létre. Profiljukban az adatvizualizáció és a városi játékok éppúgy megtalálhatók, mint a digitális múzeum és kulturális örökség, a múzeumi élmény kiterjesztése vagy a múzeumnak az oktatással való összekapcsolása. Mivel az általuk kínált, egyszerűen használható, az ismereteket érdekes és interaktív formában felkínáló alkalmazások kiválóan alkalmasak a tudásátadásra, ezért egyre több magyar kulturális intézmény törekszik a velük való munkára. Hogy mi inspirálja a TechLab működését, milyen egy ideális projekt, és hol is tart ma a magyar múzeumi élet az ilyen technológiák alkalmazásában, Ruttkay Zsófia válaszaiból kiderül.

MC: *Végzettségedet tekintve alkalmazott matematikus vagy, akinek az eredeti, sokáig sikeresen kutatott területe a mesterséges intelligencia, azon belül különösen a virtuális emberek. Honnan jött akkor a MOME TechLab ötlete?*

TA kilencvenes évektől kezdve Hollandiában dolgoztam informatikusként – a fő tevékenységem a kutatás volt, de tanítanom is kellett. 2005 körül a Twente Egyetem, ahol akkoriban oktattam, azt észlelte, hogy a diákok érdeklődése egyre csökken a matematika, az informatika és az villamosmérnöki munkák iránt. Volt viszont egy formatervező képzésünk az egyetemen és egy művészeti akadémia a közelben, amelyekkel közösen olyan kurzust is indítottunk, aminek a keretében a különböző háttérű hallgatók csapatban dolgoztak, az informatikát újszerűen hasznosító alkalmazásokon. Így születtek meg az első, kulturális örökségekhez köthető alkalmazások, amelyek rendkívül népszerűek lettek a hallgatók körében – részben azért, mert az akkori művészettörténeti diskurzus tárgyát is képező problémákhoz tudtunk hozzászólni, ami még nemzetközi publikációkat is hozott, a hallgatóknak is. Mivel tehát az egyetem épp ekkor akarta visszafordítani a matematika és informatika iránti csökkenő érdeklődést, hamar eldőlt, hogy érdemes ezzel többet foglalkozni. Ezért létrehoztunk

egy formájában és tartalmában is teljesen új BSc képzést, amelyre ma már több mint száz fő jelentkezik – informatika, humán vagy művészi érdeklődéssel –, sokan közülük külföldről.

¶ Hollandiából 2009-ben költöztem haza. Kiderült, hogy a korábbi tudományos kutatásomat itthon nem tudom igazán folytatni, azt viszont vonzónak találtam, hogy valami újba kezdjek. A MOME akkori rektora, Kopec Gábor pedig épp a digitális technológia felé szeretett volna nyitni. Mivel Hollandiában egyszer már végigjártam, hogyan lehet két különböző tudományterületet összekötni, így izgalmas volt számomra, hogy ezt itt is meglépjük – a különbség, hogy itt a művészeti egyetem nyitott a műszaki tudományok felé. Az eredmény azonban ugyanaz: új alkalmazási területek, új problémafelvetések. A BME-vel immár hat éve tartó együttműködés inspirációiban és eredményeiben is a hollandhoz hasonló: szélesebb spektrumú, új és vonzó alkalmazásokat hozunk létre, amik nem születnének meg, ha egyetlen egyetemen vagy tudományterületen belül maradtunk volna. Ez az interdiszciplináris szemlélet időközben külföldön is egyre népszerűbbé vált, ma már külön névvel (STEAM – Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) illetik.

¶ A MOME első, a *Jövő múzeumának* nevezett, a Média design MA szakon belül meghirdetett kurzusát hamar követték az interdiszciplináris projektek. 2011-ben, a Liszt-émlékév kapcsán, a Művészetek Palotája számára készítettünk installációkat – közülük a Liszt utazásai ma is használható. Ezután – az immár mindenféle tervezői szak számára nyitott és programozó hallgatókat is bevonó Digitális Múzeum kurzus partnereként vagy megrendelőként – egyre több múzeum keresett meg minket, és a labor azóta is együttműködik a kulturális örökség különböző intézményeivel.

MC: *Miben látod a MOME TechLab erősségét?*

¶ Elsősorban a különböző szakterületek együttes alkalmazásában és a csapatmunkában. Emellett a TechLabnak megvan az az előnye is, hogy nem kell egyetlen kötött rendszerben gondolkodnia, hanem nagy mozgástérrel, különböző formákban és rugalmasan kapcsolhatja össze a kutatást és a fejlesztést. Az új partnerek, az új hallgatók és a közeg változása, valamint a nemzetközi szakmai kapcsolatai révén folyamatosan tud újat mondani és létrehozni. A kísérletező és kritikus attitűd speciális értéket képvisel, ezért a TechLab már egyfajta brandként működik.

MC: *Mi a lényege az általatok készített alkalmazásoknak?*

Mi mindig törekszünk arra, hogy ne képernyőkhöz szegezzük a látogatókat, hanem társas élményt nyújtsunk többeknek egyszerre, és lehetőséget adjunk az élmény falakon túli megosztására is.

¶ A technológia jelen esetben a tudásközvetítés egy eszköze, amely a látogatókat és a múzeum céljait új módokon szolgálhatja. Egy kiállításnál nagyon fontos, hogy építsen a látogatók kíváncsiságára. Adjon lehetőséget arra, hogy megfelelő mélységig ássa bele magát valamibe, hogy felfedezhessen valamit, hogy újabb tartalmakat bonthasson ki, részletekre nagyíthasson rá, kereshessen. Ne csak a tartalom, hanem annak prezentációja is (a nyelvhasználat és a szövegek mellett más érzékelési módok, mint a látás, tapintás, hallás) alkalmazkodjon a látogató igényeihez, képességeihez. Az interaktív alkalmazások épp ezt a fajta személyre szabást teszik lehetővé. Az ismeretek közlése mellett hatnak az érzelmekre is, újfajta, komplex élményt nyújtva. A digitális technológiák segítségével az is elérhető, hogy üzeneti történetbe ágyazzák a kiállításokat, miközben a látogatót partnerüknek tekintik. A technológia tehát sokban tud segíteni a múzeumi interpretációban – kibővítve, gazdagítva a hagyományos módszereket.

¶ Ez azonban nem minden. A digitális alkalmazások használatával egy egészen másfajta szerep és múzeumlátogatási protokoll is megjelenhet. A múzeum ugyanis nemcsak a hagyományos módokon (például vendégkönyv) ismerheti meg a látogató véleményét, hanem a participáció különböző módjait alkalmazhatja a kiállításba ágyazva is, vagy akár a múzeumlátogatás előtt vagy után párbeszédet indukálva a látogatóval. Ráadásul a múzeum a vita, eszmecsere és társas érintkezés színhelyévé is válhat, hiszen párbeszédet nemcsak a múzeum és a látogató, de akár látogató és látogató között is lehet indukálni. Mi mindig törekszünk arra, hogy ne képernyőkhöz szegezzük a látogatókat, hanem társas élményt nyújtsunk többeknek egyszerre, és lehetőséget adjunk az élmény falakon túli megosztására is. A látogatói igény manapság gyorsan változik. Elég csak a fiatalok szabadidős és kommunikációs szokásaira gondolni: ők fotózni szeretnének a múzeumban is a mobiljukkal és posztolni, vagy éppen a kreativitásukat alkotóként is kiélni. Ezekre az igényekre a múzeumoknak is reagálniuk kell, és az ilyen alkalmazások ehhez adnak segítséget. Nagyon fontos azonban, hogy a technológia mindig a tartalom közvetítését vagy a hangulatkeltést szolgálja, ne önmagáért legyen jelen! Fontos, hogy ésszel, mértékkel és funkcióját és megjelenését tekintve is színvonalasan alkalmazzuk ezeket a technológiákat,

az eszközöket lehetőleg el is rejtve a kiállítás látványához és tematikájához illő bútorokban, tárgyakban.

MC: *Valóban, ezzel is túlzásba lehet esni. Honnantól kezdve lehet öncélú a technológia használata?*

¶ Ha aránytalanul használják. Kifejezetten káros, ha csak a technológia kedvéért, valódi, a kiállítás egészébe komponált tartalom és funkció nélkül szerepel valami. A cél nélkül beemelt vagy rosszul megtervezett alkalmazások akár a kiállítás ellenében is működhetnek: ilyenkor „játszik csak” a látogató, túlzottan a technológia köti le a figyelmét, vagy elveszti az érdeklődését a csúnya vagy nehezen használható alkalmazás miatt. Egy másik hiba, ha a technológia mennyiségileg dominál, és nem engedi a megfelelő koncentrációt és figyelmet. Persze a másik véglet, a részleges használat vagy a digitális alkalmazások száműzése éppen olyan káros. Sokszor előfordul, hogy egy alkalmazást kissé kibővítve több célra is lehetne hasznosítani, de a kurátor, illetve a múzeum nem él ezekkel. Például ha egy kiállítási tárgyhoz kapcsolódó alkalmazással lehet magunknak e-mailt küldeni, de az e-mail csak a látogatásunkat köszöni meg, semmi pluszt nem nyújt a tárgyról, nem teszi lehetővé a tartalom további megosztását és felhasználását, akkor az ismeretátadás, a látogató bevonása, a marketing terén hagyunk ki lehetőségeket. Ugyancsak értékes információkat szerezhet a múzeum a látogatók viselkedéséről, érdeklődéséről, ha a digitálisan rögzített használati adatokat feldolgozza.

MC: *Mit gondolsz, milyen jövője van a digitális technológia használatának a múzeumokban?*

¶ Nyugaton ma már külön intézményei és tudományos konferenciái vannak ennek. Ezek egyre nagyobb szakmai és üzleti sikere alapján úgy tűnik tehát, hogy ez a jövő. Ezt megelőzően viszont lezajlott ott egy nagyon komoly diskurzus arról, hogy mitől múzeum a múzeum, hogyan kell (ha egyáltalán) reagálnia a társadalmi változásokra, így az információs társadalom jelenségeire. Ebben a kontextusban tették fel a kérdést, hogy kell-e a múzeumba digitális tartalom, és ha igen, hogyan és milyen. A diskurzus eredményeképpen ma Londonban, Berlinben és a skandináv országokban is nagyon jó példákat, sőt tudatos koncepció mentén fejlődő múzeumi gyakorlatokat lehet látni arra, hogyan teremthető meg az egyensúly. Ez nem csupán egy-egy múzeum kínálatában, de a tudományos kutatásban is kezd megjelenni. A változtatás tervszerű, átgondolt, és kritikusan kiértékelt, még ha új technológiák jelennek is meg évről évre.

¶ A Cleveland Museum of Art jó példa erre. A múzeumot 2005-ben bezárták, majd 2013-ra egy megújult múzeumot adtak át egy kibővített épületben, ahol a korszerű technológiák alkalmazását konceptuálisan tervezték meg. Átfogóan terveztek, és amint újrainyitottak, rögtön elkezdték a monitorozást: folyamatosan mérték a látogatói reakciókat, kiértékelték az adatokat és megosztották szakmai fórumokon a pozitív és negatív tanulságokat, amelyek alapján újra is terveztek egyes alkalmazásokat – azaz önreflexiót végeztek. Ez nagyon fontos: a szakembereknek egy ilyen típusú, jó értelemben vett kritikus hozzáállást kell képviselniük a saját produktumaik iránt, és a tanulságokat fel kell használniuk a következő fejlesztésnél, ha hosszabb távon eredményesek akarnak lenni. A Cleveland Museum of Art esetében ezt a kritikus stratégiai gondolkodást látom követendő példának.

¶ Nyugaton vannak olyan múzeumok is, amelyeknek mintegy márkajegye lett, hogy nagy mennyiségben használják digitális eszközöket. Ilyen a londoni Sciences Museum is, amely a fiatalok számára vonzó formában közvetíti a tudást, és ennek nyomán nagyban megnőtt a látogatottsága. A látogatószám-növekedésben azonban az alkalmazások korszerű tartalma, a látogatót megszólító üzenetek közvetítése és a kiállítások látványvilága is nagy szerepet játszott.

MC: *Miként látod, Magyarországon hogy áll a helyzet? Milyen irányba haladnak a múzeumok?*

¶ Magyarországon nagyjából most indult be az említett diskurzus a múzeumról és a digitális technológia használatáról. Ennek még viszonylag az elején tart a múzeumi szakma, a szélsőséges állásfoglalások és példák mellett kevés még az igazi szakmai párbeszéd, de tapasztalataim szerint már a kisebb intézményekben is napirenden van a kérdés – és az első lépés megtétele a legnehezebb! A magyar múzeumok nyitnak az újfajta társadalmi szerepek és így a technológia irányában is – egyértelmű az ebbe az irányba való elmozdulás. Ezt jól mutatja a 2016 tavaszán szervezett Múzeum 2.0 című konferencia iránti óriási érdeklődés is, aminek nagyon örültünk.

MC: *Mindez hogy jelenik meg a digitális technológiák használatában?*

¶ Sokféleképpen. Az elmúlt években sokat változott a helyzet a magyar múzeumokban. Öt-hat éve még sokan meglepőnek tartották a Digitális Múzeum kurzus ajánlatát, míg most már egyre több intézményben használják ilyen típusú alkalmazásokat. Sok hazai múzeumból mennek kifejezetten ilyen céllal külföldi

tanulmányutakra a vezetők, és a vidéki kis múzeumok is kezdenek arról gondolkodni, hogy ők hogyan vethetnének be egy-egy technológiai eszközt. Pályázati kiírások is vannak már erre, sőt, a múzeumoknak digitális stratégiát is kell alkotniuk. Ezt nagyon jónak tartom! Az általános nyitás ellenére azonban sok magyar múzeumi szakembernek még ma is előítéletei vannak a digitális technológiával szemben: „a technológia csak elvonja a figyelmet és a múzeum rovására megy”, „csúnyák a számítógépes alkalmazások”, „nem működnek” – ilyen és ehhez hasonló kritikákat hallani. Ezek azonban egy jól kigondolt, megfelelően kivitelezett és az intézmény mondanivalóját közvetítő tartalommal megtöltött alkalmazás esetén nem igazak. A szkeptikus szakemberekkel kapcsolatban egyébként gyakran láttam, hogy egy-egy sikeres alkalmazás vagy a megszületését kísérő eszmecsere után elindul egyfajta enyhülés a technológiák iránt.

¶ Mindennek a szöges ellenkezője is megjelenik már itthon is, sajnos: vannak, akik azt hiszik, hogy csak attól lesz korszerű a múzeum, ha használják a technológiát. Ez éppolyan hiba, mint teljesen mellőzni azt. Hiába van nagy technikai apparátus bevetve, hiába használ egészen új, modern, látványos technológiát a kiállítás, ha az eszköz nincs jól megválasztva, ha nincs jól a kiállításba komponálva, és ha nincs megfelelő tartalommal megtöltve. Ilyenkor csak magát a technológiát figyelik meg a látogatók és nem azt, amit azok használatával eredetileg közölni akartak. Ez éppen úgy nem kívánatos, mint változatlan formában fenntartani évtizedes kiállításokat.

MC: *Azt mondd tehát, hogy a magyar múzeumok részéről is nő a kereslet a digitális technológia iránt. Ezek megvalósíthatóságával összefüggésben milyen hiányosságokat látsz?*

¶ Úgy látom, hogy általában még sem az emberi, sem az anyagi, sem a szervezeti tényezők nem megfelelők itthon. Szakemberi és finanszírozási támogatás kell még. Túlnyomórészt nincsenek például megfelelő múzeumi informatikusok, akik végig tudják vinni az alkalmazások üzemszerű helybeni működtetését, az eszközpark szervizelését vagy okos újrafelhasználását. Az amerikai múzeumokban már megjelennek olyan munkakörök, mint a digital strategiest vagy az entertainment director, azaz külön vezetői funkciókat és részlegeket hoznak létre arra, hogy távlatokban gondolkodva tervezzék meg, hogyan lehet a korszerű módszereket és digitális eszközöket alkalmazni. Magyarországon erre egyenlőre kevés példa van, ahogy arra is, hogy a múzeum mérje a projektjei sikerét, levonja a tanulságokat és azokat felhasználja a következő fejlesztésnél, pedig ez szintén elengedhetetlen lenne. Emellett a nagy hazai múzeumokban

a hatalmas, lassan reagáló szervezet és a felosztott szerepkörök is nagyban tudják lassítani a folyamatokat. Szintén probléma, hogy a múzeumpedagógiát és a közönségkapcsolatokat sok helyen elhanyagolják – egy kiállítás vagy egy alkalmazás tervezésekor őket ritkán vonják be, holott ez alapvető lenne.

¶ Arra is több alkalom kellene, hogy nyugodtan meg lehessen ismerni a technológiákat – sokszor a múzeumi szakmunkatársak sem igazán tudják, hogy egy-egy technológia mit takar, illetve sokszor nincs fórum arra, hogy a kudarcokról vagy félelmeikről beszéljenek, pedig erre nagy szükség lenne. A véleményeket empirikus módon kellene alátámasztani, hiszen itt nem szakmák állnak szemben egymással, hanem kérdésekre jönnek feleletek, amelyek tudományos igényű kutatásokkal is alátámaszthatók. Az például kimutatható, hogy mit nyer a látogató és mit nyer a múzeum egy-egy digitális alkalmazással. Ezt érdemes lenne vizsgálni. A visszacsatolás, az elemzés, a szakmai diskurzus, a technológiai alkalmazásokat is értően tárgyaló kiállításkritika nagyon fontos lenne.

¶ Magyarországon a technikai lehetőségek komplexebb használata sincs még igazán kiaknázva – a tárgyakba rejtett technológia például sokkal izgalmasabb és játékosabb lehet, mint a megszokott mobiltelefonos vagy képernyős eszközök, de az egyszerű kvízzjátékok is bővíthetők iskolai tananyaggá vagy tömegeket mozgósító kampánnyá.

MC: *Mindehhez milyen gárdára lenne szükség?*

¶ Ehhez csapat kell – technológiai háttértudás, kreativitás és a múzeumi szereplők sokféle, szakmai, pedagógiai, kiállításrendezői gyakorlata. Amit mindenképp meg kellene tudni oldania a múzeumoknak, az, hogy tudjanak állandó informatikust foglalkoztatni. Olyan informatikust kell ráadásul találni, aki (meg)érti a múzeumot és az ottani feladatköröket is – nem elég a piacképes fizetés, mert erre az alkalmazási területre speciális mentalitás, problémalátás, a kultúra iránti fogékonyság és bizonyos fokú alázat is szükséges. Az ilyen szakemberek megtalálása, képzése azonban nem lehetetlen!

MC: *Hogyan, milyen területeken lehetne még fejlődni?*

¶ A fentiekén túl az itthon már sok éve folyó állománydigitalizációban is van még mit fejleszteni, illetve a már létező digitalizált állományokat kiaknázni – kevés dolog történt még itthon például az oktatás és a múzeum közelebb hozásában. Itt nem a múzeumpedagógiára gondolok, hanem arra, hogy egy tanóra közben bele lehessen nézni egy múzeumi adatbázisba, vagy irányított keresésen

alapuló feladatokat adni a diákoknak és így feltárni egy eseményt, egy történelmi korszakot vagy egy tájnak a néprajzát. A vizuális és a művészeti nevelésben is adja magát ez a megoldás, és mindez a levéltárak, könyvtárak állományát is érinthetné.

- ¶ Ezek az adatbázisok egyébként a kiállításokban is jobban használhatók lennének – egy kiállított tárgy mellé rokon tárgyakat lehetne bevonni a digitalizáció segítségével, a korszak, az alkotó, a tárgytípus vagy bármilyen más szempont szerint. Ez történhetne a múzeum saját gyűjteményéből, vagy más (akár külföldi) múzeumok anyagából is. Ezzel arra is lehetne ösztönözni a látogatót, hogy menjen tovább és más múzeumok gyűjteményét is nézze meg – gondolkozhatunk tehát hálózatokban és intézmények közötti kapcsolatfejlesztésben is.
- ¶ A kreativitás és a majdhogynem szabad felhasználás ösztönzése sem feltétlenül rossz, pedig ez sok magyar múzeumnak a félelme. A digitálisan elérhető tartalmak vizuálisan zavaró védjeggyel való ellátásával sajnos elejét veszik rengeteg olyan kreatív kezdeményezésnek is, amelyek adott esetben akár a múzeumnak is kedvezők lehetnének – elég csak a Rijksmuseum mára nemzetközi rangot kivívott „kreatív újrahasznosító” kezdeményezésére hivatkozni. Ilyen hosszabb távon használható és szélesebb réteget megszólító lehetőségeken is érdemes lenne elgondolkodni.

MC: *Hogy látod, a magyar piac is reagál a múzeumok digitális technológia iránti igényére?*

- ¶ A kreatív alkotók és a kisebb informatikai cégek is kezdenek rájönni arra, hogy a kultúra – és így a múzeumok is – vadászterület lehetne. De még nagyon nehéz az ilyen társulásoknak megélni a felkérésekből – viszonylag kis piac ez, amelyben kevés pénz van, és azoknak a jó része is kötött, pályázati pénz. Másrésztől viszont ha nagy projektek vannak kilátásban, akkor nincs igazán kihez fordulni, mert nincs akkora, széles spektrumú portfólióval rendelkező csapat, amelyre egy nagy, komplex projektet egy az egyben rá lehetne bízni. Így a külföldi, már befutott cégek előnybe kerülhetnek a hirtelen felmerülő igények kielégítésekor, amit én nagyon sajnálok. Nagyon örülnék, ha a kreatíviparban is megjelenéne a TechLabhoz hasonló formációk – nemcsak alkalmi, egy-egy kiállításra összeálló csapatként, hanem az igény húzná a kreatívipart és a piacon ki tudna fejlődni egy kritikus tömege a hazai szakmának. Jó lenne, ha a nagy múzeumi megújulási projektek kapcsán stimulálni lehetne a hazai, nagyon tehetséges fiatalokat, akik eredeti megoldásokat tudnak javasolni, és színvonalasan dolgoznak. A technológia még mindig fejlődik és pont ezek a fiatal kreatívak azok, akik elsőként veszik a kezükbe és kezdik el bátran használni az új eszközöket.



A Petőfi Irodalmi Múzeum Weöres 100 című kiállításához készült installáció

MC: *Térjünk vissza a már megvalósult projektekhez – te melyeket tartod a legsikeresebbeknek?*

¶ Azokat, amelyeket a látogatók és maguk a múzeumi szakemberek sikeresnek könyvelnek el! Akkor sikeres egy projekt, ha több látogató megy be a múzeumba, aki többet időzik el egy-egy tárgy előtt, több szöveget olvas el, s végül jó érzésekkel távozik a kiállításról. Ha konkrétumot kellene mondanom, akkor Izlandon van egy kedvenc csapatom, Gagarinnak hívják őket, és nagy erősségük, hogy sokféle területet képviselnek (az egyik vezetőjük például kognitív pszichológus). Minden munkájuk üzenetekből indul ki, egyensúlyt teremt a vizuális és a térbeli élmény tekintetében; a munkáik egységet alkotnak. Emellett nagyon izgalmas technológiai és fizikai megoldásokkal élnek, a rejtett informatikai eszközök alkalmazásában pedig nagyon nagyok. A már említett Cleveland Museum of Art kiállításait és mentalitását szintén nagyon jónak tartom. Ezek közül kiemelkedik az az alkalmazásuk, amellyel az ember grimaszokat vágva hívhat elő arcképeket – ez a látogatók reakcióit látva nagyon emlékezetes volt számomra, és inspirálta a *Színekre hangolva* alkalmazásunkat.

MC: *És a TechLab alkotásai közül?*

¶ A PIM Weöres 100 áll a legközelebb a szívemhez. Ez egy szerencsés együttállása volt a csillagoknak: a bennünk maximálisan bízó és nekünk teljes szabad kezű múzeumnak, egy igen felkészült és ugyancsak nyitott irodalomtörténész szakértőnek, valamint Weöres Sándor költészetének. Ez könnyű projekt volt abban az értelemben, hogy az ötletek korán megszülettek, és a koncepció nem kellett változtatni, nem kellett kompromisszumokat kötni. Az együttműködés kiváló volt a csapat minden tagjával, a kurátoron át a kiállítás-tervezőn és helyi informatikuson keresztül a teremőrökig. Ez a kiállítás a megnyitó óta nagyon sikeres, az alkalmazások ma is működnek, a kiállítás bejárta az országot és most a határon túlra viszik – azt hiszem, ennél többet sem egy múzeum, sem az alkotók nem nagyon kívánhatnak.

¶ Szintén nagyon szeretem a MÜPA-ban még mindig látható Liszt Ferenc utazásai installációnkat, az egyszerűsége és a nemzetközi publikumot megszólító volta miatt. Ezt az alkalmazást jócskán ki lehetne még bővíteni, de ez sokszor így van – ezért is lenne szerencsés, ha a kulturális intézmények nem csak egyik eseményről a másikra terveznének, hanem abban is gondolkodnának, hogy hogyan lehet az egyes fejlesztéseket hosszabb időn át kiaknázni vagy újra felhasználni.

A szkeptikus szakemberekkel kapcsolatban egyébként gyakran láttam, hogy egy-egy sikeres alkalmazás vagy a megszületését kísérő eszmecsere után elindul egyfajta enyhülés a technológiák iránt.

¶Végül az Iparművészeti Múzeum Színekre hangolva kiállításához készült Szín-Tükör is a szívem csücske. Látom, hogy mennyire működik, mennyi embert vonz, és összekapcsolja az embereket egy-egy műtárggyal. Én magam is sok órát ültem ott, mintha teremőr lennék, és figyeltem, hogyan reagálnak a látogatók. Érdekes volt, hogy mennyire azonosultak azzal a tárggyal, amit a játék felajánlott nekik, és voltak, akik többször is visszajöttek más-más öltözékben. A tárgy megszólította őket – megkeresték azt, több mindent jegyeztek meg róla, mint a többiről, és a színek mellett más aspektusokból is felfedezték a hasonlóságot maguk és a tárgy között. Olyan érzelmi kapocs jött létre a látogató és a tárgy között, amit nem gondoltunk volna! Emellett itt végeztünk először kiértékelést, a látogatók viselkedésének és reakcióinak tudományos igényű felmérését, bekapcsolódva a nemzetközi diskurzusba az eredményekkel. Ezt az alkalmazást is lehetne persze továbbfejleszteni és használni a kiállítás bezárása után is. A társadalom irányába többféle üzenetet is meg lehetne fogalmazni vele: például mennyire szürkén öltözködik a legtöbb ember, szemben a kiállítási tárgyak színpompájával. Ez azonban ismét messzire visz.

RUTKAY ZSÓFIA a MOME Média Intézetének docense, a MOME TechLab vezetője. Alkalmazott matematikus (Msc) és számítógépes grafikus (Phd), tudományos kutatási területe a mesterséges intelligencia, azon belül különösen a virtuális emberek. 1984 és 1992 között az MTA Mesterséges Intelligencia Kutatócsoportjának, 1990 és 1994 között az amsterdami Vrije Egyetem Mesterséges Intelligencia Kutatócsoportjának volt a tagja. 1994-ben, Amszterdamban alapítója volt a Vrije Egyetem egy a matematika nonformális oktatásával és népszerűsítésével foglalkozó alapítványának (Fun in Maths Foundation). 1997 és 2004 között az amszterdami Matematikai és Számítástechnikai Központ (Centre for Mathematics and Computer Science) kutatója, 2004 és 2009 között pedig a hollandiai Twente Egyetem oktatója volt. Hollandiából két évtized után, 2009-ben költözött haza – ekkor részt vett a MOME TechLab felállításában, amelyet azóta is vezet.

