

## A titkos átjáró

*múzeumpedagógiai aktivitások és múzeumi mesekönyv*

### Kontextus

A **Petőfi Irodalmi Múzeum** 1957 óta működik a **Károlyi grófok** egykori, impozáns, klasszicista palotájában, s az országos múzeum elsődleges gyűjtőköre minden, ami a magyar irodalomhoz kapcsolódik. Az épület, a magyar reformkorral kapcsolja össze a PIM-et.

Gyűjteményének meghatározó részét az **„élettörténet-tárgyak”** alkotják, vagyis olyan darabok, melyek nem kizárólag esztétikai minőségük okán kaphattak helyet egy múzeumi raktár, avagy kiállítás sajátos biztonságában, hanem a hozzájuk kapcsolódó történetek, tulajdonosuk, alkotójuk miatt.

Az épület, a lokáció, a gyűjtemény sajátossága miatt is újra és újra, szakmailag is reflexíven, választ kell keresni, a múzeum munkatársaként, arra a kérdésre: mi az irodalom szerepe, milyen szempontokból közelíthető meg, értelmezhető, formálható egy kiállítás terévé bármi, ami **irodalom**?

Ezek a sajátosságok / kérdések nem csupán a muzeológus kollégák szakszakmai eszmecseréiben, vitáiban kerülnek elő, hanem a múzeumpedagógusok számára is kiemelkedően fontosak. Hogyan lehet egy egykori főúri palota termeit a látogatók (jelen projekt a 9 – 12 év közötti gyerekeket tekinti célcsoportjának) számára izgalmassá, felfedezésre váró térére alakítani? Hogyan lehet az élettörténet-tárgyak, első pillantásra talán nehezen hozzáférhető, kincs-jellegét, a bennük szunnyadó történeteket felszínre hozni? S végezetül, miért fontos az irodalom?

A Petőfi Irodalmi Múzeum *A titkos átjáró* című múzeumpedagógiai foglalkozásokból, múzeumi eseményekből (finisszázs), családi napokból és táborokból álló kínálata / programsorozata, illetve az azonos című múzeumi mesekönyv ezekre a kérdésekre keresi a választ a kreatív, teremtő fantáziára és a múzeum jelentés-teremtő és hitelesítő sajátosságára támaszkodva.

## **A múzeumpedagógiai aktivitások specifikus jellemzői**

Az alkotó folyamat egyik legfontosabb sajátossága volt, mely a projekt kísérlet jellegét is adta, hogy a gyerekek bevonásával formálódtak mind a múzeumpedagógiai foglalkozások, mind a kiadvány. A célcsoport észrevételeit, ötleteit, javaslatait, kérdéseit nem csupán „visszajelzéseként” értelmeztük, hanem mind az egyes foglalkozások dramaturgiáját / tematikáját, illetve a múzeumi mesekönyv történeteit is alakító, prekonceptióinkat, elképzeléseinket módosító javaslatokként. Így jöttek létre, az egyes alkalmak során modifikálódva, a múzeum egy-egy sajátosságához / adottságához kapcsolódó karakterek és meséik.

A kapcsolódó múzeumpedagógiai alkalmak / események / táborok forgatókönyve attól függően, mely karakterek szerepelnek és milyen viszonyrendszerben, folyamatosan változott / változik. De közös és meghatározó (elméletileg is reflektált) sajátosságuk, hogy a múzeumpedagógiai aktivitás során szerephez jutnak a kiállítótereken kívüli vagy kifejezetten elzárt múzeumi területeket (palotasor, udvar, könyvtár, raktár, pince), a múzeumnak egy jóval tágabb érzékelését /értelmezés-lehetőségét teremtve meg így.

## **A múzeumpedagógiai aktivitások felépítettsége**

### *Karakterek*

A gyerekekkel létrehozott dramaturgiai vázak egyfajta eszköztárként szolgálnak számunkra újabb foglalkozások / események / táborok felépítéséhez, ezért célravezetőbb, ha elsőként a karaktereket ismertetjük.

### *Pali, a palota és Károlyi György, a gróf*

Károlyi György szenvedélyes szimmetria-szeretete olyan méreteket öltött, hogy hosszú időn keresztül, gonddal épített palotája egyfelől „megszemélyesedett”, másfelől nem csak vendégszerető és modern lett, de tökéletesen szabályos is.

Pali és Károlyi György karaktere a klasszicista palota tükröződő formáira, izgalmas technikai megoldásaira, újításira irányítják a figyelmet és lehetővé teszik a tér mese-keretben történő, kreatív fantáziát mozgósító személyes értelmezését, használatát.



### *Hilda, a betűgyűjtő galamb*

Hilda a megszemélyesített klasszicista palota, Pali, padlásán lakik, immár generációk óta ez az otthona családjának, egészen pontosan attól a naptól fogva mikor egyik ősének az arcába fújta a hideg márciusi szél Petőfi elveszettnek hitt Nemzeti dal kéziratát. Az őst annyira magával ragadta a



kesze-kusza és mégis gyönyörűen, ritmikusan ismétlődő kacskaringók sokasága, vagyis maga az írás, úgy döntött megalapítja a Különleges Iratok Gyűjteményi Osztályát. Leszármazottjai mindent gyűjtöttek innentől kezdve, amin írás volt.

Hilda karaktere egyfelől a kéziratár-teréhez és magukhoz a gyűjteményi tárgyakhoz kapcsolódik.

Másfelől ahhoz a filológusi / kutatói élményhez, hogy mennyi minden kiolvasható / kikövetkeztethető egy-egy kéziratból, illetve milyen történetek / események / személyes emlékek kapcsolódhatnak hozzá.

K. Dezső, a kurátor hajlamú vakond

Kezdetben a palota csöveit tisztogatja, azonban egy szép nap befúrja magát a relikvia-tárba és lenyűgözi az ott található tárgyak végtelen sokfélesége (lévén nem annyira lát így inkább hangjukban, tapintásukban, illatukban gyönyörködik). A relikvia-tárban dolgozó kollégák megszeretik az apró teremtményt, részben gondossága okán, részben mert rendkívül fontos kérdéseket fogalmaz meg, melyek mind arra vonatkoznak: miért és mitől lehet valami kincs és ki fogja, no meg hogyan megérteni kincs-szerűségét? K. Dezső karaktere megtapasztalhatóvá teszi, miről és hogyan mesélnek a gyűjtemény élettörténet tárgyai, s hogy az otthoni gyűjtés néha igencsak hasonlít a múzeumi megőrzéshez.



Dzsenkó, a kíváncsi kiscsikó

Dzsenkó a Károlyi-grófok legtehetségesebb kiscsikója, aki azonban egyetlen szabályt sem képes betartani, folytonosan ki-, be- és elszökik, mert lenyűgözi az emberek világa, különösen az a képességük, hogy könyveket / újságokat kezükben tartva mintha egy másik világba lennének képesek átjárni. Dzsenkó karakterében a lázadó, szabályszegő, szerethető Petőfi Sándorral kapcsolódik. Az olvasás során feltáruló másik világ megsejtése pedig az irodalom „mibenlétéhez” vihet minket közelebb.



### *Forgatókönyvek*

A múzeumpedagógiai események során tehát ezek a karakterek vagy egyedül, vagy akár mind megjelenhetnek, függően az esemény jellegétől, a résztvevők számától, igényeitől, idejétől, stb.

Mindegyik karakterhez kapcsolódik egy felvezető mese, melynek során a gyerekek lehetőséget kapnak arra, hogy maguk formálják, alakítsák, gazdagítsák a történetet.

Hilda, illetve K. Dezső figurájához különálló foglalkozás is tartozik.

Hilda esetében ennek elemei: a palotasor titkosírásának megfejtése, melyben olyan alakzatok felkutatása a cél, amik bármely módon hasonlítanak betűkre (a függőnytartó I-jétől, az székek H és K formájáig). Saját betűgyűjtemény készítése egy hűtőgép mágnesre (befőttesüveg-tető, ragasztott mágnes-csíkkal és rajzolt vagy vágott kollázsokkal).

A vakond karakteréhez kapcsolódó foglalkozás alapja, hogy a mese szerint K. Dezső, enyhe agorafóbiával küzd és emiatt, a palota rejtett tereibe rendezi tárlatait. A közös cél, hogy erre rábukkanjunk egy vakondjáratos-térkép alapján. A vakond tárlatában egészen hétköznapi a reformkorhoz és napjainkhoz is kapcsolódó tárgyakra lelünk, amik beszélgetést generálnak. Lezárásként mindenki elkészíti saját kincs pecsétjét (dekorgumi és fakocka segítségével) és egy nagy lapon elrendezve a pecsétnyomokat a gyerekcsoport létrehozza saját kiállítását.

Variálhatóságuknak köszönhetően több vagy akár minden szereplő is felbukkanhat egy-egy múzeumpedagógiai aktivitás során, a játékosok pedig lépésről lépésre ismerhetik meg birodalmaikat. Mindez természetesen befolyásolja az esemény menetét, módosítja a kalandokat, kihívásokat, játékokat.

Ilyenkor a PIM egyik palotasori termében kerül sor a mesére, a felfedezők azzal a küldetéssel indulnak, hogy a palota állatainak kell segíteniük, hogy rábukkanjanak titkos címerükre. A térképre (a palota bal szárnyának vázlatos alaprajza, megfelelő nyomokkal kiegészítve) a főlépcsőn bukkanak rá, egészen pontosan a padlásról hullnak alá a segítő útmutatók. A jelzések segítségével előbb megtalálják a galamb-termét (Dísz terem, márvány kandalló díszei, melyek madarat formáznak), ahol egy titkosírás (galamb ABC) megfejtésével tovább jutnak a ló birodalmába (Petőfi-tárlat, Petőfi kamaszkori rajza egy huszárról, illetve a János vitéz első kiadásának borítója), ahol betűket gyűjtenek, s abból minél több szót raknak ki közösen. Ezt a kihívást is teljesítve a vakond birodalmába érkeznek (időszaki tárlat), aki fontos nyomot rejt el sajátos és igencsak gondolatébresztően, össze nem illő tárgyakkal rendezett kiállításiban. A nyom, amit lelnek, elvezeti őket az állatok (és a Károlyi grófok) címeréhez, melyből ihletet merítve egy medálra ők is megalkotják saját jelképüket.

### **Módszertani alapvetés**

A foglalkozások pedagógiai, módszertani alapvetése, hogy a gyerekek az esemény kezdetétől annak tevékeny alakítói, saját kreativitásukra támaszkodva személyes viszonyt alakítanak ki a múzeumi tér felfedezésén keresztül a PIM meghatározó fogalmaival, mint: gyűjtés, megőrzés, érték, tárlat, irodalom.

### **A titkos átjáró – a könyv**

A projekt során megszületett A titkos átjáró című kiadvány. A sajátos munkamódszer miszerint a résztvevőkkel együtt hoztuk létre a múzeumpedagógiai eseményeket a mesekönyv kerettörténetében is visszaköszön, amely egy kutató és egy 9 éves kislány dialógusára épül: megállapodásuk szerint a kislány bármiről kérdezhet a múzeum és palota kapcsán így kijelölve a kutató számára a következő mese témáját. A foglalkozások / családi napok / táborok során formálódó karakterek egy-egy múzeumi mese főszereplői lesznek, hogy végül a Petőfi Irodalmi Múzeum nevének mindhárom szavához és a múzeumnak otthont adó Károlyi palotához is tartozzon egy-egy kaland (Károlyi palota – Pali, Károlyi György; Petőfi – Dzszenkó; Múzeum – K. Dezső, Hilda; Irodalmi – az utolsó mese a képzelet végtelenségéről)

### **Újszerűségek**

A múzeumi gyűjtemények, a gyűjteményi tárgyak (elsődlegesen élettörténet-tárgyak), illetve a gyűjtés „lélektana” lesz a múzeumpedagógiai események egyik kiemelkedő fókuszpontja, vagyis a „hangsúly” a tárlatokról és a látogatók által bejárható területekről, a múzeum „elzárt” részei felé tolódik és a muzeológusi munka sajátosságai is tematizálódnak.

A múzeumi tér újraértelmeződik, s lehetőség kínálódik arra, hogy az mint a kérdés, felfedezés, alkotás helye ismerődjön fel, melyhez mély, személyes viszony is kapcsolódhat.

A múzeumpedagógiai események folyamatos kooperációban, a gyerekek bevonásával, formálódnak, céljaik, módszereik a célközönség javaslatainak megfelelően változnak.

A kötet a családi beszélgető füzetek (Két egér típusú könyvek), a kaland mesék, illetve a múzeumpedagógiai foglalkoztató füzetek műfaji és módszertani sajátosságait ötvözi.