

## Mesés terek

A kulturális örökség 19. századi prezentálásának gyakorlata szerint a történeti szubjektum műalkotások és használati tárgyak szemléltetése által bemutatható, és mint koherens egész megidézhető múzeumi keretek között. A 20. századi múzeumelméletek a „kulturális hadizsákmány raktáráiként” (SLOTERDIJK 2012: 23) bélyegezve a historizmus archiváló, konzerváló múzeumait, egy radikálisan újragondolt múzeumi praxist, az új társadalmi, oktatási és kulturális igényekre alapozó kiállításokat sürgettek. Ezzel párhuzamosan megváltozott és továbbra is változóban van a múzeumok szerepe és kapcsolata a közönséggel, különös figyelmet szentelve a fiatal, még az oktatásban levő korosztálynak.

A múzeumok változásának progresszív, modernizációs stratégiáit követve a Petőfi Irodalmi Múzeum reagált az új generációk információbefogadási módozataira, koncepciójában és kiállításában előtérbe helyezte az interaktivitást, és az ismeretek befogadásának aktív részvételként történő megvalósulását, különös tekintettel az iskolás, középiskolás generációra.<sup>1</sup> Az interaktív, iskolákkal együtt dolgozó, változatos múzeumpedagógiai módszereket alkalmazó PIM profilját megtartva, annak fiáléjaként nyílt meg a Mesemúzeum 2012. október 2-án Budapesten, a Döbrentei utca 15. szám alatt, mégpedig Kányádi Sándor kezdeményezésére. A múzeumnak helyet adó közel 200 éves épület már jellegéből adódóan, külsőségeiben is előhangolja a látogatót a mesei világra: belső udvarában egy „évig érő fa”, mellette pedig egy restaurált, az „élet vizét adó” kút található. Mindkét elem fontos funkciót tölt be a mesei világban, ugyanis mind a kút, mind pedig az évig érő fa (paszuly) a szférák, világok közötti átjárás

---

<sup>1</sup> A Petőfi Irodalmi Múzeum múzeumpedagógiai kínálata 2013/2014 [http://www.pim.hu//kepek/upload/2013-10/pim\\_muzped\\_OK.pdf](http://www.pim.hu//kepek/upload/2013-10/pim_muzped_OK.pdf) (2015. 10. 21.)

biztosító kapu, így már a múzeumba lépés előtt – jelképesen – megtörténik a mesei világba való átlépés.

Az épület alsó szintjén kialakított múzeum öt teremből áll, mely alapvetően három egységet foglal magában, a fogadóteret, a *Magyar tündérmese világa* állandó kiállítást és az időszaki kiállításoknak helyet adó utolsó részt. A tér szűkössége miatt a kialakításban fontos szerepet kapott a multifunkcionalitás, ennek következtében a fogadótér komplex zóna, átalakítható színházzá, kreatív és drámapedagógiai műhellyé. Ugyanitt három kuckó található: egy mesehallgató, egy klasszikus és kortárs gyermekirodalmat felvonultató könyves kuckó, valamint egy *filmfabrika* nevet viselő zug, melyben a multimédia eszközeit felhasználva, saját forgatókönyv szerint megtervezett, rövid animációs mese készíthető. A fogadótér falain elhelyezett mozgatható rekeszek rövid vers- és meserészletek mellett írók-költők meseíró-ereklyéit őrzik (például Lázár Ervin töltőtollát meg Janikovszky Éva szemüvegtokját). Az állandó kiállítás három terme három fontos mesebeli helyszínt jelenít meg: a meseindító üveghegyen túli világot, az elvarázsolt sűrű, titkokat rejtő erdőt és végül a tróntermet. A térstruktúra átgondolt szerkesztettségének köszönhetően a kiállítóterek organikusan egymásba fonódnak, ugyanis a mesehősök léptei vezetnek át a gyermekeket az üveghegyről az erdőbe, ahonnan pedig az égig érő fa tetejéről juthatnak át a királyi trónteremhez. Koczka István látványtervező által a gondosan komponált térbeli elemek és a világítástechnika egymást felerősítő hatásának következtében a látogatók észrevétlenül egy mesebe helyeződnek bele. Mindezen gyakorlati megvalósítás egy megfontolt szellemi munka, szakmai tervezés eredménye, mely felismerte a világ gondolkodásmódjának, kommunikációjának, kulturális igényeinek változását, és ennek következtében a múzeumi látogatók attitűdjének változását is. A vitrinek mögött akkurátusan őrzött relikviák, kegyeleti tárgyak és megsárgult könyvek kiállítása helyett a Mesemúzeum kialakításánál a múzeum szakmai vezetője, Helmich Katalin más utat választott, a mesék élmenyszerző, erkölcsi és érzelmi nevelő funkcióját részesítette előnyben a tervezésnél. A mesék szellemi örökségünk fontos közvetítői, éppen ezért tárgyi anyagban nehezen interpretálható bemutatása helyett, a múzeumot interakciókban gazdagabb felfogás szellemében alakították ki. A *Magyar tündérmese világa* című állandó kiállítás nem passzív befogadást igénylő tárlat, az egész tér a látogatók akcióterülete: a gyermekeknek hét mesebeli próbatételt kell kiállniuk útjuk során.

A figyelem és érdeklődés fenntartását biztosító próbák során a gyermekeknek saját érzékeikre ható (szaglás, tapintás, hallás) feladatokat kell teljesíteniük, így nem csak vizuális hatásaiban teremtdődik kapcsolat a múze-

um által közvetített tartalom és a látogatók között. Az odalátogató gyermek belép a múzeum kínálta módszerbe: mesehős lesz, döntéshozó, saját sorsát alakító szereplő. A Mesemúzeum működési gyakorlatában látható, hogy a tárlat karakterében az oktató funkció domináns szerephez jut, a múzeumpedagógiai foglalkozások heterogén tartalmi jellege mutatja azt is, hogy ugyanabban a vizuális közegben különböző narratívák, jelentéstartalmak közvetíthetők és taníthatók. Helmich Katalin együttműködve Csörsz Katalin múzeumpedagógussal a foglalkozások kialakítása során a négy–tíz éves korosztály számára többféle pedagógiai célt tartott szem előtt: az alapkészségek, kulcskompetenciák fejlesztését, gyermekek szocializációjának elősegítését. A drámapedagógia eszközeit is felhasználó műhelymunkák rávezetik a gyermekeket az irodalom befogadására, fejlesztik a nyelvi tudatosságot, beszéd- és szövegértést. A problémamegoldó és döntéshozó képesség fejlesztése, akárcsak az önismeret, együttműködés és a kreativitás minden foglalkozásban megjelennek. A múzeumpedagógiai elvek szerint kidolgozott kiállításban az egyéni látogatókat egy foglalkoztató füzet vezeti, mely amellet, hogy térben irányítja a gyermekeket, önálló megoldásokra, a próbatételek egyéni megfejtésére is ösztönzi őket. A múzeum vonzereje a próbatételek kialakításának kuriozitásában rejlik, a misztikus erdő, érintésre különlegesen világító grifftojás, tapintható sárkánybőrrel és pompázó, kincsekkel teli trónterem – mindez interaktív helyszín ahhoz, hogy a gyermekek saját jelentéstartalommal töltsék fel meséjüket. A próbaszituációkat, helyszíneket és mesebeli szereplők jelmeit személyes megértéssel, magyarázattal társítják, így kapcsolódnak be a magyar – és az európai – szellemi örökség fontos virtuális múzeumába, a mesék világába.

Mint arra a bevezetőben utaltam, a Mesemúzeum multifunkcionális intézmény, ugyanis író-olvasó találkozók, pedagógiai műhelyek, koncertek és színpadi előadások, hangjátékok, táncos-zenés foglalkozások, diavetítések, kulturális rendezvények, táborok is zajlanak a falai között. A Mesemúzeum emellett szabad délutánokon drámafoglalkozásra invitálja a gyermekeket Hantos Násfa vezetésével, valamint gyermekpszichodráma óvodásoknak és kisiskolásoknak Korzenszky Klára és Bogdán Réka irányításával. Továbbá a múzeum bázisul szolgál szakmai workshopoknak, továbbképzéseknek, intézménylátogatás céljából évente számos egyetemistát, pedagógust fogadnak, illetőleg szakmai gyakorlatukat töltik itt a hallgatók. A Mesemúzeum így megtartva elsődleges profilját, széles körű és változatos programokat, tanulási utakat kínál a publikum számára. A múzeum sikerét a szakmai elismerő diplomák, kitüntetések mellett mutatja, hogy túlnőve az eddigi helyszínén, a Döbrentei utca 9. szám alatt megnyi-

totta kapuit a Meseműhely, ahol a tizenegy–tizenhárom éves korosztály számára indult kiállítás *Költők városa* címmel az idei évben.

A 20. század utolsó évtizedeitől a múzeumok leszámoltak a korábbi muzeális rutinok (VÁSÁROS 2010: 26), a gyűjtő-kiállító tevékenység dichotómiájával, az irodalmi kiállítások mindemellett jellegükben különböznek a legtöbb kiállítástól, hiszen maga az irodalom nem tekinthető meg oly módon, akár egy kép vagy festmény (WIRTH 201: 285). A Mesemúzeum túllépett a szigorú architektúra és a klasszikus múzeumi látogató igényein, kilépett a múzeum statikus állapotából, és új szükségletekre épülő koncepciót kialakítva élményközpontú intézménnyé vált, mely egyszerre kiállít, oktat, nevel és ösztönöz.

## Irodalom

*A Petőfi Irodalmi Múzeum múzeumpedagógiai kínálata 2013/2014*

[http://www.pim.hu/kepek/upload/2013-10/pim\\_muzped\\_OK.pdf](http://www.pim.hu/kepek/upload/2013-10/pim_muzped_OK.pdf) (2015. 10. 21.)

SLOTTERDIJK, Peter (2012): *A múzeum – a megütközés iskolája* In *Múzeumelmélet*, szerk. PALKÓ Gábor, Ráció Kiadó, Budapest

VÁSÁROS Zsolt, szerk. (2010): *Múzeumi iránytű 7*, Múzeumi Oktatási és Képzési Központ, Szentendre

WIRTH, Üwe (2012): *Mi mutatkozik meg, amikor irodalmat mutatunk be?* In *Múzeumelmélet*, szerk. PALKÓ Gábor, Ráció Kiadó, Budapest