

Egy iparművészeti alkotáshoz kapcsolódóan aktivizáló tevékenység (múzeumpedagógiai módszer) leírása



Az ún. Mesélő garnitúra részei
(kép az Iparművészeti Múzeum bútorgyűjteményének digitális adattárából)



Az ún. Mesélő garnitúra részei (a szerző felvétele a Ráth György-villában)

Bevezetés

A tárgy- és célcsoport-választás indoklása:

Olyan tárgyat, illetve tárgye gyűjtemést választottam, ami a Ráth György-villa állandó kiállításában látható. Így nemcsak a szakirodalomból és az Iparművészeti Múzeum online gyűjteményéből, adattárából virtuálisan ismerhető meg, hanem a valóságban is. A tervezett módszer ezáltal egy valóságos, működő kiállításhoz kapcsolódó, már a gyakorlatban is használt múzeumpedagógiai foglalkozás keretében ki is próbálható, hasznosítható, továbbfejleszhető.

A középiskolásokat azért választottam célcsoportnak, mert eddigi tanulmányaim és hospitálási tapasztalataim alapján úgy vélem, hogy ezt a korosztályt a legnehezebb megszólítani, bevonni, aktivizálni egy múzeumpedagógiai foglalkozás keretében. Az eddig megismert különféle pedagógiai módszerek, tevékenységek helyett mindenképpen újszerű megoldást, módszert akartam bemutatni. Célom, tehát egy olyan módszer megalkotása, amely (alapvetően) újszerű megközelítésű és az eddig megismert múzeumpedagógiai módszerekhez kapcsolódó kompetenciák mellett új kompetenciák fejlesztését is segíti.

1. Műalkotás neve: Asztal, karosszék és támlásszék – az ún. Mesélő garnitúra („Bóbiskoló”) részei

asztal (ltsz: 98.159), méretei: 62 cm magas, átmérője 62 cm

karosszék (ltsz. 98.157.2), méretei: 83 cm széles, 67 cm mély, 89 cm magas

támlásszék (ltsz. 98.158), méretei: nem találtam adatot

2. Alkotó: a kivitelező ismeretlen, a tervező Toroczkai Wigand Ede (1869–1945)

3. Anyaga: Tölgyfa; faragott, háncsfonatos kárpitozás

4. Keletkezés éve, helye: 1912 körül, Magyarország (Erdély)

5. A tárgy rövid leírása (min. 1000 karakter, szóköz nélkül):

Toroczkai Wigand Ede művészetére a népi bútormotívumok és díszítőmotívumok mellett a magyar mese- és mondavilág is mély hatást gyakorolt. Játékos, mesélő kedvét mutatja az a garnitúra, melyet saját lakásába tervezett. Ebből, az ún. Mesélő garnitúrából a Ráth György-villában „A magyar út” nevű emeleti szobában egy asztal, egy támlásszék és egy karosszék van kiállítva.

Az *asztal* kerek, lábai egy központi fémtengelyen elforgathatók, a lap lehajtható, így az asztal összecsucskozható. Két lábát faragás díszíti: szerelmespár, illetve komor király alakja látható. Az asztallapon kerek mezőkben vésett állatfigurák és „Vót eccö egy királ” felirat, mely a népmesék kezdetét idézi.

A *támlásszék* ácsolt szerkezetű darab, a nyolccoldalú lábak bonyolultan illeszkednek a trapéz alakú ülőlaphoz. A pajzs alakú támlát egy-egy csap rögzíti az ülőlaphoz, felül két lefelé néző állatfej és egy áttört fogónyílás kapott helyet.

A *karosszék* központi motívuma subában ábrázolt pásztor alakja. A támla közepén álló figura mellett kerek és ívelt áttörések, felette, a támla tetején járomív, melyet középen faragott kosfejek, oldalt bivalyfejek díszítenek. A támlát az egyenes hátsó lábak folytatásába illesztették. Az első lábak is egyenesek, de az ülőlaphoz megdőlt szögben, faragott kapaszkodóban folytatódnak. A karfa lapos és egyenes, az ülőlaphoz háncsfonattal készült. A berendezéshez ládapad tartozik, mely a karosszék támláját ismétli, megkétszerezve.

A bútorok feltűnnek Toroczkai Wigand *Hímes udvar* (1916) című könyvének "Tűzhelyünk körül" című fényképén. Az asztal fotója – élénkzöld jávorfából, aranyozott részletekkel – és a karosszék vázlata szerepelt *Architectura* című könyvében (1936) is. Az Iparművészeti Múzeumban őrzött garnitúra és a magántulajdonban lévő pad azonban tölgyfából készült.

6. Tevékenység témája: a magyarországi szecesszió, a „magyar út”, a századforduló lakberendezése, a magyar szecessziós bútorművészet

7. Kiválasztott korosztály: 10. osztályos középiskolások

8. Kapcsolódó tananyag: művészetek, vizuális kultúra tantárgy keretében: korszak, stílus, vizuális közlés, digitális képalkotás, digitális tartalom-előállítás, személyesség, közösségi média, design, divat, tárgyi világ

9. Időigény: 35-40 perc

10. 1 db tevékenység (módszer) leírása (min. 2000 karakter, szóköz nélkül): mi a cél, mit szeretnénk elérni, milyen eszközt használunk, milyen szervezeti keretben, mi kell csinálniuk a diákokoknak pontosan, milyen kérdéseket teszünk fel, hogyan kapcsolódik a műtárgyhoz a feladat

A tevékenység célja:

Az alkotva befogadás elvét követve aktív, csoportos alkotói tevékenység által egy népszerűsítő kisfilm létrehozása mobiltelefonnal játékos, kreatív formában, mely többféle kompetencia-fejlesztésre és élményszerű ismeretátadásra ad lehetőséget, és a fiatalok vizuális nevelését támogatja.

A tevékenység eredménye:

Egy kb. 2-3 perces kisfilm, mely a Ráth György-villa egy kiállítási tárgyát (együttesét) játékos, kreatív formában mutatja be. Valamint a projekt munka során a fiatalok a közös, játékos, kreatív alkotás élményén keresztül új ismeretekhez, tapasztalatokhoz jutnak, kompetenciákat sajátítanak el, illetve fejlesztenek.

Az eredmény felhasználásának lehetősége:

A diákok által alkotott kisfilm a Ráth György-villa és az iskolájuk közösségi médiumának felületein (Facebook) közzé téve pozitív, kreatív kommunikációval erősíti az Iparművészeti Múzeum / Ráth György-villa népszerűsítését, valamint büszkeséggel töltik el a fiatalokat saját munkájuk, a kisfilm iskolai szintű bemutatása.

A tevékenység kapcsolódása múzeumpedagógiai foglalkozáshoz:

A tervezett tevékenységet már meglévő múzeumpedagógiai foglalkozáshoz kapcsolva, azt mintegy kiegészítve képzelem el. Mivel már hospitáltam a Ráth György-villában középiskolások múzeumpedagógiai foglalkozásán, az itt szerzett tapasztalatok alapján, a múzeumpedagógiai foglalkozás végére helyezem el az általam javasolt kreatív, alkotó tevékenységet, amikor már alaposan megismertek a Ráth György-villa századfordulós kulturális örökségével, tárgyi és szellemi kultúrájával, lakberendezésével.

A tevékenység során használt eszközök:

A bevezető, ráhangoló feladathoz *kis kártyákat* használunk, melyek a Mesélő garnitúra egy-egy részletét mutatják. *Információs lapok* felhasználásával a diákok maguk választják ki a számukra érdekes információkat. *A4-es papírlapok, színes ceruzák* a tervezést segítik. A Ráth György-villában rendelkezésre álló *korabeli ruhadarabok másolataiba* beöltözhetnek a diákok a kisfilm forgatásához. *Mobiltelefon* a kisfilm felvételéhez, *laptop* a lejátszáshoz, közös megtekintéshez szükséges.

A játékos, kreatív, aktivizáló tevékenység bemutatása:

Bevezető, ráhangoló feladat (4-5 perc):

Miután a fiatalok múzeumpedagógiai foglalkozás keretében megismerték a Ráth György-villa századfordulós iparművészeti és lakberendezési kultúráját, felérkeznek az első emeleti magyar szobába, ahol a magyar szecesszióval ismerkednek meg.

Röviden elmondom, hogy volt egy híres, ún. Gödöllői iskola, amelynek a tagjait a népművészet különösen érdekelte, és művészetükben ezt a formakincset kifejezésre is juttatták, nemcsak épületek, hanem például a bútorok tervezésében is. Toroczkai Wigand Ede, aki építészmérnök

és bútortervező is volt, művészetére a népi bútormotívumok és díszítőmotívumok mellett a magyar mese- és mondavilág is mély hatást gyakorolt. Játékos, mesélő kedvét mutatja az a garnitúra, melyet saját lakásába tervezett. Ebből, az ún. Mesélő garnitúrából láthatunk itt néhány darabot. Megkérem a fiatalokat, hogy vizsgálják meg közelebbről, nézzék meg, milyen a bútorok formája, faragása, milyen ornamentikát, díszítést fedeznek fel rajtuk. Kiosztok mindenkinek egy-egy kis kártyát, amely a bútorok egy-egy részletét mutatja.

Kérdések, utasítások:

Menjetek egészen közel a bútorokhoz, és vizsgáljátok meg őket alaposan. (Óvatosan meg is tapinthatjátok, megsimogathatjátok a faragásokat.) Milyen a bútorok formája? Milyen anyagból készültek? Milyen motívumokat, díszítést, faragást, mintákat láttok rajtuk? Találtok-e szöveget is a bútoron? Mai nyelven hogyan hangzik ez? Hol hangzik ez el? Megtaláltatok-e azt a részletet, amit a kis kártyákon láttok?

Miután mindenki megtalálta a kis kártyáján látható részletet, a fiatalok bemutatják a mintájukat, s végül közösen összefoglaljuk, hogy mi jellemző a magyar szecesszió formakincsére.

Kisfilm készítése projekt munka keretében csoportosan (25 perc):

Miután egyénileg mindenki alaposan megvizsgálta a bútorokat, majd közösen összefoglaltuk a tudatos megfigyelés és rövid ismertetőm alapján szerzett ismereteket, megkérem a fiatalokat, hogy közösen készítsenek egy 2-3 perces kisfilmet a bútoregyüttesről, amiben játékosan, ötletesen, figyelemfelkeltő módon mutatják be a Mesélő garnitúrát. Motiválásuk érdekében elmondom, hogy a Ráth György-villa szeretné népszerűsíteni a fiatalok (középiskolások) körében a szecessziós állandó kiállítását oly módon, hogy a kiállítási tárgyról kisfilmet tesz közzé a honlapon és a közösségi média-felületein. Ezért most a fiatalok segítségét kérem egy ilyen kisfilm elkészítéséhez. További motiválás érdekében azt is elmondom, hogy minden hasonló múzeumpedagógiai foglalkozás keretében készülnek kisfilmek, és a legjobbak felkerülnek a múzeum kommunikációs felületeire. A középiskola igazgatójával is megbeszélték, hogy az iskola is közzé teszi a legjobban sikerült kisfilmeket. Végül a honlapra felkerült kisfilmekre majd szavazni lehet, s a legtöbb szavazatot elnyert alkotást és alkotóit az iskola és a Ráth György-villa is jutalomban részesíti.

A közösen készítendő kisfilm elkészítéséhez elmondom, hogy mire figyeljenek, mennyi idő áll rendelkezésre, milyen tárgyakat, információkat használhatnak fel annak érdekében, hogy ötletes, humoros, kreatív módon, a saját korosztályuk számára érdekes, figyelemfelkeltő kisfilmet készítsenek.

Kérdések, utasítások:

Most tehát kiosztok *információs kártyákat*, melyen a magyar szecesszió formakincséről tudhattok meg további információkat, de a mobiltelefonotok segítségével az interneten is végezhetek egy gyors kutatást. Sőt a teremben is találtok információs táblát a „magyar útról”. A rendelkezésetekre álló, összegyűjtött információból válasszátok ki a számotokra fontos és érdekes részeket, és használjátok fel a kisfilmhez.

A közeli öltözőben már láttatok és néhányotok fel is próbált *korabeli ruhák másolatát*. Ezeket a ruhákat is felhasználhatjátok. A film megtervezéséhez, a forgatókönyv elkészítéséhez *A4-es papírlapokat és színes ceruzákat* is kaptok.

Fontos, hogy a rendelkezésre álló időt (max. 25 perc) okosan osszátok be, előre határozzátok meg és rögzítsétek is, hogy mennyi időt fordítotok az ötletelésre, a film megtervezésére és a megvalósítására, a próbaforgatásra és a végső változat elkészítésére.

Javaslom, hogy a tervezés részeként osszátok ki a szerepeket. Ki lesz a film rendezője, ki az operatőr, ki írja a szövegkönyvet, ki készíti a film forgatókönyvét, kik lesznek a szereplők? Ki

figyeli az időt, nehogy kifussatok az időkeretből? Figyeljetez arra is, hogy demokratikusan, közösen döntsétek el, ki(k)nek az ötletét valósítjátok meg.

Használhattok háttérzenét, hanghatásokat is a mobiltelefonotok segítségével. Bármilyen történetet kitalálhattok (villámriport, fiktív történet), hogy végül egy ötletes, érdekes, különleges, figyelemfelkeltő kisfilmet készítesek. Legyetek kreatívok és élvezzétek az alkotást!

Itt leszek a közelben, a szomszédos látványtárban, ha bármilyen kérdésetek lenne a feladattal kapcsolatban, csak jelezzétek!

Segítségképpen én is figyelem az időt, és jelzem majd, ha már csak 5 perccet van a film elkészítésére.

A kisfilm bemutatása, a projektmunka közös értékelése (7-8 perc)

Az elkészült kisfilmet laptopon együtt meglekintjük a látványtárban. Majd kört alkotva ülünk le, és kérdéseket teszok fel, aminek a megválaszolásával a fiatalok elmondják a közös munka során szerzett tapasztalataikat. Megbeszéljük, mi volt könnyű, illetve nehéz a közös munkában, hogyan érezték magukat a feladat közben, majd közösen értékeljük, összefoglaljuk a projektmunka eredményét.

Kérdések, utasítások:

Most, hogy együtt meglekintettük a munkátok eredményét, a kisfilmet, kérlek benneteket, hogy mondjátok el, milyen tapasztalatokat szereztetek a közös munka során. (Az alábbi kérdések tőrából a fiatalok reakcióinak, az adott helyzetnek megfelelően teszem fel azokat a kérdéseket, amelyek segítik, hogy a fiatalok szabadon, önként, könnyen megnyilatkozzanak, érzelmileg is feldolgozzák a közös munka során szerzett tapasztalatokat.)

Készítettek-e tervet, hogyan osszátok be a rendelkezésre álló időt? Könnyen és gyorsan megegyeztetek, hogy kinek az ötletét valósítjátok meg? Könnyen megegyeztetek a szerepekben is? Ki volt a rendező? A rendező asszisztense? Ki volt az operatőr? Ki írta a szöveget? Közösen döntöttetek, hogy mely információ kerüljön be a filmbe, hogy milyen elemeket használjatok? A szereplők hogyan érezték magukat a játék közben? Könnyű volt a szerepbe „bújni”? (Talán láttatok már a századfordulón játszódó filmet?) Készítettél már máskor is riportot? Mi volt a legjobb a számotokra a közös munkában? Milyen nehézségekkel találkoztatok? Voltak vitás helyzetek? Hogyan oldottátok meg ezeket? Jól éreztétek magatokat a közös munka során? Dolgoztatok márt együtt valamilyen iskolai feladat kapcsán? Korábban, az iskolában is készítették már kisfilmet? Melyik tantárgy keretében?

Lezárás (2-3 perc):

Visszatérünk a magyar szobába, és még egyszer közösen meglekintjük a Mesélő garnitúrát, a kisfilm „főszereplőjét”. Mielőtt elbúcsúzom a fiataloktól, megkérdezem, kik vennének részt szívesen kisfilm elkészítésében a teremben látható tárgyakról, vagy szabadon választott, vagy a múzeum által javasolt tárgyakról. Nem kell azonnal válaszolniuk, később, e-mailen is jelezhetik, már alkotó csapatként, akik egy újabb közös kalandban, kisfilmen szívesen bemutatnának egy kiállítási tárgyat.

Megköszönöm a kreativitásukat, gratulálok közös munkájukhoz, az ötletes, kreatív kisfilmhez.

A tevékenység és a műtárgy kapcsolata:

A bemutatott tevékenység, múzeumpedagógiai módszer szorosán kapcsolódik az iparművészeti műtárgyhoz, annak egyéni szemrevételezése, tudatos megismerése, információszerezés, taktilis kapcsolatteremtés, szerepjáték, közvetlen tapasztalatszerzés által, valamint csoportos, kreatív alkotó tevékenység, kisfilm készítése által.

11. **Reflexió** (min. 1000 karakter, szóköz nélkül): Miért hasznos ez a módszer a diákok számára? Ez a módszer hogyan segíti a műtárgy megismerését, illetve a kiállítás megértését?

A Nemzeti alaptanterv által rögzített tanulási területeken átívelő 7 általános kompetencia közül a fent ismertetett módszer elsősorban (3.) A digitális kompetenciák és (6.) A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái, illetve (1.) A tanulás kompetenciái és (5.) A személyes és társas kapcsolati kompetenciák fejlesztését segíti. A módszer a tanulási területek közül a *Művészetekhez*, azon belül elsősorban a *vizuális kultúra tantárgyhoz* kapcsolódik.

A vizuális kultúra tantárgy legfontosabb alapelve az *aktív tanulói alkotómunkán* alapuló gyakorlatközpontúság. A vizuális nevelés alapelve továbbá, hogy az *egyéni* feladatmegoldás mellett megfelelő teret kap a *csoportban* megvalósított alkotó és befogadó tevékenység, hisz a csoportos feladatmegoldás segíti az önismeretet és önszabályozást, az önértékelést, továbbá a másokra való odafigyelést és elfogadást.

A vizuális kultúra jellemzően képességfejlesztő tantárgy, ebből következően a vizuális megismerés eszközként használható más tudományterületek, más tantárgyak tartalmainak feldolgozásához is.

A középiskolában, a 9-10. évfolyamon a tantárgy legfontosabb feladata összetett feladatmegoldás esetében a *kísérletezésnek*, a vizuális ötletek kidolgozott megvalósításának, illetve a megszerzett vizuális tudás *önálló* és *innovatív* felhasználásának ösztönzése. A tantárgy tanításában, tanulásában a hangsúly a tapasztalatok értelmezésének, felhasználásának, az esetleges újraértelmezésének, a kreatív, alkotó, tervező folyamatok ösztönzésén van. A fő témakörök közül három témakörhöz is kapcsolódik a tervezett múzeumpedagógiai módszer: a (1.) Korszak, stílus, műfaj, a (3.) Vizuális közlés, a reklám hatásmechanizmusa és a (4.) Digitális képpalkotás, közösségi média.

Az ismertetett múzeumpedagógiai módszer tehát azért is hasznos a választott célcsoport számára, mert a Nemzeti alaptantervben meghatározott több kulcskompetencia fejlesztéséhez, a műveltségi területek közül a *művészetek* – vizuális kultúra tantárgy művészetközvetítési módszeréhez, tevékenységéhez járul hozzá.

A bemutatott múzeumpedagógiai módszer többféle módon és formában segíti a műtárgy megismerését.

A bevezető, ráhangoló tevékenység során egyénileg, közvetlen, célirányos megfigyelés, tapintás, összehasonlító feladat, majd az információk és tapasztalat egyéni, illetve közös feldolgozása, elemzése alapján, verbálisan, kérdések segítségével, interaktív beszélgetésen keresztül valósul meg a tárgy közvetlen közelében.

A főtevékenység, a kisfilm készítése csoportosan, projektmunka keretében valósul meg. A játékos, kreatív, alkotó tevékenység – egyéni aktivitás mellett a csoportos munkaforma használatával, a közösen összegyűjtött, értelmezett, feldolgozott információk felhasználásával – nemcsak az együttműködési készségek fejlesztését segíti, hanem a műtárgy alapos megismerését is. A mobiltelefonnal készülő kisfilm készítése mint alkotó tevékenység egy sajátos megközelítéssel, „kosztümös” szerepjáttékkal és a fiatalok kreativitásának köszönhetően olyan megoldásra ösztönzi őket, mely több szempontból segíti a műtárgy megismerését, és mások számára – saját korosztályuk számára történő bemutatását.

A kisfilm, vagyis a megismert és feldolgozott információk alapján készült közös alkotás csoportos megtekintése „külső szemlélőként”, majd a projektmunka közös értékelése újragondolásra, az eddig kialakított, értelmezett információk újrendezésére, kiegészítésére biztathatják az alkotókat. Így sokféle módon és szempontból újra találkozva a tárggyal és kontextusával, a fiatalok tudása is egyre gazdagabb, árnyaltabb lesz. S mivel a javasolt múzeumpedagógiai tevékenységet egy már meglévő múzeumpedagógia foglalkozás záró elemként képzelem el, így annak szerves részeként a játékos, kreatív, alkotó tevékenység az egész kiállítás megértéséhez is hozzájárul.

A múzeumok, kiállítások remek lehetőséget kínálnak a középiskolás korosztály számára is, hogy megismerkedjenek különböző korok kulturális örökségével, a Ráth György-villában a századforduló tárgyi, lakberendezési kultúrájával, sokszínű, különleges alkotásokkal, s így vizuális kultúrájukat is fejlesszék. Különösen fontos ez, hiszen mai világunk egyre inkább vizuális eszközökkel kommunikál, fejezi ki magát, hat ránk. A digitális kor mind jobban virtuális életre „kényszerít” bennünket, a fiatalokat is. Éppen ezért fontos, hogy megismerjék, tudatosan és jól használják a kommunikációs eszközöket, médiumokat, a digitális nyelvet. A javasolt aktivizáló tevékenység művészetközvetítő módszerként s múzeumpedagógiai foglalkozások részeként, az iskolán kívüli, informális képzés keretében ehhez is segítséget nyújthat.

Az új múzeumi definícióban új elemként jelenik meg, hogy a múzeum „*a közösségek részvételével működik és kommunikál*”. A javasolt aktivizáló tevékenység, múzeumpedagógiai módszer – reményeim szerint – a fiatalok vizuális információ-tartalmak előállításába alkotóként való bevonásával hozzájárulhat a múzeumi közösségépítéshez és a digitális kor kínálta kommunikációs csatornákon keresztül a múzeumi kommunikációban való aktív részvételhez is.

Irodalomjegyzék:

- A mi szecesszióink. A kiállított tárgyak jegyzéke. Ráth György-villa, Iparművészeti Múzeum, Budapest, 2019.
- Keserü Katalin: *Toroczkai Wigand Ede*. Holnap Kiadó, Budapest, 2007.
- Somogyi Zsolt: *A magyar szecesszió bútorművészete*. Corvina Kiadó, Budapest, 2009.
- Vadas József: *A magyar iparművészet története. A századfordulótól az ezredfordulóig*. Corvina Kiadó, Budapest, 2014.
- A Kormány 5/2020. (I.31.) Korm. rendelete a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról <https://magyarkozlony.hu/dokumentumok/3288b6548a740b9c8daf918a399a0bed1985db0f/megtekintes> (2024.01.19.)
- 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a1200110.kor> (hatályos 2024.01.19-én)
- <https://magyarmuzeumok.hu/cikk/az-icom-uj-muzeum-definicioja-tobb-ezer-muzeum-tobb-mint-szaz-oroszag-egy-definicio> (2024.01.19.)
- <https://magyarmuzeumok.hu/cikk/az-icom-uj-muzeum-definicioja-tobb-ezer-muzeum-tobb-mint-szaz-oroszag-egy-definicio> (2024.01.19.)

Készítette: Slama Györgyné Börcsök Gizella

ELTE PPK Múzeumpedagógiai szaktanácsadó szakképzés 2. évfolyamos hallgatója

Tantárgy: Múzeumi gyakorlat III. MUZS17-114E

Előadók: **Joó Julianna**, Sepsey Zsófia, Király Zsuzsanna, Czékmány Anna, Hemrik László
Budapest, 2024.01.19.