

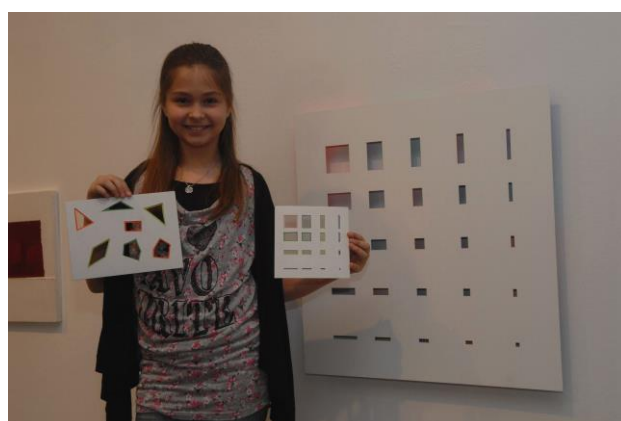
A játék játékosítása

*Múzeumpedagógiai szemlélet az OSAS GameOmetry című kiállításához kapcsolódóan,
egy példán keresztül*

Turcsányi Lilla 2016-ban végzett művészettörténet szakon a Pázmány Péter Katolikus Egyetemen. 2012-ben kezdett el a Vasarely Múzeumban dolgozni, először önkéntesként, azután külsős, majd 2018 februárjától a múzeum teljes állású munkatársaként. A kezdetektől fogva Juhász Litza mellett dolgozott, aki mellett számos megoldást láthatott a művek interaktív feldolgozására, továbbadására. Jelen pályázat is e közös munka és kísérletezés eredménye. Eltérő hangsúlyokkal kísérleteznek és lépnek ki a komfortzónájukból különféle területeken (Litza a tudományok, jelenleg a számítógépes programozás, Lilla a képzőművészeti alkotófeladatok terén). Kísérletezéseik eredményei összeadódnak múzeumpedagógiai munkájuk során. Így a pályázatban bemutatott példa illusztrációja annak a hozzáállásnak, amelynek szellemében mindketten dolgoznak.

Lilla hisz abban, hogy egy-egy mű önmagában is érték, de a pedagógia hozzáadásával megsokszorozható a benne rejlő tartalom és lehetőség. Feladatának tartja, hogy az absztrakt művészet kapcsán rámutasson az általános érvényű interpretációkra (is), dolgozik az “ilyet én is tudnék”-típusú hozzáállás továbbgondolásán. Igyekszik egyszerre biztonságos és kihívásokkal teli légkört teremteni a kiállítótérben, ahol minden látogatói véleménynek helye van, és minden vélemény felismeri a valósághoz való viszonyát. Céljának tekinti megtalálni a kiállított műtárgy és az adott mű előtt álló ember közötti kapcsolatot. A cél szentesíti az eszközt (ebben az esetben): így minden művet igyekszik egyediként vizsgálni és kidolgozni az arra leginkább működő interpretációs megoldást, legyen szó frontális idézetolvasásról, társasjátékról, beszélgetésről, vagy elmélyült alkotásról.

Az IDEAL Grundtvig LLL projekt részeként (2009-2011) kísérleteztünk felnőtt látogatóknak szóló interaktív eszközökkel, alkotási feladatokkal. 2011 februárjától ápriliséig havonta egy Zebra Műtermi napot tartottunk, ahol felnőttek, kamaszok és gyerekek is kipróbálták a feladatokat, amelyeket korcsoportok szerint differenciáltunk. Majd a megfigyelésekből és a látogatói visszajelzésekből kiderült, hogy a legtöbb interaktív elem kisebb-nagyobb változtatásokkal szélesebb korcsoportnak is megfelel. Így azóta igyekszünk minden látogatónak megfelelő megfigyelési szempontokat/feladatokat/interaktív eszközöket fejleszteni. 2011-ben kezdtünk el először az OSAS-kiállításokkal is foglalkozni, amelyek kapcsán megkerestük a kortárs művészeket, akik segítőkészek és nyitottak bizonyultak munkafolyamataik megosztása során.¹

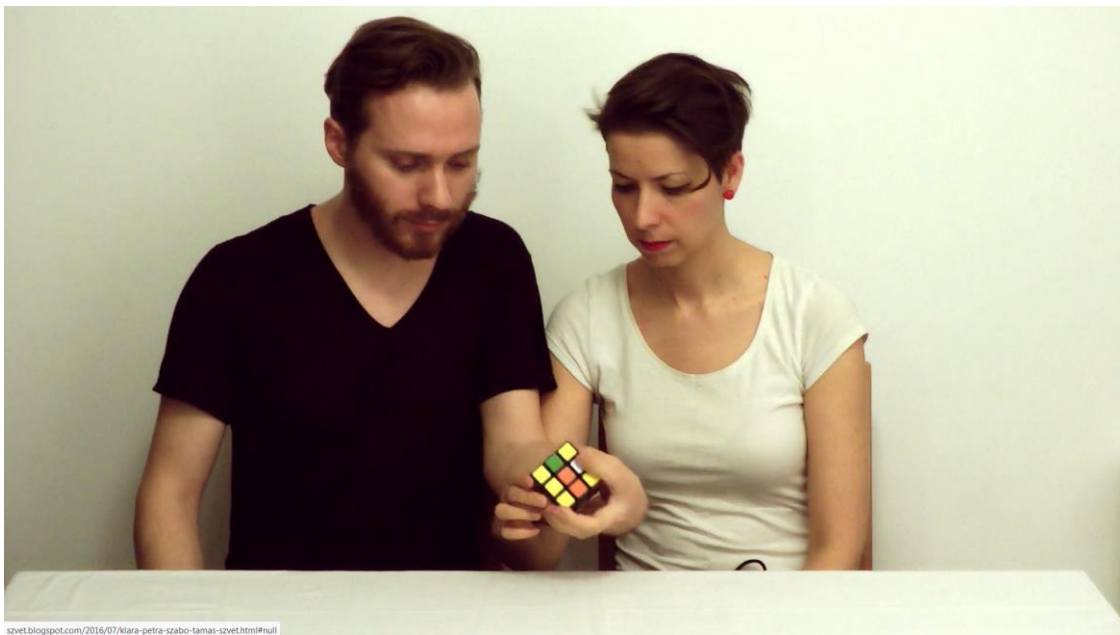


¹Juhász Litza (Tóth Annával) kezdte el a Vasarely-gyűjtemény és az OSAS-kiállítások interaktív szemléletű múzeumpedagógiai feldolgozását.

A budapesti Vasarely Múzeum 2006 óta ad otthont a Nyílt Struktúrák Művészeti Egyesület (OSAS) időszakos kiállításainak. A *GameOmetry* című tárlatuk² központi témájaként a *geometria* és a *játék* hívószavakat jelölték meg.

A kiállított műtárgyak nagy része változatos módon hordozta magában a játékot és az interaktivitást, használatukat egyéni látogatókra tervezték. Ezért szükséges volt még egy „lépcsőfokot” beépíteni műtárgy és csoport közé. Az interaktív eszközökkel és játékokkal azt a célt is szeretnénk volna elérni, hogy ne csak a mű és a befogadó, de a kiállítás művei között is hidat képezzenek, magukban hordozva valamit az adott műtárgyak kérdésfelvetéseiből, történetiségéből.

Szvet Tamás és Szabó Klára Petra *Együtműködés* című [videóperformanszának](#)³ problémafelvetése (együtműködés, metakommunikáció, férfi-nő viszonya) elgondolkodtató kérdésnek bizonyult.



Ehhez a videóhoz (a közösen kirakott Rubik-kocka akcióhoz) szeretnénk volna kitalálni egy csoportokkal is működő feladatot, amely előzetes tudás és gyakorlás nélkül, szavak nélkül, akár ismeretlenül is működik. A megoldásra szintén egy kiállított műtárgy vezetett minket (Nemes Judit: *15-ös játék*). A 15-ös kirakóval⁴ nagy biztonsággal a legtöbb látogató találkozott már.

²A kiállítás 2018. november 21. – 2019. február 28. között volt látható a budapesti Vasarely Múzeumban. Az interaktív tárlat kurátorai Haász Katalin és Benedek Barna – OSAS tagok – voltak.

³<https://szaboklarapetraav.blogspot.com/2016/06/szabo-klara-petra-szvet-tamas.html>; videó rövidített változat: <https://vimeo.com/188863624>

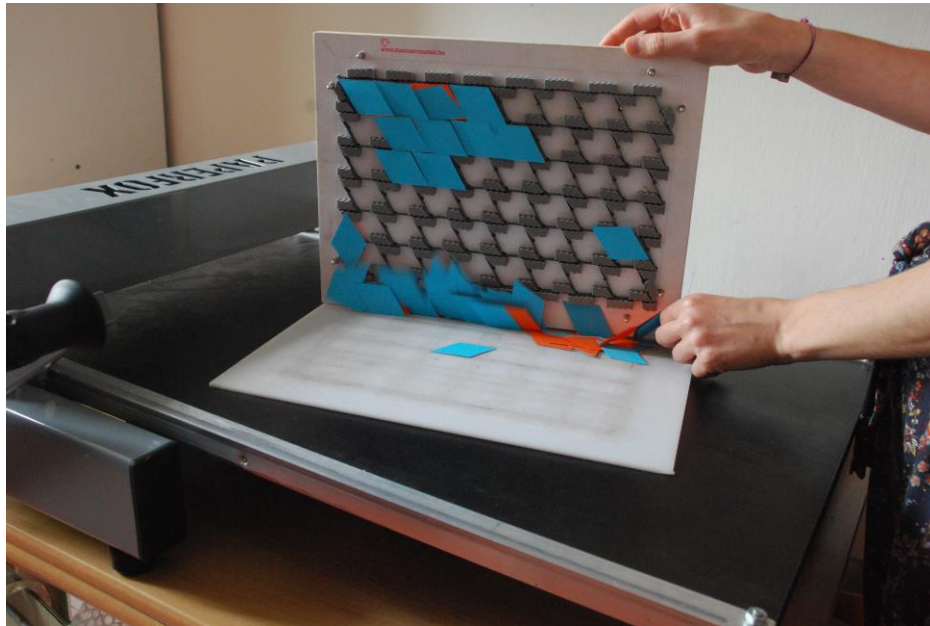
⁴v.ö.: https://en.wikipedia.org/wiki/15_puzzle

Nemes Judit művét figyelve megkérdeztük a látogatókat, hogy ők milyen stratégiát követnek a játék kirakásakor. A foglalkozás ezen pontja amolyan „biztonsági hálóként” szolgált a látogatóknak, hiszen láthatták, hogy nemcsak közük, tapasztalatuk, de stratégiájuk is van egy kiállított művel kapcsolatban.



Így a két műtárgyat összekötöttük egy újabb játékkal: a 15-ös kirakóhoz hasonló elven működő, de csak 6 mezőből álló játékot készítettünk, amelyet a látogatóknak párosával, beszéd nélkül közösen kellett kirakniuk. Használt habkartonból és a Vasarely-kiállításban használt formák sablonjaiból és mágneses lapokból készítettünk 15 db, egy 30 fős csoport számára elegendő készletet.





A foglalkozások hamar népszerűvé váltak, az osztályokat kísérő tanárok hívták fel pedagóguskollégáik figyelmét a foglalkozásokra.⁵ Felnőtt csoportokkal is sikeresen használtuk az eszközt pedagógus-továbbképzésen és a kisbabájukkal otthon lévő szülőknek szóló *Mama, nézd!* című⁶ programunkon.



⁵Statiztika: 6-6 általános iskolai és gimnáziumi csoport, 3 születésnap, 2 Mama, nézd! program – az egyik MOKK-szakmai nappal egybekötött, 1 pedagógus-továbbképzés. A foglalkozások 2019. január-februárban valósultak meg.

⁶https://vasarely.hu/vasarely_latogatas/mama-nezd-123059

A játékkal két kiállított műtárgy értelmezését, további gondolatok generálását, valamint önismereti reflexiót tudunk elősegíteni. Először felhívtuk a figyelmet a *15-ös játék*-ra, majd ezután mutattuk meg a videót (csak belenéztünk, onnan, ahol éppen tartott, és közben beszélgettünk a műről).



A videó rendszerint csodálatot, „ezt én nem tudnám megcsinálni-érzést” váltott ki a nézőkből. Ezen a ponton szólítottuk fel őket a játékra, azzal a felhívással, hogy ők is hasonló, páros feladatban vegyenek részt. Visszacatoltunk a már látott 15-ös kirakóhoz, így a játékszabály magyarázatára nem is volt szükség (csak annyira, hogy ugrálni nem szabad, mert akkor nem biztos, hogy ki lehet rakni). Kivétel nélkül mindenki kíváncsian kezdett neki a feladatnak, egyesek nagyon hamar, mások nehezen birkóztak meg vele.



Miután mindenki kirakta, megkérdeztük, hogy milyen érzések merültek fel bennük a játék során. (Mennyire volt könnyű együtt dolgozni; mi volt a nehezítő tényező, hogyan tudtak szavak nélkül stratégiát közölni a másikkal?) Miután ezt megbeszéltük, visszatértünk a videó elemzéséhez, és megkérdeztük őket, hogy vajon a művészpáros melyik tagja lehet az irányító, ki ért jobban a művelethez, és vajon sikerül-e végül kirakni a Rubik-kockát. Amikor relevánsnak éreztük, a beszélgetésbe szőttük a művészekről kapott háttérinformációkat is.



A figyelemfelkeltés-beszélgetés-feladat-megfigyelés-műelemzés szimultán, organikus egységben bontakozott ki, így ezzel az egyszerű játékkal sikerült tömörítenünk a múzeumpedagógiai munka számos elemét.