

Beszélgetésindító kártyajáték

a Láthatatlan jelenlét – Bevezetés a kortárs képzőművészetbe kamaszoknak, de nemcsak nekik című kiállításon

György Gabriella



Fotó: Deim Balázs, FMC

Bemutakozás

György Gabriella vagyok, rajz, vizuális kommunikáció, médiapedagógia szakos tanár, grafikus. 2006 óta dolgozom múzeumpedagógusként, tíz évig a debreceni MODEM Modern és Kortárs Művészeti Központban, majd 2016-tól a szentendrei Ferenczy Múzeumi Centrumban. Elsősorban modern és kortárs képzőművészet-közvetítéssel foglalkozom, de az utóbbi években régészeti, néprajzi és helytörténeti témájú kiállításokon is dolgozom. Óvodásoktól egyetemistákig minden korosztállyal foglalkozom, hátrányos helyzetű és fogyatékkal élő látogatókkal is. Két éve az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Vizuális Nevelés és Művészetelméleti Tanszékén óraadóként módszertani tárgyakat tanítok. Munkám része a tehetséggondozás és az aktív részvétel Szentendre gyerekeknek és családoknak szóló kulturális programjain. A hosszútávú pedagógiai célok mellett a legfontosabbnak a múzeumi élményt, és ennek mentálhigiénés hatását tartom.

A projektről

A 13-16 éves korosztálynak szóló kártyajátékom egy olyan kiállítás oktatási segédanyaga, amely a több szintű látogatói élményt segíti elő kiállítótermi játékokkal, a látogató aktív közreműködésére számítva. A kártyajáték célja, hogy támogassa a mélyebb szintű műértelmezést, diskurzust indítva a művekről. Az elmúlt években négy alkalommal rendeztük meg a kiállítást, más-más városban, más-más múzeumpedagógus-kurátorokkal, legutóbb 2022-ben aktualizáltuk és használtuk Vácott.¹

¹ *Láthatatlan jelenlét 4.0. Bevezetés a kortárs képzőművészetbe kamaszoknak, de nem csak nekik*, Pannónia-ház, Hincz Terem, Vác, 2022. 09. 23. – 11. 30. Kurátorok: Bálint Brigitta (Madách Imre Művelődési Központ, Vác), György Gabriella (Ferenczy Múzeumi Centrum), Kis Bernadett (Tragor Ignác Múzeum, Vác), Vidákovich – Monori Laura (Tragor Ignác Múzeum, Vác), Sütő Tünde (Ferenczy Múzeumi Centrum)

A projekt és egyben a kártyajáték grafikai tervezése Andorka Tímea munkája.

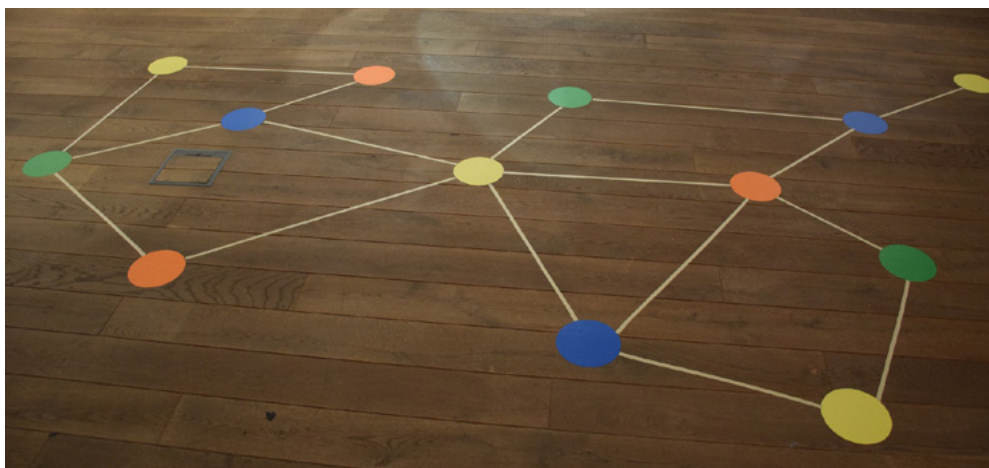
Vácott az FMC gyűjteményén alapuló kiállításhoz a Tragor Ignác Múzeum kortárs képzőművészeti gyűjteményéből is válogattunk, a kártyajátékot az új műtárgyegyütteshez adaptáltuk.

Részletes projektleírás:

György Gabriella: *Projekttérben tanítani. Láthatatlan jelenlét. Kortárs képzőművészet kamaszoknak, de nem csak nekik 1–4.* in: STUDIA COMITATENSIA 41. Szentendre, 2013, Szerkesztő: Fábrián Laura

https://www.academia.edu/108992535/Studia_Comitatensia_41_A_Ferenczy_M%C3%BAzeumi_Centrum_%C3%89v-k%C3%B6nyve

A gyermeklét és a felnőttlét határán álló kamaszokkal való kommunikáció számos kihívást rejt. Egymás előtt is nehezen nyílnak meg, és általában jelentős generációs különbség van a múzeumpedagógus és kamasz csoportja között. Maga a projekt is határterületen helyezkedik el: didaktikus módon mutatja be a gyűjteményt, azt nem reprezentálja; a kiállítótermi játékok a kiállítás részeivé válnak, de a látogatótól függ, hogy annak tekinti-e; a kártyajáték valójában nem játék, hanem csak játékelemeket használ: nincs vége, a játzóktól függ, mikor hagyják abba.² A kártyákon szereplő kérdések, kérések a műalkotásokhoz vezetnek bennünket, és megválaszolásukhoz sokszor újabb kérdéseket kell feltennünk, maguk a művek is nyitottak – így segítik elő a divergens gondolkodást, a szociális és kommunikációs készségek fejlesztését.



A játéktér maga a kiállítás. A padlóra ragasztott hálózat a pálya, a bábukat messziről csúsztatva tulajdonképpen a véletlen és a fizika törvényei döntenek el, milyen színű mezőre kerül a játékos. A színnek megfelelően húzhat a pakliból – így indul a kiállítás közös felfedezése. A véletlen beemelésével a múzeumpedagógus felszabadul az irányítás alól és a csoporttal együtt hagyja magát vezetni a kártyák által. Ez azt is biztosítja, hogy sosem kell tartania két ugyanolyan foglalkozást.



A négy különböző színű pakli különböző típusú kérdéseket rejt és/vagy különböző aktivitásokra serkent.

² Az egyszerűség kedvéért kártyajátéknak nevezem.

Tóth Eszter: Kinn a bárány, benn a farkas, 2012,
videóinstalláció, FMC



**Mondj
legalább tízféle
ülőalkalmatos-
ságot!**

**A bárány van bent
vagy a farkas?**

A *Válaszolj rá fejből!* zárt kérdéseket és utasításokat tartalmaz, amelyek a résztvevők megfigyelőképességét, illetve előzetes tudását mérik fel. A pedagógus számára fontos információkkal szolgálnak arról, milyen állapotban érkezett a csapat. A kérdések, utasítások egy része konkrét választ vár egy műalkotással kapcsolatban, vagy a művekhez kapcsolódó témákra, tartalmakra utal.

**Csontó Lajos
művén vajon
ugyanaz
az ember szerepel
kétszer?**

**Mi hiányzik
Ásztai Csaba
festményéről?**

**Mi a műfaja
Tóth Eszter
alkotásának?**

A *Nézz utána a kiállításban!* aktiválja a térben való mozgást és a művekkel kapcsolatos konkrét megfigyelésekre ösztönöz. A művek egy-egy kulcsfontosságú motívumára kérdeznek rá a kártyák, ami a mélyebb műelemzést elindítja.

**Magyarázd el
egy vak embernek,
milyen a víz színe!**

**Magyarázd el
egy jóindulatú
földönkívülinek,
mi az a szék!**

**Magyarázd el
a nagypapádnak,
miért művészet
a graffiti!**

A *Magyarázd el!* esztétikai alapkérdésekre, az élet nagy kérdéseire, generációs különbségekre irányítja a figyelmet, érzékenyít. A magyarázat korántsem egyszerű, újabb és újabb kérdések merülnek fel, így ösztönzik a csoportot arra, hogy megvitassák a lehetséges válaszokat, megegyezzenek egy lehetséges forgatókönyvben. A válaszadást természetesen itt is a művek segítik, hiszen minden kártya, ha csak asszociatív alapon is, de kapcsolódik egy-egy kiállított műtárgyhoz.

**Elmélyülök
valamiben.**

**Szenvedélyes
vagyok!**

Megrendültem.

A *Mutogasd el!* a képzőművészethez kapcsolódó érzelmek elmutogatására kéri a játékosokat. Ez kimondottan a korosztály „provokálására” került a játékba, hogy az érzelmek tudatosítására, ezáltal önreflexióra ösztönözzük őket. Ez a legnehezebb része a játéknak, és egymás megsegítésére, összefogásra motiválja a diákokat.

A kártyajáték alapvetően a kommunikációs készségek fejlesztését szolgálja, a kérdések önreflexióra, nézőpontváltásra motiválnak. A projektter biztosít egy tematikus, védett közeget. A művek a korosztályt érzékenyen érintő témák köré csoportosulnak, mint a hiány, a jelenlét, és a kommunikáció - így segítve a kamaszok identitáskeresését. A kártyák bármely kiállításához adaptálhatók, minimális összegből előállíthatók a kártyalapok és a pálya is. Terveim között szerepel a kiállítás műtárgyegyüttesének megújítása, a projekt további helyszíneken való megvalósítása, és egy asztali kártyajáték megvalósítása.

Módszertan

A múzeumpedagógia foglalkozás egy komplex tanulási helyzet, alapja a speciális térben való mozgás és tájékozódás – a kognitív tanuláselméletet modellezi a projekt, erre épít a kártyajáték. A tudatban létrejövő mentális térkép kulcspontjai a kiállított tárgyak és az általuk előhívott, játékba hozott asszociációk, érzelmek és témák, ezek a különböző pedagógiai szituációkkal, mozgással kontextusba helyezve hálózatba rendeződnek.³

Az identitás eriksoni modellje alapján a kamasz egyszerre próbál önmagának és a társadalomnak megfelelni. A műalkotásokról való beszélgetés segíthet az ellentmondások elfogadásában, feloldásában.⁴ A kamaszok különösen érzékeny korban vannak a vizuális kultúra tekintetében is: egyrészt a többség ilyenkor hagyja abba a hagyományos képalkotást (rajzolás, festés) és a kreativitást más területekre helyezi át (a technikai médiumok irányába)⁵, másrészt egyre fontosabb az önkifejezés, tehát még inkább szükség van a képi információk értő olvasásának képességére, amit a játék elősegít. Számos példa van múzeumi kártyajátékokra, táblajátékokra és a társasjáték pedagógiának is külön szakirodalma van.⁶ Nemzetközi példa a kérdősezt középpontba helyező edukációs kártyákra: <https://www.phillipscollection.org/self-guide/phillips-plays>

3 Virág Irén: A kognitívizmus tanuláselmélete, In.: Uő: Tanítási módszerek és tanulási stratégiák, Eszterházy Károly Főiskola, Eger, 2013

4 Hargitai Rita: Kultúrák és személyiség In.: Pléh Csaba (szerk.): Pszichológia, Akadémiai Kiadó, Budapest, 2022

5 Kárpáti Andrea: A gyermekrajztól a fiatalok vizuális nyelvégig, Akadémiai Kiadó, Budapest, 2019

6 Jesztl József - Lencse Máté: Társasjáték-pedagógia, Tanítási könyvek. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest, 2018