

BRUTOVSZKY GABRIELLA

MÚZEUMI MESEKÖNYVEK INTERAKTÍV JELLEGE (TITKOS ÁTJÁRÓ; HOL VAN N. ESZTER?)

Az interaktív könyvek új észleleti élményt nyújtanak, hiszen az irodalmi átélés nem csupán a képi és szöveges elemeken alapszik, a jelentéskonstruálás folyamatát nagyban befolyásolják azok a szemiotikai rendszerek, melyek a történetet építő narratív technikák mentén bontakoznak ki. A jelen írás a múzeumi mesekönyvek interaktív jellegével foglalkozik. A múzeumi mesekönyvek a múzeumok terétől függetlenül is olvasható, mesélhető történeteket tartalmaznak, melyekben a múzeumi tér újraértelmeződik, a kérdezés, felfedezés, alkotás helyeként jelenik meg. A befogadó kreatív, teremtő fantáziájára és a múzeum jelentésteremtő és hitelesítő sajátosságára támaszkodik. A múzeumi mesekönyv rávezet arra, hogy milyen szemlélettel érdemes közelíteni egy-egy múzeumhoz, kiállításához, továbbá rávilágít arra, miért érdekes és hasznos megismerni az egyes tárgyak történetét. Úgy próbálja a művészet lényegét bemutatni, hogy egy izgalmas narratív keretbe helyezze el a művészetről való gondolkodást. Jelen írásban egy szlovák és egy magyar nyelvű múzeumi mesekönyv kerül terítékre.

Az interaktív könyvek fogalma különbözőképpen értelmezhető, a köznyelvben azokat a nyomtatott kiadványokat sorolják ebbe a kategóriába, amelyekben a szöveg linearitását megtöri egy-egy szerzői utasítás, kérdés, vagyis a könyv a befogadótól kreatív olvasói stratégiát vár el. Egy-egy tudományterület leszűkíti (könyvkiadás, irodalomtudomány, pedagógiai-pszichológiai diszciplínák) az interaktív könyveket azokra a játéktárgyakra hasonlító képeskönyvekre, amelyek több érzékszervre is hatnak (látás, tapintás, hallás) és mozgatható részeket tartalmaznak. Ugyanakkor az interaktív könyv kifejezést alkalmazzák azokra a táblagépeken és okostelefonokon futtatható alkalmazástípusokra is, melyek mozgóképeket tartalmaznak és opcionálisan hallgathatók (ezek azonban nem azonosíthatók az elektronikus könyvvel).¹ Bármely meghatározást is vesszük alapul, az kétségtelenül minden esetben elmondható, hogy az interaktív (mese)könyvek által a befogadás-jelenség új dimenziókat nyit meg. Az interaktív könyvek új észleleti élményt nyújtanak, hiszen az irodalmi átélés nem csupán a képi és szöveges elemeken alapszik, a jelentéskonstruálás folyamatát nagyban befolyásolják azok a szemiotikai rendszerek, melyek a történetet építő narratív technikák mentén bontakoznak ki.

A cikkben a múzeumi mesekönyvek interaktív jellegével foglalkozom, így az itt érvényesített szemléletmód szerint az interaktív könyveket nem a digitális mesekönyvekre vonatkoztatom, hanem a nyomtatott, kreatív olvasói befogadást igénylő lapozható kiadványokra.²

MÚZEUMI MESEKÖNYVEK

A XX. század végén a különféle múzeumpedagógiai módszerek sokféle lehetőséget kínáltak már a múzeumi aktivitás megteremtésére. Különösen az Egyesült Államokban és Nyugat-Európában – de hazánkban is egyre nagyobb mértékben – egyfajta elvárásá vált a múzeumok interaktív jellegének kialakítása.³ A posztmodern kultúrafelfogás hatást gyakorol a múzeumi kultúráközvetítés jól bevált trendjeire, és meghatározza a múzeumok társadalmi szerepével és funkcióival kapcsolatos elvárásokat is. A *felfedezéssel tanulásra* építő múzeumokban a szerepjátéknak, az interaktivitásnak, az összehasonlítási és elemzési képességek fejlesztésének kiemelt szerepe van mind a múzeumi kiállításokban, mind a múzeum oktatási programjaiban.⁴

Magyarországon számos projekt létezik, mely a gyermeknek a múzeumi térbe történő bevonását a fiatal populáció által kedvelt multimediális/digitális médiumokon keresztül valósítja meg. Ebben a vonatkozásban a MOME TechLab⁵ megvalósított projektjei vagy a martonvásári Óvodamúzeum programjai és fejlesztései⁶ jelenthetnek fontos kiindulópontot. Ebben a keretben helyezhetők el a múzeumpedagógiai füzetek is, melyek célja a múzeumlátogatási programok élményközpontúvá tétele, ugyanakkor már léteznek olyan múzeumi mesekönyvek is, melyek bár múzeumi térhez, intézményhez

¹ Lásd bővebben Varga Emőke: *Az interaktív könyv. Teóriák és példák*. Budapest, L'Harmattan, 2019, 10–15.

² Hasonló múzeumi mesekönyvek nemzetközi kontextusban is elérhetők, például a német gyermekirodalomban: *Wie kommt die Kunst ins Museum*: <http://kindamtellerrand.de/megabuch-ueber-den-mikrokosmos-museum/>.

³ Lásd bővebben a hazai múzeumpedagógiai és andragógiai szempontú áttekintést: Koltai Zsuzsa, *A múzeumi kultúráközvetítés változó világa. A múzeumi kultúráközvetítés pedagógiai és andragógiai szempontú vizsgálata*. = *Iskolakultúra-könyvek 41*. Veszprém, Iskolakultúra, 2011.

⁴ Carla Padró négy olyan tanuláseméletet különböztet meg, melyek a múzeumpedagógia gyakorlatában meghatározóvá váltak napjainkban. Ebből az egyik a felfedezéssel tanulás. Padró, Carla, *Learning Theories Employed within Museum & Gallery Education: A Short Overview = Collecting & Sharing Good Practice for Lifelong Learners in Art Museums and Galleries in Europe*. Collect & Share Project kiadványa, 2005, 15–17.

⁵ <https://techlab.mome.hu/hu/category/projektek/digitalis-muzeum/>

⁶ http://www.ovodamuzeum.hu/viewpage.php?page_id=6

köthetők, és azt tükrözik, hogyan tud egy múzeum a mesekönyv műfaji keretein belül önmagáról és a gyűjteményeiről beszélni, önállóan, a múzeumi tértől függetlenül is olvasható, mesélhető történeteket tartalmaznak.

A múzeumi mesekönyvekben a múzeumi tér újraértelmeződik, a kérdezés, felfedezés, alkotás helyeként jelenik meg. A befogadó kreatív, teremtő fantáziájára és a múzeum jelentésteremtő és hitelesítő sajátosságára támaszkodik. A múzeumi mesekönyv rávezet arra, hogy milyen szemlélettel érdemes közelíteni egy-egy múzeumhoz, kiállításához, továbbá rávilágít arra, miért érdekes és hasznos megismerni az egyes tárgyak történetét. Ezek a kiadványok arra törekuszenek, hogy megtörjék a múzeumokról, galériákról alkotott hamis képet az intézmények sokszor hermetikusan zártnak, ridegnek hitt mivoltát illetően. A múzeumi mesekönyv úgy próbálja a művészet lényegét bemutatni, hogy egy izgalmas narratív keretbe helyezi el a művészetről való gondolkodást. Ennek eredményeképpen a mesekönyvben fellelhető történetek gyakran a kalandmese, a krimi és a múzeumpedagógiai (foglalkoztató) füzetek műfaji sajátosságait ötvözik. Az önreflexív múzeumi bemutatkozás „műfajának” magyarországi kezdete a Két Egér Kiadó múzeumi egér és unokatestvére kalandjairól szóló sorozatához⁷ köthető, melyben – a könyvkiadási trendek átalakulásával is járó magyarországi rendszerváltozás után – elsőként kapcsolódott össze az olvasásra inspirálás művészi és művészetközvetítői szándéka, a múzeumi tárgy- és témakörök pedagógiai megfontolásokat is tartalmazó elméleti célkitűzéseivel, valamint a célközönséget is cselekvő befogadásra ösztönző praxisával.

MÚZEUMI MESEKÖNYVEK: TITKOS ÁTJÁRÓ, HOL VAN N. ESZTER?

Jelen írásomban két múzeumi mesekönyv kerül górcső alá. Az egyik a Petőfi Irodalmi Múzeum által 2019-ben kiadott *Titkos átjáró*⁸ című kötet, mely 9-12 éves korosztály számára íródott. A könyv szerzője Kádár Anna, viszont a Petőfi Irodalmi Múzeum teljes múzeumpedagógiai csapata részt vett az alkotásban⁹. Kifejezetten dialógusra, a gyerekekkel közös alkotómunkára alapozták a kiadvány megtervezését. A könyv témája, szereplői először hétvégi gyerekprogramokhoz, múzeumpedagógiai foglalkozásokhoz és egy nyári táborhoz kapcsolódtak, a történetek a gyerekek visszajelzései, ötletei alapján jöttek létre. A könyvben felbukkanó karakterek is a foglalkozások, táborok során formálódtak. A mesekönyvben megjelenő történetek szerencsésen ötvözik a mesék és a kalandregények tulajdonságait. A kerettörténet egy kutató és egy 9 éves kislány dialógusára épül. Megállapodásuk szerint a fiú bármiről kérdezhet a Károlyi-palota és a benne működő múzeum kapcsán, így kijelölve a kutató számára a következő mese témáját. A könyvben rokonszenves lények bukkannak fel az épület és a múzeum különböző tereiben (K. Dezső, a vakond, Hilda, a szenvedélyes betűgyűjtő galamb, Dzszenkó, a lázadó kiscsikó¹⁰), akiknek a mulatságos szokásain, történeteiben keresztül újraképzhetjük a palota tereit, bepillantathatunk például a kéziratár vagy a relikviatár működésébe. A történet vége a könyvtárban játszódik, ahol az irodalmi világok és maga az olvasás kerül fókuszba, illetve a címben szereplő titkos átjáró rejtélyére is fény derül.

A tanulmányban tárgyalt másik múzeumi mesekönyvet a pozsonyi Szlovák Nemzeti Galéria adta ki 2019-ben *Hol van N. Eszter?* [Kde je Ester N?] címmel, mely 8 évnél idősebb korosztály számára készült (de leginkább kiskamaszoknak). A *Titkos átjáró* című kötetten ellentétben e mesekönyv megírására egy szlovák gyermekkönyvszerzőt kértek fel, Monika Kompaníkovát¹¹. A mű története a pozsonyi Esterházy-palotában működő Szlovák Nemzeti Galéria rekonstruált helyiségeiben játszódik. A tizenkét éves Eszter és patkánya, Ernő éjszakai kalandjain keresztül mutatja be a könyv az olvasóknak a galéria működését. A főszereplőkkel együtt olyan helyeken találjuk magunkat, amelyek rejtve maradnak a galéria hétköznapi látogatói előtt. Míg az előző könyvben a múzeumban a kislány egy kutatóval beszélget, ebben a történetben Esztert a galéria villanyszerelője, Antos kíséri, aki megmutatja neki, mivel foglalkoznak a restaurátorok, a kurátorok, a levéltárosok, a grafikusok, illetve elmagyarázza a lánynak például azt is, miért van szüksége a galériának asztalosműhelyre. A szerző a narratív keretbe beleszötte az általa kedvelt témát, a kamaszok érzésvilágát is. A könyv a *Titkos átjáró*hoz hasonlóan egy misztikus szálal is tartalmaz, Esztert egy maszkos alak követi a galériában, aki cetliket hagy szerteszét, ezáltal a történet a kalandmese és a krimi műfajaival is rokonítható.

A BEFOGADÓI ÉLMÉNY MEGKÉPZÉSÉNEK INTERAKTÍV ESZKÖZEI

Az interaktív mesekönyvek számos fentebb már említett kritériumának tesz eleget az általam bemutatott két könyv. A múzeumi mesekönyv játéktere a korábban megtapasztalt irodalmi interakciókhoz képest más mozgások mentén jön létre, ezt nagyban befolyásolja a résztvevői aktivitást kiváltó elemek összessége, ami a felfedezéshez, a megismeréshez nyújt kapaszkodókat. A szöveg ilyenkor egy igazi játszótérre, kalandparkká alakul át, melyben az olvasó szívesen adja át magát a játékok örömeinek, elidőz, kísérletezik, felfedez. Ezekhez nyújtanak lehetőséget a múzeumi mesekönyvben kínált médiumok és interaktív szemiotikai rendszerek.

⁷ <http://keteger.hu/content/ket-eger-kalandjai-teljes-sorozat>

⁸ Online is elérhető a mesekönyv: <https://issuu.com/petofiirodalmimuzeum/docs/titkosatjarojav>

⁹ 2019-ben a *Titkos Átjáró* című projekt elnyerte a Múzeumpedagógiai Nívódíjat.

¹⁰ K. Dezső, vakond, aki a palota falainak járataiban él és titkos kiállításokat rendez, Hilda, a szenvedélyes betűgyűjtő galamb, akinek az ősei a palota padlásán megalapították a Különleges Iratok Gyűjteményi Osztályát (KIGYO) és Dzszenkó, a lázadó kiscsikó, aki a Pilvax kávéházban tanyázik és Petőfi követőjévé válik (eredetileg Petőfi szólította így 1848. november 15-én keltezett levelében Aranyt „My dear Dzszenkó!”).

¹¹ Kompaníková két kötete is megjelent már magyar nyelven Péntes Tímea fordításában: *Mélytengeri mesék* [Hlbokomorské rozprávky], 2016, *Az ötödik hajó* [Piata loď], 2016. A *Kde je Ester N.?* című könyv magyarra történő fordítása folyamatban van (N. Tóth Anikó).

MÚZEUMI TÁRGYAK FIKCIÓREÁLIS KÖRNYEZETBEN

A múzeumi mesekönyvek narratív világának részévé formálódik maga a múzeum helyszíne és a benne elhelyezkedő műalkotások. A figurális eljárások eredményezte műtárgyi leképezések implicit módon játékba hívják az olvasót, a könyv végén pedig világossá válik, hogy a mesekönyvben szereplő múzeumi műalkotások, sőt sok esetben a történet szereplői is ténylegesen fellelhetők a múzeum terében. A *Titkos átjáró* című kötet illusztrációiban a figyelmes képolvásó a Károlyi-kerthez és palotához kapcsolódó helyszíneket és tárgyakat, illetve a Petőfi Irodalmi Múzeum gyűjteményének egyes műtárgyait, relikviáit ismerheti fel, melyekről a könyv végén található glosszáriumban bővebb információt is talál. A kiadvány meggyőzően mutatja be, milyen érdekes egy kiállított nyakkendő, a Nemzeti dal kézírata – de még az intézmény szomszédságában, a Károlyi-kert udvarán álló eperfa is, vagy a kertben díszelgő, belga óriásnyulat ábrázoló szobor. Ugyanakkor őszintén beszél például egyes műtárgyak vitatható esztétikai értékéről is (Madarász Viktor Petőfi-festménye).

A Szlovák Nemzeti Galériában őrzött műalkotások szintén viszszaaköszönnek a *Hol van N. Eszter?* című könyvben, a kötet végén pedig egy katalógusban olvashatunk róluk bővebb információt. Az olvasók megtudhatják, hogy minden ilyen alkotáshoz saját egyedi kód tartozik, amely alapján a műalkotás digitalizált formáját megkereshetik a www.webumenia.sk weboldalon. Míg a *Titkos átjáró* című kötet végén található irodalmi relikviák, képzőművészeti alkotások, kéziratok valós fotókat tartalmaznak, és a „Kincskeresés” címszó alatt arra buzdítják az olvasót, hogy a glosszáriumban található képeket fedezzék fel a mesekönyv illusztrációiban, addig a *Hol van N. Eszter?* című könyv speciális katalógusában szereplő műalkotások arra motiválják az olvasókat, hogy keressék fel (akár az olvasás közben is) a galéria internetes oldalát, és nézzenek utána a történetben szereplő alkotásoknak. Természetesen mindkét kötet esetében nem titkolt cél, hogy egy személyes látogatás keretében „újraélje” az olvasó a mesekönyvben szereplő eseményeket, találkozzon a könyvben előforduló karakterekkel, műtárgyakkal, helyszínekkel. Eszter a galériában töltött éjszakája alatt festménygyűjteményeket, szobrokat, fényképeket fedez fel. Mindegyik tárgy egy-egy művészi irányzatot, eljárást, szimbólumrendszert szemléltet. Az olvasók fokozatosan ismerkednek meg azokkal a művekkel, amelyeket Eszter a galériában látott: így bukkan fel a könyv lapjain például egy kép, melyen „egy hölgy látható, aki valami véreset tart a kezében, amire nem igazán szeretne ránézni”¹², „lakótelepen népviseletben ülő fiúk”¹³, „havas domb, letaposott ösvénnyel”¹⁴ stb.



Kába György macskája

Hitted volna, hogy egy játék macskó is gyűjteményi darab a Petőfi Irodalmi Múzeum relikviárában?

Örömmel megélnéd? Hiába nagy a kísértés, sajnos azt nem lehet, de a macskónak még annál is jobb dolga van, mintha naponta legalább kétszer a szuszti is kiszorítanák belőle.

A relikviatárban mindenki azon munkálkodik, hogy a tárgyak minél tovább maradjanak meg változatlan állapotban, hátrahagyva kétségtelet nélkül kalandos, de néha igencsak koptató, szaggató előző életüket. A változatlanlanság biztosítása bizony komoly munka, a relikviatárosok a fénytől és levegőtől is óvják macskónkat (is), mert minél tovább marad ugyanolyan egy tárgy, annál hosszabb ideig lehet megmutatni és elmesélni a történetét.



| 1. kép: Múzeumi tárgyak fikcióreális környezetben.

Példa a Kincskeresés játékra a *Titkos átjáró* című múzeumi mesekönyvben



| 2. kép: Eszter a patkányával, Ernővel a galériában, és az említett képek

A MOZGALMAS ILLUSZTRÁCIÓK: A KONTRASZTOK JÁTÉKA ÉS AZ INTERREFERENCIALITÁS

Az illusztráció és az írott szöveg viszonya többféle lehet: a kép törekedhet a szövegben elmondottak szigorúan hű leképezésére, vagy éppen az ott ki nem fejtett részletek révén ad hozzá az olvasásélményhez, avagy nem is törekszik tartalmi, „szemantikus illusztrálásra”, hanem inkább hangulatot vagy érzelmeket jelenít meg jelzésszerűen vagy absztrakt módon.¹⁵ Jelen múzeumi mesekönyvek esetében mindegyik típusra látunk példát, azonban e két utóbbira hangsúlyosabban. A betűmérettel, színnel való kiemelésre, valamint a szöveg és a kép (részlegesen) együttes kezelésére mindkét könyvben látunk fantáziadús megoldásokat.

¹² Olasz festőművész alkotása, 17. század első fele: *Szent Praxedis*, 1670–1700 (SG, O 301)

¹³ Martin Kollar: *Nothing special III.* [Semmi különös III.] című alkotása, 2003 (SNG, UP-DK 3620)

¹⁴ Michal Kern: *Vytvoril som líniu* [Létrehoztam egy vonalat] című alkotása, 1982 (SNG, K 17490)

¹⁵ Lásd: Varga Emőke (2012): *Az illusztráció a teóriában, a kritikában, az oktatásban*, Budapest, L'Harmattan Kiadó, 2012, 56–62

Egy újabb interaktív folyamatot stimulálva jön létre a kontrasztok játéka. A *Hol van N. Eszter?* című mesekönyv egésze az imént említett eljárásra épül. A befogadó tehát a könyvbeli ellentétes szegmenseknek az egymásra vonatkoztatásával képezi meg a mű értelmét. Egyrészt már a galériának a leírása is dichotómiára épül, hiszen a termeiben található nyitott terek (melyekben minden alkotás, hogy kitűnjön, saját talapzattal rendelkezik) szembe kerülnek Eszter saját kaotikus, rendetlen otthoni szobájával. Ugyanígy kerülnek az érzések is szembe egymással – a tágas galéria a nyugalom, a harmónia helyszíne, szemben a tömött villamossal és a város nyüzsgésével. Minél több időt tölt Eszter a galériában, annál több érintkezési pont található a galéria és Eszter saját élete között.

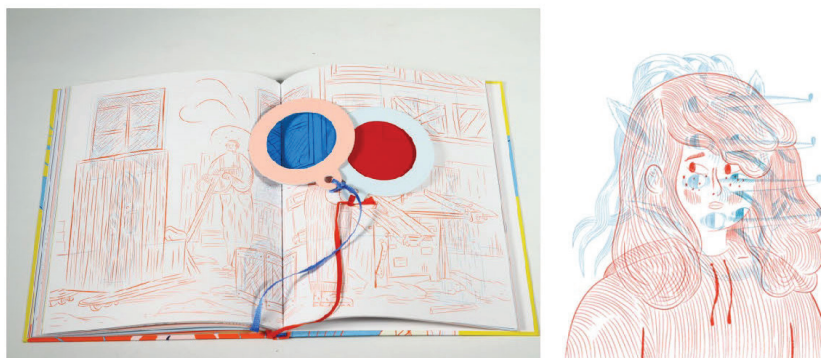
A kontrasztok játékában a legnagyobb szerepet a könyvhöz tartozó színes fóliákkal (piros és kék) ellátott „kukucsálók” játsszák, melyeknek köszönhetően kétféle módon láthatja a befogadó az illusztrációkat, új jelentéseket fedezhet fel, és megtudhatja, mi rejlik a felszín alatt. A színes fóliának köszönhetően a speciálisan rajzolt illusztrációk felfedik titkaikat. Ezek az illusztrációk érzékenyen beépülnek a történetbe, segítve a dolgok könnyebb megértését. Például abban a részben, ahol Antos elmeséli, hogy olykor a festményeket átfestik, a restaurátorok megtisztítják, és felfedik az eredeti festményt, a fent említett kék és piros színnel rajzolt illusztráció következik. Amikor a vörös fóliát tesszük a szemünk elé, egy férfi képét látjuk lóháton, ha viszont a kéket, akkor egy vízimadarat.

A könyv illusztrátora, Barbora Idesová tudatosan megkomponálta a képeit, és egy remek koncepciót talált ki a „kettős illusztrációkkal”, hiszen a fóliák segítségével a képeket kétféle módon tekintheti meg az olvasó, egyik sem jobb a másiknál, viszont különböző perspektívát hordoz. A múzeumi mesekönyv egésze nagyon színes, a lapok színes nyomtatásúak, az írás benne szintén – az elsődleges szöveg sötétkék, a feliratok piros színűek – a kontraszt ebben is jól tetten érhető. A galéria „titkos kódolásnak” nevezi ezt a módszert, és az intézmény honlapján interaktív játékba hívják az érdeklődőket – a módszer a könyvből vett két színnel való kontrasztjáték.¹⁶

Ahogy a *Titkos átjáró* című könyvben, itt is szóba kerül az esztétikáról való gondolkodás. Kompaníková története azt mutatja be, hogy mindenki érzékel számos egymástól eltérő és sokrétű esztétikai kategóriát, amitől gyakran az ún. magas művészet igencsak távol áll. A kötet Eszter élete és a galéria közötti párhuzammal próbálja közelebb hozni a művészetről való gondolkodást a befogadó számára, azaz az ún. elit és akadémiai közeget egy gyermekbefogadó számára is testközelivé tenni.

A *Titkos átjáróban* a mesék szereplőit Fatér Anna karakterrajzai és könnyed humorú, részletgazdag illusztrációi keltik életre. Az illusztrátor szerint¹⁷ fontos szempont volt a karakterek megformálásában, hogy „szerethetőek” legyenek (ugyanakkor viccesek is), és hogy felismerhetőek legyenek a helyszínek, a múzeum gyűjteményeiben fellelhető képek és tárgyak. Három típusú kép található a mesében; *a klasszikus illusztráció*, ami a hangulatot, karaktereket hivatott megjeleníteni, színesíteni, *a magyaráló ábrák*, amelyek a szövegben kifejtett vagy éppen abból kimaradt információkat tartalmazzák, és *a kis karakterrajzok*, amelyek jellemzően a könyv margójára kerültek. Minden típus esetében volt, hogy teljesen konkrét elképzelést valósított meg az illusztrátor, máskor pedig lazábban körvonalazott, helyszínhez, történéshez viszonylag szabadon kötődő karakterek mozgását, tevékenységét tette érzékletessé.

A könyv megjelenését követően egy szórakoztató, figyelemfelkeltő trailer¹⁸ is készült a kötet színes, ötletgazdag illusztrációi felhasználásá-



| 3. kép: A kontrasztjáték. A főszereplő, Eszter (vörös), valamint mögötte a furcsa maszk (kék)

„V tomto smere sa budem musieť trochu vyzdať,“ zasmieje sa Antoi a krúti hlavou, no Eszter vie, že je mu ukrádnuté, či má na tenisákoch tri alebo štyri pásičky.
„A načo sa to všetko vlastne fotografuje? Ja by som si fotografiu aschty naľ postel' nezarvesila,“ nejde do hlavy Eszter. „Nestačí originál“

„Máš pravdu, to by vyzeralo veľmi čulne. Keby však nedajbože prišla nejaká potopa, všetko zostane uchované aspoň v pamäti počítača. Ak by si chcela napríklad študovať umenie, môžeš si každý jeden prístup pozrieť na webe galérie alebo v katalogoch. Právdže, vídief originál je neporovnateľný zážitok“



| 4. kép: A könyvben végig élénk színek dominálnak. A képen Antos, a villanyszerelő látható, aki Esztert kíséri a múzeumban

¹⁶ Lásd: Kuchtová Magdaléna: Šifrovaná kresba — aktivita pre deti, <https://medium.com/sng-online/%C5%A1ifrovan%C3%A1-kresba-aktivita-pre-deti-950ea5d247f>. Az oldalon a színekkel való játék tudományos magyarázatát is leírják, és pontos útmutatást kap az érdeklődő arról, hogyan készítsen saját titkosított rajzot.

¹⁷ Barti Magdolna: Hogyan készül egy irodalmi múzeum mesekönyve?, https://latszol.blog.hu/2020/07/30/hogyan_keszul_egy_irodalmi_muzeum_mesekonyve

¹⁸ A könyvhöz készült trailer meglehetősen az alábbi hivatkozás alatt: https://www.youtube.com/watch?v=aQW_Z6lcbm

val, valamint a foglalkozások, melyek a könyv alapjául szolgáltak, szintén folytatódtak, s immár a könyvben árnyaltabbá vált figurák lettek az ikonikus alakok. Készült a könyvhöz jegyzetfüzet, ceruzakészlet kifestővel, illetve puzzle is. Továbbá a muzeumped@pim.hu e-mail-címen bárki feltehet kérdéseket a Károlyi-palotával, a Petőfi Irodalmi Múzeum gyűjteményeivel, magával Petőfivel, vagy a mese szereplőivel kapcsolatban, melyekre a múzeum kutatói válaszolnak. Egyébként a könyv végén egy ajánlott olvasmánylista is szerepel, melynek egy-egy rejtett figuratív eleme újabb játékra sarkallja az olvasót.



| 5. kép: A foglalkozások és a mesekönyv ikonikus karakterei

A múzeumi mesekönyvekben megjelenő interreferenciális kapcsolatok jól mutatják, hogy a meglévő médiumok (primer szöveg, az illusztrációk, a glosszárrium/Kincskeresés, könyvön kívüli interaktív online játékok, offline foglalkozások) önállóan is létező struktúrák. Ugyanakkor a megképződő jelentés nincs közvetlenül alárendelve a történetvezetésnek, azaz a benyomás, a tapasztalás primer élményét erősen őrző felfogás éppen azáltal jöhet létre¹⁹, hogy a legtöbb esetben (szövegek, illusztrációk, kincskeresés, online játék) a csatornák, az időbeli párhuzamosságuk miatt, egymás hatását felerősíteni, illetve módosítani képesek. A befogadó tehát ezeknek a szegmenseknek az egymásra vonatkoztatásával képzi meg az értelmet. Ehhez a jelentésteremtéshez kínálnak lehetőséget a múzeumi mesekönyvekben szereplő strukturális és szemiotikai rendszerek, s ezáltal a felfedezéssel tanulás élményközpontú tevékenységgé válik.



| 6. kép: Fikcióreális tárgyak. A képen a Pilvax híres márványasztala, mely a Petőfi-kiállítás részét képezi a múzeumban

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Barti Magdolna (2020): *Hogyan készül egy irodalmi múzeum mesekönyve?* Url: https://latszol.blog.hu/2020/07/30/hogyan_keszul_egy_irodalmi_muzeum_mesekonyve (Letöltés ideje, 2023.11.01.)
- Kádár Anna (2019): *Titkos átjáró*. Budapest, Petőfi Irodalmi Múzeum.
- Koltai Zsuzsa (2011): *A múzeumi kultúrák közvetítés változó világa. A múzeumi kultúrák közvetítés pedagógiai és andragógiai szempontú vizsgálata*. = Iskolakultúra-könyvek 41. Veszprém, Iskolakultúra.
- Kompaníková Monika (2019): *Kde je Ester N?*. Bratislava, Slovenská Národná Galéria.
- Kuchtová Magdaléna, Šifrováná kresba — *aktivita pre deti*, url: <https://medium.com/sng-online/%C5%A1ifrován%C3%A1-kresba-aktivita-pre-deti-950ea5d247f> (Letöltés ideje: 2023.11.01.)
- Padró Carla (2005): *Learning Theories Employed within Museum & Gallery Education: A Short Overview = Collecting & Sharing Good Practice for Lifelong Learners in Art Museums and Galleries in Europe*. Collect & Share Project kiadványa.
- Varga Emőke (2012): *Az illusztráció a teóriában, a kritikában, az oktatásban*. Budapest, L'Harmattan.
- Varga Emőke (2019): *Az interaktív könyv. Teóriák és példák*, Budapest, L'Harmattan, url: <https://issuu.com/petofiirodalmimuzeum/docs/titkosatjarojav> (Letöltés ideje: 2023.11.03.)

¹⁹ Varga Emőke (2019): *Az interaktív könyv. Teóriák és példák*. Budapest, L'Harmattan.