



## A Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteményének közönségszolgálati programja



‘Achilleus pajzsa’

A Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteménye a tavalyi „[A marathóni mozaik](#)” pályázat nagy sikere után a 2003/2004-es tanévre is meghirdette az Éős múzeumpedagógiai program levelező-pályázatát. Ezen vidéki általános és középiskolák 5–9. évfolyamos osztályai, szakkörei, csapatai indulhattak, de az is előfordult, hogy egy diák egyedül (!) vett részt a versenyben.

Amilyen természetesen adódott a tavalyi pályázat témája, hiszen a görög-perzsa háborúk kora és a marathóni csata megkerülhetetlen része az általános iskolai történelem-oktatásnak, éppolyan egyértelmű volt, hogy ezúttal olyan témát érdemes választanunk, amely a gyerekek számára sokkal kevésbé ismert korszakokhoz kapcsolódik: a mykénéi korhoz és a Kr. e. 8 századhoz. Az *Ilias* XVIII. énekének sokat elemzett részlete az a leírás, amelyben a költő részletesen elbeszéli, hogyan kovácsol Héphaistos új fegyverzetet Achilleus számára. A szöveg leghíresebb részében arról olvashatunk, az isten miként formázza meg és milyen jelenetekkel díszíti a hős új pajzsát. A csapatoknak tehát ezt pajzsot kellett elkészíteniük a homérosi leírás alapján. Tavalyi pozitív tapasztalatainkból kiindulva azt reméltük, a csapatok a szöveg alapján megálmodják-elkészítik azt az Achilleus-pajzsot, amely egyedi és csak az övék. Ezért természetesen nem kaptak semmiféle tudományos rekonstrukciót.

Csakúgy, mint tavaly, a gyerekeket négy fordulóban, októbertől márciusig kiküldött feladatlapok segítették a pajzs megtervezésében és elkészítésében. Összeállításuk során egészen más szempontokat kellett figyelembe vennünk, mint a tavalyi pályázatnál. Mivel nem, vagy csak kis részben iskolai tananyagról van szó, a feladatoknak nem a meglévő ismeretek felidézését, kiegészítését és nagyobb összefüggésekben való elhelyezését kellett szolgálniuk, hanem elsősorban ismereteket kellett közölniük, persze olyan formában, hogy az a diákok számára érdekes és érthető legyen. Éppen az anyag számukra ismeretlen volta miatt ezúttal nem a könyvtári kutatómunkára fektettük a legnagyobb hangsúlyt (ehhez túl messziről kellett volna indulniuk), hanem inkább a szöveg és kép összehasonlítására, együttes elemzésére buzdító, érteni és látni tanító feladatokat adtunk.

Az *Ilias* csak kis részben témája az általános iskolai irodalom-tanításnak, a diákok jóformán csak meseként találkoznak a történet egy-egy elemével, no meg a mítoszoknak a szórakoztató-ipar által alaposan átgyúrt változataival. Ezért tartottuk fontosnak, hogy megszerezzenek bizonyos, az eposz egészére vonatkozó alapvető ismereteket: játékos feladatok segítségével megtanulták például, hogy miről szól és (a közkeletű elképzelésekkel szemben) miről *nem* szól az *Ilias*; miért haragudott meg Achilleus Agamemnónra és hogy a trójai háború Homéros által közvetített képe egyáltalán nem a Jót megtestesítő görögök és a gonosz trójaiak küzdelmeként értelmezhető. (A pályázat kiírásakor nem tudtuk, hogy a témaválasztás ennyire aktuális lesz – reményeink szerint a verseny feladatait teljesítő gyerekek számára nyilvánvaló, mennyire eltér az általunk közvetített *Ilias*-kép Brad Pitt és a hollywoodi forgatócsoport értelmezésétől.)

Természetesen nem vártuk el 10–15 éves gyerekektől az eposz elolvasását, de mindenképpen fontosnak tartottuk, hogy a történetet egészének más forrásokból (pl. mitológiai kézikönyvekből) való megismerésén



túl az eredeti szöveg egy-egy rövid, 10–20 sor terjedelmű részletével is találkozhatnak.

A feladatok másik csoportját úgy állítottuk össze, hogy egyrészt segítsenek értelmezni, megmagyarázni a pajzson előforduló jeleneteket, másrészt ötleteket adjanak az ábrázolásukhoz. A gyerekek számára ismeretlen terep volt a mykenéi kor és a geometrikus kor tárgyi és képi világa is, hiszen a tankönyvkiadók rendszerint a klasszikus kori szobrászat és vázafestészet alkotásait választják illusztrációul. Ezért minden fordulóval együtt segédanyagokat is szétküldtünk, mykenéi és geometrikus kori műtárgyak reprodukcióival, ismertetésével.

Végül kreatív, a csapatok fantáziáját megmozgató feladatokat is kidolgoztunk,

mert meggyőződésünk szerint a gyerekek sokkal inkább felfigyelnek az egyes istenek, hősök (ikonográfiai) jellegzetes vonásaira, ha egyszer ki kellett találniuk, miként ábrázoljanak könnyen felismerhető módon néhány, a görög képzőművészetben egységes képi ábrázolást nem nyert alakot, például a Vészt (*Kér*) vagy a Csatazajt (*Kydoimos*). Ahhoz pedig, hogy a pajzs elkészítéséhez ima formájában kérhessenek segítséget a görög istenektől, először is meg kellett tanulniuk a görög imák felépítését Chryszés két fohászának példáján (*Ilias*, I. ének).

A pályázat sikere és eredménye messze felülmúlta a várakozásainkat. Kétszer annyi csapat adta be nevezését a versenyre, mint tavaly, sőt számos osztály a tavalyi pályázaton való sikeres szereplése után ismét jelentkezett. A 118 csapatból 85 mind a négy feladatlapot kitöltötte, 74 pedig Achilleus pajzsát is elkészítette. Ez azt jelenti, hogy több, mint ezer diák töltötte a tanévet az *Ilias* világával ismerkedve! A csapatok túlnyomó többsége a feladatlapokat 80% fölötti eredménnyel oldotta meg! A különféle technikával elkészített pajzsok pedig a gyerekek hihetetlen kreativitását és ügyességét tükrözik. Van köztük papírlapra festett, fémlemezről domborított, agyagból vagy gipszből megmintázott, szövött és viasz-visszakaparásos technikával díszített is – a technikák sokfélesége és a kivitelezés magas színvonala miatt egyáltalán nem volt könnyű dolga a pajzsokat értékelő zsűrinek. Külön örömeinkre szolgál, hogy a résztvevők között öt határon túli csapatot is köszönthettünk, elsősorban az Agora Irodák segítségével köszönhetően.

A feladatlapokat és a pajzsokat két, egymástól független zsűri bírálta el, a pályázat végeredményét a feladatokra és a pajzsra kapott pontszám összege határozta meg. A két korcsoport (5–6. és 7–9. évfolyam) összetett versenyében hat-hat helyezést osztottunk ki, a győztes csapatokat pedig egyéb ajándékok mellett egy napra vendégül láttuk Budapesten, a Szépművészeti Múzeumban. A pályázat részletes eredménye és a pajzsok megtekinthetők az Éós program honlapján (<http://eos.szepmuveszeti.hu>).

Az Éós eddigi két levelező-pályázatának sikere nyomán szeretnénk idén ősszel is hasonló pályázatot indítani, amely a Tavasz Fesztivál muzeológiai szenzációjának ígérkező későantik művészeti kiállításához fog kapcsolódni (*A fáraók után – A késő-antik művészet kincsei egyiptomi múzeumokból*). Lásd <http://www2.szepmuveszeti.hu/kopt>). Idén a versenyt a budapesti iskolákra is kiterjesztjük.

A pályázat egyik fontos, nem várt eredménye, hogy a résztvevő gyerekek nemcsak az ókorhoz és az *Ilias* világához kerültek közelebb, de egymáshoz is: számos tanár jelzése szerint a héthónapos munka során közösségek kovácsolódtak össze és új barátságok születtek Achilleus pajzsának égisze alatt.

*Thúryné Figler Krisztina*  
Szépművészeti Múzeum, Antik Gyűjtemény  
Az 'Achilleus pajzs' pályázat felelőse