



A Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteményének közönségszolgálati programja



‘Az ismeretlen Egyiptom’

A Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteménye a 2004–2005-ös tanévben immár harmadszorra hirdette meg az Éós múzeumpedagógiai program levelező-pályázatát, amelyen a korábbi évek gyakorlatától eltérően ezúttal nem csupán vidéki, hanem fővárosi általános és középiskolák 5–9. évfolyamos osztályai és szakkörei is elindulhattak. A verseny 2004 októberében közel háromszáz csapat részvételével vette kezdetét (ez a tavalyi jelentkezők számának több, mint kétszerese). A levelező-pályázat témája az idei Tavaszi Fesztivál legfőbb múzeumi

eseményéhez, a Szépművészeti Múzeum „[A fáraók után. A kopt művészet kincsei Egyiptomból](#)” című kiállításához kapcsolódott. Célunk az volt, hogy a kiállítás kezdetére megismertessük a résztvevő gyerekeket a fáraókor utáni Egyiptom történelmével és kultúrájával: bemutassuk, milyen változásokat hozott a Nílus völgyében Nagy Sándor hódítása és a hellénisztikus kultúra megjelenése, majd a rómaiak uralma és a kereszténység elterjedése. A hangsúlyt elsősorban a különböző kultúrák találkozására és egymásra hatására helyeztük, annak bemutatására, miként keveredtek az egyiptomi, görög és római elemek a vallás, a művészet és a nyelv területén, milyen konfliktusokkal járt a pogányság és a kereszténység találkozása, mi az, amit a keresztény világ teljesen elvetett, illetve – kisebb-nagyobb átalakításokkal – átvett és megőrzött a pogány kultúrából. A Kr. e. 332-től Kr. u. 640-ig, azaz az arab hódítás koráig tartó, közel évezredes időszak egyiptomi történelmével a magyar nyelvű szakirodalom is csak keveset foglalkozik, gyermekeknek szóló ismeretterjesztő művek pedig egyáltalán nem jelentek meg a témában. Ráadásul a történelemkönyvek egyiptomi összefoglalói is éppen ott érnek véget, ahol a mi történetünk elkezdődik: Nagy Sándor hódításánál. Éppen ezért nyilvánvaló volt, hogy a tavalyi pályázathoz hasonlóan (amikor a résztvevő csapatoknak [Achilleus pajzsát](#) kellett elkészíteniük az *Ilias* XVIII. énekében szereplő leírás alapján), az idén sem hagyatkozhatunk az iskolai tananyagra a feladatok összeállításakor, sőt, abban sem bízhatunk, hogy az érdeklődő gyerekek szorgos könyvtárba járással kiegészíthetik hiányos ismereteiket. Ahhoz, hogy a feladatsor megoldható legyen, magunknak kellett megírni a gyerekek számára is használható szakirodalmat: ezt szolgálták az Antik Gyűjtemény honlapján elérhető virtuális kiállítás, a [Hyperión](#) kifejezetten e célból készült, a feladatlap igényeihez alkalmazkodó szócikkei. A pályázatnak emellett olyan keretet adtunk, amely játékos formában tárta fel a gyerekek előtt ezt a teljesen ismeretlen világot, a kerettörténethez kapcsolódó feladatok pedig nem csupán a megszerzett tudás elmélyítéséhez és rögzítéséhez járultak hozzá, hanem a végső pályamű elkészítéséhez is segítséget nyújtottak. A kerettörténet hőse egy képzeletbeli görög utazó, Isidóros, a platóni Akadémia tagja, aki egy látomás hatására a



Kr. u. VI. század kezdetén Egyiptomba indul, hogy elhelyezze áldozatát Isis istennő philae-i szentélyében, s ezzel hozzájáruljon beteg atyja felgyógyulásához. Útja során Isidóros naplót vezet, amelyben gondosan leírja az Egyiptom földjén látottakat (az alexandriai kikötőt és a világítótornyot, a nílusi tájat, a régi romokat) és beszámol különféle kalandjairól, amelyek az idegen országban érik (hajótörés a Níluson, egy régi sír felfedezése). Eljut egy fáraókori templom romjaihoz is, ahol érdekes domborművet talál: egy görög és egyiptomi vonásokat egyaránt magán viselő sírsztélét anya és gyermeke ábrázolásával. Minthogy a régi templomot ekkor már kopt szerzetesek lakják, a domborművön a keresztények nyomai is megtalálhatók: a pogány istenalakokat kivésték, az ábrázolásra keresztet karcoltak. A levelező-pályázat fő feladataként a résztvevő csapatoknak ezt a domborművet kellett rekonstruálniuk Isidóros leírása alapján, majd szabadon választható technikával el kellett készíteniük a sztélé másolatát. A domborművek többségének színvonala arról tanúskodik, hogy a gyerekek a pályázat végére valóban megértették a későantik Egyiptom különleges, kevert kultúráját.

Ehhez persze a kerettörténeten túl is igyekeztünk minden segítséget megadni:

a pályázat négy fordulóját alkotó feladatlapokat térképekkel, a kor művészetét, tárgyi kultúráját és írásos forrásait szemléltető mellékletekkel egészítettük ki. Az egyes feladatlapokat mindig egy vezérmotívum köré szerkesztettük: bemutattuk Alexandria városát és a korszak legfontosabb történelmi eseményeit, az ország vallási sokszínűségét (egyiptomi és görög kultuszok, zsidó és keresztény vallás együttélése), a kereszténység elterjedését és az egyiptomi szerzetesség kialakulását, továbbá a túlvilághit és a mágia világába is bepillantást engedtünk. Mindegyik feladatlapba kreatív feladatokat is illesztettünk, hogy a gyerekek ezek segítségével könnyebben elképzelhessék a mai szemmel nézve meglehetősen szokatlan jelenségeket (például az egyiptomi és görög ikonográfiai elemekből összegyúrt Hermanubist, vagy a varázsgemmák ábrázolásait), és beleélhessék magukat igen távoli helyzetekbe (például milyen jóslatot kaphattak Nagy Sándor szülei gyermekük jövőjéről, vagy hogyan vélekedhetett egy római kori Amon-pap a keresztény hit terjedéséről). Isidóros történetének befejezését szintén a gyerekekre bíztuk: ők írták meg az utolsó, „elveszett” naplórészletet, amely a legtöbb esetben a küldetés teljesítéséről és az utazás szerencsés, ám további kalandokban is bővelkedő befejezéséről számolt be. A pályázat sikere messze felülmúlta várakozásainkat. A csapatok között ismét sok visszatérőt köszönthettünk: számos osztály már harmadszor vett részt a pályázatokban. A 294 jelentkező csapatból 214 mind a négy feladatlapot kitöltötte, 167 pedig a domborművet is elkészítette, azaz majdnem kétezer diák teljesítette a pályázat valamennyi feladatát! Méghozzá nem is akármilyen eredménnyel: a csapatok nagy része a feladatlapokat 80% fölötti eredménnyel oldotta meg, a különféle anyagokból és technikával készült domborművek pedig egyértelműen jelzik, hogy a gyerekek számára ismerőssé vált a kopt művészet. Nagy örömünkre szolgál, hogy évről évre egyre több határon túli csapat vesz részt a versenyben: az idei pályázatra tizennégy csapat nevezett, elsősorban az Agora Irodák segítségével köszönhetően. A feladatlapokat és a domborműveket két, egymástól független zsűri bírálta el, a pályázat végeredményét a feladatokra és a domborműre kapott pontszám összege határozta meg. A két korcsoport (5–6. és 7–9. évfolyam) összetett versenyében legjobb nyolc-nyolc eredményt elérő csapatot egyéb ajándékok mellett egy napra vendégül láttuk Budapesten, a Szépművészeti Múzeumban. Az első levelező-pályázaton, [‘A marathóni mozaikon’](#) 57 csapat indult, a [tavalyi pályázatra](#) már 118 csapat nevezett be, [‘Az ismeretlen Egyiptom’](#) pályázatra pedig közel háromszáz csapat jelentkezett. Jövőre...

Endreffy Kata – Thúryné Figler Krisztina
Szépművészeti Múzeum, Antik Gyűjtemény