

MÚZEUMOK ÉS TÖRTÉNELMI ÚJRAJÁTSZÓK EGYÜTTMŰKÖDÉSI LEHETŐSÉGEI

Lőrincz Andrea

Összefoglaló:

A történelmi múzeumokba a múltat megismerni és annak a jelenben való felhasználását is keresve megyünk. Ehhez nem elegendők a tárlók és a szövegek: élményekre is szükség van, amiket biztosíthatnak például az újrajátszók. Az újrajátszó élményként éli meg, amit csinál, és élményt biztosíthat a látogatónak is: kézzelfogható közelségbe hozza a múzeumi tárgyakat és az eseményeket. Tanulmányomban bemutatom a múzeumokban alkalmazható élő történelem válfajait, majd a történelmi újrajátszókat. A több mint 20 éve működő Mare Temporis Alapítvány példáin keresztül pedig arra keresem a választ, hogy milyen módon segítheti e két szféra egymást a céljai elérése érdekében, milyen tapasztalatok vannak már e téren konkrét együttműködések formájában, amelyek példaként szolgálhatnak más múzeumok és újrajátszók számára is.

Kulcsszavak: élő történelem, múzeumpedagógia, Mare Temporis Alapítvány, együttműködés, látogatói élményszerzés

Abstract:

When visiting a museum of history we are intent on learning about the past and looking for ways to use the experience in the present. For this, the showcases and the descriptions are not enough, people want a positive experience provided, for example by the re-enactors. For re-enactors it is a hobby and amusement to provide this experience for the visitors, to bring the museums artefacts and the written texts of the codexes within arm's reach. In my study I will introduce the variations of living history then the historical re-enactors. Through the examples taken from the twenty-year-old Mare Temporis Foundation I will look into ways of cooperation of the two spheres for a common goal. I will share the results of working collaborations to show examples and ways to follow for museums and re-enactor communities.

Keywords: living history, museum pedagogy, Mare Temporis Foundation, cooperation, experience

Bevezetés

A történelmi múzeumokba a múltat megismerni és a jelenben való felhasználási lehetőségeit keresve megyünk. Ehhez nem elegendők a tár-

lók és a szövegek: élményekre is szükség van, amelyeket biztosíthatnak például az újrajátzók. Az újrajátzó élményként éli meg, amit csinál, és élményt biztosíthat a látogatónak is: kézzelfogható közelségbe hozza a múzeumi tárgyakat és az eseményeket. Tanulmányomban bemutatom a múzeumokban alkalmazható élő történelem válfajait, majd a történelmi újrajátzókat. A több mint 20 éve működő Mare Temporis Alapítvány példáin keresztül pedig arra keresem a választ, hogy milyen módon segítheti e két szféra egymást a céljai elérése érdekében, milyen tapasztalatok vannak már e téren konkrét együttműködések formájában, amelyek példaként szolgálhatnak más múzeumok és újrajátzók számára is.

A múzeumok és az élményfaktor az élő történelem segítségével

A múzeumok a látogató számára biztosított információkat, adatokat kétféle módon közvetíthetik: informáló vagy interpretatív stílusban. Az előbbi a hagyományos múzeumi funkció: kiállítási vezetők, tárlók, az azokban elhelyezett feliratok formájában, írottan jelennek meg az adatok, amelyeket a látogató passzív módon befogadhat. Az interpretatív stílus bevonja a látogatót, kétirányú kommunikáció zajlik a látogató és a múzeum képviselője között, ezért hatása sokkal nagyobb lehet.

A számos múzeumpedagógiai és -andragógiai módszer közül az interpretációról, annak is a múzeumokban használható válfajáról kívánok beszélni a továbbiakban.

Az interpretáció egy kommunikációs folyamat, amely során a látogatók számára feltárássra és bemutatásra kerül egy természeti érték vagy kulturális örökségi terület tartalma és jelentősége, mindez eszközök, tárgyak, tájak és helyek segítségével.¹ Az interpretáció célja, hogy ismereteket adjon át, de ugyanakkor szórakoztasson is, hogy élmény és megtapasztalás útján tanulhassa meg a látogató az átadni kívánt információkat. Ez teljesíti főként a felnőtt múzeumlátogató elvárásait: élményt kapni, közben észrevétlenül tanulni. A fenntartó is elégedett lehet: a jó program bevonzza a látogatókat, ezáltal bevételt termel. Végül, de nem utolsósorban a múzeum is eléri céljait: oktat, élményt ad és látogatószámot növel – és ha igazán jó a program, akkor viselkedés- vagy attitűdváltozást is elér a látogatónál.

A történelmi múzeumokban főként a múlt újraélését, annak megismerését érhetjük el, ezért ott a történelmi interpretáció, más szóval az élő történelem vagy élő interpretáció módszerét alkalmazhatják. Ez egyben felveti azt a kérdést is, hogy ezt mennyire lehet korhűen megtenni. Az

¹ Puczkó László – Rátz Tamara (2000): *Az attrakciótól az élményig – a látogatómenedzsment módszerei*. Geomédia Szakkönyvek, Budapest. 122.

események, de akár a ruházat vagy viselkedés valóban korhű megjelenítése a mai korban értetlenséget, unalmat vagy akár undort is kiválthat, éppen ezért valóban autentikus múltbemutatóról igen ritkán beszélhetünk. Minél közelebb vagyunk korban egy múltbéli eseményhez, annál könnyebb befogadnunk annak megjelenítését. Például a 19–20. század fordulójához akár családi emlékek is kapcsolhatják a látogatót, míg egy tatárjárás kori kereskedőasszony élete már csak a látogató meglévő történelmi tudása alapján fogadható be.

Mi is az élő történelem?² Angolul live interpretation (vagy living history),³ ezért fordíthatjuk élő interpretációnak (a 2000-es évek eleji cikkekben találkozhatunk ezzel a terminológiával is), amely előfordul még élő múzeum kifejezésként is. Az egyetlen közös ezekben, hogy a mögötte lévő program egy dinamikus, interperszonális dolog, amely a tapasztaláson alapul. Ez lehet egy múzeumpedagógiai foglalkozás vagy egy tárlatvezetés is, de a szakma egyre inkább a szűkebb értelemben használja: egy interaktív, drámai eszközöket is használó élményként, ahol a múlt segítségével szórakoztatva tanítják a látogatókat.⁴

Az élő történelem nagyon sokféle formában kerülhet interpretálásra, de mindenképpen több egy kosztümös tárlatvezetésnél. Az előadásmódok az alábbiak lehetnek:⁵

E/1: az animátor vagy interpretátor egy múltbéli személy karakterét ölti magára, úgy tesz, mintha a múltban élne. Kerüli a modern kiegészítőket és viselkedést, kifejezéseket is. Az egyik legnehezebb műfaj, mert nagyon komoly felkészültséget és anyagi erőforrásokat igényel.

– E/2: az interpretátor erősen bevonja a látogatókat a maga korszakába, interakcióba kerül velük a maga történelmi valóságából. Feladatokat ad nekik, a véleményüket kéri.

– E/3: az előadó történelmi ruhában van, de nem karakterből beszél, hanem a karakterről és annak valóságáról, de akár a jelenről is. Ez a módszer is könnyen bevonja a nézőket, egyben kötetlenebbé teszi a

² A témát legutóbb Faár Tamara foglalta össze a Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek EFOP3.3.3.- VEKOP-16-2016-00001 kiemelt projekt keretén belül. A kiadvány letölthető innen: https://mokk.skanzen.hu/admin/data/file/20200218/mp_kiadvanyok_pedagogia_ver4.pdf (letöltés dátuma: 2020. 08. 11.).

³ A living history kifejezést használja az egyik legvaskosabb könyv a témában: Vanessa Agnew – Jonathan Lamb – Juliane Tomann (eds.): (2020): *The Routledge handbook of reenactment studies. Key terms in the field*. Routledge, Abingdon – New York. 120–124. <https://doi.org/10.4324/9780429445637> (letöltés dátuma: 2020. 08. 11.).

⁴ Németh Ádám: Valami aranyosat kitaláltak a gyerekek. *Magyar Múzeumok*, 2017. október 10. <https://www.magyarmuzeumok.hu/cikk/valami-aranyosat-kitalaltak-a-gyerekek> (letöltés dátuma: 2020. 08. 11.).

⁵ Huth Anna (2010): Az élő interpretáció módszere az Egyesült Királyságban. In: *Tudás és gyakorlat. Múzeumpedagógiai módszerek – európai példák és hazai alkalmazások*. Szabattéri Néprajzi Múzeum MOKK., Szentendre. 151–169.

kommunikációt a látogatóval, mert lehetőséget teremt a jelen és múlt közvetlen összekapcsolására.

- újrajátszás: hétköznapi vagy különleges események rekonstrukciója, amely elsősorban a résztvevők örömére szolgál, a látogatókat nem vonja be az eseményekbe. Leggyakrabban csatajeleneteket elevenítenek fel, ám ezek a programok ritkán köthetők múzeumokhoz, inkább fesztiválok, turisztikai attrakciók műfaja.⁶
- múzeumszínház: korhű körülmények között megjelenített előadás, amely a látogatót egyáltalán nem vonja be, ellenben a drámaiságával hat rá.⁷
- történetmesélés: akár történelmi, akár modern ruhában is megvalósuló, a tényeket az érzelmekkel kombináló előadásmód.
- negyedik fal: hasonló a múzeumszínházhoz, de itt nem atipikus figurákat jelenítünk meg, mint az előbbi esetekben, hanem egy teljesen hétköznapi szituációt – a közönség figyelmen kívül hagyásával. Mivel ez így nagyon passzívra teszi a látogatót, ezt a módszert önmagában ritkán alkalmazzák.

Az első élő történelem programok már a 19. század végi skandináv open-air múzeumokban felbukkantak, a műfaj mégsem Európában, hanem Észak-Amerikában terjedt el (Williamsburg, 1926-tól).⁸

A jelen elvárásainak megfelelő első élő történelem előadások Magyarországon a Szépművészeti Múzeumban valósultak meg Birkás Éva kezdeményezésére 2008-ban,⁹ amit a Magyar Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeum (MKVM) és a Magyar Nemzeti Múzeum (MNM) követett 2013-tól.¹⁰ Az 1990-es évektől az Aquincumi Múzeumban¹¹ és az egri Dobó István Vármúzeumban¹² történelmi hagyományörzőket

⁶ A fesztivál- és vásárhelyszínek és az újrajátszó hagyományörzők együttműködéséről: Aune Nielsen – Ingrid Galadriel (2015): *How to make a historical event involving re-enactment groups*. Mioritcs Publishing House, Bucharest.

⁷ A témáról bővebben: Clothier, Jennie Sutherland (2014): Authentic pretending: how theatrical is museum theatre? *Museum Management and Curatorship*, 29(3): 211–225. <https://doi.org/10.1080/09647775.2014.919165>

⁸ Vanessa Agnew – Jonathan Lamb – Juliane Tomann (eds.): i. m. 120.

⁹ Németh Ádám: „Nézd, az tök olyan, mintha igazi lenne!” *Magyar Múzeumok*, 2017. november 2. <https://magyarmuzeumok.hu/cikk/nezd-az-tok-olyan-mintha-igazi-lenne> (letöltés dátuma: 2020. 08. 10.).

¹⁰ Zay Orsolya (2016): Fogyasztható történelem – élő interpretáció múzeumi környezetben. *Tudásmenedzsment*, 17(1): különszám. 191–200.

¹¹ Lengyelne Kurucz Katalin (2010): Az élő interpretáció mint oktatási módszer alkalmazása az Aquincumi Múzeumban. In: *Tudás és gyakorlat. Múzeumpedagógiai módszerek – európai példák és hazai alkalmazások*. Szabadtéri Néprajzi Múzeum MOKK., Szentendre. 170–173.

¹² Veres Gábor (2010): A múzeumi interpretáció lehetőségei és tapasztalatai az egri Dobó István Vármúzeumban. In: *Tudás és gyakorlat. Múzeumpedagógiai módszerek – európai példák és hazai alkalmazások*. Szabadtéri Néprajzi Múzeum MOKK., Szentendre. 174–182.

vontak be az élő történelem megvalósítására, nem maguk a múzeumi munkatársak készültek fel a projektekre. A 2020-ban élő történelemmel foglalkozó múzeumok munkatársai között továbbra is ott vannak az újrajátszók (csak néhány nevet kiragadva: MKVM – Németh Ádám – Mare Temporis; az egri Dobó István Vármúzeum és az MNM – Zay Orsolya – Bethlen Gábor Hagyományörtség).

Az újrajátszók

A múlt újraélésével már az ókorban is foglalkoztak, és ez a későbbiekben sem volt másként. Az egyik leghíresebb ilyen a waterlooi csata 1824-es újrajátszása vagy a lovagi tornák rendezése a 19. század elején. Igazán nagy lendületet a dolog az 1960-as években az Amerikai Egyesült Államokban kapott, amikor a polgárháború centenáriuma kapcsán civilek tömegei kezdtek a korszakkal foglalkozni.¹³ Azóta is egyre több korszak újrajátszói jelennek meg történelmi fesztiválokon és/vagy egy múzeumhoz vagy kulturális örökségi helyszínhez kapcsolódva.

Sajnos a magyar történelmi hagyományörzés történetét még senki sem foglalta össze. Idősebb újrajátszóktól tudom,¹⁴ hogy már az 1970-es években is próbálkoztak lovagi játékokkal, de ennek egy-két fényképen kívül nem maradt nyoma. A legtöbb, ma is működő csapat az ezredforduló táján alakult meg (Egri Vitézlő Oskola, Collegium Gladiatorium), és azóta is jöttek létre új formációk.

Az újrajátszók egy szubkultúra tagjai, akik pusztá szenvedélyből történelmi öltözeteket, eszközöket készítenek, illetve tevékenységeket játszani újra szabadidejükben. Az igazán jó újrajátszók sokfélék, de egymást kiegészítő érdeklődésűek és képességűek, akik nemcsak a felszerelésükben, de az előadott programjaikban is a hiteles bemutatásra törekednek.¹⁵

Az újrajátszókról jórészt a katonai események, csaták felelevenítői jutnak eszünkbe, pedig az utóbbi években jelentős előrelépések történtek a hétköznapi élet megjelenítésére is (pl. a Visegrádi Palotajátékok idején a palotában, az Egri Végvári Vigasságokon).

¹³ Tóth Gergely (2018): Katonai hagyományörzés a honvédség társadalmi kapcsolatainak szolgálatában. *Honvédségi Szemle*, 144(6): 140–153.

¹⁴ „Nagy öregek”: Szöllősy Gábor, a Magyar Mezőgazdasági Múzeum ma már nyugdíjas muzeológusa, Magyar Attila, a szigetalmi Emese Park vezetője.

¹⁵ Németh Ádám: I. Mire jók a fura ruhás emberek? – Újrajátszók a múzeumban. *Magyar Múzeumok*, 2019. január 17. <https://www.magyarmuzeumok.hu/cikk/i-mire-jok-a-fura-ruhask-emberek-ujrajatszok-a-muzeumban> (letöltés dátuma: 2020. 08. 10.).

Az újrajátzók céljai, tevékenységei

Akár egy csatát, akár egy orvosi kezelést jelenít meg egy csapat vagy személy, a motivációi nagyon sokrétűek lehetnek, amelyeket a múzeumoknak érdemes kihasználniuk. Az alábbi felsorolást a Mare Temporis tagjai írták össze, akik erősen kötődnek az élő történelemhez is:

- ruhák, tárgyak, eszközök korhű használata, alkalmazása. Egészen más megvilágításba kerül egy szoknya vagy egy kés, ha azt egész nap viseli az ember. Könnyebb elképzelni a régen élt ember hétköznapiját, ha legalább a vele közvetlenül kapcsolatba hozható eszközeit megnézzük. Például egy 17. századi fűzőben képtelenség cipőt felvenni, mert nem hajlik a derék a fűző merev kialakítása miatt.
- a beöltözés önmagában nem boldogít, azokat a ruhákat viselni kell tudni, az eszközöket pedig használni. Az alkalmazásukkal egyrészt értelmet kapnak, másrészt alkalmasak lesznek magára az interpretációra: a bábura aggatott ruha semmit sem mond el a valaha volt viselőjéről, de a kora újkori katonai táborban főző asszony ruhája már sokat megmutathat.
- ennek folyamánya, hogy felfedezhessük az ok-okozati összefüggéseket. Az újrajátzó szeretné tudni, mi miért történt, mit miért úgy kell viselni, az egyes eszközök használatából mi következik. Például a 16–17. századi ruhák azért készültek gyapjúból és álltak számos rétegből, mert a kis jégkorszak miatt jóval hűvösebb volt Nyugat-Európában, mint mondjuk a 20. század végén.
- a hétköznapi élet bemutatása jóval közelebb hozza a látogatókat a történelemhez, mint egy csata bemutatása. A politikát, a híres emberek életét megtanították az iskolában – de például az, hogy hogyan élt egy gladiátor, amikor nem az arénában küzdött, már nem annyira közismert. Erre is szeretnének rávilágítani az újrajátzók.
- más személynek lenni, kilépni a saját komfortzónánkból szintén egy fontos cél. Felfoghatjuk egyfajta menekülésnek is a saját korunkból, ugyanakkor az átlényegülésben benne vagyunk azért magunk is, a vágyaink is. Aki „civilben” szerényebb anyagi körülmények között él, egy gazdag nemes vagy király megjelenítésével átlényegülhet valaki mássá, kipróbálhatja, milyen gazdagnak lenni.
- az átlényegülés mellett a játék az, ami leginkább vonzza a hagyományörzőket. Játékból masíroztatja a kora újkori őrmester a pikákkal a látogatókat, de az ostromjáték táblája mellé is befoghatjuk a látogatókat.
- az újrajátzók zöme szeret kapcsolatot teremteni másokkal, legyen szó más csapatok tagjairól vagy a közönségről. A más csapatokhoz fűződő viszony eredményezhet akár barátságot, akár a szakmai vagy

a civil életben megvalósuló munkakapcsolatot is. Az újrjátszók be tudják ajánlani egymást rendezvényekre, hiszen ismerik egymás munkáját. A nemzetközi történelmi fesztiválok szintén kiválóak kapcsolatépítésre. Az egyik leghatékonyabb „toborzási” stratégia, hogy valaki nézőként látta egy-egy csapat előadását, és ennek hatására csatlakozik hozzájuk.

- a látogatók felé a hagyományörzők egy részében erős az ismeretátadási vágy. Szeretnek „tanítani” a maguk eszközeivel: a karakterek megjelenítésével, az eszközök kézbe adásával vagy az akár órákon keresztül tartó meséléssel.
- az újrjátszók fent említett része eleve céljának tekinti a látogatók ismereteinek bővítését. Nemcsak magát akarja jól érezni, de hasznosságát is meg akarja mutatni azzal, hogy a közönséget tanítja. A múzeumok számára egyértelműen az ilyen tagokat tömörítő csapatok lesznek a leghasznosabb együttműködő partnerek.
- végül, de nem utolsósorban cél a tabuk feloldása és a megtapasztaltatás. Újrjátszóként lehet arról beszélni, hogy Petőfi Sándor sem egy megközelíthetetlen, piedesztálon álló „isten” volt, hanem egy hús-vér férfi, akinek kedvenc étele a túrós csusza volt, ami egy ma is gyakran készített étel. A fegyvereket kézbe adva lehet beszélni a harcok okozta veszteségekről, a sebekről (amely téma komolyságát egy seborsvosi bemutatóval azonnal fel is oldhatjuk), a halálról.

A fenti célokkal persze nem minden újrjátszó azonosul. Sajnos vannak köztük olyanok, akik „épp csak meg nem harapják a közönséget”.¹⁶ Egyeseket az tesz elégedetté, ha csendben ülhetnek egy sátor alatt és kézműveskedhetnek, amíg a látogatók nézik, mit csinálnak. Másokat (a „hobbista” hagyományörzőket) csak a „buli”, értsd, a csata és a saját csapatuk társasága érdekel, a látogatókkal egyáltalán nem foglalkoznak. Akinek az élő történelemmel is van kapcsolata, annak az alábbiképpen foglalható össze a fejlesztési motivációja a csak a buli kedvéért szereplőkkel szemben:

¹⁶ Németh Ádám: II. Mit adtak nekünk a rómaiak? – Az újrjátszás mérlege. *Magyar Múzeumok*, 2019. január 24. <https://magyarmuzeumok.hu/cikk/ii-mit-adtak-nekunk-a-romaiak-az-ujrajatsz-as-merlege> (letöltés dátuma: 2020. 08. 12.).

Táblázat. Hagyományörzők közti motivációs különbségek

„hobbista” hagyományörző	élő történelemmel foglalkozó hagyományörző
azt csinálja, amit szeret, ami érdekli	azt csinálja, amit kell (múzeumban, fesztiválon)
számára ez hobbi	számára ez munka
célja a személyes mániája megélése	célja a megjelenített témával a múzeum (saját csapata által megadott cél elérése)
prioritás: én → látogató → hely	prioritás: látogató → hely → én
a ruhája és eszközei hasonlítanak a történelmi eszközökre	a ruhája és eszközei olyanok, mint a történelmi eszközök

Forrás: saját szerkesztés

Ebből a felsorolásból egy dolgot kiemelnék, mégpedig az eszközöket. A viselt ruha, a használt fegyverek kérdése óriási felelősséget ró az újrajátzókra (és az őket alkalmazó múzeumokra is!), ugyanis a látogatók nemcsak a múzeumi tárlókban elhelyezett tárgyakról hiszik el, hogy azok valódiak, de a karaktereken viselt ruhákról, megjelenített cselekedetéről is!¹⁷ Egy jó újrajátzó csapat nem engedheti meg magának a látszat luxusát (például a 16. századi ruhákon a patent alkalmazását), mert ha a látogatónak lehetőséget biztosítunk rá, hogy tüzetesebben megnézhesse azt a ruhát, és észreveszi a patentot, el fogja hinni, hogy olyat már a távoli ősök is használtak. Ugyanez vonatkozik a használati tárgyakra (evőeszközök, fegyverek) – a fegyvereknél azzal a megköttéssel, hogy ott a biztonság szempontja minden mást felülír, ezért az újrajátzók fegyverei tompák lesznek, a puskák csöve pedig gyári, huzagolt acélból készül, nem vasból. Éppen ezen igényesség miatt a jó hagyományörző ráléphet akár a kísérleti régészet útjaira is, ha eszközeit a korszaknak megfelelő technikával készíti el, legyen szó kézi varrásról vagy a lenvászson növényi színezéséről.

Az eszközhasználat mellett a viselkedésről is szót kell ejteni. Ahogyan korábban utaltam rá, a legautentikusabb megjelenítésre nincs mód, mert az a mai paradigmákkal szöges ellentétben is állhat (senki sem lépne például interakcióba tetves emberekkel, pedig a tetvek a 20. század közepéig igen elterjedtek voltak). Ugyanakkor vannak elfogadhatatlan viselkedésmódok, mint például a fellépés közbeni cigarettázás vagy káromkodás, a nézők inzultálása. A megfelelő csapat kiválasztásához Németh Ádám cikkében találhatunk szempontokat.¹⁸

¹⁷ Zay Orsolya: i. m. 191–200.

¹⁸ Németh Ádám: III. Vikingre kell szájkosár? – Gyakorlati tanácsok hagyományörzőkhöz. *Magyar Múzeumok*, 2019. február 5. <https://magyarmuzeumok.hu/cikk/vikingre-kell-szajkosar> (letöltés dátuma: 2020. 08. 10.).

A Mare Temporis portfoliója

A Mare Temporis Történelmi Hagyományokért Alapítvány 2000 őszén alakult meg. Célja a 9–19. század történelmének felidézése különböző tevékenységek (tánc, vívás, kézművesség) útján.¹⁹

A kezdetben csak a 15. századra építő csapat felvette a 10-11., 17, 19. és 2018-tól (kilépve saját kereteiből) a 20. század elejét is a repertoárjára. Éves szinten 20–25 fellépést vállal a társaság, mert ennyit bírnak idővel és minőségi műsorral kitölteni.

A tagok önkéntesek, meglévő munkájuk és egyéb pénzkereseti lehetőségeik mellett végzik a tevékenységeket, amiért anyagi juttatásban nem részesülnek. Mindenki saját idejéből és anyagi forrásaiból tesz annyit a közösbe, amennyi tőle telik.

Tevékenységük két nagy részre osztható: a történelmileg hiteles (autentikus, élő történelem) és az ún. „színes” előadásokra (színpadi bemutatók). Előbbieknél maximálisan törekednek a korszaknak megfelelő viseletek, használati eszközök és életmód bemutatására, utóbbi esetében a közönség szórakoztatása az egyetlen cél. A „színes” tevékenységek között a történelmi korokban még nem használt hastáncot, az anglyaltáncosokat és a tűzmutatványosokat találjuk. A hastánc a török kori rendezvények örök kísérője, pedig tudható, hogy Európa érdeklődési körébe csak a 19. század legvégén kerültek az orientális táncok.²⁰ Ennek ellenére évekig itt is repertoáron volt a hastánc, amit azonban a 2010-es évek közepétől átalakított a csapat, és csak a 20. századot megjelenítő műsorokban használja fel, így ez lassan átcsúszik majd az autentikus műsorszámok közé. Az anglyaltáncosok Ízisz-szárnyat használnak a táncmozdulatokhoz, amelyet történetmesélésre használnak (A négy évszak váltakozása, Csipkerózsika). A tűzmutatványosok és zsonglőrök főként a Savaria Történelmi Karneválon lépnek fel, szintén egy-egy történetet elmesélve.

A történelmileg hiteles megjelenítés 2020-ban az alábbi korszakokat és tájakat jelenti:

- 1470-es évek, Itália és Magyarország;
- 1600–1635 (a harmincéves háború kora), Nyugat-Európa;
- 1810-es évek (regency vagy Napóleon-kor), Nyugat-Európa és Magyarország;
- 1848–49, Magyarország;
- 1860-as évek, Európa;
- 1905–1910, Európa.

¹⁹ A Mare Temporis Történelmi Hagyományokért Alapítvány weboldala: <http://maretemporis.hu/rolunk/alapitvany.html> (letöltés dátuma: 2020. 08. 10.).

²⁰ Kennedy, Charles A. (1998): When Cairo Met Main Street: Little Egypt, Salome Dancers, and the World's Fairs of 1893 and 1904. In: *Saffie, Michael (eds.): Music and Culture in America, 1861–1918*. Garland, New York. 271–298.

Az autentikus vonalon az alábbi műsorelemekkel operál a csapat:

- 1.vívás. Bolognai vívást oktatnak, ami több 16. századi itáliai szerző vívókönyveiből áll össze. A helyes vívástechnikák elsajátításából nemcsak a csataújrajátzásokon profitálnak, de látványos bemutatót is lehet a segítségével tartani (pl. a *Palmanova hercege* című előadás és bemutató Sárospatakon 2019-ben).
- 2.lövészet. A 15. századot egy számszerij, a 17–19. századot számos hosszú és rövid tűzfegyver képviseli. Szintén csataújrajátzásokon és bemutatók alkalmával kerülnek elő.
- 3.tánc. Az ismert, 16. század óta létező tánckönyvekből készülnek fel a táncosok, nem saját koreográfiákat alkotnak. A Tabulatúra régizene együttessel rendszeresek a közös fellépések (bemutató és táncház), míg önállóan Történelmi Táncklubot (gyakorlatilag egy táncházat) is működtetnek, amelynek befogadója az Aranytíz Kultúrház.
- 4.színészet. Az élő történelem egyik legfontosabb feltétele a színészi vagy legalábbis a kiváló beszédképesség. Az előadandó színdarabokat vagy korhű forrásból választják ki, vagy a tagok írnak saját darabokat. Utóbbiaknak is legfontosabb ismérve, hogy a korszakhoz illeszkedjék, tehát semmiképpen se jelenjen meg benne anakronisztikus viselkedés a szereplők részéről. A színdarabok általában viccesek, számos történelmi tény van bennük elrejtve, így szórakoztató formában tanítják a történelmet.

Karakterépítés, felkészülés, műsортípusok

Az előző fejezetben említett tevékenységeket csak egy nagyon jól szervezett, a tudásátadást és -szerzést nagyon komolyan vevő csapatban lehetséges kivitelezni. Amit az alapítvány művel e téren, példaértékű más újrajátzó csoportok számára is. A továbbiakban megmutatom, hogy hogyan jut el a csapat az ötlettől a bemutatóig, majd a bemutatótól a karakterig.

Mindennek az alapja a folyamatos önképzés. Ehhez rendszeres, általában heti egy próbát tartanak a csoportok (vívók, táncosok, mutatványosok, színészek), amely az előadandó műsorszámától függően akár más csoportokkal kooperációban is mehet. Szabálytalan időközönként workshopok és előadások keretében belső tudásmegosztásra kerül sor (ez a programsorozat MTAKadémia néven fut), amelynek során a tagok egymásnak mesélnek bizonyos témákról. Ezekre a workshopokra és előadásokra adott esetben külső előadót is hívnak, ahogyan a téma megkívánja.

Az egyéni felkészülést offline és online tudástárak segítik. Számos blogot működtetnek az alapítvány tagjai, ahol a saját rekonstrukcióikat mutatják be a tagoknak és a nagyközönségnek egyaránt. A legismertebb

a Donauer Fähnlein – Francia–német zsoldoskompania a 17. századból.²¹ Itt korabeli ételek és használati tárgyak elkészítési módjaival, illetve viseletek szabásával és varrásával kapcsolatos bejegyzések vannak. A Táncokból szótt történelem²² blogban főleg a 15-16. századi táncokról, azok mai interpretációjáról olvashatunk. Mivel a személyemben könyvtáros is van az alapítványnál, működtetek egy „könyvtárat”, ahonnan a tagok kölcsönözhetnek (a katalógust a Zoteroóban²³ vezetem). Az alapítványból ketten is adminisztrátorai és szerkesztői vagyunk a Hagyomány és Múltidéző²⁴ történelmi tudástárnak, ami egy, a régészeti és történelmi szakmában is jegyzett adatbázis, és ami főleg a viselet és a használati eszközök készítése kapcsán segíti a tagok munkáját. Évente több alkalommal szervez a csapat múzeumlátogatást, ami jelentheti „csak” a kiállítás megnézését, de a kapcsolati tőkét kihasználva jutott már a csapatnak kurátori vezetés (MKVM) és kimondottan raktárlátogatás is (Hadtörténeti Múzeum).

Az, hogy a csapat tíz évszázadnyi történelem, a 9. és a 19. század közti időszak sokféle epizódját idézi fel előadásai során, szélesíti a tagok látókörét, és érzékenyebbé teszi őket a történelmi összefüggések felismerése iránt, így aztán sokkal könnyebb egy új korszak megismerésébe fogniuk. Ugyanakkor a Mare Temporis nem egy múzeum „saját” csapata, minden egyes fellépésért proaktívan tenni kell, fel kell magára hívni a figyelmet. Ez fejlesztési kényszert is hoz magával, hiszen nem egy „jóban” ül, hanem folyamatosan bizonyítania kell a múzeumoknak, programszervezőknek.

A fejlesztéshez, fejlődéshez az inspiráció több helyről indulhat. Érkezhet egy *felkérés*, amiből valami új dolog születik. Például a 19. század, mint korszak, művelése azzal kezdődött, hogy a komáromi Monostori Erőd 2015 nyarán azt mondta: látta a csapat korábbi fellépéseit, szeretné felkérni valami reformkori műsorra. Pár hét alatt, akkor még jelmezkölcsönzöből vett ruhákkal, egy igen színvonalas műsor került porondra, 2020 nyarán viszont ott tartunk, hogy szinte a teljes századot tudjuk korhű és saját ruhákkal reprezentálni. Van, hogy a *rendezvény* adja az inspirációt. Erre a Savaria Karnevál a tipikus példa, amely egyrészt konkrét történelmi korokkal dolgozik (pl. 2018-ban a reneszánszsal), másrészt a tűzmutatványosoknak minden évben nagyon jelentős szerepük van a csütörtök esti Tüzes Játék kialakításában és előadásában, amelyet szintén a korszak tematikájához illesztnek (2018-ban Mátyás király-meséket adtak elő tűzzel, akrobatikával). A harmadik motivátor maga a *múzeum*.

²¹ Elérhetősége: <https://donauer-faehnlein.blogspot.com/> (letöltés dátuma: 2020. 08. 10.).

²² Elérhetősége: <http://tancokbol-szott-tortenelem.blogspot.com/> (letöltés dátuma: 2020. 08. 10.).

²³ A Zotero egy bibliográfiai adatokat kezelő internetes és offline is működő szoftver.

²⁴ Elérhetősége: <https://sites.google.com/site/hagyomanyesmuiltidezo/> (letöltés dátuma: 2020. 08. 10.).

Az MKVM-mel kötött együttműködési megállapodás kapcsán (erről lásd később!) az alapítvány szabad kezet kapott a múzeum belakására, a kiállításokhoz kapcsolódó programok kialakításában. Mind az időszak, mind az állandó kiállítások kínálják magukat egy-egy élő történelem előadásra, bemutatóra vagy interaktív játékra, aminek megvalósulására már volt is példa (szintén lásd később!).

Az önképzés révén célzott fejlesztéseket tud a csapat tervezni. Ehhez első körben tisztázni kell, hogy a fejlesztés az élő történelem vagy a színpadi produkció miatt szükséges-e, majd a fókuszpont meghatározása következik (a harmincéves háború katonájának vagy egy 1848-as forradalmárnak lesz az új felszerelés?). Ezután indulhat a munka, ami a karakterépítéstől a ruhakészítésig terjed. Ehhez természetesen főként egyéni motiváció és proaktivitás kell, rákényszeríteni senkire semmit sem fog az alapítvány vezetősége. A fejlesztés közös munka eredménye, szépen működik a munkamegosztás a csapaton belül. Van, aki a varráshoz ért, más kiválóan kutató, a harmadik fegyvereket készít. Gyakran barterben készülnek használati eszközök. A kutatás és a kivitelezés során is van célzott együttműködés múzeumi szakemberekkel, hogy a leginkább korhű reprodukciók készülhessenek el. A korhűség néha a szakembereket is megréztázza. A fraknoi várban a 17. századi nemesi ruhában tett látogatás során az egyik tagot megvádolták, hogy kilopta a legyezőt az egyik tárlóból, annyira élethű volt a kezében tartott saját rekonstrukciója.

A bemutatók a legtöbb esetben karakterekből állnak. Ezek általában a korszak tipikus karakterei, akik egymással is kapcsolatban állnak, így tudnak egységes műsort, programot alkotni (pl. haditábor a 17. századból). Ugyanakkor a karakterek önállóan is megállják a helyüket, képesek improvizációval új műsorelemeket létrehozni (például egy élő kiállítás alkalmával). A karakterek közt vannak „jolly joker” karakterek is, akik korszakokon átívelve használhatóak (katona, fogadós, szajha). Minél több karaktere van valakinek, annál szélesebb lesz a látóköre, annál nagyobb összefüggéseiben látja a történelmi korokban megforduló embereket. Ahogy formálódnak a karakterek, annál könnyebb személyre szabott jeleneteket írni számukra, vagy egy új műsort összeállítani. Ez egyben újabb kutatásokat és eszközfejlesztéseket is hoz magával, és a kör újra indul.

Az alapítvány az élő történelem több ágát is műveli. Leggyakrabban az *E/3. előadásmód* dominál, ezt a múzeumokban és az újrajátzó történelmi fesztiválokon is alkalmazza. A korhű viseletbe bújt és a korszaknak megfelelő viselkedésű és cselekvést végrehajtó személy (pl. egy katona, egy markotányosnő) megállítható, kérdezhető, fényképezhető. Ha kell, 21. századi analógiákkal magyarázza el a 17. századi eszköz működését (pl. a keréklakatos puska működését az öngyújtó mechanizmusával). Ennek kicsit mesterkétebb formája az *élő kiállítás*, amikor a karakter kvázi mú-

zeumi bábuként jelenik meg korhű ruhában és tevékenység végzésével, de a ruhájáról, eszközeiről, tevékenységeiről egy lapozható kiadványt is fel tud mutatni pl. a kezében tartott eszközök eredetével kapcsolatban. Ezáltal biztosított, hogy a látogató kérdezzen, megfoghassa a tárgyakat, de ha nem akar kontaktusba kerülni az újrjátésszóval, megteheti, hogy csak a leprellőt nézegeti.

Az *újrjátésszás* az alapítvány esetében főként a kora újkori csatákra vonatkozik. A 17. századi zsoldos kompánia a korszak harcászatának megfelelő fegyverzettel, ruházattal és kiképzéssel rendelkezik (kiegészítve a 21. században elvárt lövésvizsgálóval), és magyar és nyugat-európai csaták újrjátésszásain jelenik meg. Évek óta szereplői többek között az Egri Végvári Vigasságoknak („a német pattantyúsok”), a grollei (Groenlo, Hollandia) és palmanovai (Palmanova, Olaszország) hadijátékoknak.

Történelmi fesztiválokon és az MKVM-ben is rendszeresen *múzeum-színházi vagy negyedik fal*-előadást kérnek. Ebben az esetben a látogatók közvetlenül nincsenek bevonva, de a reakcióik (nevetés, taps) alapján mégis kap visszajelzést a csapat. Ilyen előadás volt például az 1920-as években játszódó Nevada – Mulató az agybjaj szélén (2015. december és 2018. január, MKVM), aminek a keretében a korszak tipikus figurái kerültek bemutatásra (színészek, rendező, táncosok, erőember).

E/1. előadasmóddal még viszonylag kevesen kísérleteznek a csapatból. Rengeteg háttértudást igényel, és az emberekkel való bánás képességét, illetve hogy ne hagyja magát az előadó kizökkenteni a karakterből. Az MKVM Fürdőnapjain a pincér, illetve 2019. március 16-án a '48-as forradalom idején üzletelő gabonakereskedő jelent meg ebben a formában.

Együttműködési lehetőségek

Az újrjátésszóknak helyszínre van szükségük, ahol elérhetik egyik fő céljukat, a közönség megszólítását, és át tudják adni számukra tudásukat. Ehhez a történelmi fesztiválokon és a kihelyezett történelemórákon kívül múzeumokban van lehetőségük, de az onnan kapott támogatást kiegészítheti a Magyar Honvédség által nyújtott segítség is, bár ez csak a hadászati vonalon (értsd: katonai újrjátésszóknak esetében) működik. Erre van is törekvés, pl. a Tatai Patara, (a tatai vár 1597-es visszafoglalásának emlékcsatája) is a honvédség nagymértékű támogatását élvezi, cserébe toborzási tevékenységet folytatnak a program során.²⁵ Elvileg a legszerencsésebb együttállás, ha egy múzeum dolgozói maguk is hagyományőrök, így ők

²⁵ Tóth Gergely: i. m. 140–153. és a rendezvény 2019-es szervezőinek szóbeli közlése alapján.

lesznek az „interfész” a múzeum tudásbázisa és a látogatók között.²⁶ Ez azonban igen ritkán fordul elő, ezért más jellegű kapcsolat lesz az újrajátszók és a múzeumok között.

A következőkben azt mutatom be, hogy a múzeum hányféleképpen lehet együttműködő partnere egy újrajátszó csapatnak.²⁷ A négy kategória műsorelemként is megkülönböztethető (lesz rá példa a továbbiakban), illetve az egyeztetések során eljuthatnak a tárgyalófelek egy komolyabb együttműködés irányába is.

A múzeum mint helyszín

Ez a legkevesebb közös pontot adó együttműködési lehetőség. Itt a múzeum csak a teret adja, a csoport alkalmazkodik a helyszínhez, amennyire csak tud, illetve olyan műsort hoz, amit bárhol máshol is elő tudna adni. A felkérés szempontja általában az, hogy „hozzatok valami látványosat, és csináljatok, amit gondoltok”. A program ebben az esetben mindig a csapat ötletei alapján áll össze, a múzeum csak a helyet biztosítja és egy korszakbéli elvárást fogalmaz meg (reneszánsz kastélyba valami reneszánsz műsor). A múzeum részéről ez nagyfokú bizalmat feltételez a csapat iránt, hiszen rábízta az egész programot annak előzetes ismerete nélkül. Egy ilyen program bevállalása az újrajátszók részéről is rizikós lehet, mert nem tudhatják, pontosan milyen lehetőségeik lesznek, illetve a helyszínen a programszervezők nem kötnek-e bele valamibe. Erre jó példa a fertődi Esterházy-kastély, amelyben 2013 nyarán színdarabokat adott elő a Mare Temporis, amihez díszletként felhasználta az egyik oszlopot is, amelyet az előadás során megérintettek a szereplők. A múzeum részéről az első előadás után nem túl kedves hangnemben közölték a színészekkel, hogy ne nyúljanak hozzá az oszlopokhoz, se semmi más-hoz, ami nem a sajátjuk. Emiatt módosítani kellett az előadás menetét, és a program kellemetlen szájízt hagyott mind az újrajátszóknak, mind a múzeum munkatársaiban.

Az ilyen jellegű megbízás egyben azt is jelentheti, hogy a múzeum maga sem tudja, mit akar, vagy mit várhat el az újrajátszóktól,²⁸ csak valami látványosra vágyik. A programok fixálása előtt ebben az esetben mindenképpen szükséges a csapat részéről egy előzetes terepszemle és némi puhatolózó beszélgetés a megbízóval, hogy mégis nagyjából mit szeretnének.

²⁶ Kismartoni Péter (2018): Intézményvezetési tapasztalatok és problémák hagyományörző szemmel. Előadás. In: *Életre keltett múlt: történelmi hagyományörzés, múzeumok, digitális technológia; műhelykonferencia a visegrádi palotajátékokon*. Visegrád. 2018. július 13.

²⁷ Prossinger Livia (2018): Ötlettől bemutatóig, bemutatótól karakterig. Mare Temporis – együttműködés múzeumokkal. Előadás. In: *Életre keltett múlt* i. m.

²⁸ Németh Ádám: I. Mire jók a fura ruhás emberek? i. m.

A múzeum mint helyszín kiváló lehetőséget biztosít arra, hogy egy csoport valami újat hozzon létre, ahol nincs korlátozva a múzeumi elvárások által. A Mare Temporis esetében ez egész napos vagy estés, különböző műfajok ötvözésével létrehozott előadások születését jelentette például a Budapesti Történeti Múzeumban 2008-ban (tánc- és színi előadás). A helyszínt kitöltő programra az egyik legjobb példa a Paksi Városi Múzeumban 2017 júniusában lezajlott műsor. A múzeumnak egyetlen kérése volt: a műsor közönségcsalogató legyen, illetve a 19. századhoz kötődjön, lévén hogy a múzeumépület egykoron az idős Deák Ferenc háza volt. A helyszín a múzeum udvara volt, ahol lejtős és füves részek váltakoznak szintén lejtős és keskeny betonjáróval. A műsor végül élő kiállítás lett, vagyis 19. századi viseletek, a kor divatját bemutató könyvek és kiegészítők kerültek ki az asztalokra, amelyek alapján kérdezni lehetett a hölgyeket és urakat. Az állandó jelenlétén kívül két műsor is előadásra került: ezekben Napóleon-kori, reformkori és dualizmuskori táncokat mutattak be a tagok a kornak megfelelő ruhában, illetve egy kis táncház is kerekedett a végére. A műsor részeként a tánc mellett a korabeli illemmel és etikettel is megismerkedhettek a nézők.



1. kép: Táncház a Paksi Városi Múzeum kertjében. 2017. június 24. (Múzeumok Éjszakája)
Fotó: Wollner Pál

A múzeum mint díszlet

Az ozorai Pipó Várkastély az egyik leghálásabb együttműködő partnere a 15. századi újrájátszóknak, ugyanis a múzeumban főként replikák vannak, amiket szabadon fel lehet használni egy-egy programhoz. Az ilyen helyszínek esetében már a program kialakításakor figyelembe vesszük a tereket, amelyekhez alakítani lehet a meglévő vagy új műsort. Az

első lépés itt a múzeum igényeinek meghallgatása, majd egy alapos terepszemle. Ennek során a múzeummal egyeztetve kiválasztjuk, hogy milyen tereket, tárgyakat és bútorokat szeretnénk felhasználni a műsorhoz. Az ilyen jellegű múzeumokban a múzeumszínház tud a leghatékonyabban működni, amikor a múzeumi terekben ad elő a csapat hosszabb-rövidebb jeleneteket. Ozorán a múzeumszínház műfajában reneszánsz komédiákon keresztül mutattuk be a 15. század közepének hétköznapjait, konfliktusait a „mit vegyünk fel a bálra” kérdésétől a „hogyan viselkedik a férj, ha beállít a szerető” problémájáig. A pesti Vigadó esetében 2018-ban az épületsétával egybekötött tárlatvezetésbe voltak beépítve műsorelemeink: tánc, színi jelenetek, amelyekbe a látogatókat is bevontuk (beszélgetést kezdeményeztünk velük, illetve szavazniuk kellett bizonyos kérdésekben). Ezeket a jeleneteket korábban, más formában már előadtuk, itt csak egy picit a helyhez kellett őket igazítani.



2. kép: Múzeumszínházi előadás az Ozorai Pipo várban. 2014. június 28.
(A Pipo Vár Éjszakája) Fotó: Prossinger Livia

A múzeum mint játéktér

A díszlet és a játéktér között az lesz a nagy különbség, hogy az utóbbi esetén kimondottan a múzeum tereire és lehetőségeire felkészülve készítjük el a műsort. Ez azt feltételezi, hogy újrajátszóként nagyon jól ismerjük a teret, a munkatársakat, tudjuk, hogy mire számíthatunk részükről. Gyakorlatilag mi inspiráljuk a múzeumot egy program létrehozására, mi

ajánlunk műsort a tér megtöltésére. Erre kiváló példa a vámszedő rejtélyes halálának kinyomozása szintén az ozorai vár falai között, 2016 júniusában. Ezt a történetet a 17. századba helyeztük, amikor is egy gyilkossági ügy megoldását és egy szép summányi arany megtalálását kellett a látogatóknak elérniük. A nyomozás során kérdéseket kellett feltenniük az egyes szereplőknek, mintegy kihallgatva őket. Eközben a korabeli várnépek életével ismerkedhettek, illetve az egymáshoz fűződő társadalmi viszonyokról kaphattak képet a játékosok. Az MKVM több műsorhoz is adott ilyen inspirációt. 2016 márciusában szintén egy nyomozós játékot telepítettünk a múzeum helyiségeire, amikor is egy 1849 márciusában elveszített, titkos adatokat tartalmazó levelet kellett a játékosoknak megtalálni és egyben lefűlelni az árulót, aki majdnem elveszejtette a kibontakozó ellenállást. Ugyanitt a színházteremben egy 1920-as évekbeli mulatót alakítottunk ki 2015 decemberében; a bő egyórás előadás szintén a korszak tipikus figuráit és élethelyzeteit mutatta be főként a helyzetkomikum eszközeivel. Mindkét említett program olyan sikeres volt, hogy megismétlésre is került. A játéktér-funkció szintén nagyfokú bizalmat feltételez a múzeum és az újrajátszók között, hiszen az egyik a tereit bízza a másikra, az újrajátszó pedig olyan műsort hoz, amit nem feltétlenül ismer a megbízó.



3. kép: *Nevada – Mulató az agybaj szélén. Múzeumszínházi előadás az MKVM-ben. 2018. január 20. Fotó: Mónos Gábor*

A múzeum mint partner

A legmagasabb fokú együttműködést a partnerség jelenti, amire viszonylag kevés példát tudok mondani. Ebben az esetben általában egy hosszabb távú együttműködés van a felek között, nem csak ad hoc rendezvények lebonyolítása, mint a fent említett háromfajta kooperációban.

Természetesen utóbbira is lehet példa, ahogyan volt is a Mare Temporis életében. A Paksi Városi Múzeum a 2017. évi Múzeumok Éjszakája rendezvényén avatta a Deák-házat, amelyben az idős Deák Ferenc élt. A házban olyan tárlatvezetéseket tartottak, amelyhez élő szereplőket is alkalmaztak az idős Deák Ferenc, illetve unokahúgai megjelenítésére. E három karakter kialakítása hetekkel a fellépés előtt elkezdődött, megkaptuk a tárlatvezetés részletes adatait, az elhangzó információk jó részét, és hogy mit is szeretne látni a szereplőktől a múzeum vezetése. Az együttműködés kiválóan sikerült, a tárlatvezetésbe nagyon szépen belesimult, hogy előugrottak a történelmi személyiségek, a látogatók részéről egyértelműen rendkívül pozitív volt a visszajelzés. A Szépművészeti Múzeummal 2015-ben volt egy komoly együttműködés, amelynek keretein belül három tag lett kiképezve egy-egy történelmi karakternek. Az élő interpretáció kivitelezéséhez a tagoknak rengeteg háttérinformációt kellett elsajátítani, az előadói készségeiken fejlesztettek, illetve számos próbaelőadást kellett tartaniuk, mire a látogatók közé engedték őket. A felkészülést múzeumi szakemberek segítették, a próbákon videofelvételek készültek, amelyeket együtt kielemeztek, hogy még hatékonyabb lehessen az előadás.²⁹ A 2018-as évben indult az együttműködés az Iparművészeti Múzeum fiáléjaként működő Ráth-villával, amelynek részeként E/I. előadásmódban tartunk különleges tárlatvezetéseket, de volt már példa nyomozós játékokra is (Rejtély a villában, 2018 októberében és 2019 áprilisában).

Ha partnerek vagyunk, az hosszas és folyamatos egyeztetést kíván a felek között, benne a megújulás és átalakítás lehetőségével. Erre kiváló példa az MKVM és a Mare Temporis közötti keretszerződés, amelyet 2018. év végén írtak alá egy évre, és amely meghosszabbításra került a 2020. évre vonatkozóan is. Az alapítvány szempontjából több célja volt ennek:

- állandó budapesti helyszín, ami könnyen megközelíthető. A helyszíni próbák és a rendszeres előadások nem terhelik meg annyira a tagokat, mint egy-egy többórás utazással elérhető helyszín.
- fix fejlesztési fókuszpont. A múzeum gyűjteménye szempontjából releváns 1840–1919 közötti időszak kézzelfogható, számos lehetőséget rejt magában, ugyanakkor keretek közt tartja a fejlesztéseket. Nem utolsósorban rengeteg forrás van a korszakhoz, ami jelentősen könnyíti a kutatást.
- a hosszú 19. századi tematika kibontásának lehetősége. Az alapítványnak mindig is a hétköznapi élet bemutatása volt a fő erőssége,

²⁹ Birkás Éva (2016): Constructing knowledge through live interpretation in the Museum of Fine Arts Budapest. *Insights Europe*, 17(2): 5–7.

míg az MKVM öndefiníciója „a mindennapok múzeuma”, így a két törekvés szépen párhuzamba került.

- szakmai fejlődés. A közös munka hasznos a múzeumnak és az alapítványnak is. A múzeum a szakmai anyagaival és tudásával segíti az újrarájátszók fejlesztéseit, ugyanakkor a megvalósuló programok látogatószámot és elégedettséget növelnek. A több hónapra előre történő tervezés biztonságot ad mindkét félnek. Az így létrejövő programelemek többször is fel tudja használni mind a múzeum (több különböző kiállításához vagy eseményhez), mind az újrarájátszók (akár másik helyszínen).

Az együttműködés megvalósulása vállalásokon keresztül történik. A programok megvalósítása nagyobb részben pénzmozgás nélkül, bartermegállapodásokkal történik. Az alapítvány vállalásai között az alábbiak szerepelnek:

- élő történelem programok kialakítása (az egyes szám első személyű, élő interpretációs előadástól a múzeumszínházig);
- részvétel a múzeum rendezvényein, segítségnyújtás a reprezentációs és marketinganyagok elkészítésében;
- a saját felszerelések fejlesztése, hogy minél professzionálisabb eszközökkel történhessen meg a programok kivitelezése.

A múzeum vállalásai:

- szakmai segítségnyújtás a felkészüléshez (tárlatvezetéssel, kurátori beszélgetéssel stb.);
- hozzáférés biztosítása a digitális adatbázisokhoz és a múzeum műtárgyaihoz (a műtárgyvédelmi előírásokat figyelembe véve);
- helyszín és megfelelő szervezői információk biztosítása a felkészüléshez és az előadásokhoz.

Ezen együttműködés eredménye a 2018. október 14-én és 2019. február 16-án a Gellért100 és a Fürdőélet a Nagy Háború idején című kiállításokhoz kapcsolódó programok összessége. Ekkor a kurátoroktól kapott és saját forrásból kikutatott anyagok segítségével egyrészt a korszak jellegzetes figurái (karakterek) révén interaktív játékok várták a látogatókat, másrészt ezek a karakterek bekapcsolódtak a tárlatvezetésekbe, színesítve a tárlatvezető mondókáját. A látogatók többek között 19. század végi diétával, a gyógyvizek hatásaival, a szállóvendégek mindennapjaival ismerkedhettek meg. A két fürdőnapért cserébe a múzeum helyszínt biztosított egy belső továbbképzés és egy taggyűlés számára. Az Ősz a Krúdy-negyedben élő kiállításai 2019 októberében zajlottak, ezért szintén taggyűlési helyszín lett a „fizetség”.



4. fotó: *A Fürdőnap résztvevői az MKVM-ben. 2019. február 16. Fotó: Varga Norbert*

Egyéb együttműködési módok

Az újrajátzók és a múzeumok nem csak rendezvények lebonyolításában működhetnek együtt, bár kétségtelenül az a leglátványosabb megjelenési forma. Mivel látványos eszköztáruk és jó felkészültségük van, múzeumpedagógiai foglalkozásokhoz éppúgy alkalmazhatóak, mint egy kiállítási anyag színesítéséhez.³⁰ A fent említett négy együttműködési formától függetlenül vagy akár párhuzamosan lehet a közös munka alkalmi és/vagy konkrét tevékenységre vonatkozó.

Illusztrációként, reklámanyagként is megjelenhetnek az újrajátzók és/vagy eszközeik. A tárgyfotókat, életképeket felhasználhatja a múzeum a tárlókban, szórólapok, Facebook-kampányok részeként.

Az újrajátzók az eszközeiket is igyekeznek *korhű módon elkészíteni*, vagy legalábbis a funkcionalitásra koncentrálni. A múzeumok viszonylag ritkán tesznek ki kipróbálható, megfogható, felpróbálható eszközöket – ilyeneket egy jó újrajátzó csapat biztosítani tud akár a kiállításba téve, akár egy múzeumpedagógiai foglalkozás során felhasználva. Az így megvalósuló *élő kiállítás* elemei kézzelfoghatóak, az eszközök használatát előben mutatja be az újrajátzó. A tárgykészítés a csapattól függetlenül is működhet, ha pl. a múzeum tanácsot kér az újrajátzóktól akár egy kiállított rekonstrukció, akár egy demonstrációs eszköz elkészítéséhez.

³⁰ Németh Ádám: II. Mit adtak nekünk a rómaiak? i. m.



5. kép: Facebook-poszt az MKVM egyik programjához. 2019. május 2.
(Tavasza a Krúdy-negyedben) Fotó: MKVM



6. kép: Élő kiállítás a Gergely-bástyán a 16–17. század viseleteiből és tevékenységeiről.
2019. augusztus 15. (Egri Végvári Vigasságok) Fotó: Prossinger Lívია

Biodíszletként is nagyon jól mutatnak a korhű viseletbe öltözött férfiak és nők. Kiállításmegnyitón, könyvbemutatón kvázi dekorelemként emelhetik a rendezvény színvonalát. Ilyen jellegű megkeresést a Mare Temporis még nem kapott, így ezt illusztrálni nem tudom.

Befejezés

A múzeumi trendek a felhasználók felé mutatnak. A gyűjtemény kialakítása és bővítése, a kulturális örökség megőrzése, kutatásának biztosítása bár megmarad feladatnak, a hangsúly a társadalom igényeinek kiszolgálása felé tolódik el. A közösségformálás, az egész életen át tartó tanulás és a tudásátadás innovatív módszereket igényel a múzeumoktól, mert a hagyományos, tárlós kiállítások önmagukban nem elegendők a fenti célok eléréséhez. A látogatók korosztálytól függetlenül élményt, szórakozva tanulást és kikapcsolódást várnak el a kulturális intézményektől, amit interaktív bemutatókkal vagy játékos foglalkozásokkal lehet főként elérni. Ennek lebonyolítására vállalkozhat a múzeumpedagógus, de megbízhat vele újrjátésszó csapatokat is.

Az újrjátésszó csapatok hitelességükkel és programkínálatukkal nagyon változatosak. Vannak, akiket csak csataújrjátésszára lehet alkalmazni, mások múzeumpedagógusokat megszégyenítő hatékonysággal foglalkoznak a látogatókkal. A velük való együttműködést alaposan végig kell gondolni az elvárásoktól az anyagiak szintjéig, mert bár nem olcsó őket foglalkoztatni, egy jól körülhatárolt megállapodás után nagyot lendíthet a múzeum a látogatói elégedettségben. A *Mare Temporis* példáján láthatjuk, hogy az ad hoc jellegű, alapvető elvárásoknak éppúgy megfelelhet egy csapat, mint a legmagasabb szintű együttműködésnek. A hagyományörzőkkel való közös munka arra is inspirálhatja a múzeumot, hogy saját maga alakítsa ki élő történelmi programját. Egymástól tanulni lehet és kell, mert ebből hosszú távon a látogató fog profitálni.