

TÖRTÉNETÜNK

A Csodák Palotája története, az elmúlt tizenhat év

A természettudományok - s azokon belül is elsősorban a fizika - felejthetetlen, legendás híró népszerűsítője Öveges József volt, aki sokszor álmódott arról, hogy lesz majd Magyarországon egy olyan intézmény, ahol a látogatók a "világ érdekes" jelenségei közül nagyon sokkal közvetlen kapcsolatba kerülhetnek, kedvükre kísérletezhetnek, s "megérintheik a tudományt". Öveges József ezt a képezelbeli házat a **CSODÁK PALOTÁJÁNAK** nevezte.

Öveges József professzor úr, a legendás fizikatanár régi álma volt egy olyan hely, „tudományos játszóterem” megnyitása, ahol kíváncsi gyerekek és felnőttek szabadon kísérletezhetnek, kedvükre ismerkedhetnek a tudomány izgalmas világával. Nevet is adott neki: **Csodák Palotája**. „Én a megszállottja vagyok annak, hogy másoknak szellemi örömet okozzak. A meglátás, a tudásgyarapítás örömét és boldogságát akarom egyszerű kísérleteimmel mindenkinek megszerezni” - vallotta. Neki azonban sajnos nem sikerült létrehoznia egy ilyen intézményt, de a gondolat a 90-es évek elején újra életre kelt.

Az Eötvös Loránd Fizikai Társulat (ELFT) akkori főtitkára, Ferenczi György szilárdtest-fizikus - az időközben megvalósult külföldi példákon felbuzdulva - felkarolta az ötletet, és nekilátott megszervezni egy ilyen intézmény megvalósítását. Az ő kezdeményezésére ítélte meg egy jelentős összeget a program elindítására az Országos Műszaki Fejlesztési Bizottság, majd csatlakozott a tervhez Rubik Ernő, akinek támogatása és nemzetközi tapasztalatai révén - Ferenczi György korai halála ellenére - a **Csodák Palotája** ügye tovább haladt előre, a megvalósulás felé.

Az ELFT és a Rubik Nemzetközi Alapítvány 1993-ban - a Magyar Tudományos Akadémia támogatásával - létrehozta a Budapest Science Centre Alapítványt (BSCA), most már azzal a céllal, hogy létrehozzon egy állandó interaktív tudományos kiállítást, a **Csodák Palotáját**. A program vezetésével Kádár Edit mérnököt bízták meg, aki nemzetközi tájékozódás és tapasztalatszerzés után egy kis csapat élén megkezdte odaadó munkáját, amelynek eredményeként már a következő évben megrendezésre került az első időszaki kiállítás. Ezt újabb és nagyobb időszaki kiállítások követték, s ezek végül megteremtették az alapját az 1996-ban megnyílt állandó interaktív bemutató létrehozásának.

TÖRTÉNETÜNK

1993 május: elindult a **Csodák Palotája Interaktív Tudományos Játszóház** elnevezésű program az Eötvös Loránd Fizikai Társulat (ELFT) szervezésében.

1994 március-április: KREATIVITÁS 1994 címen megnyílt első, mintegy 400 négyzetméteres időszaki kiállításunk, egy-egy hétig a Budapesti Műszaki Egyetem, majd a Budapesti Közgazdaságtudományi Egyetem aulájában volt látható. A két kiállításra összesen csaknem húszezren jöttek el, széleskörűen tudósított róla az írott és elektronikus sajtó.

1994 november: létrejött a Budapest Science Centre Alapítvány (BSCA), azzal a céllal, hogy hands-on, azaz interaktív - a látogatók által működtethető eszközökből álló - tudományos „játszóház”-kiállítások szervezésével megteremtse Budapesten egy állandó interaktív tudományos bemutató alapjait. Alapítói az ELFT és a Rubik Nemzetközi Alapítvány voltak, a Magyar Tudományos Akadémia támogatásával.

1995 ősz: az első kiállítások sikere arra ösztönzött bennünket, hogy most már nagyobb területen és hosszabb ideig mutakozzunk be a közönségnek. Erre a pasaréti Vasas Teniszcsarnokban került sor: a mintegy 1000 négyzetméteren rendezett hathetes kiállításán saját eszközeink mellett ott voltak a pozsonyi Schola Ludus fizikai jelenségeket bemutató játéka, illetve a prágai szobrászművész, Szvatopluk Král mobil szobrai is. A másfél hónap alatt több mint 125.000 (!) látogatónk volt.

1996 szeptember: időszaki kiállításaink sikere meggyőzte a lehetséges támogatókat, és így a tőlük kapott támogatás segítségével megvásárolhattuk a Könyvesház korábbi Váci úti épületének felső szintjét. Így a Millecentenárium évében megnyithattuk Közép-Európa első állandó interaktív tudományos bemutatóját, mintegy 1200 négyzetméter területen.

1997 tavasz: Immár állandó kiállítótermünkben HÉTKÖZNAPI MÁGIÁK címmel új kiállítással jelentkeztünk. Saját fejlesztésű eszközeink mellett június végéig kiállítottuk a pozsonyi Schola Ludus LABYRINT című gyűjteményét, mely interaktív eszközök segítségével a tudomány és a művészet kapcsolatát jeleníti meg.

1997-1998: Új, ILLÚZIÓK című kiállításunk anyaga már csaknem teljes egészében saját alkotóműhelyünkben készült. Létrehoztuk mintegy tucatnyi eszközökből álló utazó kiállításunkat is, melyet szívesen adunk kölcsön, s amely iránt nagy az érdeklődés.

1998-1999: PRÓBÁLD KI MAGAD! - ez a kiállítás már címében is sejtette állandó jelzavunkat: nálunk a kiállítási

tárgyakhoz nyúlni (szinte) kötelező! A cím egyben azt is jelezte, hogy a látogatók ezúttal saját fizikai és szellemi képességeiket, érzékszerveiket próbálhatják ki. Ezt mintegy 150.000 látogató meg is tette!

1999-2000: Következő kiállításunkon a tudomány játékoságát igyekeztünk bemutatni. A BOLONDOS TUDOMÁNY azt sugallta, nálunk minden lehetséges: az árnyék színes, a zongora kerek, a tárgyak lassan esnek, de a tollpihe kőként zuhan, s persze a gyerekek erősebbek a felnőtteknél. A számos érdekesség között ezúttal kiemelt helyet adtunk a repülés fizikájával foglalkozó eszközöknek: a terem közepén egy igazi vadászrepülőgép (MIG-15) állt!

2000-2001: Látogatóinkat megkérdeztük, és kiderült, hogy sok korábbi eszközünkkel szívesen játszanának újra! Ezért ez alkalommal JÁTÉK A JAVÁBÓL címen „kivánság-kiállítás” rendeztünk: saját tervezésű és építésű játékaink mellett korábban külföldről bérelt és népszerűnek talált tudományos játékokat is elkészítettünk. Ehhez bővítettük kiállítóterünket egy kisebb teremmel is: ez lett az elmélyültebb szórakozások színhelye.

2001-2002: KÍSÉRLETEZZ VELÜNK! Kiállításunk címe magától értetődő „szlogen” volt, hiszen ekkor nyitottuk meg az Öveges-termet. Szakavatott előadóink azóta is naponta többször látványos kísérleteket mutatnak be olyan kísérleti eszközök segítségével, amelyek így együttesen talán egyetlen hazai iskola szertárában sem találhatók meg. Ebben az évben rendeztünk először kamara-kiállítást, ahol a genetika múltját, jelenét és lehetséges távlatait ismerhették meg a látogatók interaktív illusztrációk segítségével.

2002-2003: NE HIGGY A SZEMEDNEK! - szólítottuk fel a látogatót. Számos új eszközünk érzékelésünk fonák oldalát és korlátait tárta fel. Kamara-kiállításunk pedig meglepő, játékos matematikát kínált azoknak is, akik eddig idegenkedtek a számok és a geometria világától. Az Öveges terem előadásai időközben három nagyobb témakörre szélesedtek, ki-ki kedve szerint bepillantást nyerhetett a mechanika, a hőtán vagy az elektromosságtan rejtelmeibe.

2003-2004: HANGOLÓGDJ RÁNK! A cím a hangok világára utalt, melyet számos oldaláról mutattunk be. A különleges hangszerektől a fülszűrő fantomhangjáig sok mindennel találkozhattak itt a látogatók. Az „Inyencségek” között pedig a Bolyai-geometriát bemutató kamara-kiállítás és az ehhez kapcsolódó előadás aratott váratlan sikert.

2004-2005: OKOS JÁTÉKOK. Ha jól odafigyelünk, a legtöbb játékban találunk valami tudományt is. Erre mutatott be példákat ez a gyerekek-felnőttek körében egyaránt népszerű kiállítás, ahol kipróbálható volt az óriás kaleidoszkóp, a labirintusba zárt mágneses kukac, az óriás jójó, a bolondos (kaotikus) inga és sok más „okos” játék.

2005-2006: ISMERD MEG MAGAD! A Jövő Háza program első lépéseként a Millenáris Parkban megnyílt, megszépült és kibővített kiállítás ezúttal a fenti címet viselte, hiszen a legújabb eszközök segítségével mindenki saját maga ismerhette meg - nem hétköznapi módon! - saját magát: versenyt futhatott a virtuális futóbajnokkal, megismerhette teste hőterképét, kipróbálhatta tucatnyi képességvizsgáló készüléket, IQ- és EQ (érzelmi intelligencia) tesztet tölthetett ki - és ha elfáradt, helyet foglalhatott elmélkedni az Óriások asztalánál...

2006-2007: ZENE-SZÁMOK Kiállításunkon a hangokat, a zenét és a számokat hoztuk közelebb látogatóinkhoz, továbbra is látványos, érdekes formában. Különleges újdonság volt az azóta is népszerű Tesla transzformátor: nálunk látható Európa egyik legnagyobb ilyen berendezése, mellyel méteres villámokat keltünk a terem közepén. Kibővítettük pályaalakmassági vizsgálóeszközeink körét is néhány új eszközzel, a látogató ezek segítségével egyre többet tudhatott meg magáról.

2007-2008: LEGYENEK ILLÚZIÓID! Kiállításunk elsősorban a látogatók érzékszerveit tették próbára: kivételesen azt kértük, ne higgyenek a szemüknek! Vagyis „becsaptunk” mindenkit, de végül felfedtünk minden titkot! Megmutattuk, mi van a tükrök túoldalán, kimentettük a tükröklabirintusból, mosolyt csináltunk a vicsorgó arcra, s látni engedték, hogyan válik színésszé a fekete-fehér.

2008-2009: TÖLTÖDJ FEL! A már ismert hatalmas Tesla-transzformátor mellett a szintén jókora Jákob-lajtorja és Van de Graaff-generátor által előidézett elektromos jelenségeket a látogatók közvetlenül tapasztalhatták meg, utóbbi esetében akár még a hajuk is az égneek meredhetett...

2009-2010: CSODÁK PALOTÁJA - HALADÓKNAK Kiállításunk címe több dolgot is takart: egyrészt eszközeink a közlekedésre, a haladásra koncentráltak - földön, sínen, levegőben, a látogatóknak számos élményben lehetett részük a közlekedéssel kapcsolatban, másrészt az elmúlt tizenhárom év alatt sokat fejlődtünk, változtunk, úgy érezzük, hogy egy magasabb, haladó szintre jutottunk.

2010-2011: A VILÁG ÉRDEKES! Kiállításaink évről évre bővülnek, játékaink, installációink megújulnak, illetve egyre több eszköz kerül a látogatók elé; céljaink azonban nem változnak: közelebb hozni a látogatókhoz a tudományokat, megmutatni.