

CZINGEL SZILVIA-JOÓ EMESE A SÁRKÖZI SÁRKÁNY

IA gyermekeknek szóló múzeumi interpretáció legfejlettebb formája a gyermekmúzeum vagy gyermekkiállítás, amelyben a tudomány gyermeknyelven szól a gyermekekhez,¹ és ahol éppen ezért nincs szükség arra a „korosztályra fordító” tevékenységre, amit a felnőttkiállításokban a múzeumpedagógusok végeznek annak érdekében, hogy a felnőtt-tartalmak és a gyermekvilág kapcsolódásait megtalálják. Egyes kiállításokban a felnőtteknek szóló tartalommal párhuzamosan futó vagy bizonyos pontokon kialakított gyermeknyelvű interpretációs megoldások² ugyancsak hatékonyak, ráadásul lehetővé teszik azt, hogy a felnőttek és a gyermekek együtt és egyszerre, a saját nyelvükön értelmezhessék és feldolgozhassák a látnivalókat. Ezen megoldások közös jellemzője, hogy a tudományt a gyermekek szóhasználatával, általuk ismerhető példákon keresztül, feltételezett tapasztalataikhoz kapcsolódva közvetítik, valamint hogy a gondolkodás mellett az érzelmi kapcsolódást is inspirálják játékos cselekvési és szerepválasztási lehetőségeken keresztül.

IA kiállítások többsége azonban kizárólag felnőtteknek szól, amit a félreeső zugokban kialakított, a kiállítás szövetébe bele nem illesztett firkáló vagy farsangoló (ruhapróbálgató) gyermekpontok kontrasztja még inkább hangsúlyoz. Éppen ezért nélkülözhetetlen a múzeumpedagógia kulturális és korosztályra fordító tevékenysége, amelynek talán egyik legkevésbé kiforrott módszertana az óvodások és kisiskolások megszólítása. Azoké a négy-kilenc éveseké, akik (funkcionálisan) még nem olvasnak, a tényeket szabadon szárnyaló képzeletükön, cselekvéseiken és érzelmeiken keresztül fogadják be, és a tudományos valóság helyett minden tapasztalatukat saját fantáziájuk valóságába, például mesevilágukba illesztik be. Rájuk gondoltunk, amikor néprajzi múzeumbeli mesekísérletünk közvetett céljául azt tűztük ki, hogy kidolgozzunk egy

*a tudományos
valóság
helyett minden
tapasztalatukat
saját fantáziájuk
valóságába, például
mesevilágukba
illesztik be*

[1] Például Amszterdamban, a Zsidó Történeti Múzeum gyermekmúzeumában, <https://jck.nl/en/longread/jhm-childrens-museum>.

[2] Például Londonban, a Victoria & Albert Múzeum állandó kiállításában, <https://www.vam.ac.uk/>.

olyan interpretációs megoldást, amely a legkisebbek számára a néprajztudomány és a neveléstudomány szempontjából egyformán szakszerű, múzeumpedagógiai módszertani modellként pedig mások számára is adaptálható.

¶ Meseprogramunk 2013-ban a *Messzua nyomában* című, Múzeumok Éjszakájára rögtönzött mesejátékkal kezdődött. Alkalmi gyermekközönségünk rendkívül élvezte ugyanis, hogy a különböző (időszaki) kiállítások tárgyait és fotónagyításait egy meseszálra fűzzük fel, és egy indiai királynő nyomába eredve közösen barangoljuk be képzeletbeli története helyszínét, miközben életszerű helyé tesszük a hatalmas és fényűző márványpalotát. A sikeren felbuzdulva azonnal belevágtunk egy újabb meseprogramba, egy korábbi rendezvényről megmaradt óriási, színes papírmásé sárkányfej megmesésítésébe. Helyszínül *A magyar nép hagyományos kultúrája* című állandó kiállítást választottuk annak érdekében, hogy ötleteink kipróbálására, csiszolására és a kész foglalkozás folyamatos fenntartására, fejlesztésére (öt éven át, a Néprajzi Múzeum bezárásáig) is legyen lehetőségünk.

¶ *A sárközi sárkány* című múzeumi mesejátékban továbbfejlesztettük azt az alapvető múzeumpedagógiai megközelítést, amely szerint egy foglalkozás valamennyi tartalmi és formai elemét, problémafelvetését és tevékenységét kizárólag látható, jelen lévő kiállítási és épületelemekre szabad építeni. Mivel sem a népmesék, sem a műmesék nem kiállításokra épülnek, a hagyományos múzeumi meseadaptációk során sok olyan vizuális és tartalmi érintkezési hiányosság vetődik fel, amelyet a múzeumpedagógiai foglalkozásokon sokszor csak átugrunk, vagy meséléssel idézünk fel, az eredeti történet megtartása érdekében.

¶ Sárkányos kísérletünk egyik legfontosabb módszertani kihívása az volt, hogy mi magunk írjunk egy olyan mesét, amelyben a tizenhárom termes kiállítást teljes egészében feldolgozzuk, és meseelemekké tesszük a tudományos üzeneteket hordozó műtárgyakat, vitrineket és enteriőröket, alkalmazkodva azok térbeli elrendezéséhez és a néprajzi témák bemutatásának sorrendjéhez is. Ne tegyünk hozzá a kiállításhoz semmit, és ne is vegyünk el belőle semmit, csupán gyermekszemmel

hogy mi magunk írjunk egy olyan mesét, amelyben a tizenhárom termes kiállítást teljes egészében feldolgozzuk, és meseelemekké tesszük a tudományos üzeneteket hordozó műtárgyakat, vitrineket és enteriőröket

bújjunk bele a mélyébe! A saját magunk számára felállított szabályrendszerben ez az intenzív korosztály- és nézőpontváltás volt a legnagyobb kötöttség – azonban talán éppen ennek következetessége eredményezte múzeumi mesénk gördülékenységét és a kiállítás valódi átlényegülését a sárközi király varázslatos birodalmává.

*természetesen
adódott,
hogy további
módszertani
szabályt tegyünk
a csodát és a
varázslatot, és
ezeknek rendeljük
alá a tudományos
tényeket*

¶ Mivel célközönségünk a négy-kilenc éves, mesében élő, szabad képzelőerővel rendelkező korosztály volt, természetesen adódott, hogy további módszertani szabállyal tegyük a csodát és a varázslatot, és ezeknek rendeljük alá a tudományos tényeket. Abból indultunk ki, hogy ha a gyermekek életkori sajátosságainak megfelelően élhetik át egy kiállítás valós vagy valószínű tünő történeteit, valamint ha cselekvéseikkel, fantáziájukkal és érzelmeikkel egyaránt aktívan és szabadon vehetnek részt a mese szövéseben, akkor olyan erős élmények érik őket, amelyek megalapozzák későbbi múzeumi érdeklődésüket és tanulási kedvüket is. Mivel az érzelmi azonosuláshoz és átéléshez szerepbe lépés szükséges, mesejátékunkkal valódi játékba hívtuk a gyermekeket, amely játékban velünk együtt mesei szerepet játszottak, és a mesei szerepben sok olyan megtörténhetett velük, ami egy múzeumi kiállítás tudományos valóságában teljes képtelenség lett volna.

*mesejátékunkkal
valódi játékba
hívtuk a
gyermekeket,
amely játékban
velünk együtt mesei
szerepet játszottak*

¶ A szerepjáték lehetőségét már a *Rojtos Bandi, a pendelypörgető királylány* és a *Billog Banda kalandjai a Néprajzi Múzeumban* alcímmel is kifejeztük. Szabad választásként kínáltuk fel a gyermekeknek, hogy mindenki azzá válhasson a mesében, ami neki megtetszik, és rugalmasak voltunk abban, hogy mese közben is változhassanak a szerepek, például akár többen is lehessenek egyszerre Bandi vagy királylány. Mi magunk a mesélő (Szilvia) és a sárkány titkára (Emese) szerepeit játszottuk, a csoportok felnőtt kísérői fotóriporterekként vehettek részt a játékban. A szülőkkel szervezett születésnap foglalkozások mindössze abban tértek el a köznevelési csoportfoglalkozásoktól, hogy az a kisfiú vagy kislány lehetett a mese főszereplője, akinek éppen a születésnapja volt – ha ő erre szívesen vállalkozott –, illetve előfordult, hogy több születésnaposunk és több főszereplőnk is volt egyszerre. A gyermek főszerepeket játékosan lehetett elnyerni vagy kipróbálni: a kislányoknak

alsószoknya-pörgetéssel, a kislányoknak délceg kalapviseléssel. Az életkori sajátosságoknak megfelelően a csoportmunkán belül a főszerepek csupán árnyalatnyi különbségekben nyilvánultak meg: legtöbbször csak az alsószoknya és a kalap viselése mutatta, hogy éppen ki érzi magát főszereplőnek.

¶ A közösségi játék keretét alapvetően a Billog Banda megszervezésével hoztuk létre: kezdésként mindenki elkészítette magának azt a sárkányképes billogot, amelyen keresztül a sárkány magához szólította őt, így a kalandra hívó erő birtokában együtt keltünk útra a Sárközben (kiállításban) garázdálkodó, sértődött sárkány felkutatására. Mesekíséretünk közvetlen céljának azt tűztük ki, hogy a gyermekek minden érzékükkel átéljék a varázsmesét, és mindvégig benne maradjanak a mesefolyamatban, miközben a storytelling (történetmesélés) módszerével úgy közvetítjük a magyar nép hagyományos kultúrájának néprajzi ismereteit (például öltözködés, gazdálkodás, étkezés, kézművesség, lakáskultúra, valamint az emberélet fordulóihoz kapcsolódó szokások), hogy azok a modern technológiákon nevelkedett gyermekek számára is érthetőek, befogadhatók, adaptívak legyenek.

¶ Mesejátékunk felépítése a következő volt. Játékra hívtuk a gyerekeket. Saját sárkányélményeinket elmesélve megismerkedtünk egymással, majd elmeséltük nekik, hogy a segítségükkel egy különleges sárkányt szeretnénk megtalálni a múzeumban. Nem egy mindennapi, hanem olyan múzeumi sárkányt, amelyik szeret mindent összegyűjteni, sőt olykor rabolni is. Mielőtt azonban a rabló sárkány nyomába eredtünk volna, megkerestük és megvizsgáltuk a múzeum jó sárkányait. Például azokat, amelyek az üveglapokon távol tartják a rossz szellemeket, és védik a palotát vagy azokat, amelyek ácsolt ládákon védelmezik a ládába tett kincseket. A Néprajzi Múzeum falain, oszlopain és ablakain, valamint egyes műtárgyaiban szokatlan kigyófejű vagy tyúktestű sárkányábrázolásokat is

mesekíséretünk közvetlen céljának azt tűztük ki, hogy a gyermekek minden érzékükkel átéljék a varázsmesét, és mindvégig benne maradjanak a mesefolyamatban

Mi magunk a mesélő (Szilvia) és a sárkány titkára (Emese) szerepeit játszottuk, a csoportok felnőtt kísérői fotóriporterekként vehettek részt a játékban.



Készül a sárkánybillog a Néprajzi Múzeum sárkányokkal díszített ácsolt ládáinál
Fotó: Balogh Pál Géza

felfedeztünk. A jó sárkányok keresgélése remek ráhangoló-
dásnak bizonyult a rossz sárkány után induláshoz, amit egy
kisebb alkotással: egy saját sárkánybillog elkészítésével tet-
tünk még izgalmasabbá. A nyakba akasztható, saját sárkány-
képeket ábrázoló billoggal a gyermekek gyakorlatilag együtt
léptek be a mesébe, így elkezdhattuk közös mesejátékunkat.

¶ A billog segítette a Billog Banda tagjainak megtartani mesebe-
li szerepüket, leküzdeni a sárközi sárkánytól való félelmüket,
együttal plusz varázserőt adott ahhoz, hogy a sárkány lábnyo-
mai mentén megtalálják a sárkány üzeneteit, és teljesítsék a
sárkány követeléseit. A mesefolyamatot az öt sárkányüzenet-
re építettük, amelyek belátható ívet és dinamikát adtak az in-
teraktív történetmeséléshez. Miközben a gyermekek fokoza-
tosan közeledtek a sárközi király birodalmában garázdálkodó
félelmetes sárkányhoz, és sorra teljesítették követeléseit, iz-
galmuk folyamatosan nőtt, így a találkozás végül valódi katar-
zissal járt. Ennek jeleként a gyermekek a sárkány színe előtt
lelkesen és átszellemülten végezték vidító és szelídítő mutat-
ványaikat (egy lábon állást, pörgést, kézenállást), majd közö-
sen igazságot szolgáltatottak mindazoknak, akiket a sárkány el-
rabolt. Szinte kivétel nélkül minden csoport büntetésre ítélte
a rabló sárkányt, amelynek hatalmas fejét megragadták, le-
cipelték a lépcsőn, és bezárták a múzeum rácsos tömlőcébe
(azaz betolták a múzeumi hőlégbefúvó rács mögé). A mesei
szerepből való kilépésre csak a diadalmas csoportkép után
volt lehetőségünk, bár tudomásunk van arról, hogy volt olyan
együtttérző gyermek, aki a foglalkozás utáni hétvégén kekszet
vitt be a múzeumba, hogy megetesse a rács mögött sínylődő
sárkányt.

*volt olyan
együtttérző gyermek,
aki a foglalkozás
utáni hétvégén
kekszet vitt be a
múzeumba, hogy
megetesse a rács
mögött sínylődő
sárkányt*

¶ Múzeumi mesejátékunk minden alkalommal másképpen
és megismételhetetlenül zajlott, amelyben mindig új, szá-
munkra ismeretlen gyermekcsoport vett részt. A közös rá-
hangolódtástól a katarziséig gyakorlatilag alig kellett más,
mint egy, a népmese morfológiájára felépített fordulatos tör-
ténét és ahhoz kapcsolódó változatos tevékenységek. A dina-
mikus mesecselekmény főhőseivé maguk a gyermekek vál-
tak, akik nyomába eredtek a sárközi sárkánynak, és elfogták.
Azt a rossz sárkányt, aki a mese szerint jelentkezett a sárközi

király leánya kérőjének, de a pendelypörgető királylány kikosarazta, a király pedig óvatosságból kalodába záratta, ahonnan megszökött, és bosszúból elrabolta a Sárközből az embereket. A sárközi király annak ígérte a lánya kezét, aki kiállja a sárkány próbáit, és kiszabadítja fogságából a sárközi embereket. A mesét a sárközi király mesemondója (Szilvia), természetként rövid részletekben, kötött szövegből olvasta fel. Ez a megoldás tapasztalataink szerint segített a gyermekeknek türelmesen figyelni, csendben követni a történetet, majd bekapcsolódni a kötetlen beszélgetésbe, meseszövegszerűségbe. A tevékenységeket mint leküzdendő akadályokat a gyermekek a sárkány titkáranak (Emese) közvetítésével, oldottan és kötetlenül véghezvitték. Az elmélyült mesehallgatás, a párbeszédre épülő meseszövegszerűség és az aktív cselekvés változatossága valamennyi gyermeket képes volt bevonni a történetbe és a játékba.

az elmélyült mesehallgatás, a párbeszédre épülő meseszövegszerűség és az aktív cselekvés változatossága valamennyi gyermeket képes volt bevonni a történetbe és a játékba

¶ Mesejátékunkban a Billog Bandával, Rojtos Bandival és a sárközi királylánnyal együtt teremről teremre követtük a sárközi sárkány (felmatricázott) ezüst lábnyomait, teljesítettük az üzeneteiben meghagyott kívánságait, miközben megleleveníttük a Kárpát-medence régi falusi világának használati tárgyait és szereplőit. A mesébe szőtt sárkányüzenetek több mint másfél órán át fenntartották a feszültséget, a gyermekek érdeklődését és figyelmét a történet és a kiállítási környezet iránt. Tekintsük át, melyek voltak a fő mesei/kiállítási helyszínek? Mit tartalmazott az öt sárkányüzenet? Mik voltak a próbatételek? Milyen néprajzi tartalmak jelentek meg a mesében?

elvéneítettük a Kárpát-medence régi falusi világának használati tárgyait és szereplőit

¶ A kiállítás első terme a mesébe érkezés helyszíne. A vitrinekben ünnepi viseletben látható Kárpát-medencei emberek személyében a sárközi király udvartartásával, idegen kéréssel és a hét országra szóló lakodalom messze földről érkezett vendégeivel találkozunk. Kipróbáljuk, milyen érzés hármat perülni alsószoknyában, aminek a pendelypörgető királylány a mestere. Kiderítjük, ki lehet Rojtos Bandi, akinek a bő gatyája az ünneplője, ám a fején igen jól áll a pörge kalap. A nagyobbakkal a fal térképen megkeressük Sárközt, mesénk helyszínét. Közös kitaláljuk, miről nevezték el a birodalmat Sárköznek. Elkezdjük mesénket a sárközi birodalomról



Elkészült egy saját sárkánybillog
Fotó: Balogh Pál Géza

és a sárkányról, akit a király kalodába zárt. Az alsószoknyát és a kalapot viselő gyermekek vezetik tovább a Billog Bandát.

¶ A kiállítás második termében megtaláljuk az üres kalodákat, és megállapítjuk, hogy a sárkány kiszabadult. Megpróbáljuk beazonosítani, hogy képzelt sárkányunk melyik kalodában és milyen pózban lehetett fogva. Megtaláljuk a lábnyomait és mellette az első sárkányüzenetet: „Addig fogok garázdálkodni a Sárközben, amíg a Billog Banda, Rojtos Bandi és a pendelypörgető királylány utol nem ér engem. Billog Banda! Visseljétek a billogot, keressétek a nyomaimat, kövessétek az üzeneteimet. Induljatok együtt tovább a sárközi király birodalmába!” Világos, hogy a közös küldetést együtt kell végrehajtanunk.

¶ A kiállítás harmadik terme és a mesénk is a hagyományos paraszti gazdálkodásról szól, amelynek rögtön az elején sárkánynyomokra bukkanunk. A sárkány titkára közli is a sárkány üzenetét: „Elraboltam a sárközi embereket. Rojtos Bandi, fogd a nyomokat! Billog Banda! Nézzétek meg alaposan ezeket a nyomokat! Találjátok ki, hol jártam és kit vittem magammal? Ameddig nem találjátok ki, nem mehetek tovább!” A nyomok olyan fotónagyítások, amelyekről hiányoznak az emberek. A kiállításban ugyancsak üres ruhadarabokat látunk. A kézbe adott lyukas fotók és a halászatot, pástorkodást, méhészkedést, szőlőszüretelést stb. bemutató enteriőrök megfigyelésével kitaláljuk, hogy a sárkány hol járt és kiket rabolt el. Mindeközben számba vesszük a mesénkben szereplő látófát, varsát, haltartó bárkát, méhkaptárt, boronát, sarlót, cséphadarót stb.

¶ A következő terem a táplálkozás tárgyait mutatja be, mesénkben ez a sárközi emberek éléskamrája. Végignézzük, hogy az emberek ételei közül vajon mit enne meg egy sárkány? Tejterméket, gabonát vagy húst fogyasztana? Arra jutunk (leggyakrabban), hogy ezek nem sárkányok fogára való étek. Miközben sárkányeledelekről beszélgetünk, felfedezzük a lábnyomokat. A harmadik sárkányüzenet így szól: „Billog Banda! Most az erőtökre és ügyességekre van szükségetek! Csak akkor érhetnek utol engem, ha mindenki egyszer, de csak egyszer megforgatja a kézimalom kerekét! Rojtos Bandi,

öntsd be ezt a búzát a garatba, és forgassátok meg a kereket!”
Míg a soron következő gyermek a nehéz követ forgatja, arról beszélgetünk, hogyan sütöttek kenyeret a száz évvel ezelőtt élt emberek, miközben a gyermekek azt is figyelik, vajon merre járt a sárkány, hátha a frissen őrölt búzalisztben megtalálják a lábnyomát. Hogy erőt gyűjtsünk, lisztből készült kekszet és varázsmézet kóstolunk, ami pótolja a gyermekek fogytán lévő sárkánykereső erejét.

¶ A soron következő teremben valódi sárkányeledelekre bukkanunk: a kovácsnál forró parázsra, az ácsnál száraz faforgácsra, a fazekasnál hideg és nyirkos agyagra. Ezekből biztosan jóllakott a sárkány, igyekeznünk kell utána. Az újabb kiállítótérben azt tapasztaljuk, hogy a sárkány a kézművesmestereket is elrabolta, hiszen csupán üres szövőszéket, üres kalaposműhelyt, árusok nélküli vásári sátrakat látunk. A régi házak lakóinak is nyomuk veszett. Vajon a sárközi király vagy Rojtos Bandi szobájába pillantunk be éppen? A gyermekek itt megismerkedhetnek a paraszti világ lakásberendezéseivel, a módosabb és szegényebb családok bútoraival és lakáskultúrájával. A vizsgálódás során felfedezzük az újabb lábnyomokat, és már halljuk is az üzenetet: „Billog Banda! Terítsétek magatokra a láthatatlanná varázsoló kendőt! A segítségével utazatok el a múltba, a sárközi királylány és Rojtos Bandi gyerekkorába! Figyeljete nagyon, mert amikor megérkeztek az ő gyerekkorukba, érezni fogjátok, hogy egyszerre lehull rólatok a láthatatlanná varázsoló kendő!” A gyermekek bebújnak a fátyolkendő alá, és egymáshoz simulva, apró lépésekben haladnak előre, nehogy kilógnak alóla és láthatóvá váljanak, mert akkor nem juthatnak el a múltba. A próba valóban nehéz, mert lassan kell haladni, miközben a kendő alól kukucskálva kell figyelni a régi játékokat. Az első észreveszik a kisbölcsőt és a csörgőket, így a lepel lehull a teljes gyermekfelhőről. Végigmustráljuk, mivel játszottak régen a falusi gyerekek, milyen volt a rongybaba, a palatábla, a régi hintaló, a gyöngynyaklánc és az iskolába hordott vászontarisznya – vajon melyik kié lehetett mesénk szereplői közül?

*végigmustráljuk,
mivel játszottak
régen a falusi
gyerekek, milyen
volt a rongybaba,
a palatábla, a régi
hintaló,
a gyöngynyaklánc
és az iskolába
hordott
vaszontarisznya*

¶ A múltból egy varázslattal a jövőbe jutunk, és a kiállítási menüsszont és vőlegényt nézegetve tovább szőjük a mesét

a pendelypörgető királynő vágyott menyegzőjéről. Vajon ki lesz a párja? Lesznek-e vendégek a sárközi lakodalomban? És íme, megtaláljuk az ötödik üzenetet: „Billog Banda! Most már nagyon közel vagytok hozzám! Ez az utolsó üzenetem! Nagyon szeretem az ügyes gyerekeket. Ha elérkeztek hozzám, és mindenki bemutat előttem egy mutatványt – pörgés, egy lábön állás, fekvőtámasz, szemforgatás stb. – akkor jól szórakozom, és abba hagyom a rablást. Talán az elrabolt foglyokat is szabadon engedem, és akkor lehet nagy lakodalom, végre egybekelhet Rojtos Bandi és a pendelypörgető királynő!” Ehhez azonban van még egy utolsó nagy próbatétel a Billog Banda számára. Be kell kötnünk a gyermekek szemét, és át kell keltnünk velük a halottak országán. A sárkány üzenete szerint „síri” csendben és lassan szabad csak haladni, nehogy a holtakat megzavarjuk. Amikor majd meghalljuk a csengőszót, akkor sikerült átérnünk. Ezzel a megoldással az állandó kiállítás halál témájú termén haladunk végig. Ritkán fordul elő, hogy a gyermekek leskelődnének, de ha mégis, akkor sincs csalódás: temetői fejfákat láthatnak. A mesejáték csúcspontja a sárkány megtalálása, aki a kiállítás utolsó termében várja a Billog Bandát. Amikor megszólal a csengő, levesszük a kendőt, és ott állunk mind megilletődve a sárközi sárkány színe előtt. Mesejátékunk mutatványos befejezését és elégtételezését korábbról már ismerjük...

- ¶ Sárkányos mesénket minden egyes foglalkozás után csiszoltuk, módszertanát folyamatosan fejlesztettük, egészen a Néprajzi Múzeum és állandó kiállítása 2017. decemberi bezárásáig. Programunk utolsó verziója módszertani példaként kiválóan alkalmazható például azokon a képzéseken, ahol a storytelling módszertanáról van szó, mivel a jó történet felépítése egyezik a mese felépítésével, így kiválóan alkalmazható és oktatható egy cselekményes, a főhős útját bemutató történet megalkotásánál.
- ¶ Amennyiben egyszer sor kerülhetne meseprogramunk továbbfejlesztésére, elkészítenénk *A sárközi sárkány* című néprajzi gyermekkiállítást. Ehhez mindössze arra lenne szükségünk, hogy ismét módszertani szabállyá tehesük a csodát és a varázslatot.

