

SAJTÓKÖZLEMÉNY

Pannonia Provincia Program Aquincumban

Az elmúlt években a Budapesti Történeti Múzeum Aquincumi Múzeumának fejlődése új lendületet kapott. A múzeum 2009-ben az Európai Unió versenyképes turisztikai termék- és attrakciófejlesztését célzó, KMOP-2009-3.1.1/C pályázatán sikerrel indult és 300.000.000.- Ft támogatást nyert, melyet a Főváros 33 milliós önrésze egészített ki.

Az építési kivitelezés 2010 árpilis elején indult. Ennek során mintegy 2 hektárral bővült a látogatók által bejárható terület és csaknem 600 m² a bővített múzeumi tér. Az infrastruktúra terén is jelentős változások történtek: új bejárati egység pénztárral, városfallal, látogatói WC és múzeumpedagógiai foglalkoztató létesült, illetve számos új élményelemmel gazdagodott a múzeum kínálata.

A múzeum új kiállítási épületének pinceszintén megnyíló Virtuális élménytérben az Alsó-Pannonia helytartói székhelyén zajló egykori életmódot bemutató, számítógépes interaktív játékok várják a látogatókat. Itt kapott helyet az akár iskolák egymás közti vetélkedésére is alkalmas ún. „Aquincum kvíz”, valamint a négy az élménytérben játszható virtuális játék. A „Győzd le Aquincum ellenfeleit!” (*Ad Arma*) - a vívás játék során a látogatónak tetsző karakter kiválasztása után megismerkedhet és használhatja a harci eszközöket és az egyéb katonai felszerelési tárgyakat. A „Római divat Aquincumban” (*Habitus*) - a virtuális öltöztetős játék során az érzékelő segítségével a játékos magára öltheti a római divat különböző viseleteit és kiegészítőit. A „Lakberendezés Aquincumban” (*Domus*) játék során a vásznon látható római házbelsőt kell berendezni korhű berendezési tárgyakkal, kiválogatva a nem odaillő darabokat. A „Virtuális régészet” (*Oh, tempora*) során a játékos egy régészeti lelet feltárását végezheti el a virtuális ásatás során.

A legkisebbeket a virtuális élménytér előterében berendezett játszószoza várja, többek közt mozaik és művészeti kirakóval, a római gyermekek által is kedvelt malmom és a dobójátékkal.

A Mitológiai játszótér elsősorban a kisgyermekes látogatók és az iskolás csoportok számára készült. Olyan egyedi grafikával és kivitelezéssel készült játékok találhatóak itt, melyeknek központi témájuk az antik hitvilág mitikus lényei. Ezek közül is elsősorban azok, amelyeknek ábrázolása az Aquincumi Múzeum gyűjteményében is megtalálható.

Az egykori lakóház, az ún. „Festőház” egy korábbi római épület hiteles helyén és az egykori feltárás dokumentációja alapján épült fel. A házban bejárhatók a római lakóházak jellegzetes helyiségei: az atrium szerepét betöltő folyosóba torkolló átjáró, a lakószoba, a háló, a fogadó szoba, az étkező, valamint a konyha/raktár. A helyiségeket az egykori ásatás során előkerült faldekorációk mintáit és színeit követő, magas művészi színvonalon kivitelezett falfestmény-rekonstrukciók díszítik. A ház-belső egyes helyiségeit, azok rendeltetésének megfelelő római tárgymásolatokkal és rekonstrukciókkal rendezték be.

A kronoszkóp, a múltba látó készülék, elsőként az Aquincumi Múzeum számára kifejlesztett magyar találmány. Állványon álló, kilátói távcsőre emlékeztető, 120–180 fokos szögben körbeforgatható készülék, amelybe belepillantva számítógéppel rekonstruált háromdimenziós képen elevenednek meg az aquincumi épületek.

A bejárati egység részeként megépült a városfal mentén új kőtár, amely a szakma és a látogatók számára is jelentőséggel bír, hiszen eddig be nem mutatott emlékannyal bővítette a múzeum kőtári anyagát.

A fenti fejlesztések által egyedülálló régészeti örökségi és turisztikai látogatóközpont jött létre Aquincumban. Az így kialakításra került komplex turisztikai szolgáltatások egész évben élményszerű befogadást nyújtanak a turistáknak. Fontos célkitűzésünk volt az új épület, az új látványelemek és a hagyományos, nemzetközi hírű romterület múzeumi funkciójának összehangolása, egységes megjelenése egységes információs és jelképrendszerrel, valamint a főváros kulturális kínálatának színesítése.

A közvetlen célok megvalósításával az intézmény törekvése, hogy hosszú távon a nemzetközi kulturális élet élvonalához zárkózzék, valamint a jövőbeli limes-Világörökség magyarországi szakaszának turisztikai bázisává váljék. Erre utal a projekt címe is. A budapesti limes-szakasz világörökségi helyszínné nyilvánításával az Aquincumi Múzeum alkalmas lehet információs központként a főváros és a Dunakanyar közötti átmenő turistaforgalom megállítására.

A projektben közreműködők:

Tervezők: KÖZTIGON Építészeti Stúdió (Rajk László), Magyar Nemzeti Múzeum
Nemzeti Örökségvédelmi Központ (Máté Zsuzsanna)

Építési kivitelező: Szebán 97 Bt.

Kerttervezés és eszközbeszerzés: S-TÉR Kft. és a Via Plaza Kft.

Játszóter: Kő Boldizsár szobrászművész

Informatikai fejlesztések: Friendly Digital Kft., PUSH Creative Kft. és DELTA Elektronika Kft.

Kronoszkóp: Kronoptik Kft.

Projekt tervezés és monitoring: Confluent Kft.