

A Fehér-torony titka —kiállítás a Magyar Nemzeti Múzeum Esztergomi Vármúzeumában

A mondanivaló és a tervezett megformálás összefoglalója

A török háborúk Magyarország középső részének épített emlékeit jórészt tönkretették. A középkor emlékeinek ilyen arányú pusztulása miatt sokan kétségbe vonták azokat a korabeli leírásokat, melyek a Magyar Királyság egykori fényéről szóltak. Egészen 1934-ig, amikor az esztergomi vár déli végén egy elbontásra ítélt törmelékhalom alól a magyar királyok és az esztergomi érsek díszes lakóhelye — a Fehér torony és a királyi kápolna.

A törmelék bontása során először csak egy reneszánsz lépcső került elő. Egy hét elteltével már III. Béla oroszlános freskókkal díszített magánkápolnájába jutottak be a bontást végző kutatók. Majd magának a királynak a lakótornya is előkerült. A lakótorony földszintjén pedig ott volt az a 15. században kifestett tér, ahol a falakon a négy sarkalatos erényt megszemélyesítő, majd életnagyságú, négy nőalakot bemutató, élénk színeit évszázadokon át megőrző freskó kápráztatta el a kutatókat, és az egész korabeli világot. Ez a tér ma a várban a Studiolo-ként ismert helyiség.

A Középkori Magyarország fényéről sokak által korábban kétségbe vont korabeli leírások az 1934-es felfedezéssel egy csapásra valósággá váltak.

Ha a látogató eljut az esztergomi várba, ez az a felfedezés, amit neki is mindenképp meg kell élnie.

Haza kell vigye innen Szent István születésének legendáját, III. Béla oroszlánjait, az európai gótika születését, II. András a keresztes hadjáratainak emlékét, és az esztergomi érsek által tovább használt reprezentatív királyi lakóhely Itáliát idéző hangulatát.

A projekt célja az Esztergomi vár „Studiolo”-néven ismert fogadótermében található, Európában egyedülálló reneszánsz freskók látogatók számára való múzeumi bemutatása. Ez a tervezett kiállítás leghangsúlyosabb eleme. Ugyanakkor megismeri a látogató azt a helyet is, ami a 1257-ig a Magyar Királyság központja is volt.

A kiállítás megformálását meghatározó keretek

Az átlagos látogató Szent Istvánt ismeri és Hunyadi Mátyást.

Az iskolai történelemkönyvekben egy sor van Vitéz Jánosról.

A látogatók többsége IV. Béláról már hallott valamit, de III. Béláról nem. Pedig ő az egyik főszereplője ennek a történetnek.

A látogatónak van egy saját ismert világa, és van egy parkolóhely, ahol Esztergomban megállt az autójával. Ez a két viszonyítási pont számára a múzeum kiállításának a megismerésében.

A vármúzeum terei nem egy sorra vannak felfűzve. Vezetni kell a látogatót, hogy meglássa itt a rendet.

A Duna-folyó kanyarulatában, ott, ahol a folyó a síkságról belép a hegyek közé, a hegy tetejére épült palotában a király magánlakosztálya, fogadótermei, kápolnák, konyha, fürdő, valamint a Dunára és a környező vidékre gyönyörű kilátással bíró függőkert is épült. Ha építeni akarsz magadnak egy királyi rezidenciát, ezekre mindenképp szükséged lesz.

A freskókkal díszített szoba része egy olyan palotának, mely egykoron a magyar királyok, később pedig az esztergomi érsekek rezidenciája volt.

Itália területén kívül, az Alpoktól északra egyetlen reneszánsz, quattrocento freskó található Magyarországon, a Duna-mentén, az esztergomi vár Studiolo-ként ismert díszes termében. Kiemelkedő tehetségű, Firenzében tanult itáliai mester készíthette a 15. század végén. Többen úgy gondolják, ez a mester **Botticelli** lehetett. A vár tornyában található fogadóterem falán a reneszánsz világából ismert erények közül négy – bölcsesség, mértékletesség, erő, jog- megszemélyesítő nőalak majd életnagyságú képét látjuk. A terem mennyezetére felfestették az éjszakai égbolt, az állatöv csillagjegyeit. E freskó csupán töredéke annak a kifestésnek, ami egykor a teljes termet díszítette. Feltehetően további erények képei is voltak a török háborúk során elpusztult helyiségben.

A Studiolo nem önállóan létezett a várban, hanem egy olyan egység része, mely korábban a király, majd az esztergomi érsekek palotája volt. A királyi palota központi része a Fehér-torony. A kiállítás ezt az egységet foglalja magába.

A Studiolo látogatók számára való megnyitásával azt reméli a múzeum, hogy a látogatószám jelentős módon megnövekszik. E freskók 24 éve el vannak zárva a látogatók elől. Három iskolai generáció is felnőtt már, akiknek soha nem volt lehetősége arra, hogy lássák ezeket a képeket. Ha csupán annyit teszünk, hogy megnyitjuk a reneszánsz képek termeit, a várt csoda elmarad. Csoda csak akkor történik, ha a „Studiolt” és freskóit egy olyan környezetbe illesztve mutatjuk be, ami segít a látogatónak rendszerben látni ezt a kiemelkedő kiállítási elemet, meglátni azt a rendet, ami a középkori királyi palota, később érseki lakhely rendje volt, segít felkészülni a kiállításra, és segíti kipihenni, feldolgozni is azt.

Mi az a jelenlegi kiállításban, ami meghatározza a látogatói élményt?

Pozitív dolgok:

- van két jó történet:
 - 1. a kápolna és a fehér-torony felfedezésének a csodálatos története
 - 2. a Magyar Királyság központja itt volt 1257-ig(ezeket ma csak a tárlatvezetésnél tudja meg a látogató)
- vannak jó terek: a kápolna, a Szent István terem, a nagyterem egyedi terei
- van egy jó legenda: Szent István legendája

Változtatást igénylő dolgok

- a kiállítással nem köszönünk a látogatónak,
- nincs címe a kiállításnak,
- nem mondjuk meg a látogatónak, hogy hová érkezett,
- a helyről semmit nem tudó vendég nem kap az elején egy olyan összefoglalót, hogy a felfedezendő terek a későbbiekben ne legyenek számára idegenek,
- nem vezetjük a látogatót a térben, nem tudja a látogató, hogy hol van (éppen)
- vannak a termeknek nevei, de nem derül ki, hogy mi alapján nevezték el azokat,
- csak olvastatunk,
- a kiállítás installációja elidegenítő (ld. konyha, kápolna déli melléktere), nincsenek enteriőrök, sok helyen titkoljuk, hogy egy várban vagyunk,
- a múzeum szolgálja a kávézót, és nem a kávézó a múzeumi élményt,
- nincs múzeumi bolt,
- nem mondjuk meg, hogy mik a hangsúlyai ennek a helynek: ha kimegy innen a látogató, mi az a 3 dolog, amivel hazamegy?
- nincsenek gyerek tartalmak,
- nincsenek családi tartalmak,
- nem lehet leülni, pihenni,
- a reneszánsz függőkert, mint reprezentatív, pihenő tér kihasználatlan,
- a studiolóban az 1595-ös ostrom pusztítása és a későbbi helyreállítások miatt elveszett a térélmény: a belépő látogató azt hiszi, hogy egy pincében laktak régen a királyaink,
- a fehér-torony terasza halott,

A tervezett, látogató által bejárando körtúra 16 helyiséget érint. Ezek együttes bejárása helyezi rendszerbe a Studiolo freskóit.

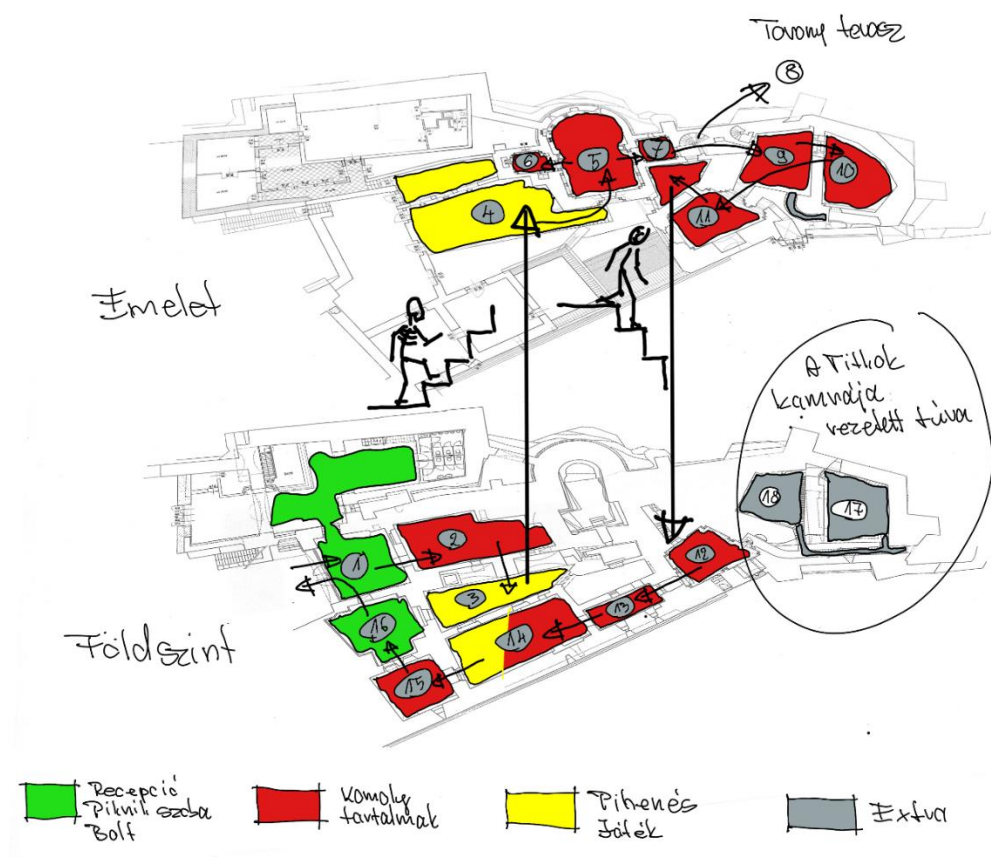
A látogatói bejárás alapján a fejlesztés 4 részre tagolható:

- A-, a látogató fogadás kereteinek kialakítása,
- B-, a kiállítás szakmai anyagát tartalmazó terek, kiegészítve pihenő terekkel,
- C-, a kiállítás részeként a szakmai anyag feldolgozását segítő, a látogató – elsősorban a gyermekek- aktív közreműködését igénylő kiállításrész (mitmach Ausstellung, a látogató részvételét igénylő kiállításelem),
- D-, a kiállítással szerves egységet képező múzeumi bolt.

A kiállítási tartalom fejlesztését a vár déli részén található Fehér-torony, és annak környezetében található helyiségekben tervezzük. A látogató számára egy egyórás útvonalat rajzoltunk meg.

A vár e szakaszán két szintet különböztettünk meg. A földszinti és emeleti helyiségeket egy körútra fűztük fel. E körútból kiválik a torony (8) megtekintése, valamint torony nulladik szint (17-18-as számmal jelölt) külön vezetővel történő bejárása.

Az alábbi térképvázlat a helyiségek bejárási sorrendjét, és tematikus tagolását mutatja.



1. ábra A kiállítási terek bejárási sorrendje, tematikus tagolása

Ugyanez a sorrend a vár légi felvételén az alábbi módon ábrázolható:



2. ábra A kiállítási terek bejárási rendje a vár déli felének légi felvételén

A Tartalmak funkció szerinti tagolása

A helyiségek funkciója szerint 4 részre tagolható tartalmak hangsúlyai az alábbiak:

A. A látogató fogadás keretei

A recepciós tér-, valamint az ide kapcsolódó családi, csoportos piknik-terem kialakítása (1).

Te honann jöttél? — A múzeum meglévő jegyeladási rendszere alkalmas arra, hogy rögzítse és feldolgozza, az adott látogató mely országból, mely településről jutott el az Esztergomi Várba. Ezt az adatot a múzeum számára fontos statisztikai adatból **látogatói élménnyé** alakítjuk a jegyrendszerhez kapcsolódó monitoron megjelenő térképi alkalmazással. Minden egyes látogatóval egy-egy újabb pont gyullad ki Magyarország és Európa, illetve a világ térképén.

Jelenleg a múzeumi recepciós tér nem alkalmas arra, hogy ott egynél több iskolai csoportot fogadjunk. A csoportok fogadása, valamint a kisebb költségvetéssel bíró családok, csoportok fogadására a múzeumban már jól működő kávézó mellett szükség van egy olyan térre, ahol a családok, iskolai csoportok a magukkal hozott tízórait kulturált módon elfogyaszthatják, a kisgyermekes szülők a gyermekeikkel leülhetnek. Ezt egy új fejlesztés, a múzeumi **piknik szoba** szolgálja ki.

Beszélni kell **a Mi történetünkéről is**: Egy időszalag meg kell mutassa, mióta múzeum a vár, ez alatt az idő alatt mi történt vele, kik voltak a jeles vendégei, a termeinket mért úgy nevezzük el, ahogy?

B. A kiállítás szakmai anyagát tartalmazó terek, kiegészítve pihenő terekkel (2-16),

A kiállítás hangsúlyai maguk a középkori terek, valamint azok szerkezete, kifestése, rendszere. A dramaturgiában ezekhez a terekhez egy-egy személy – uralkodó, királyné, érsek — története kapcsolódik, aki az adott helyiség kapcsán fontos szereppel bír. **Ő mesél az adott helyről.**

A látogató leginkább a várra, annak felfedezésére és nem a „múzeumra” kíváncsi. A **tér**, a **szerkezet** megismerése a kiállítás kulcs eleme. A terekhez kapcsolódó információk megjelenítésénél ügyelünk arra, hogy az illúzióromboló érintőképernyős eszközöket mellőzzük, helyettük a térbe illeszkedő, játékra is lehetőséget adó installációkban rejtjük el az információt. Külön hangsúlyt kapnak ebben a **makettek** és a szerkezetet bemutató, igen részletes, „**Tesz-vesz város**”-típusú az adott személyhez kapcsolódó **info-grafikák**. Az infografikákat lehetőség szerint a makettek részeként építjük be.

A látogató azokat a dolgokat fogadja be könnyebben, amiről már van valamilyen előzetes ismerete, elvárása. A kiállítás bevezető termében erre különös hangsúlyt fektetünk: A terek, a királyi palota szerkezetének megismerését rögtön az indulás során **kézbe vehető, szerkezeti elemeire bontható makettek** kiállításba való beemelésével segítjük (2). A látogató kézbe veszi a maketteket, és a szerkezetek értelmezhető részekre szedését segítő film valamint a tárlatvezetők segítségével darabokra szedi, majd újból felépíti a várat. A kezén, a tapintáson, a kapcsolódó történeteken keresztül már látja a szerkezetet, az egyes részek funkcióját. Ezt követően tovább indulva, mire az adott helyiségbe ér, már ismerős helyre érkezik.

Fontos eleme a kiállításnak az adott térben a zene alkalmazása (a kápolna tere-5), valamint a fények komponálása (Szent István terem-12, Studiolo-9). A Studioloiban kizárólag a freskókat helyezzük előtérbe, a kapcsolódó történeti háttér, az előkerülés, a restaurálás, a lehetséges festő személyének bemutatása a kapcsolódó térben lesz egy ott vetítendő film által (10).

A kiállítás során a látogató a várat járja be és nem a „múzeumot”. Az eddig háttérben maradt kis udvart (3), függőkertet (4) növényekkel, kerti bútorokkal kapcsolódó tartalmakkal részévé tesszük a vár életét bemutató kiállításnak. E helyekről szintén egy-egy olyan személy, király, érsek, királyné, királyleány-

mesél, akik lakói voltak a várnak. E történeteket a makettekhez kapcsolódóan, színházi díszlettervként mutatjuk meg.

C. A kiállítás részeként a szakmai anyag feldolgozását segítő, a látogató – elsősorban a gyermekek- aktív közreműködését igénylő kiállításrész (Mitmach Ausstellung-a látogató részvételét igénylő kiállításelem 14),

A mostani kiállításnak igazából nincs gyerekekhez szóló rétege (az elzárt múzeumpedagógiai tér kivételével). Ezen szeretnénk módosítani.

Mit kell ahhoz építs, hogy királyi várak legyen? Az európai gótika kezdeteit jelentő királyi kápolna, a kápolna oroszlános kifestése, a Studiolo reneszánsz falképei mind-mind nagyon komoly témák. E témák gyermekek számára való tovább gondolásának a tere a vár konyhájában kialakított tér, ahol a valódi konyha enteriőr egy azzal szervesen egybeépült **játéktérben** folytatódik. Itt a vendégeinkkel együtt áttekintjük, hogy az eddig látottak alapján miből is főzünk? Mit is láttunk eddig? Milyen részekből épül fel a vár? **Hogyan építs fel egy várat?** (lakótorony, kápolna, palota, konyha....) **Hogyan készül egy boltozat** (fa kockákból **meg is építjük**) mi az a rózsablak (**meg is építjük**), hogyan lehet a leomlott festett faltöredékek alapján kirakó-szerűen rekonstruálni egy épületet? (**rekonstruáljuk is**). A Studioloan ábrázolt bölcsességet, mértékletességet, erőt és jogot megszemélyesítő alakok kapcsán arról is megkérdezzük a látogatót, hogy **mik a Te erényeid?**

D. Oroszlán bolt — A kiállítással szerves egységet képező múzeumi bolt.

A 16 helyszínt érintő körtúra a kiállítás szakmai tartalmát folytató, arra épülő **múzeumi boltban** (16) ér véget. Itt a polcokon ugyanazokkal a tárgyakkal találkozik a látogató, amit a kiállítás során is látott, amivel a kiállítás során is játszott, amit a kiállítás során is használt. A bolt része annak az edukációnak, mely során a múzeum igyekszik kiemelni azokat az élményeket, emlékeket, melyekről úgy gondoljuk, egy esztendőnyi látogatás után mindenképp magával kell vigye a látogató. A bolt árukészletét ennek megfelelően alakítjuk ki.

További kiállítási rétegek

VR-tour (17-18)

A Studiolo keleti és déli falát a török háborúk elpusztították. A mostani fal és mennyezet leszűkíti az eredeti teret. A Fehér-torony építészeti rekonstrukciója során számos teret vasbeton síkfödémmel fedtek le. Az eredeti, boltozott tér magasságához képest az így kialakított helyiségek 3,6 méterrel alacsonyabbak. Az **eredeti térélmény visszahozása** érdekében elkészítjük a palota helyiségeinek 3D rekonstrukcióját, bemutatva azok lehetséges kifestését is.

A palota megélésének egy rétege a **külön jegy alapján** kérhető virtuális valóság (VR)-túra, ahol 15 fős csoportokban, külön vezetéssel VR-szemüveget is használva járjuk be a várat. A Studioloból a falban egy keskeny folyosó vezet a torony alatti, látogatók elől elzárt, a vár legkorábbi építkezéseit rejtő termekhez. A VR-túra során ezeket a tereket is megnyitjuk, felfedezzük.

A VR-túra során alkalmazott technológiát, fejlesztést a pályázati partner Zseliz, II. világháborúban részben lerombolt, majd újjáépített temploma tereinek bemutatása során mintaként szeretnénk alkalmazni.

Tetthely

Roppant érdekes dolog végig járni úgy a vár helyiségeit, hogy közben a vár kutatását évtizedek óta végző régész kolléga, vagy éppen a magyar várkutatás egy kiemelkedő alakja vezet minket, szobáról-szobára, kőről-kőre. Mi is felfedezőkké válunk. Ezt az élményt szeretnénk megosztani minden, arra kíváncsi látogatóval. Ez a **„Tetthely”-projekt**.

Külön rétege a kiállításnak a „Tetthely”-projekt, ahol a látogatót úgy vezetjük végig a tereken, hogy, mint egy bűneset rendőrségi rekonstrukciója során (valójában ugyanez történt a vár régészeti kutatása alkalmával is) rendőrségi/régészeti dokumentációs eszközökkel megjelölünk egy-egy, az adott helyiségben található tárgyat, a padlón, vagy épp a falon található nyomot, és ezeket értelmezve, egy történetté fűzve megmutatjuk a látogatónak, hogyan kell egy általa ismeretlen várat felfedezni. Így nyeri el a helyét a várban a Studiolo terme is. Ehhez egy nyomtatott és digitális felfedező füzet is kapcsolódik. A nyomozás eredményeit a kiállítási körút végén (15. terem) össze is foglaljuk.

A kiállítás nem klasszikus múzeumi kiállítás. Nyomokat keresünk a falakon. Ugyanúgy, mint a várat kutató régészek. Egy a kápolna falából hiányzó faragott kő megtalálása, két egymáshoz csatlakozó fal építési módjának vizsgálata hozzásegít minket rendet tenni az évszázadok során egymásra épített, a török háborúk során szétlőtt palota egykori világának megrajzolásában. Ugyanazokat a nyomokat keressük meg, melyek segítették az 1934-es felfedezőket is, hogy rekonstruálják a régi épületeket, hogy elkülönítsék eltérő évszázadok építkezéseit. A kiállítás megtanítja a látogatót, hogyan legyen maga is régész, hogyan találja meg a rendet az uralkodói palota néhol útvesztőnek tűnő helyiségeinek sorában.

A látogató régészeti kutatást végez, ásó nélkül. Sétál, csodálkozik, pihen- és megtanul valamit.

A régész iskola színhelye a királyi palota legszebb terei, Európa legérdekesebb reneszánsz freskói.

Ha a látogató ezt követően eljut majd egy más várba, akár Magyarországon, akár Európában, már tudja, hogyan kell vizsgálja azt. Mindezekhez a viszonyítási alap Esztergom lesz, amit Esztergomban látott (tanult): **Hogyan kell felfedezni egy várat?**

A bejárás során minden egyes helyiséghez kapcsolódik egy-egy vezérgondolat, amit kiemelünk. Ugyanakkor minden egyes helyiség, magán lakosztály, konyha, fürdő, fogadótér padlóján, mennyezetén, falán felfedezhetünk olyan jeleket, melyeket értelmezve, egymás mellé rakva megtaláljuk az adott épület rendjét. E nyomokat, mint egy bűneset helyszínelése (vagy egy ásatás dokumentálása) során kiemeljük és értelmezzük a látogató számára.



A nyomozáshoz készül egy kísérő füzet is, telefonon és papír alapon is aminek segítségével a látogatók, családok, csoportok önállóan felfedezhetik a várat.

A nyomozás múzeumi installációja úgy készül el, hogy az a középkori falakat nem sérti, egy esetleges filmforgatás során nehézség nélkül eltávolítható.



A kiemelt nyomok alapján megrajzolható szerkezetet az adott helyiségben egy-egy robbantott szerkezeti ábrán is értelmezzük. Ez az ábra azonban nem statikus. A szerkezet mellett az adott helyiséghez kapcsolódó történetet is rejt, egy életképen keresztül. Olyan, mint a Tesz-vesz város.

A Tetthely-projekt végén, a konyha és a múzeumi bolt közötti helyiségben összegezzük a nyomozás eredményét.

Személyes történetek-táblák

Az adott térhez kötődő történelmi személyhez kapcsolódóan egy-egy zománcozott fém lapon, vagy kerámialapon egy- egy rövid történet kapcsolódik. Ez egy kis méretű tábla, külön felfedezési réteg. Kis méretű, hogy ne legyen túl hangsúlyos a térben (Isd. a német középkori városok helytörténeti sétáit!)

Ez a réteg a vár érintett helyiségeit játékos formában járja végig. Minden várnak van egy mesebeli védője, egy olyan lény, ami a vár eredetéhez köthető, vagy a várban található jellegzetes festményhez, faragványhoz, tárgyhoz. Legismertebb példája ennek Krakkóban a Wawel sárkánya, vagy éppen a legendák világában ott élő holló. Esztergomban ez a figura a kápolna oroszlánja.

A kiállítás helyiségkönyv vázlata

01. Fogadótér, Pénztár múzeumi Piknik szoba

Fogadótér

Ahol a látogató belép a múzeumba, egy makett fogadja a várról, fölötte egy a maketthez illeszkedő légi-felvétel a várhegyről, ahol megtalálja azt a helyet is, ahol ő a várhegyre érkezett (parkoló, macskalépcső, rondela-bejárat)

Köszönünk a látogatónak.

a makettől balra: Pénztár-felirat

makettől jobbra: Kiállítás-felirat, A kiállítás címe, Útvonal tábla Botticellihez.

Ugyane terem nyugati ajtaja a mozi terembe (16) vezet

(a pályázat beadása során a 16-terem még a múzeumi bolt volt, de azt egyesítjük a látogatófogadás (1) terével, mivel így a bolt és a jegyeladás munkaerő szükséglete összevontan biztosítható

Pénztár

A volt étterem pultjának átalakításával a pénztárhelyiséget mind a munkatársaink, mind a látogatóink számára komfortosabbá tesszük. Ez a hely már alkalmas a bolt működtetésére is.

„Már én is voltam az Esztergomi várban”-térképes applikáció fejlesztése, kihelyezése, ami valós időben mutatja, mely városból, országból, kontinensről jöttek a látogatóink. Itt kap helyet az az idővonal, ami a hely múzeumként való működésének állomásait mutatja be (milyen fontos vendégeink voltak?)

Piknik szoba

A saját tízóráival érkező családok, kisgyermekes szülők, iskolai csoportok fogadóterének kialakítása

A csoporttal érkező diákok hátizsákjainak, csomagjainak elhelyezése,

Saját frontszemélyzetünk étkezésének, pihenésének biztosítása

A 01 teremből két ajtón is el lehet indulni. A 16-os és a 02-es terembe.

A 16-teremben egy mozifilm várja a látogatót, az esztergomi vár felfedezéséről:

Mi ez a hely, miért érdekes? Mi a Botticelli-projekt? (ezt csak érintőlegesen mondja el a bevezető film, mert erre lesz külön film a Beatrix-teremben (11)

Mindazt a felfedezést, amiről a film mesél, a látogató a 02. teremben el is játszhatja majd.

02. Ciszterna terem

Vezérgondolat

Köszönünk a látogatónak.

Elmondjuk a látogatónak, hogy mit fog felfedezni.

Megismertetjük a látogatóval a vár szerkezetét.

Megismertetjük a látogatóval a történet szereplőit.

Megismertetjük a látogatóval a vár felfedezésének a módját

Bevezető film/tárlatvezető

Amit elsőre látunk a térben

Egy nagy monitor -beágyazva egy középkori vásári színház installációba, valamint egy központi makett az Árpád-kori várról, körülötte 4 szétszedhető makett, gyalogszékkel

A bevezető teremben egy központi, részletes kidolgozású, de vitrinbe zárt makett található. Körülötte az egész teret belakva, 4 kis asztal, rajta a látogatók által is kézbe vehető, CNC technológiával, keményfából kimart, 4 darab egyforma, szétszedhető makett. Ezek körül 3-3 gyalogszék. A makettek által aktív módon megismerjük a bejárando vár szerkezetét, elemeit.

Oly módon, hogy a makett elemeinek szétszedését, vizsgálatát egy film/középkori dramatikus jelenet/szükség szerint a tárlatvezető segíti. Itt a film csak egy része annak a dramatikus, középkori vásárokból ismert előadásnak, ami bevezeti a látogatót a kiállítás megélésébe.

A megismerés ugyanazt az elvet követi, ahogy a Waldorf-oktatásban az elsős diákok megismerik a betűket: mielőtt leírnák azokat, a tanárral együtt lesétálják, letáncolják azok formáját. Ez hozzásegíti őket a betűk világának mélyebb megéléséhez. Ugyanígy járunk el mi is. Egy bevezető filmben/a tárlatvezető által mutatjuk meg, hogyan vegye a látogató kezébe a maketteket, ami mellé egy székre le is tud ülni, hogyan szedje értelmezhető darabokra.

A látogató a makett kézbevétele, szétszedése által megismeri, mi az a szerkezet, amit bejár, annak mi a története, miért érdekes. A film által azt is megtudja, mely szereplők (az itt lakó uralkodók, érsekek, királyné) történetét fogja nyomon követni. Itt kell találkozzon először azzal a mesebeli lényel (oroszlán) aki egy másik rétegen keresztül, mesés felfedezés keretében vezeti őt végig a váron.

Mikor a látogató bevezető teremből tovább indul a felfedezésre, már tudja, mire számíthat.

A film/dramatikus jelenetek a tárlatvezetők, vagy a látogatók által indítható, indító kapcsolója hangsúlyos. Amikor lement a film, ami hangos film, átvált néma filmmé, és ez megy egészen addig, loopolva, amíg valaki újra nem indítja a hangos filmet.

(mintaként tekintendő: Krakó, Rynek Underground Museum, a Wawel történetét bemutató dramatikus installáció)

Infografikák

Az a látogató, aki nem csak a nagy mesére, de az adott helyre is kíváncsi, infografikákat talál (ezeket szeretném elrejteni oly módon, hogy a tér legyen hangsúlyos, ne a grafika):

Infografika az 1934-es ásatásról
Infografika a római falakról
Infografika az Árpád-kori falakról
Infografika a ciszternáról

Tetthely-„nyomok a falakon”

— kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Itt minden teremben meg kell nézzük, hogy mik azok az építészeti részletek, freskó részletek, érdekességek, melyekre külön felhívjuk a figyelmet. E részletek végig követése egy önálló játék része is, amit egy digitális/analógfelfedező füzet segítségével teszünk meg

Személyes történetek

Milyen érzés volt, amikor előbukkant a törmelékkupacból a magyar királyok palotája?

Idézet a vár 1934-es ásatási naplójából

03. Udvar

Selfie-pont

Ez egy selfie-pont a rózsáival, a paddal.
Itt a legfontosabb feladat a kertészeti háttér kialakítása.

Személyes történetek

Itt csak egy kis zománc táblácska van, utalva a rózsákra, valamint a rózsák kapcsán a még gyerek Árpád-házi Szent Erzsébetre.

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

I

04. Függőkert

Vezérgondolat

Ha eljössz Esztergomba, a vár bizonyos helyein úgy érezheted magad, mintha Itáliában, pl. Toscanában lennél. Az esztergomi érsek lakhelyeként, a reneszánsz idején környezetét, hangulatát, kultúráját tekintve az esztergomi vár a Duna-folyó mentén közelebb volt Firenzéhez, mint gondolnánk. A látogató által a várban megélt mostani világ is helyenként egy kicsit Itália a Duna mentén.

A kilátás, a kert kialakítása, a látogató pihenése a hangsúlyos

Amit elsőre látunk a térben

A függőkert kertészeti kialakítása, pihenésre szolgáló szabadtéri bútorokkal.

A függőkert háttérében található, üveg falú helyiségben kiállított faragott kövek, vízvételi lehetőség

Infografikák

Infografika a reneszánsz függőkertről és palotáról

A függőkertről szóló infografikában Szatmári György érsekről mesélünk

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek

Szatmári György érsektől egy kis történet zománclapon az egyik kerti bútoron

05. Várkápolna

Vezérgondolat

Amit innen hazavisz a látogató, az a terem formája, akkusztikája, és az **oroszlánok**.

A terem formája: hasonlítsd már össze a Szent István termet a kápolnával! Látod a változást?
Az európai gótika kezdetei.

Megformálás

A könyv installációban egymásra hajtható, átlátszó lapokkal oldjuk meg az összehasonlítást (mint majd a Studioloban)

Amit elsőre látunk a térben

Maga a kápolna belső tér. Ezt a teret lehetőség szerint nem törjük szét installációkkal. Itt van egy olvasó pultnak álcázott mobil keverőpult, könyv installációval, ami szükség esetén (pl. koncertek) eltávolítható.

A falakon található freskókat összekapcsoljuk a zenével. Mutatjuk, hogyan alakul ki az egyszólamú zenéből a többszólamúság, polifónia. Ennél az alkalmazásnál a jelképek a lényegesek. jelenjen meg az oroszlán, illetve a 14. századi kifestés elemei, a falakon ábrázolt apostolok

A kápolna boltozati rendjét a könyv installációban egymásra hajtható lapok által összevetjük az előzményekkel, a Szent István teremével, illetve a párhuzamaival.

Fontos: Biztosítani kell a freskók védelmét, és azt is, hogy az idősebb, fáradt látogató valahol leülhessen a kápolnában.

Infografikák

nincs

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek

Itt felhívjuk a figyelmet arra az 1934-ben készült olasz újságlap, ma is olvasható, tenyérnyi darabkájára, mellyel az olasz restaurátor Pellicoli megerősítette a freskókat.

06.Északi oratórium

Vezérgondolat

A várkápolna az európai gótika kiindulási pontja (na, ez az, amit elsőre senki nem ért meg, ezt kell elmagyarázni)

Amit elsőre látunk a térben

Maga az oratórium belső tér, + fa ima térdeplő, rajta könyv installáció, ebben vannak az infografikák.

Infografikák

Isd. fentebb. Infografika Imre Királyról, könyv formában, a kápolna építésértől

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek

Imre király témában

Továbbá odafigyelni még az alábbiakra!

Világítást újra komponálni!

Gyengeáramú rendszert kiépíteni!

Freskók védelmének kiegészítése.

Biztosító kordonok kiegészítése.

További biztonsági kamerák felszerelése.

07. Kápolna déli melléktér

Vezérgondolat

Az itt bemutatott, a törmelékből előásott faragott kövek festése segítette a kápolna felfedezőit egy nagy kirakós játék módjára a kápolna épületének rekonstrukciójában.

Amit elsőre látunk a térben

Maradnak az elidegenítő kő tartó polcok, csak átfestve. A tartó polcon jelenleg található monitoron, vagy annak helyén kialakított „színházi díszletmaketten” bemutatjuk, hogyan rakták össze a harmincas években a törmelékből a kápolnát.

Infografikák

Isd. fentebb. Infografika Telegdi Csanád érsekről

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek

Telegdi Canád témában

08. Kilátótórony

Ez a látogatói körútból egy kiágazás.

Belső emelvényen kerti bútorok.

Intslláció: Hol, melyik irányba nézve, mit látsz ma, és a mából visszamenve mit láthattál innen 1200-ban, 1490-ben, 1595-ben?

Az alábbi termék, 9-10-11 terem bejárását az elmúlt év tapasztalatai, és a turistacsoportokat szervező irodákkal való konzultációt követően megváltoztattuk. Alább a korrigált program következik

09. Erényfreskós terem

Isd. alább!

10. Lakótorony belső terem „könyvtár”

Isd. alább!

11. Beatrix terem

12. lsd. alább!

Korrigált program a 9-10-11 teremre

A Studiolo reneszánsz képeinek megismerését a **Beatrix-teremben (11)** kezdjük.

A lakótorony díszkapuja előtt várakozik a csoport.

A Beatrix-terem áttört bejáratát nem zárjuk el külön ajtóval.

(a Studiolóba vezető díszkapu viszont a klíma biztosítása érdekében egy üveg ajtóval zárható?)

Itt egy makett megmutatja, hogy a díszkapu az Árpád-kori lakótorony első bejárataként készült el. Mesélünk a torony Árpád-kori szerepéről, majd arról, hogy a kapu mögötti 12. századi tereket a 15. században is elfogadták a használói.

Elmondjuk, hogy mi is az a Studiolo? Itt bemutatjuk a látogatónak, hogy a díszkapu melletti kisebb kapun át hová is érkezne? (a valódi Studiolóba)

Vezérgondolat

Bevezető az erények-freskókhoz: a torony bemutatása

Egy terem arcának változásai. Hogyan lett a díszes bejáratból az uralkodó magán lakosztálya vagy oratóriuma, mögöttese hogyan alakult át a tér használata?

Amit elsőre látunk a térben

Gótikus kőfaragványok a terem ablakából (Tetthely!)

Reneszánsz kőfaragványok a terem ablakából (Tetthely!)

A vak erkély – egy applikáció, hogy mi volt itt, mit láthatnánk innen. (a ma elfalazott erkély ablakából gyönyörű kilátás nyílik a Dunára, itt a látogatót kivisszük a vár külső részeire, mintha kirepült volna innen)

Ide teszünk egy szavazógépet, háttér adatokkal: Te kinyitnád ezt az ablakot itt? (kérdés: kell-e később a Studiolo eredeti boltozati rendszerének visszaállítására irányuló kérdést is feltegyünk – igen, kell!)

Egy asztal, rajta a torony makettje, ahol mutatjuk, mi történt a Beatrix-teremmel

Az oratórium átalakítása WC-ből olvasó pulttá. Itt elmondjuk, valójában ez az igazi Studiolo.

Infografikák

A torony makettből kihúzható Infografika Beatrixról, vagy arról a személyről, akiről Dr. Wierdl Zsuzsa restaurátor úgy gondolja, hogy a képek megrendelője lehetett.

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek 002

Beatrix sorsáról

A bevezetőt követően lépünk be a **Studioloba (09)**.

Itt bemutatjuk magukat a freskókat, kiemeljük azok érdekességeit.

Asztal, nagyméretű szék, a lapozható könyv, aminek keretében megmutatjuk azt a performance-ot, ami az erény-alakok profilrajzára alapul.

Az asztalban rejtjük el a térélményt visszaadó VR-szemüvegeket.

Vezérgondolat

Európa Itálián kívüli területein az egyetlen quattrocento reneszánsz freskó, amit egy kiemelkedő képzettségű firenzei mester készített. Talán Botticelli. Mutatja ez a 15. századi Magyarország helyét Európában — Ezt tudja az idősebb generáció. De vajon mit mondanak ezek a képek a fiatalabb látogatóknak? Ezt viszi haza a látogató? Nem azokat a nőalakokat, akikkel ma is, nap-mint nap szembe találkozunk Esztergom utcáin? Lehet, hogy sablonok alapján rajzolta az alakokat a művész, de a Szamos-kávészó előtt tegnap is az egyik erény alak adta nekünk a fagyit. Ezek mégis nagyon élettel teli alakok.

Amit elsőre látunk a térben

A török korban szétlőtt és pótolta fal ugyan része a történelemnek, de, mint ahogy a bordázott beton födém, az eredeti térélményt eltünteti. E fal előtt fehér drapéria, azon fekete-szürke vázlatok a torony és e helyiség szerkezetéről.

Maguk a freskók a hangsúlyos elemek. A török korban szétlőtt fal előtt a bevezető teremben készített szerkezetekhez hasonló, szétszedhető fedelű makett mutatja az eredeti torony és terem szerkezetét, lerombolását, újjáépítését, kifestését. (Megformálása a részletes forgatókönyvben kifejtendő)

Legyen a terem közepén egy extra nagy szék: Te és az erények (később ez visszajön a Mitmach kiállításban a: Te milyen erényekkel rendelkezel?- kérdésben).

A makett mellett infografika a teremről, annak kifestéséről.- Megformálása lehet két lapozható könyv egy állványon, a könyvekben egymásra hajtható, átlátszó fóliákkal (-Isd. Wierdl Zsuzsa prezentációit az egymásra vetíthető alakokról!)

Infografikák

Isd. fentebb. Infografika a teremről és annak kifestéséről

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek

Itt több személyes történet legyen: a lehetséges megrendelők, + a jelenkor kutatóinak története is!

Kiegészítő háttéranyagok a „Könyvtár”szobában (10):

Központi eleme egy asztal, és rajta egy robbantott makett. Itt mutatjuk be az elveszett teret: a maketten a festő épp a megrendelőnek mutatja be, hogyan is festi ki a középkori tereket.

Film: Hogyan jutott a restaurátor arra a felfedezésre, hogy a freskók készítője Botticelli lehetett. Ki volt Botticelli? Mik azok az általa készített művek, melyeken keresztül Esztergom a reneszánsz világ része lesz.

Egy film a felfedezés öröméről. A Fehér-torony felfedezése, a kápolna, a freskók felfedezése. Egyedülálló dolog. Bemutatni, hogyan merült fel Botticelli, és hogyan más festők alakja?

A film etikai kérdése: ha a gyereked hazajönne egy baráttal vagy barátnővel, aki ragyogó szemű, tehetséges, okos, kiváló ember, de éppen nem celeb, akkor elzavarnád? Szomorú lennél, ha nem a mindenki által ismert Botticelli a képek festője, hanem egy másik, ma még ismeretlen, de a képei alapján zseniális firenzei festő?

Itt a képek felfedezése, restaurálása, értelmezése a központi elem.

Európa Itálián kívüli területein az egyetlen quattrocento reneszánsz freskó, amit egy kiemelkedő képzettségű firenzei mester készített. Mutatja ez, hol helyezkedett el Magyarország a 15. század végi Európában.

Infografikák

nincs (a mozi működése nem engedi itt meg)

Tethely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek

A torony 1595-ös szétlövéséről

Folytatjuk a pályázatban leírt bejárást:

13. Szent István terem

Vezérgondolat

Itt a térélmény, és az ablakfülkébe való beülés visz el mindent. Ezt nem törjük meg.

Amit elsőre látunk a térben

Maga a terem

A fülkében Egy kis olvasóállvány rajta egy könyv, infografikákkal. (a falról levesszük a most látható múzeumi tájékoztató táblát – mindenütt levesszük, installációba rejtjük)

Kiemelkedően fontos a világítás tervezése, hiszen itt maga az egyedülálló 12. századi tér kerül előtérbe! Falra való vetítéssel bemutatjuk azt is, ez a terem valójában nem vakolatlan, csupasz kő falból állt. Itt ki kell térjünk a „Szent István-terem”- legendára is!

Infografikák

A teremről.

III. Béláról.

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek

Béla történetéről, Barbarossa Frigyes keresztes hadjáratáról, a Nibelung-énekről, Szent László király legendájának a kerek asztal lovagjai-történetbe való kapcsolásáról

14. Fürdő

Vezérgondolat

Mennyit fürödtek a középkorban?

A királyi, érseki lakhely fontos kelléke a fürdő. Kérdést teszünk fel: Mi még a királyi lakhely kelléke?

Amit elsőre látunk a térben

Ez egy folyosóként jelenik meg. Mi az, ami fürdővé teszi?

Van egy makett a térben, ami mutatja, hogyan lesz belőle fürdő. Ugyanúgy szétszedhető ez a makett, mint a bevezető térben.

Infografikák

Vitéz Jánosról

A fürdőről

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek 002

Vitéz János történetéről

15. Konyha

Vezérgondolat

Mi az, ami még a királyi, érseki lakhely fontos kelléke? - a konyha (+kápolna, magán kápolna, magán lakosztály....)

Itt vessük össze a jelen állapotokat a 15. századdal! Valójában az is érdekli majd a látogatót, hogy mi van a konyha kéményében (az igazgatói iroda)

Amit elsőre látunk a térben

Átalakítjuk valódi konyhává a teret, oly módon, hogy az északi vége egy nagy előkészítő asztal legyen.

Itt teljes középkori konyha enteriőrt alakítunk ki, ahol viszont az előkészítő asztal környezetében egy csoport le is tud ülni.

Itt vetíthetünk is, mint Csíkszeredán a Mikóvárban egy konyhai jelenetet.

Itt a konyha északi fele középkori enteriőrből átmegy a látogató részvételére alapozó kiállítássá, ahol játékokon át összegezzük mindazt amit láttunk.

- Részint van konyha felszerelés, ami használható.
- Részint vannak fűszerek, amiből saját keveréket készíthetünk (külön fizetés ellenében)
- Részint építkezünk. Te is lehetsz építész. te is építhetsz templomot vagy várat! Boltozatokat építünk fából, a kápolna freskó maradványos köveit egymásra építve felépítjük a kápolnát mi is, és valamit csinálunk az erényes képekkel is.



Az infografikát valami konyhai insatlációba rejtjük.

Infografikák

A konyháról

Tetthely-„nyomok a falakon”

— A részletes forgatókönyvben kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

Személyes történetek 002

Vitéz Jánosról

16. Konyha előtér

Te mit viszel haza innen?— Összefoglaló terem, ilyen címet is adunk neki:

Vezérgondolat

Összegezzük a Tetthely projektet egy képregényben

Összegezzük, hogy mit láttunk.

Összegezzük, hogy kivel találkoztunk

Amit elsőre látunk a térben

Egy összegző makett

Képregény a tetthely-projektről

A korábban felmerült szereplők EU pass önéletrajzának bemutatása.

Infografikák

A képregény, a szereplők bemutatása

Összegezzük a 15. századi palotáról tudott dolgokat egy infografikában a maketthez kapcsolódóan,

Tetthely-„nyomok a falakon”

nincs- de utalunk arra, hogy a megtanult módszerek alapján keress további nyomokat a vár többi helyiségében is. Itt felsorolunk néhány régészeti problémát, amit a falak elemzésével a látogató is meg tudna oldani!

Személyes történetek

Itt a látogatói körútról lesz egy történet

[17. Múzeumi bolt](#)

Ezt áttettük az 1. térbe. A 16-os terem moziterem, a bevezető film számára

Az 1-15. elem tartalmát kifejtő múzeumi bolt

Feladatok:

- Bútorzat meghatározása,
- Megvásárolható tárgyak meghatározása, beszerzése,
- Edukációs feliratok.
- Világítás

[Extra vezetett túrák a torony nulladik szintjére](#)

Külön belépőjegyért igénybe vehető szolgáltatás. 20 VR-szemüvegre elkészítjük a vár emblemikus tereinek a virtuális túráját. Ez lesz az, aminek a segítségével számos helyen elpusztult, átépített terek igazi élményét visszaadjuk a látogatónak. Nem maradunk meg vár tiszta 3D bejárásánál. A különböző helyszínekhez a látogató által már megismert személyek által történetek kapcsolódnak. A dramaturgia itt legalább olyan fontos, mint maga a 3D látvány.

Itt szükséges a VR-szemüvegeken és tartalmakon túl 20 db lámpa és 20 db sisak, mert a várnak olyan, a látogatók által elzárt tereibe is bejutunk (17-18 tér), melyek leginkább a barlangi felfedezésre hasonlítanak.

A 17-18-as helyiségben az alábbi infografikákra van szükség:

A négyzetes torony

Infografika a 11. századi négyzetes toronyról

Infografika Gurcu ispánról

B Kerek torony

Infografika a 12. századi kerek toronyról

C Lipót-terasz

Infografika II. Géza királyról

Infografika a középkori virágoskertről és a törökkori
ágyúteraszról

Számított költségek

A kiállítás költségeit az alábbi módon lehet pontosan meghatározni:

- Kiállítási szinopszis elkészítése
- Kiállítási forgatókönyv elkészítése (szövegek véglegesítése, tárgyak meghatározása, film forgatókönyvek összeállítása,)- időszükséglet: 3 hónap
- Látványterv, részletes műszaki leírások elkészítése.- időszükséglet: 3 hónap

Jelenleg a kiállítás szinopszisa készült el.

Hasonló eszközzel 2023 tavaszán nyitottuk meg Szigetváron a „Megállítani Szulejmánt”-c. kiállítást. A költségeket e kiállítás hasonló tételeinek megvalósítási díja alapján tüntettük fel. Így az 1-16 pontig tervezett tematika, valamint a 17-18 helyiségben folytatódó VR tartalom ismeretében a költségek előzetesen az alábbi tematikus bontásban határozhatók meg:

Filmek	Bevezető film	4 perc	
	Studiolo-film		
Makettek	Szerkezetet mutató	4 db	
	Torony részletmakett	1 db	
	Színházi díszletmakett	6 db	
	Fürdő	1 db	
VR túra		7 db	
3D rekonstrukció		4 db	
Konyha enteriőr rekonstrukció			
Ciszterna terem installáció			
Udvar installáció			
Függőkert installáció			
Kápolna installáció			
Kápolna zenei alkalmazás			
Studiolo installáció			
Studiolo belső szoba installáció			
Beatrix installáció			
Szent István terem installáció			
Fürdő installáció			
A látogató részvételét igénylő kiállítás			
Összefoglaló szoba installáció			
Múzeumi bolt installáció			
Múzeumi bolt tárgyak			
Látogatófogadás			
Torony terasz installáció			
Síkfödémes terasz installáció			
Tetthely installáció			