# Helyiségkönyv tételenként

# A kiállítás helyiségkönyv vázlata

Tartalom

[Helyiségkönyv tételenként 1](#_Toc179275386)

[A kiállítás helyiségkönyv vázlata 1](#_Toc179275387)

[01. A kapu előtti terület 3](#_Toc179275388)

[02. A kapu mögötti rámpa 3](#_Toc179275389)

[03. Várudvar 3](#_Toc179275390)

[04. Fogadótér 4](#_Toc179275391)

[05. Pénztár 5](#_Toc179275392)

[06. Mozi 7](#_Toc179275393)

[07. Ciszterna terem -Színház 13](#_Toc179275394)

[08. Udvar 15](#_Toc179275395)

[09. A kápolna bejárata előtti elosztó pont 16](#_Toc179275396)

[10. Függőkert 17](#_Toc179275397)

[11. Várkápolna 18](#_Toc179275398)

[12. Északi oratórium 19](#_Toc179275399)

[13. Kápolna déli melléktér 20](#_Toc179275400)

[14. Kilátótórony 21](#_Toc179275401)

[15. Fehér torony bejárati tere 23](#_Toc179275402)

[A Studiolo megtekintése 24](#_Toc179275403)

[16. Beatrix-terem 24](#_Toc179275404)

[17. Studiolo 24](#_Toc179275405)

[18. Könyvtárterem 25](#_Toc179275406)

[19. Kis studiolo 25](#_Toc179275407)

[20. A torony -1 szintje-extra vezetett túrák a torony nulladik szintjére 26](#_Toc179275408)

[21. Szent István terem 27](#_Toc179275409)

[22. Fürdő 28](#_Toc179275410)

[23.Konyha 29](#_Toc179275411)

[24.Sarokterem 31](#_Toc179275412)

[25. Vitrines, fegyveres terem 32](#_Toc179275413)

[26. A bronzolvasztó terme 33](#_Toc179275414)

[27. Nagyterem 34](#_Toc179275415)

[28. Tetthely-projekt összegző terme 35](#_Toc179275416)

[29. Múzeumi piknik szoba 35](#_Toc179275417)

[30. Múzeumi bolt 35](#_Toc179275418)

## A kapu előtti terület

a kiállítások címei

az elidegenítő módon felépített újkori várfal várrá tétele (zászlók, növényzet)

## A kapu mögötti rámpa

utalás a hely vár-jellegére

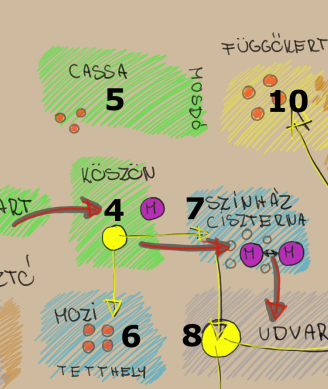
keresztes lovag sziluettek

## Várudvar

részletes „étlap” kifüggesztése

a kopár tér otthonosabbá tétele

## Fogadótér

Itt is bejöhet a látogató és a 05 pénztárnál is

* 1. Itt köszönünk a látogatónak.
  2. Makett az 1200 körüli várról (innen indul a túra, ez a hangsúlyos elem)
  3. Bevezető felirat: Mi ez a hely, hol vagy, mit kapsz?
  4. A kiállítás címe
  5. A makettől balra: a pénztárba (5) vezető út jelölése
  6. A makettől jobbra: a kiállításba és a mozi terembe vezető út (6; 7) jelölése,
  7. Külön jelezzük az útvonalat a reneszánsz freskókhoz (Lsd. Louvre: Mona Lisa-táblák. Ezt végig kell vinni a többi termen is!)
  8. A fogadótérbe kerül a Szent Adalbert székesegyház faragványa a WC elől.
  9. A 4. teremből két ajtón is el lehet indulni. A 6-os és 7-es terembe. Kiírjuk: Mozi, Kiállítás

Ami a grafikát illeti:

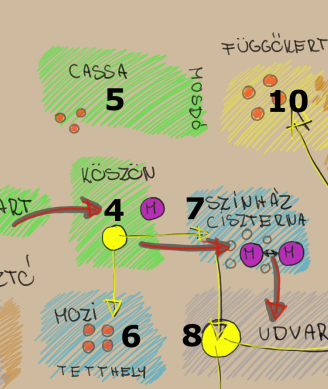
Itt a padlón és a makett fölött is van grafika- térkép, légi felvétel.

A falakat hagyjuk békén mindenütt!!!!

A 04.1 köszönés lehet fix helyen, a többi, 04.3 bevezető felirat, 04.4 Cím, 04.5-6-7 útvonal jelzés ha lehet, ne a falon legyen! Lsd. IKEA belógatott feliratok!

A 04.9 feliratok lehetnek az ajtón.

## Pénztár



* 1. Itt is köszönünk a látogatóknak
  2. A volt étterem pultjának átalakításával a pénztárhelyiséget mind a munkatársaink, mind a látogatóink számára komfortosabbá tesszük. CASSA-felirat elhelyezése.
  3. Székek, asztalok

Ez a hely már alkalmas pihenésre, várakozásra, valamint a várakozók számára vásárlásra, italok elfogyasztására. Székek, asztalok kellenek.

* 1. Vásárlás, italok

Gondolnunk kell a Botticelli-projektre érkezőkre is, számukra vásárlási és kávézási lehetőséget kell biztosítsunk (minimál program: kávé, víz, leülés, vásárlás).

* 1. „Már én is voltam az Esztergomi várban”-térképes applikáció fejlesztése, kihelyezése, ami valós időben mutatja, mely városból, országból, kontinensről jöttek a látogatóink.
  2. Idővonal, ami a hely múzeumként való működésének állomásait mutatja be (milyen fontos vendégeink voltak?)
  3. Itt biztosítjuk a csoporttal érkező diákok hátizsákjainak, csomagjainak elhelyezését.
  4. WC-felirat
  5. Árjegyzék
  6. felirat, hogy merre van a kiállítás

Ami a grafikát, megjelenést illeti:

A 05.1 köszönés lehet a pénztár pulton, vagy fix helyen, a falon.

A 05.2 meglévő pénztár pultot kell felöltöztetni. (kérem a CASSA. felirat legyen hangsúlyos, hogy aki a 04. térbe belép, lássa, hogy hová kell menni!)

El kellene kerülni a mostani állapotot, amikor tacepaokkal üzengetünk a látogatóknak: kell egy egységes üzenő felület! (nézzük meg, hogy most mik az állandó felirataink!)

05.5 „Már én is voltam az Esztergomi várban”-alkalmazásnál vizsgáljuk meg, hogy tehetjük-e úgy a pénztár fölé, hogy az a pénztárral egy egységet képezzen, vagy maradjon a falon ott, ahol most a WC-be vezető úton a monitor van. A meglévő másik monitorunk a bejárat mellett felhasználható árlistaként.

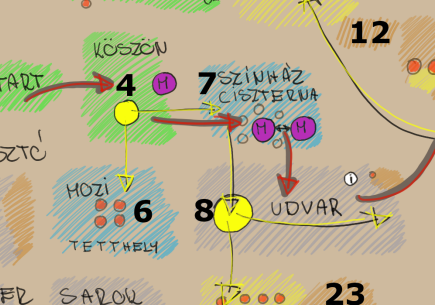
Az étlapot ne a 05. terem külső ablaküvegére ragasszuk!

05.6 Az idővonal egy grafikus, felület, ami az újabb eseményekkel bővíthető.

05.9 Az árjegyzék ne az ablaküvegen legyen!

05.10. Ha lehet, a kiállításra utaló felirat belógatott legyen!

## Mozi

Látiogatóvá nevelés egy végtelenített mozifilm által.

Mit csinálj a várban?

Mi ez a hely, miért érdekes, hogyan lehet felfedezni, megélni?

Mi a Botticelli-projekt? (ezt csak érintőlegesen mondja el a bevezető film, mert erre lesz külön film a Beatrix-teremben (16)

A film tartalma megegyezik a 10 dolog, amit feltétlen látnod kell az esztergomi várban-c. mostani projektünk tematikájával. Elmondjuk, hogy miket fog látni a vendég, és az miért érdekes, mire figyeljen?

Itt vezetjük be a Tetthely-projektet is. KÜLÖN KIDOLGOZANDÓ A TETTHELY MENETE,

* 1. Film
  2. Vetítő kellékek
  3. Székek
  4. Egyéb feliratok
  5. Útjelző tábla

Ami a grafikát illeti:

Itt nincs grafika. Ez egy moziterem.

A film tematikája:

Köszönünk a látogatónak.

Elmondjuk a látogatónak, hogy mit fog felfedezni.

Megismertetjük a látogatóval a vár szerkezetét. Bevezető film

Megismertetjük a látogatóval a történet szereplőit.

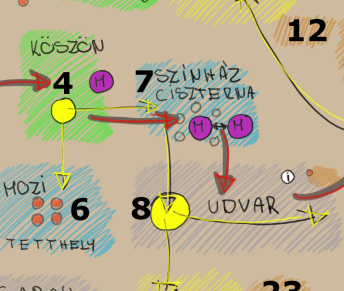
Megismertetjük a látogatóval a vár felfedezésének a módját

A film végtelenített, folyamatosan forog, bármikor be lehet kapcsolódni.

A bevezető film az alábbi egységekre kell kitérjen:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sorszám | Téma | Mi a feladat? | Miért érdekes? |
| 1 | Ciszterna | Honnan volt **vize** a várnak a hegy tetején? – Keresd a vörös márvány burkolatú víztárolót! | A palota vízellátásának lelke. Egy vörösmárvánnyal bélelt, több, mint 6 méter mély vízgyűjtő medence, melybe a környéken lehullt esők vízét gyűjtötték. Több, mint 400 évig segítette a vár vízellátását, még az 1700-as évek közepén is használták. |
| 2 | Várkápolna | 800 éve vigyáznak ránk **a várkápolna oroszlánjai**. Keresd meg őket! | Még romjaiban is lenyűgöző látvány ez a XII. század legvégén épült koragótikus kápolna. Hajdani freskóinak megmaradt töredékeiből is sejthetjük, milyen pazar díszítése lehetett eredetileg. Itt találhatóak a híres „Esztergomi Oroszlánok” |
| 3 | Rózsaablak | Nézd meg, hova vetül a várkápolna rózsaablakának **árnyéka** a lemenő nap fényében! | Mint a fontosabb gótikus templomnál általában, a kápolna nyugati homlokzatán is egy rózsaablak biztosította a bevilágítást. Az 1595. évi ostrom során tönkrement, de az 1934-38. évi rekonstrukció során hitelesen helyreállították. Figyelemre méltó a polikróm (vörösmárvány és fehér mészkő) szerkezete. |
| 4 | Kilátás a lakótoronyból | 3600-os **körpanoráma** a toronyból. Keresd meg a Gerecse-hegy tetejét! | A súlyosan sérült lakótornyot 1934-1938 között állították helyre. Az első emeletének ( a királynéi lakosztálynak) a magasságára felemelt kilátót 2009-ben adták át a látogatóknak. Innen csodálatos kilátás nyílik a városra és a Dorogi Medencére |
| 5 | Szent István terem | A legenda szerint itt született az első magyar király, **Szent István**. — Igaz a legenda? Derítsd ki! | Egy régi hagyomány szerint ebben a teremben született első királyunk. Az újabb kutatások ezt a legendát megcáfolták, mégis érdemes felkeresni a termet, mert ez a legszebb, román kori lakószoba a várban, talán az egész Magyarországon. |
| 6 | Izzasztókamra/szauna | Egy vár **kényelmes lakhely** is, nem csak a harcok színtere.  Nézd meg, hol szaunázott az érsek! | Egy jó reneszánsz fürdőhöz hozzátartozott egy izzasztókamra is. Vitéz János érsek sem feledkezett meg róla: amikor az 1460-as években felépítette új, háromrészes fürdőjét, ebben a teremben alakította ki a „szaunát” . Különlegessége, hogy oldalfalait vörösmárvánnyal burkolták. |
| 7 | Makettek | El szeretnél igazodni a 800 éves labirintusban? Segítenek a **makettek**!  Hány emelete lehetett a lakótoronynak? | A palota építkezését soha nem fejezték be: valahol, valamit mindig toldottak hozzá, javítgatták. Ebből következően roppant bonyolult, összetett alaprajzi rendszer lett. Ebben segítenek eligazodni a XII., és XV. század végi állapotot bemutató makettek. |
| 8 | Börtön és őrszoba | Egy 17. századi lovas katona teljes **páncélzata**. Mik azok a virágcserepek a vitrinben? | A helyi legenda szerint itt volt a vár börtöne. Jelenleg fegyverkiállítás van benne, középkori szakállas puskával, a vár visszavétele idején harcoló lovas katona páncéljával, fel nem robbant cserépbombákkal. |
| 9 | Nagyterem | Nézd meg, hol voltak 500 évvel ez előtt **a legnagyobb partik!** 100 asztal is elfért a vár nagytermében. Vajon megtalálod a Nagyterem Dunai falát! | Minden uralkodói székhelynek szüksége volt egy reprezentatív helységre, ahol a nagyobb rendezvényeket tartották. Itt, Esztergomban ez a Nagyterem. Már a XII. században állt, utána többször átépítették. Vitéz János idejében emeletet kapott, a Dunára néző üvegezett erkélysorral. Még a török bégek is itt fogadták a követeket! A török háborúk idején pusztult el. |
| 10 | A Szent Korona | A magyar S**zent Korona** leghitelesebb másolata. Olyan közelről nézheted meg, ahonnan az eredetit soha nem engednék! A keresztet szerinted utólag forrasztották a koronára? | Államalapításunk ezredik évfordulójára a magyar állam két hiteles másolatot készíttetett a koronáról. Az egyiket Esztergomba szánták, mint államalapításunk helyszínének. Érdemes megnézni, mert ez az „igazi” korona legpontosabb mása, s olyan közelről lehet vizsgálgatni, mint az eredeteit semmiképpen. |

## Ciszterna terem -Színház



Itt meséljük el a látogatóknak egy középkori vásári színdarab mintájára a vár 1934-es felfedezésének a történetét. Bemutatjuk azt, hogy a várhegyen az elmúlt évezredek során milyen építkezések zajlottak, és ezek közül miért is fontosak az 1934-es felfedezések. Meg kell tudjuk mutatni, milyen élmény is lehetett az, amikor a törmelék alól előkerültek a királyi kápolna, majd a Fehér-toron földszinti helyiségei, bennük a festett töredékekkel, melyek segítségével 1938-ra a kápolna rekonstrukcióját el lehetett készíteni.

**Amit elsőre látunk a térben**

* 1. **Színház**

Egy nagy monitor -beágyazva egy középkori vásári színház installációba, valamint egy központi makett az Árpád-kori várhegyről és várról, mellette 4 szétszedhető makett, körülöttük gyalogszékek.

Mi a történet?

Hogyan épül fel a vár, a Szent Adalbert székesegyház a várhegyen, hogyan pusztulnak el egyes elemei 1595-ben, és hogyan kerülnek elő az 1595-ben betemetett helyiségek 1934-ben.

Ki a mesélő?

Theo az oroszlán és Viki a vörösvércse.

Mintaként tekintendő: Krakkó, Rynek Underground Museum, a Wawel történetét bemutató dramatikus installáció)

* 1. **Makettek**

A központi makett előtt, az egész teret belakva, 4 kis asztal, rajta a látogatók által is kézbe vehető, CNC technológiával, keményfából kimart, 4 darab egyforma, szétszedhető vár makett, benne kis fa kockákon „freskó töredékek”. Ezek körül 4-4 gyalogszék. A makettek szétszedése, összerakása által aktív módon megismerjük a bejárandó vár szerkezetét, elemeit.

A makett elemeinek szétszedését, vizsgálatát a várási színdarab segíti. Itt a monitoron látható film csak egy része annak a dramatikus, középkori vásárokból ismert előadásnak, ami bevezeti a látogatót a kiállítás megélésébe.

A látogató a makett kézbevétele, szétszedése által megismeri, mi az a szerkezet, amit be fog járni, annak mi a története, miért érdekes: ahogyan a törmelékből előbukkant 1934-ben a kápolna és a lakótorony.

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

* 1. **TESZ-VESZ Infografikák**

Az a látogató, aki nem csak a nagy mesére, de az adott helyre is kíváncsi, infografikákat talál.

Teho a vár oroszlánja mutatja be a termet az **Így építsd a váradat**-projekt keretében, Tesz-vesz város típusú grafika által. Van olyan helyiség, ahol nem grafika, hanem egy színházi díszletterv mutatja a hely szerkezetét és szerepét (ezeket szeretném elrejteni oly módon, hogy a tér legyen hangsúlyos, ne a grafika)

Egy régész oroszlán meséli el, hogy hol, mit talált.

Infografika a ciszternáról, a ciszternás terem egyéb jelenségeiről

* 1. **Tetthely-„nyomok a falakon”**

kifejtendő, hogy mit emelünk ki az adott teremben!

* 1. Útjelző tábla

Hol van, hová juthat a látogató?

* 1. A ciszterna belső világítása+hangzó effektek

Ami a grafikát illeti:

Itt a 07.3 TESZ-VESZ grafika van

A 07.4 tetthely-projekthez ki kell találni egy ikont, ami az adott jelenségre felhívja a figyelmet

07.5 Az útjelző táblákat az egész kiálltás rendszerében gondoljuk végig

## Udvar

Ez egy selfie-pont a rózsáival, a paddal.

Itt a legfontosabb feladat a kertészeti háttér kialakítása.

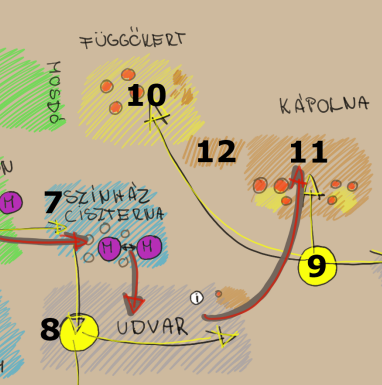
* 1. Selfie-pont
  2. Kertészet
  3. TESZ-VESZ Infografikák

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

* 1. Tetthely
  2. Útjelző tábla hol van a látogató, hová juthat

Ami a grafikát illeti:

Itt gyakorlatilag tenyérnyi grafika van+egy St. Erzsébet installáció



## A kápolna bejárata előtti elosztó pont

* 1. A kápolna bejárata előtt, a kapu látványát nem rontó módon elhelyezünk egy útjelző táblát, ami a lehetséges haladási irányokat mutatja. Feladat: A további helyiségekben elhelyezendő útjelző táblák egységes meghatározása.

Ami a grafikát illeti:

Itt egy útjelző van csak

## 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 kicsi Itália a Duna mentén.

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

* 1. **Amit elsőre látunk a térben**

A függőkert kertészeti kialakítása, pihenésre szolgáló szabadtéri bútorokkal.

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

* 1. **TESZ-VESZ Infografikák**

Infografika a reneszánsz függőkertről és palotáról

A függőkertről szóló infografikában Szatmári György érsekről is ejtsen szót Theo.

* 1. **Tetthely-„nyomok a falakon”**

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

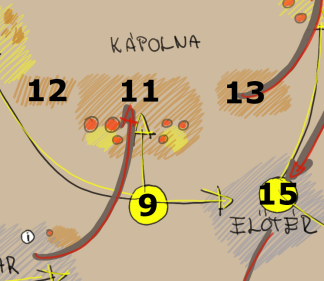
* 1. Útvonal jelzése

Ami a grafikát illeti

10.2-3-4. ennyi.

Lehet, hogy ezeket a terasz asztalaiba építjük be. Nem kiállításként, hanem pihenő térként megjelenítve a területet. Akár az étlapon is lehet ez a szakmai anyag.

## Várkápolna



**Vezérgondolat**

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

A kápolna a magyar és az európai gótika kezdete.

* 1. **Látogatói sziget**

A kápolnába belépve, balra egy **pihenő sziget** található. E szigeten leülve választhatják ki a látogatók azokat a zenéket, melyek a kápolna különböző korszakokban készült freskóihoz kapcsolhatók. 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.

* 1. A látogató a falon ma látható fő témákra emelve a mobiltelefonját, az adott torzó kiegészül, illetve megtudja a látogató, mit is ábrázol.
  2. A pihenő szigeten rövid szöveges összefoglaló a kápolna értékeiről.
  3. **TESZ-VESZ Infografikák**

Theo elmagyarázza, mi a gótikus itt, Hogyan kapcsolódik a kápolna a király lakótornyához? Itt felhívjuk a figyelmet arra az 1934-ben készült olasz újságlap, ma is olvasható, tenyérnyi darabkájára, mellyel az olasz restaurátor Mauro Pellicioli megerősítette a freskókat.

* 1. **Tetthely-„nyomok a falakon”**

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

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

Ami a grafikát illeti:

Itt békén hagyjuk a kápolnát. A pihenő szigetbe teszünk be mindent.

## Északi oratórium

**Vezérgondolat**

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

* 1. **Amit elsőre látunk a térben**

Maga az oratórium belső tér, + fa ima térdeplő, rajta könyv installáció, ebben vannak a TESZ-VESZ infografikák. Itt Theo elmagyarázza, mit is látunk az északi oratóriumban. Mesél Imre Királyról.

* 1. **Tetthely-„nyomok a falakon”**

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

Ami a grafikát illeti:

Itt csak a 12.1-nél van grafika

A 12.2 csak egy kis ikon

## 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. Ez egy átmentő tér. Nem szabad túl sok tartalommal akadályozni a látogatók haladását.

* 1. **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.

* 1. **TESZ-VESZ Infografikák**

A kövek összerakásáról

* 1. **Tetthely-„nyomok a falakon”**

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

Ami a grafikát illeti:

A falat békén hagyjuk.

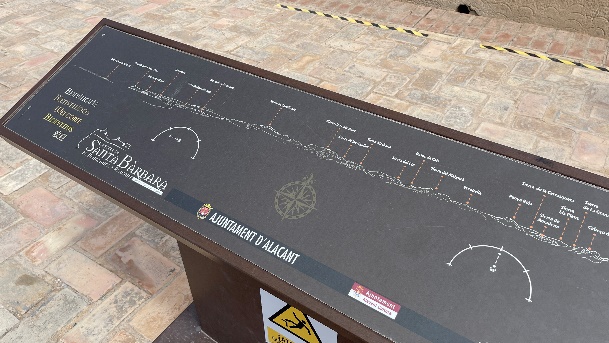
A meglévő installációt alakítjuk át.

13.2 Tesz-vesz grafika

## Kilátótórony

Ez a látogatói körútból egy kiágazás.

* 1. Belső emelvényen kerti bútorok (akár raklapból is).
  2. Intslláció: Hol, melyik irányba nézve, mit látsz ma, és a mából visszamenve mit láthattál innen 1200-ban, 1490-ben, 1595-ben? Hol, mi történt?



* 1. Simon ispán számszeríjászai -installáció.

Számszeríjász selfie-pont



* 1. **TESZ-VESZ Infografikák**

Az 1241/42-es tatárjárás Esztergomi eseményeinek leírása, Simon ispán történetével

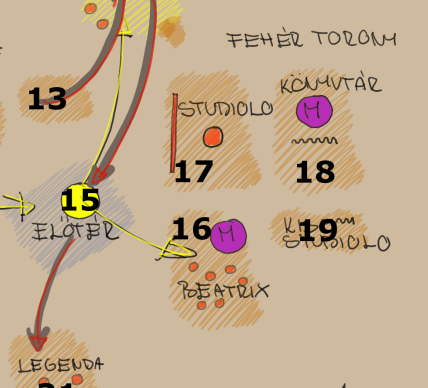
Tetthely

* 1. A toronyból látható a nagyterem szétlőtt dunai sávja. Itt erről mesélünk.

Ami a grafikát illeti:

Itt nincs kronoszkop. Sima grafika van!

## Fehér torony bejárati tere



Ez egy átmenő tér.

* 1. A látogatói haladást segítő útmutató táblák.
  2. a **TESZ-VESZ Infografikák**

Mivel a Beatrix-teremben vetítés van, a Studioloban pedig a freskókkal foglalkozunk, egy infografika a Fehér-toronyról, hisz ide nem mindenki jut be: „Mi van az ajtó mögött?”

* 1. Tetthely-„nyomok a falakon”

A fehér torony sarok kvváderezése

## A Studiolo megtekintése

A 16-17-18-19 helyiségek látogatása, a Studiolo megtekintése külön vezetett túrák keretében történik.

Interneten keresztül lehet regisztrálni a 20 percenként induló túrákra.

## Beatrix-terem

Itt nincs más, csak a bevezető film, és néhány tárgy

* 1. Bevezető film a Studiolo bemutatásához.

A monitoron 15 perces film mutatja be a Fehér-tornyot (III. Béla építkezései), a Studiolot, annak felfedezését, a restaurálást, és azt, hogy ha belép a látogató a 17-es terembe (Studiolo) ott mit fog látni, mire figyeljen?

* 1. Makett a fehér-torony emeleteiről
  2. Festett kváderkövek
  3. A Festett kváderkövek az ablakfülkében lehetnek, vagy az ablakfülkében egy installáció, hogy mit lehetne innen látni

## Studiolo

A bevezető film megtekintését követően a látogatók tárlatvezetővel, felügyelet mellett léphetnek be a reneszánsz freskós terembe. 15 percnél többet itt nem tartózkodhat a látogató, a látogatási idő végét egy csengőszóval jelzi a tárlatvezető. A freskók védelmét egy rámpával, korláttal ellátott platform szolgálja. A látogató így nem érhet a freskókhoz. A platformon egy nagyméretű szék található, melyből a freskók szemlélhetők.

* 1. Programozott világítás

Itt a bevezető filmben látottakhoz kapcsolódva (a bevezető film kifejezetten arra épül. hogy mit fog itt látni, az miért érdekes, és mire figyeljen a látogató) programozott világítással bemutatjuk a freskókat. Ennek megfelelően a terem teljesen lesötétíthető kell legyen.

* 1. Rádiójáték a programozott világításhoz

Meg kell oldani, hogy ha a torony eredeti kapuját nem tudjuk bezárni, akkor a Beatrix-teremben vetített film hangja ne zavarja a freskók megtekintését.

* 1. Látogatót vezető épített platform
  2. Szék

Óriási méretű központi szék az erények-freskókkal szemben: csak Te és a Freskók

* 1. Szavazógép: Szerinted tényleg Botticelli figurái?
  2. Felirat

Lejárat a 1- szintre: mit láthatna itt a látogató, ha lemenne?

* 1. Oroszlánok a csigalépcsőnél
  2. Zodiákus Ív
  3. Üveglap védelem: A vezetett túra a Studiolo (17) északi kijáratán át távozik. Itt a szűk folyosón a freskókat teljes felületükön üveg vagy plexi lap védi.

## Könyvtárterem

A könyvtárteremre 5 perce marad a látogatónak.

* 1. Mars-szekér

Itt helyezzük el a restaurált Mars-szekeret

* 1. Festett kő töredékek

A restaurálás során elkészült festett kövek, műtárgyakként

* 1. Enteriör

A terem közepén egy asztal, amin a Fehér-torony első szintjének robbantott makettje található, aminek segítségével a látogató - egy enteriör: a resteurátor laboratóriuma, ahol a munkával párhuzamosan gondolkodik a viszgált freskó környezetéről is.

Itt érti meg a látogató a Studiolo terét.

* 1. Hol van a Studiolo?

A 19-es számmal jelölt kis Studiolo tér belsejét is innen tekintheti meg a látogató egy kamerán keresztül.

* 1. TESZ-VESZ grafika: Az 1595-ös ostrom eredményei a Fehér toronyban

## Kis studiolo

* 1. Enteriör

A korábban árnyékszékként bemutatott helyiségben egy enteriört rendezünk be, ami egy studiolot mutat. E helyiség megtekintése a 18-könyvtárteremből, egy kamerán keresztül történik (nincs hely a látogatók bevezetésére) Ezt nem tudja minden látogató megnézni, mert nem fér be a helyiségbe. Itt elhelyeztünk egy mozgatható kamerát, aminek a jele a 18-terem, Könyvtár makettasztalán jelenik meg. Innen leskelődhet be a látogató ebbe a terembe a kamerán keresztül.

## A torony -1 szintje-extra vezetett túrák a torony nulladik szintjére

Külön belépőjegyért igénybe vehető szolgáltatás. VR-szemüvegre elkészítjük a vár emblematikus 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 törtnetek kapcsolódnak. A dramaturgia itt legalább olyan fontos, mint maga a 3D látvány.

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

* 1. TESZ-VESZ infografika

A 20-as helyiségben az alábbi **TESZ-VESZ infografikákra** van szükség:

A négyzetes torony Infografika a 11. századi négyzetes toronyról

mesélünk Gurcu ispánról

B Kerek torony Infografika a 12. századi kerek toronyról

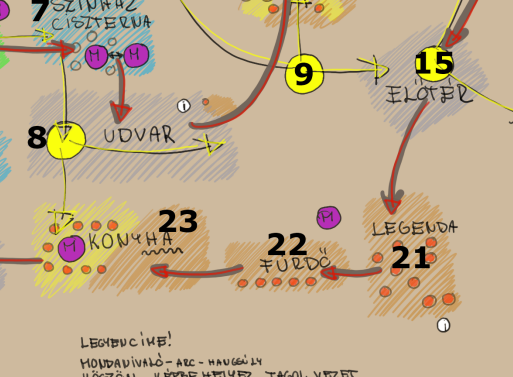
mesélünk II. Géza királyról

C Lipót-tereasz Infografika a középkori virágoskertről és a törökkori

ágyúteraszról

A normál vártúra folytatása

## 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.

* 1. Székek

Végre vannak gyalogszékek, hogy le lehessen ülni.

* 1. A falfülkében, ahol most az aquamanile van egy rövid, 3 perces film Szent Istvánról, a Szent István teremről.
  2. **TESZ-VESZ Infografikák**

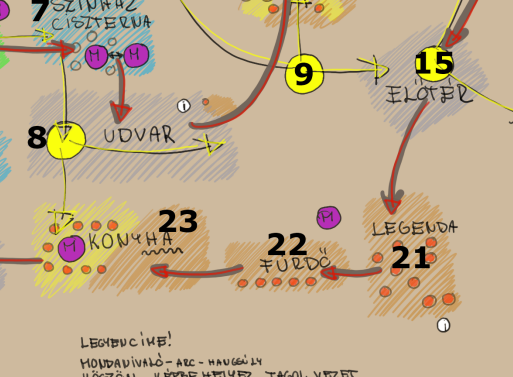
A terem szerepéről, történetéről egy infografika a nem a falon.

* 1. **Tetthely-„nyomok a falakon”**

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

* 1. Az újonnan nyitott ablak fülkéhez egy kis asztal, rajta táblás játék

## Fürdő



**Vezérgondolat**

Mennyit fürödtek a középkorban? Európában, Magyarországon.

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?

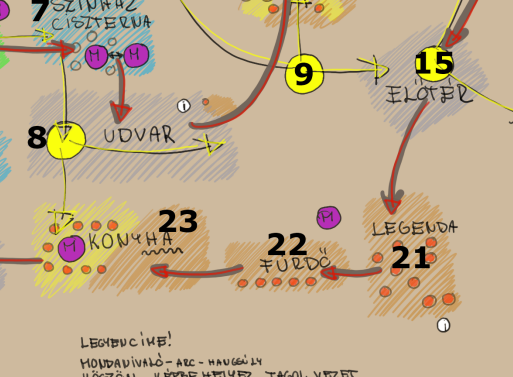
* 1. A helyiség keleti falán található ajtóba vágott kör alakú lyukakba bekukucskálva a fürdőhöz kapcsolódóan több dián fürdő jeleneteket láthatunk.
  2. A fal közepén található nyílásban egy monitor, ami a fürdő várban játszott szerepéről mesél- akár jelenetekkel is. Itt a zene olyan, hogy ne zavarja a konyhát!
  3. **TESZ-VESZ Infografikák**

A fürdő szerkezetéről, használatáról, ahol Theo az oroszlán mesélünk Vitéz Jánosról is.

* 1. **Tetthely-„nyomok a falakon”**

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

## 23.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)

**23.1. Enteriör**

Amit elsőre látunk a térben: Átalakítjuk valódi konyhává a teret, oly módon, hogy az északi vége egy nagy előkészítő asztal legyen.

A konyha déli végén egy teljes középkori konyha enteriőrt alakítunk ki. Az előkészítő asztal északi véfgében viszont egy csoport le is tud ülni.

23.2. Vetítés

Itt vetíthetünk is, mint Csíkszeredán a Mikóvárban egy konyhai jelenetet. Ez nem folyamatos vetítés, a látogató, vagy a tárlatvezető tudja elindítani.

23.3. Játék

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

* Részint van egy nagy asztal, amit körbe lehet ülni,
* Részint van konyha felszerelés, ami használható,
* Részint vannak fűszerek, amikből 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.

A képen ruházat, ember, fekete-fehér, személy látható

Automatikusan generált leírás

**23.4. TESZ-VESZ Infografikák**

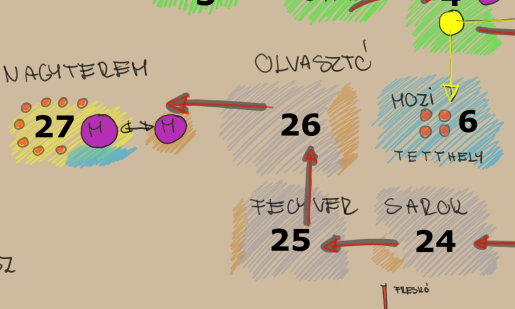
A konyháról

Az infogarfikát valami konyhai insatllációba rejtjük.

**23.5. Tetthely-„nyomok a falakon”**

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

## 24.Sarokterem



A 24-25-26 terem átmenő terem a Nagyteremhez. Nem állítjuk meg a látogatót további tartalmakkal.

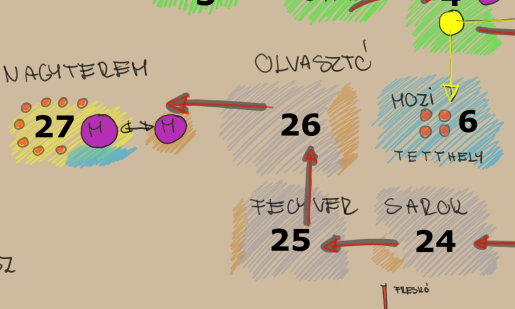
24.1. Meghagyjuk a fegyvereket, feliratokkal

**24.2. Kell még megfogható, felemelhető fegyver**

**24.3. TESZ-VESZ Infografikák**

Infografikák a fegyverekről.

## 25. Vitrines, fegyveres terem



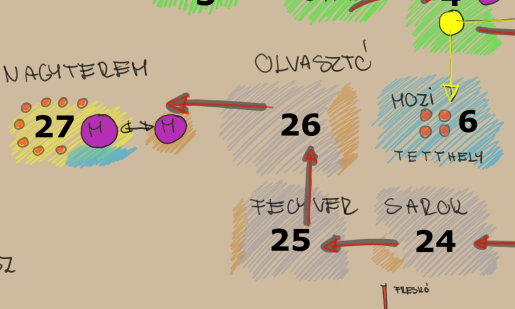
A 24-25-26 terem átmenő terem a Nagyteremhez. Nem állítjuk meg a látogatót további tartalmakkal.

25.1. meghagyjuk a fegyvereket, feliratokkal

**25.1. TESZ-VESZ Infografikák**

Infografikák e fegyverek használatáról.

## 26. A bronzolvasztó terme



Átmenő terem, nem akadályozzuk jelentősen a látogatók haladását.

Itt a török korról és az 1595-ös ostromról mesélünk, a déli, hosszanti fal mentén.

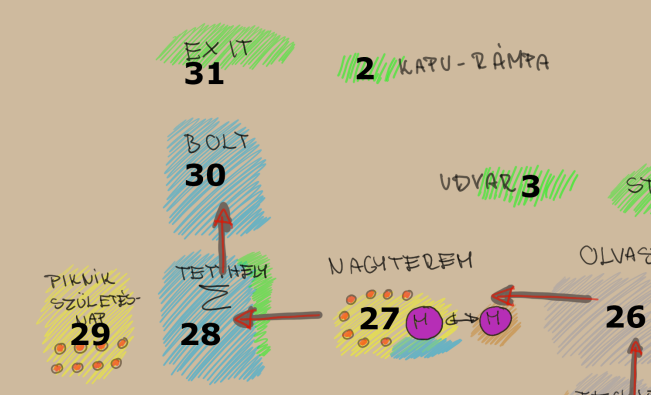
Viszont ez egy bevezető tartalom a Nagyterem 1595-ös pusztulásához, tehát a vár törökkori sorsáról, az 1595-ös ostromról szükséges néhány alapvető gondolat.

26.1. 1595-ös interaktív fal (mint a fürdő bekukucskáló fala)

**26.2. TESZ-VESZ Infografikák**

A bronzolvasztó kemencéről

## 27. Nagyterem

Alkalmanként időszaki kiállításoknak, közösségi rendezvényeknek ad helyet. Bontható, félretolható installáció kell!

27.1. Makett

A vár 15. századi makettjét, mozdítható módon, áthozzuk ebbe a terembe, oly módon, hogy rendezvények esetén ez a makett félre tolható legyen.

27.2. Neked mik az erényeid?

A nagyteremben visszautalunk a Studiolo freskóira. Összecsomagolható, mobil installációval 1:1 léptékben textiliákból befüggesztjük a Fehér-torony földszinti tereit. Itt mutatjuk be, hogy milyen is lehetett a Studiolo tere az 1595-ös ostromot megelőzően.

E befüggesztett installáció mellett pihenő helyeket alakítunk ki, székekkel, asztalokkal, rajzolási lehetőséggel.

Közösségi játékot hozunk létre: Neked mik az erényeid?-témában

27.3. Pihenő bútorzat (asztal, szék, babzsák)

**27.4. TESZ-VESZ Infografikák**

Info grafika a nagyteremről a maketthez kapcsolódóan.

27.5. Mi van a falakon? Drapériák

## 28. Tetthely-projekt összegző terme

Mindazt, amit a várról megtudtunk, itt összegezzük.

A helyiség üveg padlója alatti régészeti jelenségeket közösen értelmezzük

28.1. Tetthely összefoglaló

28.2. Üveg alatti világítás dinamikussá tétele, mint kiállításelem

Ami a grafikát illeti:

Itt a tetthely-összegzéshez több grafika is készül. A bejárt helyiségeket a várban élő egykori szereplők összefoglalva mutatják be.

Figyelem: Az esetleges fordított tárlatvezetés miatt az itteni installáció alkalmas kell legyen kiállítás indítására is!

## 29. Múzeumi piknik szoba

Születésnapok, osztálykirándulások, múzeumpedagógiai foglalkozások számára elkülönített szoba.

29.1. Bútorzat

Polcokkal, középen asztallal, székekkel, a falon nagyméretű rajztáblával

29.2. Képek a falakon

A TESZ-VESZ infografikákból kivágatok, jelenetek

## 30. Múzeumi bolt

A 4-28 terem tartalmát kifejtő múzeumi bolt

Feladatok:

* 1. Bútorzat meghatározása,
  2. Megvásárolható tárgyak meghatározása, beszerzése,
  3. Edukációs feliratok: Itt összegezzük a **TESZ-VESZ Infografikák**-(Így építsd a váradat) projektet

1. Világítás