

ELTŰNT IDŐK NYOMÁBAN – GYŰJTŐGETŐKTŐL A HONFOGLALÓKIG BUDAPEST FÖLDJÉN

Muzeológiai kihívások és megoldások a BTM Vármúzeumban nyílt új állandó kiállítás létrehozása során

MÉSZÁROS BOGLÁRKA¹ – SZILAS GÁBOR² – TÓTH FARKAS MÁRTON³

Magyar Régészet, 13. évfolyam (2024), 3. szám, pp. 58–64.

2024. május 30-án a Budavári Palotában, a Budapesti Történeti Múzeum Vármúzeumának 2. emeletén megnyílt a főváros őskori és népvándorlás kori régészeti emlékanyagát bemutató új állandó kiállítás. A Pest, Buda és Óbuda egyesítésének 150. évfordulójához is kapcsolódóan létrejött tárlatban a főváros területének első, az őskőkorban megtelepedő lakói által készített kőszerszöktől egészen a honfoglalás kori elődeinktől ránk maradt tárgyakig tekinthet meg a látogatók a BTM gyűjteményeinek ebből a több ezer évet felölelő korszakokból őrzött legfontosabb, legérdekesebb darabjait. Írásunkban a kiállítás létrejöttének kulisszatitkaiba adunk betekintést rávilágítva napjaink kiállításrendezési dilemmáira, kihívásaira, valamint bemutatva az általunk végzett munka módszertani, technikai, múzeumpedagógiai és egyéb aspektusait.

A tárlat hiánypótlónak tekinthető, bár nem előzmények nélkül való. A tervezés és kivitelezés során az 1998–2020 között fennállt „Ősi népek, antik kultúrák – Budapest története az őskortól az avar kor végéig” című korábbi állandó kiállítás tanulságait, tapasztalatait is felhasználhattuk. A folytonosság helyett ugyanakkor az elmúlt 4 esztendőben, az eredendően nem kiállítótérként, hanem vegyes használatúként definiálható térben a múzeum más funkciói érvényesültek.

Az új állandó régészeti kiállítás a főváros középkort megelőző korszakainak bemutatását célozza, szinte kizárólag az őskor és a népvándorlaskor budapesti emlékeire összpontosítva. A válogatási elv oka, hogy e két nagyobb, jelentős tárgyi és gazdag felhalmozott tudásanyaggal bíró időszak helyi hagyatékának ilyen formában való közzététele az elmúlt években szinte teljes mértékben hiányzott a BTM, illetve Budapest egészének múzeumi tárlatai közül. A római kor tekintetében ezt a szerepet nagyobb részt az Aquincumi Múzeum és Régészeti Park, illetve az ahhoz kapcsolódó külső kiállítási helyszínek, míg a középkor esetében a Vármúzeum korábban létrejött állandó kiállításai töltik be. Ez utóbbiak közt a *Budapest – Fény és árnyék. A főváros 1000 éves története* című tárlatban az őskor, a római kor és a népvándorlaskor csupán rövid előzményként, szöveges információkkal és néhány vitrinnel képviseltetik magukat. Az őskor sokévezredes és a népvándorlások korának rövidebb, de annál viharosabb időszakai, az egykor itt élt emberek mindennapjai eddig „láthatatlanok” maradtak a múltunk iránt érdeklődők számára. Erre a képletesen és fizikai értelemben is felszín alatti rejtőzésre, észrevétlenségre utaltunk a kiállítás címével, amelyet Marcel Proust *À la recherche du temps perdu* regényfolyamának címe ihletett. A két bemutatott korszak ugyanis az ókor és a középkor közismert épített örökségével szemben, térségünkben nem hagyott ránk felszínen látható nyomokat.

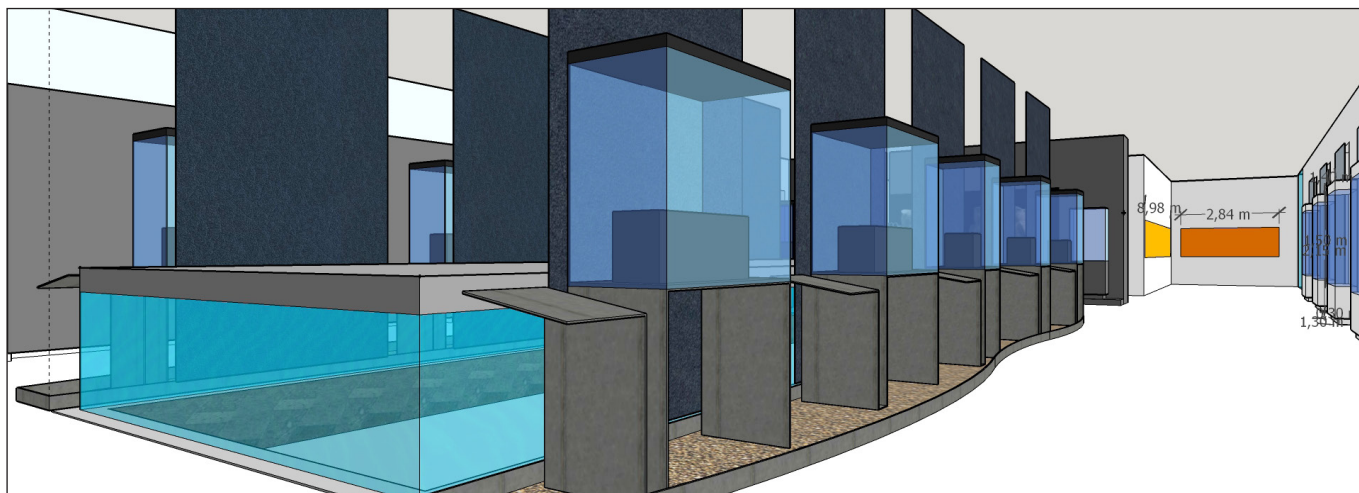
A tárlat tervezésekor alapvető célul tűztük ki, hogy fővárosunk régmúltjának kincseit, leglátványosabb és legbeszédesebb tárgyi emlékeit új kontösben, a 21. század technikai lehetőségeinek és látogatói igényeinek megfelelően mutassuk be úgy, hogy a legifjabb korosztálytól a legidősebbekig, mindenki számára szórakoztató élményt nyújtva adjuk át felhalmozott ismereteink legjavát.

A kiállításra szánt terület beépíthetőségét jelentős mértékben korlátozta, hogy e térben az irodahelyiségek közti közlekedés mellett az épület másik szárnyában helyet kapó, a Várkapitányság által üzemeltetett Hauszmann-sztori című kiállítás, továbbá a mosdók, a liftek és az első emelet megközelítését is biztosítani

¹ régész, Budapesti Történeti Múzeum, meszaros.boglarka@btm.hu

² régész Budapesti Történeti Múzeum, szilas.gabor@btm.hu

³ régész Budapesti Történeti Múzeum, toth.farkas@btm.hu



1. kép: A kiállítás látványtervének részlete (készítette: Révész Nándor)

kellett. A téglalap alaprajzú helyiség közepét elfoglaló lépcső körül, valamint a liftek előtt elhelyezkedő hosszúkás, folyósószerű térben összesen mintegy 266 m² alapterülettel számolhattunk. E teret északnyugat felől a nyitott Oroszlános Udvar, délkelet felől pedig az üvegtetővel fedett Barokk Csarnok fogja közre. A helyiség természetes megvilágítása mellett tekintettel kellett lennünk a kiláthatóság megőrzésére is. A közlekedő utak tűz- és balesetvédelmi okokból való szabadon hagyását célzó előírást sem hagyhattuk figyelmen kívül, így a vitrinek, a szöveges, képi és digitális tartalmak, installációk elhelyezésének és méreteinek mindezek szigorú kereteket szabtak. Elsősorban a külső falak mentén elhelyezett vitrinek esetében jelentett ez nehézséget, mivel a szükségszerűen kis mélységű, viszont szélességben és magasságban a lehetséges – de még a könnyű beláthatóság szempontját érvényesítő – legnagyobb méretre tervezett egységekben a tárgyakat jobbra vertikálisan, a vitrinek hátoldali felületére rögzítve helyezhettük el. A lábzatok viszonylag alacsony kialakítását a helykihasználás mellett a látogatói nézetnek leginkább megfelelő elrendezés indokolta, ez azonban a szöveges tartalmak megjelenítését korlátozta.

A kiállítás szerkezeti vázának megtervezését (1. kép) követően a kurátorok által felállított tematikus rend alapján választottuk ki a különböző korú tárgyakat, leletegyütteseket. Ennek során, az esztétikai szempontok érvényesítésén túl, törekedtünk arra is, hogy a válogatás minden érintett korszakot képviseljen, és érzékeltesse az adott időszakra jellemző emberi tevékenységi formákat. Mivel a tárlat anyagát adó gyűjtemények és a tervezett kiállítás két külön tagintézményi helyszínhez (Aquincumi Múzeum, Vármúzeum) kötődnek, a tárgyak fotózása és a vitrintervek elkészítése még a gyűjteményi környezetben zajlott. Ez utóbbi munkafázisban alakult ki a végleges tárgylista, amit az időrendi szempontok mellett több egyéb aspektus (pl. nyersanyag, funkció) is befolyásolt. Révész Nándorral, a kiállítás projektmenedzserével együttműködve véglegesítettük egy-egy vitrin kialakítását, ami magában foglalta az egyes leletek installációjának megtervezését is. Mindezek így már csak kismértékben módosultak a kiállítótérben a vitrinek belső elrendezésének finomhangolása során.

A múzeumi gyűjteményekben őrzött, nyilvántartott leletanyag csupán állagmegóvási munkákat igényelt, ugyanakkor egy-egy frissebb ásatási lelet restaurálása közvetlenül a kiállításra ütemezve készült el. Külön kihívást jelentett, hogy a kiállítótér biztonsági előírásainak megfelelően, a bemutatott tárgyak döntő mértékben függőleges felületeken jelennek meg, amelynek következtében a kiállítás installációs, restaurátori feladatai jelentősen megnövekedtek. Még az előre megálmodott vitrintervek megvalósítása során is számos megoldandó problémával szembesültünk. Így a vízszintes felületekre helyezett posztamensek mellett a vitrinek hátfalára rögzített platformok, fém- és plexipipák, illetve az alsó síkból induló acélkonzolok alkalmazásával próbáltuk a teret minél hatékonyabban hasznosítani. A tárgyak felhelyezése során külön ügyelni kellett a nyersanyagoknak megfelelő installációs elemek alkalmazására is (2. kép).

A kiállítás három nagyobb tartalmi egységre bontható (bevezető-, tematikus és korszak szerint kiemelt leletanyagokat tartalmazó részek), amelyek elhelyezkedésükben elkülönülnek ugyan egymástól, de a hely-

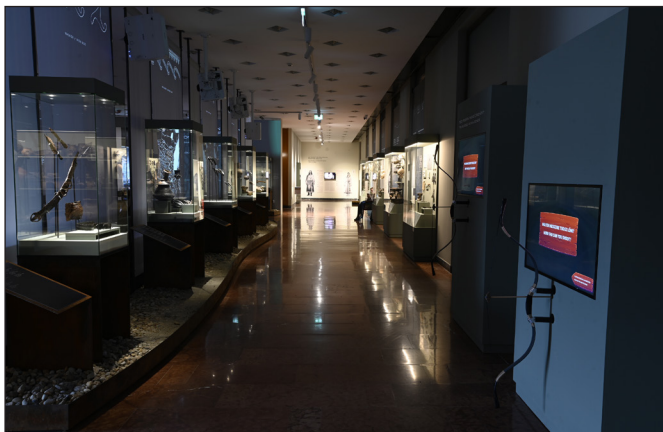


2. kép: Pillanatképek a kiállítás építése során (fotó: Szilas Gábor, Tóth Farkas Márton)

szín térbeli sajátosságai miatt nem volt lehetséges az egységeket külön-külön bejárható látogatási útvonal kialakítása. A bevezető rész a lépcsőfeljáróval szemközt elhelyezkedő fogadófallal kezdődik, ahol a főcím alatt a Budapest területéről ismert régészeti korszakokat egy-egy kiállított lelet rajzával és – a látogatók háttértudására építve felvillanó – közismert analógiával kísérve megjelenítő időszalag-animáció segítségével mutatjuk be. A fogadófal jobb oldalán levő vitrinben („*Nincs új a nap alatt*”) évről-évre cserélődve, egy közelmúltban előkerült tárgy vagy leletegyüttes, valamint jelenkori változata szerepel, amellyel a kiállítás folyamatos megújulása mellett a jelen és a múlt embere közti kapcsolat és az egyes innovációk, tárgyformák időtállóságának üzenetét szeretnénk közvetíteni. A fogadófal és a korszak szerint kiemelt tárgyakat tartalmazó vitrinek sávjának lábazatát úgy alakítottuk ki, hogy azok a Duna szerepét illusztráló, a folyópart allegóriájának szánt, hullámzó vonalban futó acéllemezzel szegélyezett sóderágyból „emelkedjenek ki” (3. kép). A kiállítótér jobb oldali, hosszanti terében a főváros fogantatásaként és születéseként aposztrofált őskori, római kori és népvándorlás kori történeti kereteket, a nagyvárosi régészeti kutatás sajátosságait és módszertanát, valamint az itt élt emberek és környezetük kapcsolatrendszerét bemutató tablók, térképek láthatók. Kiemelt hangsúlyt szántunk a Budapest egykori természetes környezete és geomorfológiai adottságai által teremtett, kedvező életfeltételek bemutatásának. A városi ásatások izgalmas világát, sajátos hangulatát és körülményeit egy archív és közelmúltbeli fotókat egyaránt tartalmazó képvetítés érzékelteti.



3. kép: A fogadófal és az őskor emlékéanyagát reprezentáló vitrin (fotó: Szilágyi Nóra)



4. kép: A kiemelt és tematikus vitrinek által övezett kiállítótér, végében a Növény utcai avar temető sírjait bemutató installáció (fotó: Szilágyi Nóra)



5. kép: A rézkort és bronzkort képviselő, kiemelt tárgyakat tartalmazó vitrinek a késő bronzkori halotthamvasztást bemutató animáció pillanatképével (fotó: Szilágyi Nóra)

Önálló falszakaszon kapott helyet a régészeti kutatás teljes folyamatát illusztráló esettanulmányunk („*Eltemetve, feltárva, életre keltve*”). Itt a Növény utcai avar kori temető két nemrégiben feltárt sírjában nyugvó nőt és férfit mutatjuk be, életnagyságú rekonstrukciós rajzokon, az eredeti viseleti helyzetnek megfelelően elhelyezett, kis üvegdobozokba zárt ékszerekkel és egyéb viseleti elemekkel. Mindezt infografikus, szövegek egészítik ki. A nő és a férfi 1:1-es méretarányú ábrázolásai az antropológiai vizsgálati eredményeket, a temetkezésekben feltárt tárgyak alapján kirajzolódó képet és a korszak viseletéről rendelkezésünkre álló ismereteket egyaránt tükrözik. Célunk volt, hogy a minél élethűbb megjelenítés révén a látogatót „kézzelfogható” közelségbe hozzuk a múlt emberéhez, elősegítve a bemutatott korszakok és tárgyak személyesebbé tételét. Előtérbe helyezni szakmánk üzenetét, örökségünk védelmének fontosságát is. Mivel az ásatás egybeesett a kiállítás megtervezésének és rendezésének idejével, így lehetőségünk volt a feltárási munkálatokat a bemutatás szempontjaira is tekintettel lépésről lépésre dokumentálni. A fotókból készített bemutató megtekintésével a látogató az első „ásónyomtól” kezdve követheti végig a régészeti munka módszertanát és az előkerülő leletek útját (4. kép).

A központi tér berendezését 2 koncentrikus „kör” mentén valósítottuk meg. A belső, lépcsőhöz közelebbi kör területén – megfelelően a hagyományos időrendi narratíva igényeinek – a nagyobb régészeti korszakokat („*Őskőkor*”, „*Újkőkor*”, „*Rézkor*”, „*Bronzkor*”, „*Vaskor*”, „*Római császárkor*”, „*Császárkori szarmaták*”, „*Hun kor és germánok*”, „*Avar kor*”, „*Honfoglaláskor*”) megidéző, kiemelt tárgyegyüttesek foglalnak helyet. Ezek, a vitrinek mellett futó, nagyméretű molinóra vetített animációkkal együtt, a korszakok legfontosabb sajátosságait, innovációit elevenítik meg. A molinók animációk feletti mezőit kihasználva egy díszítő sávot („*frízt*”) helyeztünk el, amely az adott korszakra leginkább jellemző, főként Budapesten talált tárgyakon szereplő motívumokból áll.

A tárgyak légiességét, a modern környezettől való különállását minden lehetséges esetben vékony acélpálcákra való rögzítéssel igyekeztünk megoldani. Az animált jelenetek megrajzolásánál és megrendezésénél elsődleges szempont volt, hogy azok vagy a vitrinben levő leletekhez vagy a reprezentált időszak legfontosabb vívmányaihoz, jellegzetességeihez kapcsolódjanak. A jelenetek programozott ritmusban, eltérő időben jelennek meg, amelynek köszönhetően a térélmény is játékosabbá és mozgékonyabbá válik (5. kép).

A kiállítás gerincét a korszak szerint kiemelt vitrinekkel párhuzamosan, a külső kör mentén, az oldalfalakhoz igazodva felépített, napjaink problémáira, a jelenkor emberének érdeklődésére reflektáló, korszakfüggetlen tárgyválogatást tartalmazó tematikus vitrinek (1. „*Háború és béke*” – *Társadalmi kapcsolatok*, 2. „*Vadat és halat, s mi jó falat*” – *Élelem és erőforrások*, 3. „*Élet-halál kérdése*” – *Életciklusok, nemek*, 4. „*Engesztelve a holtak népét jámbor imákkal*” – *Szertartások, ünnepek, vallásosság*, 5. „*Úton-útfélen*” – *Közlekedés és utazás*, 6. „*Ahány ház, annyi szokás*” – *Települések, házak, háztartások, otthonok*, 7. „*Gyakorlat teszi a mestert*” – *Mesterségek, foglalkozások*, 8. „*Valamit valamiért*” – *Kereskedelem, csere és ajándéko-*

zás, 9. „Ruha teszi az embert” – Öltözködés, viselet, szépségápolás, 10. „Itt van a kutya elásva” – Állatok és emberek) és a mellettük függő, nagyméretű, az adott témát rövid, közérthető szövegekkel kíséző molinók alkotják. E korszakokon átívelő 10 témán keresztül mutatjuk be a különféle kultúrát hordozó közösségek által felhalmozott tudást és tapasztalatot, amelyet – élő szemtanúk és írott források hiányában – csupán a régészeti leletek „megfejtése” által tudunk tolmácsolni.

A tárgyakra és installációkra ható természetes fény csökkentése, valamint a vitrinek mesterséges fényvel való kiemelése érdekében az Oroszlános Udvar és a Barokk Csarnok felé néző ablakokat – egyetlen, kilátópontként funkcionáló ablaknyílás kivételével – sötétítőfóliával láttuk el. Az ablakok elé függesztett molinók az üzemeltetés és a frontszemélyzet által feltekerhetők, így a tér szellőztetése is megoldott maradt. A megfelelő megvilágítás biztosítása érdekében a vitrinek belső, LED-es fényforrásai mellett a mennyezeti sínes világítás kiépítése is megtörtént.

Az ablakok elé függesztett molinók szöveg feletti sávját a tematikába illő, művészi kivitelezett grafika borítja, amellyel nem csak a figyelmet keltjük fel, de már a szöveg elolvasása előtt utalunk a témára. A túlszűfoltosság elkerülésére és az ismeretek interaktív átadására a vitrineken belüli látványelemek helyett a további szöveges és képes tartalom (rekonstrukciós rajzok, természettudományos vizsgálatok képei, ásatási felvételek stb.) a vitrinek talapzatán elhelyezett QR-kódok segítségével érhetőek el, amelyek beolvasásával a látogató kiegészítő információkhoz férhet hozzá. Hasonló megoldással éltünk a római császárkort bemutató kiemelt vitrin esetében is, ahol a koncepcionális elvek miatt kisebb hangsúlyt kapó korszaknak az Aquincumi Múzeumban látható gazdag kiállítási egységeire hívjuk fel QR-kódon keresztül a figyelmet.

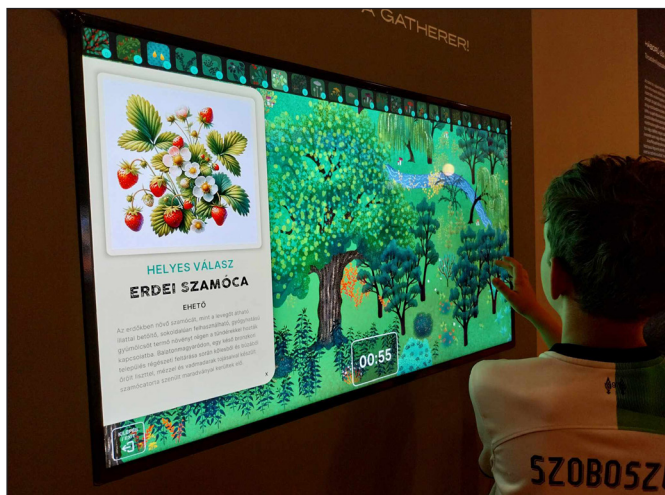
A kiállításon látható csaknem 700 db tárgy túlnyomó része a Budapesti Történelmi Múzeum Őskori és Népvándorlás kori, valamint az Aquincumi Múzeum Archaeozoológiai Gyűjteményéből származik, de a Magyar Nemzeti Múzeumtól és a Magyar Természettudományi Múzeumtól is kölcsönöztünk leleteket. Több egyedi tárgy (pl. a Remete-Felső-barlangi középső paleolitikum mamut állkapocs, avar kori favödör Kőérberekről) mellett teljes leletegyüttesek (pl. az amfiteátrumi kincs vagy a Harsánylejtőn előkerült honfoglalás kori ingnyakveretek), valamint tematikus alapon összeválogatott tárgycsoportok (pl. harangedényes csomag, kelta harcászati tüköröző sírmellékletek, 5-6. századi fibulák) alkotják a bemutatott tárgyi anyagot. A legnagyobb, többnyire településekről származó fazekastermékeket tartalmazó válogatás a kiállítás bejáratával átellenes végében kialakított, jelentősebb alapterületet elfoglaló üvegvitrinben látható. A nyitott polcos szekrényt imitáló installációban három szinten mutatjuk be az őskori és népvándorlás kori települések legjellemzőbb, leggyakoribb tárgyait: a tároló-, étel- és italkészítésre, valamint a tálalásra szolgáló edényeket és eszközöket, amelyek időrendi helyzetét a balról jobbra fiatalodó válogatás reprezentálja (6. kép).

A grafikai és digitális tartalmak tervezése, majd elkészítése során a 21. századi igények kielégítése mellett ismeretterjesztő, letisztult, izléses stílusú kiállítás létrehozására törekedtünk, amely egyben szépséget, izgalmat és némi misztikumot is hordoz magában.

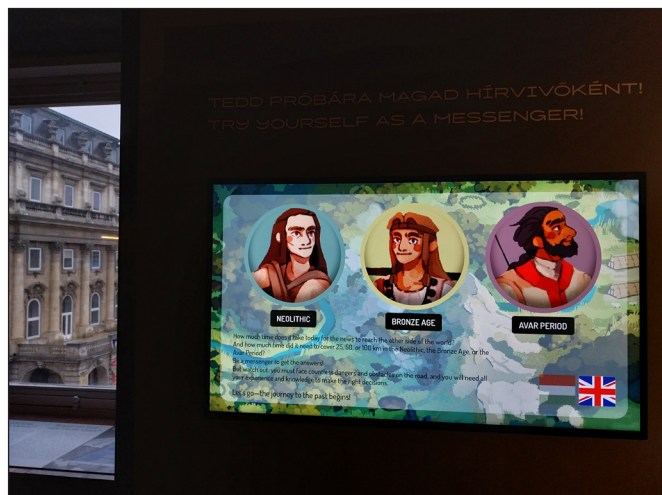
Bár fontosnak tartottuk, hogy elszakadjunk a régészeti-történelmi kiállítások hagyományos, kronologikus-narratív felépítésétől, eközben a közoktatásban is egyre kevesebb hangsúlyt kapó korszakok alapvető időrendjének, az ezekhez kapcsolható innovációk és sarkalatos jellegzetességek megjelenítésének is teret kívántunk adni. E látszólagos ellentmondást hivatott feloldani a fogadófalán megjelenő animált időszalag is, ami nem csupán az egyes időrendi egységek egymásutániságát, de valós időtartamuk különbségeit is igyekszik látványosan érzékeltetni.



6. kép: Az 1. emeleti kiállítótérből érkező lépcsősor, háttérben az őskori és népvándorlás kori települések leletanyagát bemutató tematikus vitrinnel (fotó: Szilágyi Nóra)



7. kép: A „Tedd próbára magad gyűjtőgetőként!” című digitális játék minden korosztály számára szórakoztató ismeretszerzést nyújthat (fotó: Tóth Farkas Márton)



8. kép: A „Tedd próbára magad hírvivőként!” címet viselő játék kezdőképe, háttérben kilátás a Budavári Királyi Palota Oroszlános Udvarára (fotó: Tóth Farkas Márton)

Az interaktív elemek, bármilyen témáról legyen szó, ma már elmaradhatatlan részei a kiállításoknak. Céljuk, hogy korszerű köntösbe bújtatva a különböző nyelvű, életkorú, műveltségű vagy érdeklődési körű látogatók számára is közérthető, informatív és élvezetes lehetőségeket kínáljon, élményszerűvé téve a tárlat megtekintését. Fontosnak tartottuk, hogy az általunk tervezett játékok a felsorolt szempontoknak megfeleljenek, és hogy a látogatók a szórakoztató időtöltés közben – akár tudat alatt is – új ismereteket szerezzenek.

A digitális játékok egyikének („Tedd próbára magad gyűjtőgetőként!”) kipróbálásával a látogató részt vehet egy, a mai Budapest egykori környezetét megidéző, képzeletbeli vadonban zajló élelemszerzési akcióban, ahol rajta múlik a közösség életben maradása. A jellemzően az őskorban gyűjthető, hazánk területén őshonos, ehető, ehetetlen és mérgező termények (gyümölcsök, magvak, gombák stb.) közül kell minél több ehetőt kosarunkba gyűjteni, az egyes fajokat pedig a képük mellett olvasható, értékes információk segítségével ismerhetjük meg (7. kép).

A „Tedd próbára magad hírvivőként!” címet viselő játék során a látogató belebújhat egy újkőkori, bronzkori vagy avar kori hírvivő szerepébe, és megtapasztalhatja, hogy egy ma pár másodperc alatt a világ túlsó végére küldhető üzenet az őskor vagy a népvándorlaskor embere számára milyen akadályokkal és veszélyekkel jár, akár kalandokkal teli utazások révén volt csak továbbítható. Több esetben a játékosnak kell választania a lehetséges megoldások közül, míg máskor a szerencse dönt az utazás kimeneteléről és a hírvivő sorsáról. A szerep- és társasjátékok menetét ötvöző, érintőképernyős játék képi világával egyszerre idézi az adott kor hangulatát és a képzelet mesészerű elemeit (8. kép).

A digitális játékok mellett néhány vegyes megoldás is helyet kapott, azaz a játékok analóg mivoltát sem hagytuk elveszni: az íjászatot és a mesterségeket bemutató feladatokat – követve a közművelődési munkatársaink javaslatait – a két típus vegyítésével hoztuk létre, fókuszba állítva a tapinthatóság, a fizikailag megtestesülő akciók szerepét. A „Tedd



9. kép: A „Tedd próbára magad íjászként!” című, a digitális és analóg élményszerzést ötvöző játék az ikonikus, korszakokon átívelő tárgy kipróbálása által szolgálja a múlt mélyebb megismerését (fotó: Tóth Farkas Márton)



10. kép: A „Tedd próbára magad mesteremberként!” című interaktív játék részeként megtekinthető kísérleti régészeti kisfilmek egyik jelenetének forgatása Kertész Attila és Medve Balázs részvételével az Aquincumi Múzeum udvarán (fotó: Tóth Farkas Márton)

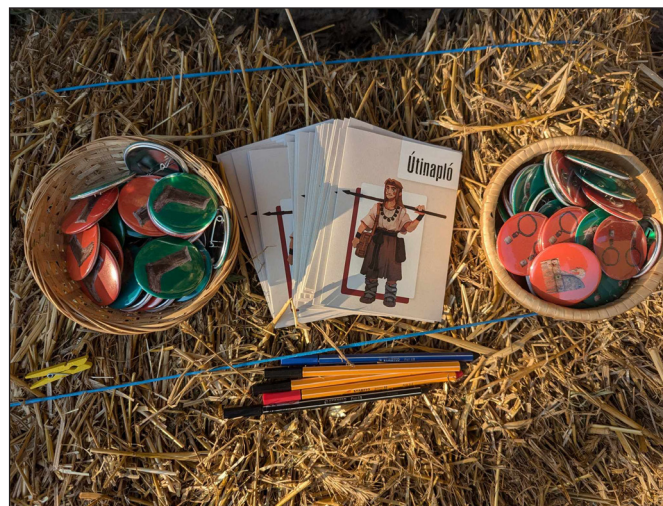
mányörző és kísérleti régészetben jártas szakemberek, kollégák segítségével rögzítettük (10. kép).

A kiállítás mellett, hogy Budapest ős- és népvándorlás kori emlékanyagának kiemelkedő leleteit tárja a nagyközönség elé, hatalmas és gazdag tudást tesz közzé. Az elmúlt évtizedek fővárosi régészeti ásatásaiból származó legfrissebb lelet- és ismeretanyag bemutatásával pedig a több száz ásatás, több hektárnyi feltárt lelőhely sokezer előkerült leletének reprezentatív válogatása is megvalósult, amely egyben a múzeum régészeinek, régésztechnikusainak, restaurátorainak és minden résztvevő munkatársának állhatatos munkáját is dicséri. A régészettudomány mellett e tárlatnak másik alapillérének képezi az a számos, szorosan kapcsolódó tudományág és szakma is, amelyek segítik múltunk megfejtését és megértését. A közvetíteni szándékozott ismeretanyag változatos formában való átadását és a kiállítás élettel teli frissességének megőrzését a közönségkapcsolati munkatársaink által szervezett rendezvények, programok, múzeumpedagógiai foglalkozások segítik (11. kép). Reméljük, hogy a látogatók éppúgy örömet lelik a tárlat megtekintésében, mint mi a készítésében, és kívánjuk, hogy sok emlékezetes élményt nyújtva a korábbi kiállításokhoz hasonlóan hosszú időt éljen meg!

Ezúton is szeretnénk kifejezni köszönetünket a kiállítás létrejötté során nyújtott nélkülözhetetlen hozzájárulásáért minden külső és múzeumi munkatársunknak, partnerünknek, segítőnknek és bátorítóknak, akiknek nem lehetünk elég hálásak, hogy álmunk közös munkánk nyomán testet ölthetett!

próbára magad íjászként!” című játék egy gyerek és egy felnőtt testmagasságába rögzített reflexíjból és a hozzájuk tartozó képernyőkön megjelenő 3D animációkból áll. Az íj megfeszítésével, majd elengedésével a nyílvesszőt jelképező, munkahengerben rögzített rúd mozgását a szoftver a képernyőn kirepülő nyílvesszőként jeleníti meg. A játék célja a minél nagyobb lőtávolság elérése, ezzel akár versengésre is sarkallva a látogatót (9. kép).

A „Tedd próbára magad mesteremberként!” nevű interaktív elem a látogató tapintással is érzékelhető tárgymásolatokat (pattintott kőpenge, kézi orsó, tűzcsiholó, bronz nyílhegy, agyagfűvőka, tű, cérna és tűtartó) lát, középen egy érintőképernyővel. Az egyes tárgyakhoz kapcsolódó mezőt megérintve a tárgy készítésére vagy funkciójára vonatkozó kérdésre kell felelnie, majd a helyes választ a tárgyat működés és/vagy használat közben bemutató kisfilm adja meg. A kisfilmeket hagyományörző és kísérleti régészetben jártas szakemberek, kollégák segítségével rögzítettük (10. kép).



11. kép: A kiállításhoz kapcsolódóan a Művészetek Völgyében rendezett közönségkapcsolati programra készített játékok és ajándéktárgyak (fotó: Abonyi Zsanett)