

# Elkészült a Borsodi Tájház új épületrésze



Borsodi Földvár  
interaktív bemutatóhely,  
és gasztropince  
látogatóközpont



ÚJ SZÉCHENYI TERV

## Az edelényi tájház bővítése

# a „Borsodi Földvár interaktív bemutatóhely, és gasztropince látogatóközpont” kialakításával

Edelény Város Önkormányzata 2010 novemberében támogatói szerződést kötött a NORDA Észak-Magyarországi Regionális Fejlesztési Ügynökséggel, mely szerint a város által 2009 őszén benyújtott Turisztikai attrakciók fejlesztése című, ÉMOP-2.1.1/B-09-2009-0023 jelű projekt megvalósításra kerül. A projekt összköltsége 70.992.625 Ft, a támogatott összeg ennek 85 %-a: 60.343.731 Ft.

A megvalósítás alatt lévő projekt során a Vadászy-ház korábbi istálló-része lebontásra, majd (kívülről) ugyanabban a formában felépítésre került 2012 októberére.

2013 januárjában megkezdik a belső tér berendezését, melynek során olyan további elemek kerülnek bemutatásra, melyek egyrészt interaktív kiállítás formájában a Tájház szomszédságában álló Borsodi Földvár történetiségére építenek (az épületrész földszintjén), erre épülő foglalkozások és rendezvények lebonyolítását teszik lehetővé (a kialakítandó galérián és a Tájház udvarán), másrészt pedig a kialakítandó gasztropincében a térség népi gasztronómiáját, helyi termékeit és a történelmi Bükki borvidékhez tartozó edelényi szőlőhegyek borait mutatja be, önmagában és gasztro-rendezvényekhez csatoltan. A kiállítás megnyitására 2013 júniusában kerül sor.

Nemzeti Fejlesztési Ügynökség  
[www.ujaszchenyiterv.gov.hu](http://www.ujaszchenyiterv.gov.hu)  
06 40 638 638



A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Regionális Fejlesztési Alap társfinanszírozásával valósul meg.

## *A kiállítás*

A kiállítás négy korszakot mutat be, négy fő helyszínen valósul meg, ez egyben a bejárás útvonala is, idegenvezető füzet segítségével. Az első helyszín maga a Földvár területe. Itt nem helyeznek el semmilyen installációt, viszont fontos, hogy az idegenvezetés keretében kimenjenek ide a látogatók, ismertessék velük az 1987-1999 között folyó régészeti feltárás eredményeit, bemutassák a 10. századi magyarok lakta település életét és az államalapítás kori földvár szerepét a világi és egyházi közigazgatásban. A második helyszín a Tájház udvarán kijelölt gyülekezési pont, ahol táblák adnak felvilágosítást a Földvárról, a szöveg mellett illusztrációkkal. A harmadik helyszín a felújított látogatóközpont és annak belső udvara. Ide kerülnek az interaktív kultéri játékok, egyéb installációk és a gyógynövénykert. Az épületbe kerülnek az audio-vizuális technikai eszközök. Az épület háromszintes. A bejárat a látogatóközpont központi helyiségébe vezet. Az emeleten konferencia helyiség található, továbbá vetítő- és foglalkoztató-helyiségként is funkcionálhat. A fő helyiséghez kapcsolódó gasztropince az időutazás negyedik, befejező helyszíne, egyben borkóstolásra, gasztronómiai bemutatók megtartására is alkalmas.

### *A látogatóközpont és az udvar*

A 11. század közepe-vége *Szent László és Edelény* vitéz kora. Edelény város keletkezéséről fennmaradtak mondák. Ezek alapján írta meg Reviczky Gyula (1855-1889) költői elbeszélését 1883-ban, „*Edelény, a holtig hű szerető*” címmel. A három énekben elbeszélte történet főhőse, Edelény, Szent László királyunk vitéze, akiről a település az elnevezését kapta a monda szerint. Az ő alakját, életének epizódjait a középpontba helyezve készítik el a kiállítás harmadik elemét. Mivel ez az egyik leginkább vizualizálható része a kiállításnak, ezért a legtöbb elemet is ehhez tervezték. 10 db emberformára kialakított tablon mutatják be az Árpád-kor sajátos életét a **nevelés – szerelem - elmúlás** témaköréhez kötődően.

## *Neveltetés (lovagi erények próbatere)*

Az udvari részen a látogató a „Lovagi erények” bizonyítását szolgáló próbatételeken keresztül ismeri meg *Edelény* vitézzé válásának folyamatát, melyet **(biztonsági okokból kizárólag szervezett foglalkozások keretében)** egy **történelmi játéktéren** (bátorság, erő, gyorsaság, ügyesség, okosság) különböző játékok jelenítenek meg a fiatalabb korosztályok részére.

- **BÁTORSÁG** próbája: állványzattal rendelkező, sűrű bozótost jelképező, befűzött rudak között kell átkelni.
- **ERŐ** próbája: petrencés rúd felemelése vagy akadályt képező szikla elgördítése.
- **GYORSASÁG** próbája: körben forgó bábu ütése elől kell elhajolni minél fürgébben.
- **ÜGYESSÉG** próbája: stilizált „patakon” kell átkelni farönkökön egyensúlyozva.
- **OKOSSÁG**: írásjelek megfejtése. Egy térkövekből kirakott 4x4 m-es területen kell lóugrásban haladva kilépni „*Edelény*” nevét. A név középkori, kódexírás latin betűivel írt, elrejtve más írásjelekkel kirakott kövek közt.

**Harcvér:** Az udvaron lehetőség van – szintén külön foglalkozás keretében - tradicionális fegyverek kipróbálására, (íjlövészet, fokos és kopjahajtás, lándzsadöfés).

**Emberformára faragott információs tablók:** Az udvaron elhelyezett installációkhoz rendelt táblákon jelennek meg a kor lovagi szokásai, történelmi forrásokra alapozottan, tájékoztató jelleggel. Az információs táblák *Edelény* vitéz sziluettjei különféle helyzetekben.

A kert egy pontján **fűves kert kerül** kialakításra, olyan gyógyfüvekkel, melyeket az adott korban használtak.

### *Elmúlás*

Az udvaron bemutatásra kerül – a lovag halála kapcsán – az Árpád-kor temetkezési szokása. Egy gótikus sírkövet is elhelyeznek az udvaron.

## *A kiállítás belső tere*

### *Szerelem*

A belső tér a **lovagi szerelem** témájának a jegyében készül el. A bejáratától balra található teremben a falon **freskóimitációk** jelennek meg, amelyek eseményeket ábrázolnak Szent László király életéből, valamint Edelény vitéz és Iona hercegnő gyermek és felnőtt kori alakja, bábuk formájában, korabeli ruhákban. A látogató a bábuk mögé állva fényképeket készíttethet.

### *Korabeli eszközöket rekonstruáló modellek*

- Az adott korban használt hangszerek számítógépes megszólaltatása, hangszermodellek bemutatása.
- Puzzle fából: életjelenetekkel. A puzzle állványzatra szerelt, forgatható háromszögekből áll 4 x 4 osztásban.
- Terepasztal: a kiállítótérben, földbe süllyesztve kap helyet a földvár valós rekonstrukciója 2 x 3m-es méretben. A maketre kerülnek a 10. századi település ásatása során előkerült épületek is.
- Multimédiás, virtuális barangolás. A kiállítás teljes anyagát foglalja össze az a multimédiás eszköz, amely lehetővé teszi a 10 és 11. századi földvár teljes, 3D-s rekonstrukcióját. A térben a látogató a számítógépes játékokban megszokott módon mozoghat. Menüből lehet kiválasztani, mely korban szeretne barangolni. Ebben a modellben a két korabeli templom külső-belső rekonstrukciója, és a korábbi falu rekonstrukciója is látható. A virtuális sétához interaktív menüből audio-vizuális információkra lehet kattintani.

### *Borospince*

- A **pincében** bemutatásra kerül hat tablón a magyarországi szőlőművelés, valamint az edelényi szőlőhegyek borkultúrája. Különböző anyagokból készült ivóedényeket is elhelyeznek.

### *Galéria*

- A galéria szinten kiállítási installációk nem nyernek elhelyezést. Itt az interaktív tábla, a számítógép, projektor kerül elhelyezésre, és konferenciák, szervezett foglalkozások, oktatás szervezésére lesz alkalmas.

A projekt várhatóan 2013 júniusában fejeződik be.