

Hlavné mesto Budapešť obvod III., samospráva pre Óbuda-Békásmegyér, ako vedúci konzorcia, predložil v lete roku 2018 verejnú súťaž OPKSM /Operačný Program pre konkurencieschopné stredné Maďarsko/ spolu s Historickým múzeom Budapešti (Budapesti Történeti Múzeum BTM) a spoločnosťami Magyar Turisztikai Ügynökség Zrt. (MTÜ) a Várkapitányság Integrált Területfejlesztési Központ Nonprofit Zrt., s identifikačným číslom VEKOP-4.1.2-17-2018-00001 a pod názvom „Využitie dedičstva úseku rímskeho limes Óbuda-Aquincum na komplexné účely cestovného ruchu“ a získalo **nenávratný grant vo výške 469 053 735 HUF s DPH**. Počas realizácie projektu sa do projektu namiesto spoločnosti Várkapitányság Integrált Területfejlesztési Központ Nonprofit Zrt. zapojila spoločnosť Lechner Tudásközpont Nonprofit Kft., ako partner konzorcia.

Cieľom projektu je zvýšenie možností využívania starorímskeho dedičstva obvodu III. na turistické účely, predovšetkým Múzea Aquincum. Dva hlavné investičné prvky Historického múzea Budapešti **boli realizácia I. etapy promenády na ceste Szentendrei** medzinárodne uznávaného múzea s najväčšou rímskou zbierkou v krajine a **d'alší rozvoj existujúcich výstavných priestorov Múzea Aquincum a vytvorenie interaktívneho výstavného priestoru**. Oba investície boli realizované na priestoroch hlavného mesta, investorom je Historické múzeum Budapešti. S plánovaním sa začalo už v roku 2017 z prostriedkov poskytnutých hlavným mestom. Plány boli schválené a konštrukčné plány boli pripravené začiatkom roka 2020, realizácia výstavby sa začala v roku 2022. Okrem areálu Múzea Aquincum projekt zahŕňal aj Vojenský amfiteáter a bránu tábora v ulici Kórház. Na týchto miestach sa nám minulosť prezentuje vo forme rekonštrukčných tabúl a pomocou našej aplikácie je možné minulosť zobrazíť aj virtuálne na obrazovke telefónu.

Hoci začiatky história Budapešti, najvýznamnejšej turistickej destinácie Maďarska siahajú až k Aquincum, pamiatky rímskej kolónie nehrali doteraz v cestovnom ruchu hlavného mesta rozhodujúcu úlohu. Cieľom projektu je lepšie priblížiť rímsku dobu hlavného mesta, archeologické pamiatky domácim a zahraničným návštevníkom a propagovať múzeum a jeho činnosti.

Dúfame, že rozvoj realizovaný projektom bude mať v budúcnosti pozitívny vplyv na súčasných poskytovateľov služieb cestovného ruchu v tejto oblasti. Investícia, ktorá sa uskutoční na viacerých miestach v obvode III., je zameraná na viaceré segmenty návštevníkov (napr. rodiny, študentov, seniorov). Vzhľadom na to sa očakáva výrazný nárast návštevnosti a to nielen v lokalitách, kde sa uskutočňujú rozvoje. Vďaka tomu majú podporované lokality a poskytovatelia služieb tohto obvodu možnosť podporiť a ďalej rozvíjať svoju návštevnosť. Projekt prispel k záchrane architektonického a kultúrneho dedičstva a zároveň má aj didaktickú úlohu: cieľom je upriamiť pozornosť rôznych skupín návštevníkov (napríklad miestneho obyvateľstva) na ochranu budapeštianskeho rímsko-archeologické dedičstva a jeho propagácia.

Rímske pamiatky obvodu III. sú súčasťou každodenného života obyvateľov, pretože ruiny sa nachádzajú v bezprostrednej blízkosti obytných budov a inštitúcií, ktoré sú súčasťou mestskej štruktúry Óbudy. Obyvatelia sa pri svojich každodenných činnostiach často stretávajú so starovekými miestami (napr. námestie Flórián - južná a východná brána legionárskeho tábora, vojenské kasárne, tzv. Centurio dom, väčšia kúpeľ tábora, Herkulova vila na ulici Meggyfa; Cella trichora na ulici Raktár; rímsky akvadukt pozdĺž cesty Szentendrei, amfiteáter na ulici Nagyszombat /vojenský/ a Zsófia /občianský/ atď.). Dôležité je, že pomocou výberového konania boli realizované možnosti získavania informácií (tabuľky, audiovizuálne prvky a pod.), ktoré poskytujú obyvateľom informácie, zvyšujú známosť, akceptáciu resp. popularitu ruín. V rámci projektu bol realizovaný turistický a infraštruktúrny rozvoj zameraný na zaslúženú prezentáciu rímskych pamiatok v 3 hlavných lokalitách, ktoré poskytujú vhodné miesto pre poskytovanie služieb.

Miesta:

1. Areál Múzea Aquincum: Promenáda na ceste Szentendrei. V rámci projektu:

- bola rozšírená južná časť chodníka na ceste Szentendrei,
- vedľa cesty bude postavený rad nízkych stĺpikov, aby sa zabránilo parkovaniu áut na chodníku,
- postavenie tzv. hermy s obrazmi významných cisárov a dôležitých historických udalostí Aquincuma
- po demolácii existujúcich asfaltových vozoviek boli zhotovené 3 typy nových vozoviek,
- bola postavená nová vstupná brána,
- bol vybudovaný nový, špeciálny chodník vedúci od vchodu novej brány do pokladne, na chodníku si návštevníci môžu prečítať riadky slávnej náhrobnej básne z Aquincum v 3 jazykoch (maďarčina, latinčina, angličtina)
- pri novom chodníku boli umiestnené rímske kamenné pomníky
- časť oplotenía múzea bola zrekonštruovaná,
- pred budovou múzea bolo vytvorené centrálné miesto s vysadenými stromami a lavičkami

Múzeum Aquincum sa už desaťročia snaží jednoznačne označiť vstupnú zónu parku. Pred realizáciou projektu bol vstup do areálu múzea a budova pokladne prístupná cez parkovisko vyhradené pre návštevníkov. Na parkovisko sa dá dostať pešo cez vjazd pre vozidlá z cesty Szentendrei. Vzhľadom na polohu vstupnej brány bolo ťažké nájsť pokladňu, návštevníci sa orientovali pomocou informačných tabuliek. Pred investíciou bolo parkovisko múzea dostupné z cesty Szentendrei, príjazd aj výjazd bol vyriešený cez túto bránu. Chodník a prechod pre chodcov a odbočenie z cesty Szentendrei bez odbočovacieho pruhu bolo nebezpečné pre motoristov aj chodcov, ťažko si ich chodci všimli.

Niekoľko desaťročí mal takmer 10-hektárový park problém s heterogénnou vonkajšou hranicou a plotom, ktorý na jednej strane nebol hodný parku, na druhej strane nebolo jednoznačné, kde je vchod do múzea a v neposlednom rade bola pešia doprava mimoriadne nebezpečná vzhľadom na blízkosť cesty Szentendrei.

Občianske mesto Aquincum je mimoriadne bohaté na nálezy, je to najväčšie nepretržite skúmané rímske mesto severne od Álp, takmer polovica mesta je dostupná pre návštevníkov. Budovy sú však čiastočne

poškodené alebo vidieť už iba pozostatky. Turisti chcú samozrejme vidieť aj rekonštrukčné výkresy a videá - pokiaľ možné realistické a digitálne – o zrekonštruovanej verzii jednotlivých budov.

Múzeum Aquincum je jedinečné, dokáže prilákať značný počet návštevníkov. Amfiteáter a ani brána tábora/ Východná brána tábora/ neboli samy o sebe významnou turistickou atrakciou. Ich pripojením do siete bolo naším cieľom zvýšiť čas, ktorý turisti strávia v tomto obvode. Zobrazením rímskych pamiatok v sieti sa atrakcie stanú dostupnejšími a komplexnejšími na interpretáciu, a tak návštevníci získajú komplexnejší obraz o rímskych pozostatkoch Aquincuma a častiach bývalej osady. Rímske ruiny v obvode III. Budapešti sú svojou rozlohou, počtom a stavom najvýznamnejšie v krajine, no ich význam domáci ani zahraniční návštevníci dostatočne nevnímajú. Vytvorenie jednotnej siete na ich prezentáciu zvyšuje ich turistický význam.

Novovytvorený múr pred Múzeom Aquincum ako reklamný prvok má podľa našich očakávaní zastaviť turistický ruch, ktorý smeruje do Dunakanyar /ohyb Dunaja/, ďalej sprostredkovať návštevníkom obrazové a textové informácie o rímskom meste. V rámci I. etapy bol realizovaný vstupný a úvodný úsek promenády. Cieľom I. etapy je „otočiť múzeum“ smerom k návštevníkom, snažiť sa sprostredkovať okoloidúcim chodcom čo najviac zaujímavých informácií o Aquincum.

Lepšiemu pochopeniu jednoty občianskeho mesta Aquincum napomáha nová mapa Aquincum umiestnená po oboch stranách obrovskej bronzovej brány, ako aj označenie bývalého miesta rímskej mestskej brány pri bráne, a textové a grafické znázornenie na sklenenej stene.

2. Areál Múzea Aquincum: výstava o vojsku v Aquincum a panónskom limes. Výstavba prebiehala v existujúcej budove Múzea Aquincum s čiastočnou prestavbou interiéru. V rámci projektu bolo Múzeum Aquincum Historického Múzea Budapešti obohatené o novú stálu expozíciu s názvom „V tieni rímskeho orla – vojenský život pozdĺž limes v Aquincum“.

- vznikol jednotný interaktívny výstavný priestor doplnený o tradičný výstavný priestor
- vodný blok budovy bol obnovený,
- vo výstavných priestoroch vznikla interaktívna výstava, ktorá predstavuje každodenný život vojska na rímskej limes,
- vznikla aj miestnosť pre múzejnú pedagogiku
- boli zabezpečené základné podmienky pre konanie podujatí v sále
- v miestnosti boli umiestnené vizuálne prvky.

Aquincum bolo približne 300 rokov pohraničným mestom Rímskej ríše a hlavným mestom provincie Pannonia Inferior. Mal významnú vojenskú úlohu pri obrane panónskych provincií. V dnešnej Budapešti svedčí o prítomnosti najvýznamnejšej armády tej doby niekoľko vojenských táborov (vrátane legionárskeho tábora, v ktorom sa nachádzala jednotka ťažkej ozbrojenej pechoty v počte takmer 6000 ľudí).

Popri prezentácii nálezov zbraní, vojenského odevu, života vojakov v dobe mieru, prezentuje výstava aj pamiatky, ktoré boli dovtedy návštevníkom neznáme. Ako napríklad nápis „kameň Drusus“, ktorý bol základom pre získanie panónskej provincie v Augustovom veku, dnes už ale vieme, že to bol kamenný pamätník z roku 73 po Kr., ktorý pripomínal stavbu tábora kavalérie v Óbude. Po prvý raz bude vystavená

aj rímska drôtená košela z viacerých častí. A tých, ktorí túžia po pokojnejšom, umeleckom zážitku, určite poteší takmer 2000 rokov stará farebná nástenná maľba svätyne Mithra vykopaná v tábore légii v Aquincume, ktorá je umiestnená v interiéri s atmosférou svätyne spolu s oltárnymi kameňmi nájdenými pri výkope.

Návštevníci môžu nahliadnuť v hlavnej ulici rušného legionárskeho tábora priamo do dobových interiérov a vďaka VR obsahu sa môžu ocitnúť aj vo vojenských kasárňach, kúpeľoch či dokonca rímskych svätyniach, výstavný priestor je naplnený starodávnymi melódiami pomocou zvukového panelu. Oplatí sa sledovať cestu malej figúrky orla, pretože sprostredkuje zaujímavosti o každodennom živote a spôsobu života vojakov, ktorí mali základňu v Aquincume. Malých aj veľkých čaká hrací kútik, kde sa môžu zoznámiť aj so šatníkom legendárnych starovekých bojovníkov, ale je možnosť vyskúšať si aj súčasné stolové hry, a zapojiť sa do stavebných prác vykonávaných v mierovom období vojska, návštevníci si môžu napríklad postaviť repliku rímskej strážnej veže z drevených kociek, môžu sa viac dozvedieť o slávnej rímskej výstavbe ciest, alebo dokonca umiestniť opevnenia systému limes na mape Panónie.

3. Vojenský amfiteáter: Skutočná funkcia amfiteátra, ktorého aréna je ešte väčšia ako plocha rímskeho Kolosea, a ktorého impozantné múry sa nezachovali, nebola doteraz určená. Po konzervačných prácach obyvatelia s radosťou využívali amfiteáter na oddych a prechádzky so psom, okolité školy tu organizovali rôzne podujatia, no nemohol reálne plniť svoju turistickú funkciu, pred realizáciou projektu neboli zabezpečené žiadne informácie o pamiatkach, s výnimkou jedinej informačnej tabuľky.

V rámci projektu boli okrem vojenského amfiteátra umiestnené 2 špeciálne tzv. rekonštrukčné plexi tabuľky, cez ktoré môže návštevník vidieť pôvodné kontúry a starobylú podobu budovy v časoch najväčšej slávy. Plexi tabuľka zobrazuje neskoršie obdobia amfiteátra. Na verejnom priestranstve na rohu ulice Nagyszombat a Szőlő, pri vstupe do areálu ruín je priehľadná rekonštrukčná tabuľka s informáciami o pamiatkach a je viditeľná aj budova vojenského amfiteátra z toho obdobia.

Vedľa hlavnej cesty, na rohu ulice Pacsirtamező a Nagyszombat sme umiestnili tabuľku, ktorá upúta pozornosť a poskytuje informácie o architektonickom-kultúrnom dedičstve na mieste. Prechádzajúc okolo nej vytvárajú pohybujúce sa obrazy na tabuľke priestorový efekt. Keď návštevník vidí ruiny, v pozadí uvidí aj vojenský amfiteáter. Boli umiestnené dva tabuľky jeden po druhom, na zadnej je vidieť línie budovy, na prednej gladiátory, chodcov a pretekárske vozy. Tabuľky obsahujú QR kódy, ktoré je možné naskenovať pomocou telefónu k virtuálnemu zobrazeniu pôvodnej podoby Amfiteátra. Návštevník sa môže zastaviť na tom istom mieste a pomocou interaktívnej telefónnej aplikácie - realizovanej v rámci tohto výberového konania - na určitých miestach amfiteátra sa zobrazí bývalá budova - s textovými informáciami.

4. Prezentácia brány tábora na ulici Kórház (východná brána tábora) - Brána tábora na ulici Kórház nezodpovedala turistickým potrebám 21. storočia. Neboli dostupné žiadne informácie o ruinách, ktoré bolo možné voľne navštíviť, táto atrakcia v tejto podobe nebola turisticky priateľská. Chýbalo zohľadnenie kubatúry brány tábora, väčšiu pozornosť by si zaslúžili aj pamiatky ukryté medzi budovami obytného komplexu. Pre návštevníkov bolo ťažké pripomenúť si pôvodnú podobu budovy a jej miesto v tábore.

V rámci projektu bola k východnej bráne tábora umiestnená špeciálna plexi tabuľka, cez ktorú môže návštevník vidieť pôvodné kontúry budovy, spoznať tvar budovy a jej starobylú podobu. Brána by mala predstaviť typické opevnené brány légiových táborov, ich imponantný tvar a pevnosť ich múrov. Rekonštrukčná tabuľka bola doplnená o selfie-bod.

Podobne ako na amfiteátri aj tu bola aktivovaná mobilná aplikácia, pomocou ktorej pred nami oživa vchod do rímskeho tábora v pôvodnej podobe s textovými informáciami.

Uvedené inovácie projektu sú vhodné na prezentáciu a podporovanie propagácie archeologického dedičstva hlavného mesta z rímskej éry, viditeľných a neviditeľných pamiatok v komplexe Aquincum.