



Digitális élményközpont és pop up rendezvényhelyszín is megvalósul az Európa Kulturális Fővárosa 2023 címhez kapcsolódó fejlesztések során

Veszprém Megyei Jogú Város és a Veszprém-Balaton 2023 Zrt. kulturális célú fejlesztések megvalósítását tervezi a volt Balaton Bútorgyár - Veszprém, Jutasi u. 3. és Arany János u. 2. valamint a volt Szikvíz parkoló - Veszprém, Ady Endre u. 5. -, ingatlanjainak vonatkozásában. A két helyszínen olyan beruházások valósulhatnak meg, melyek segítik elérni Veszprém és a régió európai szintű láthatóságának emelését, nemzetközi szintű attrakciók, művészeti koncepciók bemutatását.

„A Magyar Kormány támogatásának köszönhetően a tavalyi évben folytatódott a Modern Városok Program keretében Veszprém megújulása, fejlődése. A gazdaság, közlekedés, kultúra, oktatás és a sport területén megvalósuló projektek a város szinte minden pontját érintik, és 2023-ra mindegyik projekt befejeződik. A fejlődés azonban nem csak Veszprémet érinti, hiszen a Magyar Falu Programnak köszönhetően 1,5 milliárd Ft érkezett a választóközterbe, és ezzel ezek a falvak is további fejlődésnek indulnak.” – mondta el Ovádi Péter országgyűlési képviselő.

Az Európa Kulturális Fővárosa 2023 program infrastruktúra-fejlesztésének középpontjában a kulturális és közösségi programokat kiszolgáló fejlesztések állnak, mely fejlesztések elsősorban a város és régió meglévő, használaton kívüli, illetve alulhasznosított épített örökségének és közterületeinek újjáélesztésére és újraértelmezésére irányulnak.

Megnyugtató, hogy az EKF Program sikere nem csak Veszprém és a régió, de a Kormány érdeke is, ezért jelentős anyagi támogatás mellett a végrehajtást segítő Veszprém-törvényt is elfogadta. 24 hónap múlva rendezik Veszprémben az EKF nyitó ünnepségét, amellyel egyben elindul a várva várt eseménysorozat.

A Balaton Bútorgyár területével, és a veszprémiek által csak Szikvíz parkolóként ismert területtel bővül a veszprémi önkormányzat tulajdona. 2020 év végén a Magyar Kormány 3 milliárd 303 millió forinttal támogatta a belvárosban található, régóta elhanyagolt, méltatlan állapotban lévő, korábbi Balaton Bútorgyári terület és a volt szakszervezeti irodaház épületeinek megvásárlását és rehabilitációját.

Az egykori bútorgyár területén tervezett beruházási elképzelések két ütemben valósulhatnak meg. Porga Gyula, Veszprém Megyei Jogú Város polgármestere kifejtette, hogy az első ütem során, 2022 végéig átmeneti funkciókat kap a terület. Egyrészt ideiglenes rendezvényhelyszíneként, fogadóközpontként működik majd, másrészt bővíti a kulturális- és fesztiválprogramokhoz kapcsolódó parkolási kapacitásokat, és biztosítja a buszpályaudvar és a Balaton Pláza közötti gyalogos és kerékpáros forgalom áthaladását.



A cél, hogy 2022 év végére az összes beruházás megvalósuljon, és így 2023-ban, az EKF program megvalósításának évében a városban zajló építkezés a látogatókat ne zavarja. A bútorgyár területén zajló fejlesztés II. üteme 2024. januárjától indul, és - begyógyítva egy sebet a belváros közepén - megnyílnak a terület hosszú távú hasznosítási lehetőségei. Az egykori Piarista Gimnázium épülete adásvételi szerződés keretében önkormányzati tulajdonból érsekségi tulajdonba kerül, egyházi költségvetésből újul meg.

Dr. Navracsics Tibor kormánybiztos részletesen ismertette a Digitális Élményközpont koncepcióját, amely a volt Szikvíz parkoló területén megvalósuló beruházás. A világszerte egyre népszerűbb digitális múzeumok mintájára hasonló funkciójú kiállítótér megépítése, berendezése és üzemeltetése valósul meg. Olyan takarékosan szerkesztett ház létrehozására törekedtek a projektgazdák, ahol a tartalmak élményszerűsége, a belső terek felhasználási lehetőségeinek változatossága adják az épület igazi erejét, illetve ahol az állandó és időszakos üzemeltetésű helyiségek leválaszthatósága jelentős biztosítéka az üzemeltetés gazdaságosságának.

Az épületegyüttesnek a Budapest úti körforgalomhoz közelebb eső részének felső szintjein irodákat alakítanak ki, földszintjének északi részére kereskedelmi és egyéb szolgáltató funkciók kerülnek, míg a múzeum felőli részére éttermet terveztek. Az étterem konyhaüzeme alkalmas az élményközpont rendezvénytermének kiszolgálására, illetve képes egyéb városi és civil rendezvények catering igényét is kielégíteni. Az előcsarnokban elhelyezett porta-információ szolgálattal ellenőrizhető az élményközpont forgalma, itt működhet az ajándékbolt is, a mosdók és a nyitott üzemű kávézó. Az egész létesítmény teljeskörűen akadálymentesített, a területen összesen 158 db személygépjármű számára biztosítanak parkolási lehetőséget.

A Digitális Élményközpont a kiemelkedő nemzetközi digitális képzőművészeti produkciók bemutatása mellett feldolgozza és bemutatja a magyar képzőművészet nagyjainak alkotásait, mindezt nem csak szórakoztató, hanem oktatási céllal is. Kiemelt célja ezenfelül, hogy a korszerű formátum segítségével közel hozza és befogadhatóvá tegye a klasszikus és kortárs képzőművészeti alkotásokat, tartalmakat olyanok számára is, akik a képzőművészet iránt egyelőre kevésbé érdeklődnek. A beruházás célja, hogy Veszprémet, magyarországi viszonylatban unikálissá, Európában kiemelt kreatív-kulturális célponttá, a kreatív ipar számára is vonzóvá tegye.

“Az érdeklődőket a megvalósuló élményközpontban a látogatót teljesen körbe ölelő audio-vizuális élmény várja majd. A videó mapping és videó imaging technológiával dolgozó digitális múzeum spektruma multimédia művészeti eseményektől, gyermekek számára teremtett interaktív világokon, népszerű-tudományos bemutatókon át a legkülönbözőbb, akár kutatási, fejlesztési célú vizualizációkig terjedhet.

A Pannon Egyetem Informatikai Karával együttműködve a Digitális Élményközpont tartalmában, fejlesztésében szoros együttműködést tervezünk. A művészeti tartalom előállítás, tervezése részben helyben történik az erre a célra létrejövő, kreatív szakembereket tömörítő Tartalomfejlesztő Műhelyben”. – zárta a bemutatást Dr. Navracsics Tibor kormánybiztos.