

**„A Széchenyi Zsigmond Kárpát-medencei Magyar Vadászati Múzeum
létrehozása, a hatvani Grassalkovich-kastély rekonstrukciója”
című projekt bemutatása**

A Hatvan Város Önkormányzata tulajdonában álló Széchenyi Zsigmond Kárpát-medencei Magyar Vadászati Múzeum Beruházó Nonprofit Közhasznú Kft. (Beruházó Kft.) az Új Magyarország Fejlesztési Terv Észak-Magyarországi Operatív Programjának Kiemelt turisztikai attrakciók fejlesztése tárgyú pályázati felhívására ÉMOP-2.1.1/A-12-K-2012-0003 azonosító számon regisztrált pályázatot nyújtott be „A Széchenyi Zsigmond Kárpát-medencei Magyar Vadászati Múzeum létrehozása, a hatvani Grassalkovich-kastély rekonstrukciója és turisztikai célú hasznosítása” címmel.

A pályázatot az Irányító Hatóság a 2012. 09. 12. napján kelt támogató levél szerint támogatásban részesítette.

A beruházás összköltsége több, mint 3,1 milliárd forint.

A pályázat benyújtását követően a fejlesztés lebonyolításának teljes körű koordinációja és felügyelete a Beruházó Kft. (mint kedvezményezett) feladata volt. A projekt előkészítése és a beruházás lebonyolítása során folyamatosan egyeztetett a műemlék védelmi hatósággal, a régészekkel, a tervező csapattal, a kivitelezőkkel.

A múzeumi funkciók kialakítását, a kiállítás szakmai terveinek elkészítését, valamint a kivitelezés koordinációját a Magyar Természettudományi Múzeum végezte, míg a kastélyrekonstrukció építészeti terveit széles körű kutatás után a Magyar Nemzeti Múzeum Nemzeti Örökségvédelmi Központja készítette el, együttműködve a Magyar Természettudományi Múzeummal.

Mind az előkészítéshez, mind a megvalósításhoz szükséges volt a megfelelő szakértelemmel rendelkező projektmenedzser -, közbeszerzési tanácsadó - és jogi szolgáltatást nyújtó cég igénybevétele is.

A múzeum 2014 tavaszára készült el, 2014. március 29-én ünnepélyes megnyitó keretében tárta ki kapuit a nagyközönség számára.

A múzeum küldetése, hogy növelje a vadászat és vadgazdálkodás társadalmi elfogadottságát és támogatottságát azért, hogy a vadászat az unokáink számára is elérhető nemes időtöltés maradjon, és hogy a vadgazdálkodás elvégezhesse a vad védelmét, és a fenntartható hasznosítást szolgáló feladatait. A múzeum a mottójául választott Széchenyi Zsigmond idézetnek megfelelően – *„A vadászat: vadüzés és erdőzúgás. De több erdőzúgás.”* – a vad értékének bemutatását, tiszteletét, megismerését szolgálja.

Céljai elérésének érdekében a Múzeum bemutatja:

- a magyar vadászat és vadgazdálkodás hagyományait és eredményeit, amelyekre méltán büszkék lehettünk;
- a vadgazdálkodás természeti háttérét, a Kárpát-medence legfontosabb élőhelyeit és vadfajait;
- a vadgazdálkodás széleskörű társadalmi beágyazottságát, kulturális szerepét;
- a halászat és a horgászat hagyományait és jelenét.

A Múzeum célja, hogy a bemutatói a nemcsak a szakmai, de a szélesebb nagyközönség számára is élvezetesekek, szórakoztatóak legyenek. Ehhez ötvözi a XXI. század technológiáját a hagyományos vadászati bemutatókkal. A látogatók nem csak passzívan szemlélhetik a kiállításokat, de a foglalkoztatókban, az interaktív játékokban, valamint a kastély parkjában és az élménytérben ki is próbálhatják a vadászat és vadgazdálkodás egyes tevékenységeit.

A Széchenyi Zsigmond Kárpát-medencei Magyar Vadászati Múzeum a Magyar Természettudományi Múzeum tagintézményeként kezdte működését, melynek több mint 200 éves múltja, tapasztalata biztosíték arra, hogy a múzeum európai színvonalon szolgálja a nagyközönség igényeit.

A beruházás, azon túl, hogy egy hiánypótló kiállítótér létrejöttét eredményezte, kiemelten szolgálja Hatvan város és térsége, illetve az észak-magyarországi régió turisztikai célú fejlődését, valamint jótékony hatást gyakorol a város gazdaságára, közvetlenül és közvetetten több új munkahelyet teremtve.

A kastély és környezete tehát egy olyan, Közép-Európában egyedülálló múzeumnak ad otthont, mely nem hagyományos vadászati témájú bemutatótérként működik. A komplexum egyszerre egy modern, látogatóbarát, interaktív eszközökkel felszerelt múzeum és oktatási, módszertani központ, valamint a családok és gyermekek számára tartalmas kikapcsolódást biztosító élménytér.

A rendelkezésre álló terek jobb kihasználása érdekében az épületek a rekonstrukció után alkalmassá váltak nagyobb rendezvények és fogadások, illetve konferenciák magas színvonalú lebonyolítására is.

A megújult épületegyüttes számára méltó természeti környezetet biztosít a Hatvanyak korabeli kertkultúra szerint helyreállított díszpark, mely közparkként is működik. A parkba telepített növények nemcsak a felüdülést, hanem a természettudományos ismeretek bővítését is szolgálják.

A múzeum épületében 3 szinten (pince, földszint, emelet) természettudományos, vadászati, halászati, horgászati és kultúrtörténeti témájú, interaktív, multimédiás állandó kiállítások látogathatók. A kiállítások a mai modern kiállításrendezési elveknek megfelelően többretegűek, különböző célcsoportok érdeklődésének megfelelő tartalommal és kiállítási eszközökkel mutatják be a téma sokszínűségét.

A kiállítások bemutatják a magyar vadászat, vadász mesterség és vadgazdálkodás hagyományait, eredményeit, a vadgazdálkodás természeti háttérét, a Kárpát-medence legfontosabb élőhelyeit és vadfajait; a vadgazdálkodás társadalmi beágyazottságát, kulturális szerepét; a halászat és a horgászat hagyományait és jelenét. Az épületben természetesen helyet kap a Grassalkovich-kastély történetét ismertető kiállítás is.

A gyermekek számára a múzeum több részén is kialakításra kerültek a megismerést játékosan segítő interaktív terek. A kastély földszintjén található múzeumpedagógiai foglalkoztató termekben múzeumpedagógusok vezetésével természetismereti foglalkozások keretein belül tanulhatják meg a vadak és környezetük változatosságát és sokszínűségét. A legkisebbek számára a gyermekfoglalkoztató épület kínál gazdag programokat. Ebben az épületben a természetismereti foglalkoztató termék mellett a gyermekmegőrző és egy játszótér is helyet kap, mely kedvező időjárás esetén egybenyitható a külső játszótérrel. Előterében a múzeum által szervezett rajz-, fotó-, illetve egyéb pályázatok pályamunkái kerülnek kiállításra.

A kastélypark és átalakított épületei a múzeum többi részének látványelemeit erősítik, kiegészítve a Vadászati Múzeum nyújtotta szolgáltatásokat. Egyfajta „kézzel fogható”, „kipróbálható” élményt nyújtanak minden generáció számára.

A parkban található a - szintén a projektből megvalósult - Vadászati Élménytér, ahol testközelből kipróbálható a vadászat ősi mesterségének gyakorlata, a csapdázástól az íjjal történő vadászaton keresztül egészen a lőfegyverekig. Főbb látványosságként itt kapott helyet a télikert, mellette lézeres lesvadászat nyomkövetéssel, illetve interaktív vad- és élőhely-ismereti játékokkal.

Az interaktív vadászfegyver kiállítóteren a látogatók oktatói segédlettel megismerkedhetnek a legelterjedtebb vadászfegyvertípusokkal és azok szerkezeti felépítésével, majd a vadászati szimulációs játéktérben lézeres vadászatot is gyakorolhatnak. Emellett az íjászpályán időjárástól függetlenül kicsik és nagyok egyaránt kipróbálhatják a reflexíjjal történő célba lövést.

A Vadászati Élménytér mellett található a Játszóház és gyermekfoglalkoztató épülete. A játszóházban ügyességi játszótér működik kisgyermekeknek, míg a gyermekfoglalkoztató vadismereti tér nagyobb gyermekek részére, ahol nagyító és mikroszkóp alatt vizsgálhatnak állatokat, növényeket. Illatmintákkal, fametszetekkel ismerkedhetnek meg. Ezen kívül origami, színezős-, rajzolás kézügyesség fejlesztő eszközök és bőrdíszműveskedés is várja a látogatókat.

A fedett kiállító- és élményterek mellett jelentős szabadterei kikapcsolódást kínál a kastélypark északi végén lévő, élősvényből kialakított labirintus, melynek teljes bejárható hossza megközelíti a 3 km-t, valamint az élményteret a labirintussal összekapcsoló 15 m magasságból induló csúszda.

A projekt 2014. 06. 13. napján fenntartási időszakba lépett. A fenntartási időszak záró időpontja 2019. 06. 12. napja.

A fenntartási időszakban a kedvezményezett, azaz a Beruházó Kft. felelősége, hogy az üzemeltetés során a támogatási szerződésben vállalt indikátorok a szerződés szerint teljesüljenek.

A főbb indikátorok:

- árbevétel,
- látogatószám,
- teremtett munkahelyek száma,
- teremtett munkahelyek száma/ nők,
- teremtett munkahelyek száma/ hátrányos helyzetűek.

A projekttel érintett ingatlanok bérlője és üzemeltetője kezdetben a szintén önkormányzati tulajdonú Széchenyi Zsigmond Kárpát-medencei Magyar Vadászati Múzeum Üzemeltető Kft. volt.

2014 decemberében a Beruházó Kft., mint az ingatlanok vagyonkezelője a hatékonyabb üzemeltetés érdekében a Széchenyi Zsigmond Kárpát-medencei Magyar Vadászati Múzeum Integrált Könyvtár és Muzeális Gyűjteménnyel kötött bérleti szerződést.

2015 decemberében a Beruházó Kft. a Múzeum üzemeltetésével a Gödöllői Királyi Kastély Nonprofit Közhasznú Kft.-t bízta meg, míg az élménytér és a játszóház a Beruházó Kft. működtetésébe került.

A Kormány a 2017. 08. 28-ai határozatával döntött arról, hogy a Széchenyi Zsigmond Kárpát-medencei Magyar Vadászati Múzeum működtetését 2018. 01. 01-jével az Országos Magyar Vadászati Kamara vegye át, továbbá hogy a feladatellátást szolgáló ingatlan – a rendelkezésre álló személyi, tárgyi, vagyoni és pénzügyi feltételekkel együtt – teljeskörűen kerüljön átadásra az Országos Magyar Vadászati Kamara részére.

Tekintettel arra, hogy a Korm. határozat alapján 2018. 01. 01-től a múzeum vagyonkezelője és üzemeltetője a Vadászati Kamara, szükségeszerű volt a Vadászati Kamara konzorciumi tagként történő bevonása a projektbe.

Az indikátorok alakulásáról a fenntartási időszakban a Beruházó Kft.-nek évente jelentést kell készítenie, melyet megküld a pályázat megvalósítását felügyelő közreműködő szervezetnek. A közreműködő szervezet bármikor ellenőrizheti a jelentésben foglaltak valóságát, ezért rendkívül fontos, hogy az üzemeltető rendelkezzen az adatokat alátámasztó dokumentumokkal. Ez fokozottan érvényes a látogatószám mérésénél, hiszen súlyos szankciót von maga után, ha a kedvezményezett nem tudja igazolni, hogy a fenntartási időszakban teljesült a támogatási szerződésben vállalt látogatószám.

A látogatószám növelése - így az attrakció népszerűsítése - érdekében az üzemeltetők komoly marketing tevékenységet folytatnak. A múzeumnak és az élménytérnek is saját honlapja és facebook oldala van, emellett képviselteti magát országos és helyi turisztikai magazinokban.

Együttműködve Hatvan egyéb turisztikai és kulturális intézményeivel (Vadspark, Hatvany Lajos Múzeum, stb...) részt veszünk olyan komplex, egyéni igényekre szabott városlátogatási programok összeállításában, melyek kicsiknek és nagyoknak egyaránt remek lehetőséget biztosítanak arra, hogy néhány nap alatt megismerjék Hatvan nevezetességeit.

Az évtizedek óta romos állapotban lévő Kastély rekonstrukciójának tehát jelentős szerepe van abban, hogy mára Hatvan felkerült az ország kulturális és turisztikai térképére.