

A Veszprém-Balaton 2023 Zrt. beszámolója a CODE Digitális Élményközpont épületében 2025-ben végzett tevékenységéről

A Veszprém, Dózsa György út 2. sz. alatt található, egykori „Dimitrov” Megyei Művelődési Központ átalakításával létrejött épületben a Veszprém-Balaton 2023 Zrt. az alábbi három tevékenységet folytat:

- Hangár Könnyűzenei Központ és próbaterem üzemeltetése
- Veszprém-Balaton 2023 Zrt. irodahelyisége, operatív központja
- CODE- Digitális Élményközpont üzemeltetése

1.) A Hangár Könnyűzenei Központ a volt Dimitrov épületének hátsó traktusában folytatja működését. A Hangár Könnyűzenei Központ fizikai működési kereteit a VEB2023 biztosítja, míg a tanárok egy egyesülettel összekapcsolódva folytatják a szakmai munkát, ahol hangtechnikai eszközökkel felszerelt, hangszigetelt termekkel, személyre szabott órákkal és közös zenélési lehetőséggel várja az érdeklődőket.

A Hangár Könnyűzenei Központot a Veszprém-Balaton 2023 Európa Kulturális Fővárosa program Hangjáték projektjének részeként indítottuk el. A Hangjáték – és ezen belül a Hangár – küldetése, hogy Veszprémben és környékén éljen a legtöbb zenélő ember Magyarországon, híven a 2019-ben az UNESCO által odaítélt A zene városa címhez. Alapvető célunk, hogy Veszprémből minél többen tanuljanak zenélni. Éppen ezért a Hangár előképzettségre, korra, háttérre való tekintet nélkül várja a könnyűzene iránt érdeklődőket. Aki többre vágyik az amatőr zenetanuláshoz az is megtalálhatja számítását a Hangárban. A profi tanárok és körülmények lehetővé teszik, hogy a tanulók tovább léphessenek a nagyobb színpadok irányába is.

A helyszín egyik alapvető küldetése, hogy általa erősödjön a város és egyúttal a régió zenei közössége. Éppen ezért a Hangár egy hosszú távú beruházás, így nem ért véget 2023 végén, hanem a zene életet tápláló és pezsdítő műhelyként működik Veszprémben.

A VEB2023 kezelésében működik továbbá az épületben a Dimitrov Próbaterem Centrum is, ahol veszprémi és régiós művészek, festőművészek, képzőművészek és zenekarok bérelnek termeket.

2025-ben az épületben a fenti célokkal kialakított minden helyiségünk ki volt adva. A 18 egység az alábbi tevékenységi területek szerint oszlott meg:

- 11 próbaterem
- 1 fotóművészet
- 3 képzőművészeti tevékenység
- 1 kulturális művészeti tevékenység, foglalkozások
- 2 zenei oktatás



2.) Az épületben működik a Veszprém-Balaton 2023 Zrt. igazgatási és adminisztratív központja: pénzügy, beszerzés, jog, pályázatkezelés, továbbá a projekt menedzsment. A Zrt. 2025-ös feladatai között szerepelt többek között az Európa Kulturális Fővárosa (EKF) projekt lezárása és elszámolása, a Veszprém-Balaton 2026 Európa sportrégiója címre való felkészülés, az EKF program örökségének gondozása, intézmény üzemeltetés, fesztiválszervezés, nemzetközi projektmenedzsment.

3.) A **Veszprém-Balaton 2023 Európa Kulturális Fővárosa program** egyik legfontosabb **örökségeként**, 2025. március 1-én nyílt meg Veszprém legújabb kulturális attrakciója, a **CODE** (Center of Digital Experiences) - **Digitális Élményközpont**, mely az épület legnagyobb területén helyezkedik el.

Az élményközpont célja a város és a térség **kreatívipari újrapozicionálása**, valamint, hogy új utakat nyisson az **élményalapú kultúrafogyasztás**, **tudományos ismeretterjesztés** és a **digitális edukáció** felé, interaktív és audiovizuális technológiák alkalmazásával.

A CODE – Digitális Élményközpont egy olyan **innovatív audiovizuális intézményként** jött létre, amely a **digitális művészetek új dimenzióját nyitja meg** a látogatók előtt. Az intézmény egyedülálló módon ötvözi a **tudomány**, a **technológia** és a **művészet** adta lehetőségeket.



A CODE-ban az **edukáció**, a **kutatás**, a **kreativitás**, a művészet és az **új technológiák** otthonra találtak. A nézőt teljes mértékben körülvevő, magával ragadó, immerzív élménytér állandó és időszakos kiállításával a magyar és nemzetközi képzőművészet legnagyobb alakjai mellett a képző- és fotóművészet, és a tudomány óriásait mutatja be. Nem csupán egy kiállítótérrel van szó, hanem egy egyedülálló élményközponttal, ahol a legmodernebb audiovizuális eszközök segítségével elevenednek meg a világ legnagyobb műalkotásai, az emberi test titkai vagy épp sokszínű világunk csodái. Ez a sajátos formanyelv képes minden generációt, de különösen a fiatalokat is közelebb hozni ezen tématerületekhez.

A Magyarországon ismertektől eltérően, az intézményben a látogatók alapvetően nem „pop-up” módon, időszakosan bemutatott műsorokkal találkoznak, hanem állandó és megújuló tartalmakkal, amelyek folyamatosan megtalálhatóak a CODE kínálatában. A sajátos formanyelvnek köszönhetően (pl. 3D, VR) a fiatalabb generációk számára is képes izgalmas, interaktív élményeket nyújtani.

A CODE ezen felül egy olyan **kreatív hub**, amelynek célja, hogy állandó kreatív laboratóriumként egyúttal új alkotófelületet is biztosítson **a művészet, az oktatás és a kutatás** hazai és nemzetközi képviselőinek egyaránt. A CODE-nak lételeme és célja is a folyamatos kísérletezés, új műfajok megteremtése. Működéséből adódóan új dimenziókat nyit mind a művészek alkotóterében, mind a látogatók gondolatvilágában. Ennek jegyében született meg az épületben működő **CODE LAB** alkotóműhely, amelynek keretében hazai és nemzetközi digitális művészek alkothatnak együtt.

Ez lehetőséget ad arra, hogy olyan **helyi és regionális kulturális is felsőoktatási intézményekkel együttműködve**, mint például a **Pannon Egyetem**, a **MOME** vagy a **METU**, Veszprém bekerüljön a digitális művészetek nemzetközi vérkeringésébe is.

Az intézmény tudományos programjaival egyúttal korszerű választ kínálunk a Nemzeti Alaptanterv által megfogalmazott digitális kompetencia- és készségfejlesztési célokra is. Az intézmény három speciális tere (Kiállítótér, Stúdió, Hexagon) nem csupán technológiai különlegesség, hanem didaktikai szempontokat is figyelő, multimodális tanulási élménytér, amelyben a látogatók interaktív, élményszerű módon kapcsolódhatnak a tudomány, a művészet és a digitális kultúra világához.

Az intézmény létrehozásával a célunk volt egy olyan modern, a mai technológiákra épülő kulturális-tudományos turisztikai központ kialakítása is, ami képes Veszprémet folyamatosan a látogatók érdeklődésének horizontján tartani.

A CODE terei

A digitális élményközpontban **három fő tér** kapott helyet: a földszinti Kiállítótér, az emeleti Hexagon, valamint a Stúdió.

A **Kiállítótér** állandó és időszaki digitális, valamint analóg installációk bemutatására szolgál, ahol az interaktív kiállítási elemek lehetőséget teremtenek arra, hogy a látogatók felfedezzék a tudomány és a művészet metszéspontjait. A Kiállítótér jelenleg Veszprém város helytörténetét és az Európa Kulturális Fővárosa program által a Bakony-Balaton régió szerte

létrehozott vagy megújított attrakciókat mutatja be rendhagyó módon. A Mesélő képeslapok segítségével a múlt kézzelfoghatóvá válik, az Interaktív fal ikonikus helyszínekbe enged betekintést, a Kő-történetek pedig helyi legendákat elevenítenek meg. A látogatók kifejezhetik véleményüket városfejlesztési kérdésekben is.

Az installációk célja, hogy játékos, élményszerű formában mutassák be a város múltját és jelenét, minden korosztály számára érthető és élvezhető módon, miközben a digitális világ lehetőségeit is kihasználja. Itt a hagyomány és innováció valódi egységet alkot, a látogatók pedig nem csupán nézők, hanem aktív résztvevők is lehetnek.



Az épület emeleti részén található a Hexagonban vetített aktuális tartalom felvezetőjeként használható Élményfolyosó is. Az Élményfolyosó célja segíteni a ráhangolódást a fő tartalomra, mind hangulatban, mind kiegészítő információkkal.



A **Hexagon** egy közel 400 négyzetméteres, hatszögletű tér, amelyet 360°-os vetítések, térhangzás és interaktív tartalmak jellemeznek. Ez az immerzív élménytér a művészet és a technológia határán mozog, ahol magával ragadó audiovizuális show-k, élő művészeti előadások és tudományos tartalmak is várják a látogatókat. A tér célja, hogy minden érzékszervre hatva nyújtson lenyűgöző élményt, és új dimenziókat nyisson a művészet és tudomány közötti kapcsolat felfedezésében.



A 15-20 fő befogadására alkalmas **Stúdióban** 180 fokos vetítéseket és interaktív, 3D élményeket élhetnek át a látogatók, kis létszámú, info-trénerek által vezetett foglalkozások keretében. A Stúdió nemcsak egyedi bemutatók helyszíne, hanem egy élő laboratórium is, ahol olyan programok és műhelymunkák is helyet kapnak, amelyek az innovációt és a tanulást helyezik középpontba. Legyen szó a világűr felfedezéséről, vagy akár egy művészeti alkotás mélyebb megismeréséről, ebben a térben a tudományos ismeretterjesztés, a vizuális művészetek és az oktatás összefonódása rendhagyó élményeket kínál. A Stúdió lehetőséget teremt arra, hogy a tanulás ne csupán információátadás, hanem valódi felfedezés és élmény legyen. Az egyes témakörök feldolgozása minden korcsoport esetében az életkori sajátosságokhoz igazodik, így az élmény nemcsak látványos, hanem pedagógiaiilag is célzottan építkezik.



A produkciók és tartalmak magas színvonalát a legmodernebb hang-, fény- és vetítéstechnika, interaktív megoldások biztosítják.

A megnyitás óta eltelt egy évben

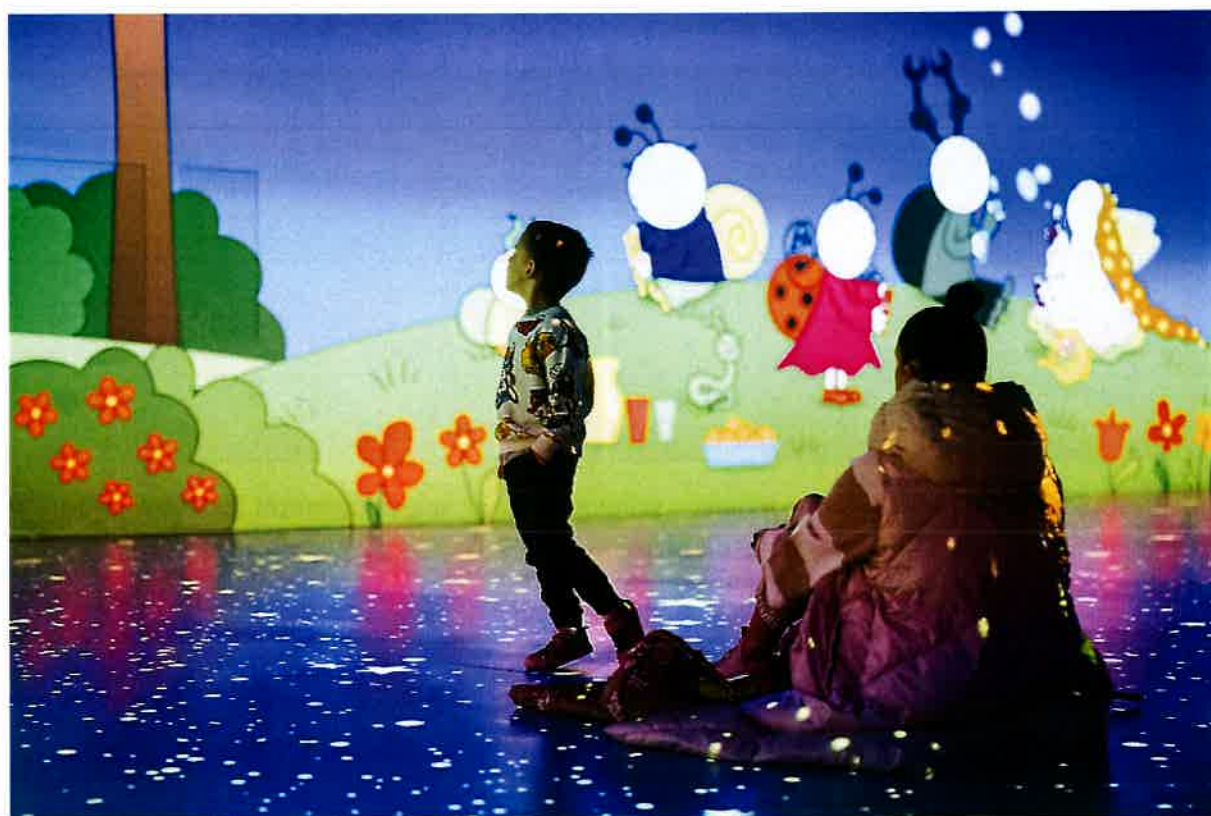
A CODE nyitó attrakciója, a **BABEL** hat digitális művész különleges együttműködéséből született. Kovács Ivó, Kitzinger Gábor, Benkovits Bálint, Vicsek Viktor, Sztojanovits Andrea és a Kiegészítő Izzók (Zádor Tamás és Noll Márton) **Jorge Louis Borges Bábeli könyvtár** című novellájára reflektálva álmodták meg a hat részből álló alkotássorozatot, amely kifejezetten a Hexagon hatszögletű terébe készült. A kortárs mű egy hatszögletű termekből álló,

végtelennek tűnő könyvtárba repíti a látogatókat, amely feltárja az emberi tudás határtalanságát és a kreativitás véget nem érő lehetőségeit.



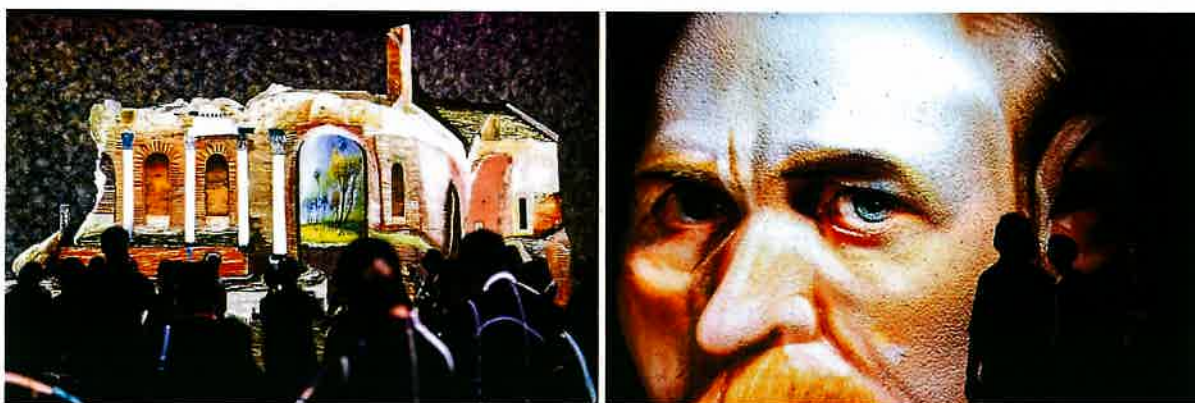
A legkisebbeknek szóló immerzív vetítés a **Bogyó és Babóca** univerzumának ismerős és szeretett világát kelti életre, ahol a természet ritmusára hangolt képi és zenei világ öleli körbe a nézőt. A vetítés Bartos Erika évszakokat bemutató meséiből merít inspirációt, és egy olyan térbe hívja be a gyerekeket, ahol a négy évszak varázslata és a napszakok finom átmenetei különleges érzékenységgel jelennek meg.

Ez az előadás a legkisebbek első lépése lehet a digitális művészet és a természetközeli meseélmény világába – egy olyan tér, ahol a játék, a zene és a látvány együttesen mesél az idő múlásáról, az élővilág szépségéről és a barátság erejéről.



2025 júniusában mutatta be az intézmény a **Csontváry – A fotonok nyelvén** c. különleges audiovizuális produkciót, ahol Csontváry festményei, gondolatai, és víziói új digitális dimenziókban kelnek életre. A CODE Csontváry projektjének központjában Csontváry

művészetének immerzív aspektusai, illetve a művész biográfiájának azon mozzanatai állnak, amelyek e kivételes életmű létrehozásában kulcsfontosságúnak tekinthetők. A félórás, 360 fokos projekciót művészettörténeti felvezető kiállítás és a festő világára reflektáló szubjektív, interaktív vizuális jegyzetek keretezik. A koncepció a hagyományos művészettörténeti életűfeldolgozást ötvözi a filmes dramaturgiával és a kortárs háromdimenziós installációs nyelvvel. Az immerzív projekciós tér időbeli kialakítása Csontváry művészetét festményein látható motívumai által tárja fel. A dramaturgia koncepciója Csontváry sajátos látásmódja, utazásai, és az utazások alatt festett motívumok, ikonográfiai szövetek mentél alakul. Az itt látható motívumok mindegyik része egy-egy emblemikus alkotásra épül, köztük olyan festményekkel, mint Selmezbánya látképe, a Castellammare panorámaképek vagy a Magányos Cédrus. A program minden generáció számára izgalmas lehetőséget kínál: a művészetkedvelők mélyebb betekintést nyerhetnek a festő gondolkodásába, míg a fiatalabb közönség látványos, újszerű formában találkozhat a magyar képzőművészet egyik legnagyobb alakjával.



Veszprém- az UNESCO Zene Városa címéhez kapcsolódva, 2025 októberétől tekinthető meg az **Elrejtett hangok** c. audiovizuális élmény, amely a zenét, a mítoszokat és a vizuális történetmesélést egyesíti. A történet főhőse Zamira, a bátor kislány, aki világokat bejárva gyűjti össze az elveszett hangokat, hogy legyőzze a mindent elnyelő Nagy Zajt, miközben ősi civilizációk képviselőivel találkozik. A történet főhőse Minden fejezet a helyi kultúra vizualitását, mítoszait és hangszerlegendáit mutatja be. A hangszerek funkciója, kialakítása és jelentése elevenedik meg. Újfajta zeneoktatási megközelítésként nemcsak élményt, hanem értő zenehallgatást és mélyebb kulturális tudást is kínál. A mű üzenete időszerű és egyetemes: hogyan találhatjuk meg a valódi értéket a mai információs zajban – és miként válhat a zene és az ének a harmónia forrásává.



A CODE 2025. márciusi megnyitása óta minden korosztályból vonzza a látogatókat, mivel a központ mellett, hogy folyamatosan változó kiállításokat és vetítéseket kínál, számos szakmai rendezvénynek, nemzetközi konferenciának, protokoll eseménynek és workshopnak is helyt adott már.

Az intézmény adott otthont többek között a Business Excellence díjátadó események a Veszprém Vármegyei Kereskedelmi és Iparkamara rendezésében, Veszprém város polgármestere karácsonyi fogadásának és a Városi Mikulás rendezvénynek.



Az intézmény az épületben saját kávézót üzemeltet, emellett brandingelt merch termékpalettával is rendelkezik.



A CODE látogatószáma dinamikusan nő, az elmúlt egy évben huszonhétezer látogató fordult meg az épület falai között.

Az épülethez kapcsolódóan az alábbi nagyobb korszerűsítési munkálatok történtek 2025-ben:

- a parkoló udvar teljeskörű tereprendezése, és a veszélyes fák eltávolítása
- a parkoló területének új sorompóval való felszerelése
- az épület emelti körfolyosóján a CODE tartalmi működéséhez kapcsolódó élményfolyosó kialakítása
- a Veszprém-Balaton 2023 Zrt. irodahelyiségeinek részleges felújítása, tárgyalók és teakonyha kialakítása
- az épület fenntartható és energiahatékony működtetéséhez, az épület tetején napelem park került telepítésre.

Veszprém, 2026. február 25.



Markovits Alíz

vezérigazgató

Veszprém-Balaton 2023 Zrt.

