

- Muzeoblog - <http://muzeoblog.org> -

## Poszerzona rzeczywistość: Lublin w awangardzie

Autor [Łucja Piekarska-Duraj](#) Data publikacji 20 kwietnia 2012 @ 12:23 Kategorie [Inspiracje](#), [Przestrzeń](#)

Nie po raz pierwszy [Ośrodkowi Brama Grodzka Teatr NN](#) <sup>[1]</sup> z Lublina udało się zrealizować projekt, o jakim mogłoby marzyć sporo działów promocji miast z tradycyjnie (wręcz królewsko) dużymi aspiracjami. Udało się stworzyć cztery [wirtualne modele miasta](#) <sup>[2]</sup>, które oddają jego stan w różnych momentach dziejowych. Wykorzystana tutaj poszerzona rzeczywistość zdaje się często drogim luksusem, na który mogą sobie pozwolić tylko nieliczni. O takim przypadku pisałam na [muzeoblogu](#): <sup>[3]</sup> w spektakularną produkcję z Cluny włączył się nawet wielki kapitał fabryki odrzutowców.

A Lublin postawił na swój największy kapitał, czyli ludzi i wielokulturową przeszłość, która zostaje opowiedziana w angażujący sposób, a prostota rozwiązań i wrażenie pewnego niedokończenia projektu wzmacniają autentyczność przedsięwzięcia. Pomysł jest bardzo atrakcyjny, ponadto w pełni uzasadnia użycie interaktywnych rozwiązań technologicznych. Połączenie tych elementów umożliwia odbyte po Lublinie wycieczki na poły wirtualnej, a na poły realnej. Cyfrowe rozwiązania stwarzają nie tylko efekt podróży wehikułem czasu. Chodzi o to, aby móc zobaczyć jednocześnie te same miejsca na różnych etapach rozwoju miasta.

Stworzone cyfrowe makiety Lublina nie stanowią jednak wyłącznie odwzorowania przestrzennego. Swoim zwyczajem Brama Grodzka zatroszczyła się o wielogłos ludzki, co dobrze dopełnia architektoniczną rekonstrukcję – jest formą interpretacji przestrzeni. Czyż nie tego – dobrych opowieści – oczekujemy od dobrze przeprowadzonego spaceru z przewodnikiem? A mobilna technologia daje w dodatku wolność spacerowania własnym tempem, zatrzymywania się, gdzie się komu podoba, czy wycofania się w dowolnym momencie.

Projekt [„Lublin 2.0 – interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta”](#) <sup>[4]</sup> bazuje na ciekawym i coraz bardziej dominującym w muzealnictwie rozumieniu *historii*. Mówiąc najogólniej, chodzi o zastąpienie oficjalnej wykładni i wyłączności interpretacyjnej *historii* wieloma opowieściami składającymi się na *dzieje*. I mimo że może się wydawać, iż dzieje i historia to synonimy, w istocie znacząca jest nawet liczba mnoga, za którą stoi raczej polifonia niż jedna melodia. Wykorzystanie wielu głosów interpretujących dziedzictwo jest możliwe właśnie wtedy, gdy świadomie zrezygnuje się z myślenia o historii jako o monolocie i efekcie konieczności dziejowej. Pomijając możliwe uzasadnienia metodologiczne dla tego ostatniego podejścia, w muzealnictwie (a tutaj można mówić o muzeum rozproszonym) utrudnia ono możliwą partycypację zwiedzających. Warto o tym pamiętać, zwłaszcza gdy celem działań jest prezentacja wielowymiarowego dziedzictwa, dla której pretekstem jest oficjalna rocznica. W Lublinie jest to jubileusz lokacji miejskiej na prawie magdeburskim.

Na koniec chcę jeszcze raz wyraźnie powiedzieć, że użycie multimedialności nie jest samo w sobie żadnym rozwiązaniem. Wymaga nie tylko dobrego wyboru nośników i wysokiej jakości realizacji, ale także myślenia projektowego. Multimedialność i interaktywność, aby spełniły oczekiwania odbiorców, powinny być jedynie częścią działań interpretacyjnych, bez których nie da się efektywnie udostępniać treści związanych z dziedzictwem. Weterani działań projektowych mówią o konieczności wykonania konkretnej pracy intelektualnej na początku każdego przedsięwzięcia. W Lublinie, wydaje się, to się udało. Zobaczmy, gdzie dalej projekt nas zaprowadzi. Tytułowe „2.0” bardzo zobowiązuje.

---

Wydruk ze strony Muzeoblog: <http://muzeoblog.org>

URL: <http://muzeoblog.org/2012/04/20/poszerzona-rzeczywistosc-lublin-w-awangardzie/>

URLs in this post:

[1] Ośrodkowi Brama Grodzka Teatr NN : <http://www.tnn.pl/>

[2] wirtualne modele miasta: <http://www.przewodniki.teatrnn.pl/>

[3] muzeoblogu.: <http://muzeoblog.org/2011/05/04/powiekszenie-rzeczywistosci-w-wirtualnym-muzeach/>

[4] „Lublin 2.0 – interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta”:  
<http://teatrnn.pl/przewodniki/strona/72>.

Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Małopolskiego Instytutu Kultury.