

Tak wyglądało miasto w średniowieczu

Wczoraj w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN” podsumowano projekt „Lublin 2.0. Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta”. W ośrodku powstały cztery wirtualne makiety Lublina, obrazujące jego rozwój terytorialny i architekturę w dawnych wiekach. Spacer po mieście sprzed wieków dostarczał emocji, choć był wirtualny.

– To była tytaniczna praca wielu osób i dzięki ich wiedzy i zaangażowaniu ten projekt mogliśmy sfinalizować – wyjaśniała Joanna Zętar z Teatru NN. – Powołane było grono konsultantów z różnych dziedzin. Szczególnie ważny,



FOT. TEATR NN

Model ratusza

bo niedokumentowany, był ten pierwszy okres. Pracowaliśmy w archiwach, rozsyłaliśmy kwerendy, to wszystko

pochłaniało mnóstwo czasu. Pomysłodawcą koncepcji makiet był Tomasz Pietrasiewicz. Konsultanci naukowcy to prof. Andrzej Rozwałka, dr Rafał Niedźwiadek, dr Kamil Nieścioruk, Hubert Mącik, Jacek Studziński. Modele 3D i rzeźby terenu na makietach – Robert Miedziocha, Wojciech Miedziocha. Modele 3D – Łukasz Góras, Grzegorz Mituła, Jarosław Sim. Kwerendy i przygotowanie materiałów, markery – Anna Kończanin, Anna Wójtowicz, Ewa Wacińska, Piotr Celiński, Anna Fedan. Webmastering, silniki 3D – Kamil Pręciuk. Współpraca – Krzysztof Janus, Maria Kowalczyk, Łukasz Linca, Emil

Majuk, Anita Wawrzyszuk, Joanna Zętar. Koordynacja techniczna – Łukasz Kowalski, koordynacja projektu – Tadeusz Przystojecki. Tyle osób tutaj było zaangażowanych w realizację projektu, na który złożyły się 4 wizualizacje miasta – tego z XIV wieku, z XVI wieku, z połowy XVIII wieku i z lat trzydziestych ubiegłego wieku. Wczorajsze spotkanie było nie tylko prezentacją tych makiet, pojedynczych obiektów w 3D i bezpłatnego przewodnika www.przewodniki.teatrnn.pl, lecz także okazją do dyskusji, do uwag, a także do dalszych planów prezentacji Lublina tamtych lat. **(KMO)**