



ZMRUŻ OCZY I ZOBACZ LUBLIN 2.0

Takich atrakcji nie ma żadne miasto w Polsce. A będzie ich jeszcze więcej: już w marcu będzie można pójść na wirtualny spacer z Józefem Czechowiczem.

Poligon doświadczalny

Na pomysł interaktywnej rekonstrukcji dziejów Lublina Tomasz Pietrasiewicz, dyrektor Ośrodka Brama Grodzka – Teatr NN wpadł dziesięć lat temu. Nie ukrywa, że wiąże się to z dzielnicą żydowską, która w 1942 roku wyleciała w powietrze.

LUBLIN 2.0 – tak nazywa się projekt, który miał na celu zbudowanie czterech wirtualnych makiet Lublina. Poligonem doświadczalnym była budowa wirtualnej makiet fragmentu Lublina z okresu dwudziestolecia międzywojennego, która powstała w 2011 roku. – Chodziło o to, żeby wykorzystać technologię Google Earth, która pozwalała za pomocą jednego kliknięcia myszką wyruszyć na spacer po mieście, którego już nie ma – mówi Joanna Zętar z Ośrodka Brama Grodzka Teatr–NN, która przygotowywała dokumentację ikonograficzną, wykorzystaną do rekonstrukcji miasta w 3D.

Z okien Bramy Grodzkiej widać wielki parking, aleję Tysiąclecia i targ pod zamkiem. W 1942 roku była tu dzielnica żydowska. Jej resztki ciągną się pod chodnikami. Teraz miasto można oglądać na jednej z czterech wirtualnych makiet Lublina.

WALDEMAR SULISZ
sulisz@dziennikwschodni.pl

Podróż w czasie

Dziś wystarczy wejść na stronę www.przewodniki.teatrnn.pl, żeby odbyć niesamowitą podróż w czasie. Można zobaczyć jak wyglądał Lublin w latach trzydziestych ubiegłego wieku, sprawdzić co stało się z miastem w połowie XVIII wieku, pospacerować po renesansowym Lublinie u schyłku XVI wieku i zakończyć podróż w czasie w latach sześćdziesiątych XIX wieku.

Ale to jeszcze nie wszystko. Podczas podróży w czasie możemy natchnąć się na modele 3D poszczególnych obiektów, wizualizacje przedmiotów pochodzących z wykopaliisk, na nawet samolot, produkowany w Lublinie, który wisi nad miastem.

Miasto zmartwychwstałe

Podróż w głąb czasu zaczyna się od wirtualnego Lublina z okresu międzywojennego. W mieście działa Lubelska Fabryka Samolotów, montowane są tu amerykańskie samochody. Mieszka tu 120 000 mieszkańców, z czego jedna trzecia to ludność żydowska. Żydzi mieszkali na Wieniawie, Kalinowszczyźnie czy dzielnicy Piaski.

Zaczynam spacer na ulicy Kowalskiej, która zachowała się do dziś. Przesuwam myszką i staję na początku ulicy Szerokiej. Postanawiam iść prawą stroną. Idę w kierunku zamku. Chcę podejść pod dom nr 28, gdzie mieszkał i modlił się Władysław Lubliński, najsynniejszy cadyk lubelski. Jestem na miejscu. Po prawej, za zamkiem widać Wielką Synagogę.

Poszerzona rzeczywistość

Jakość trójwymiarowej wizualizacji jest wystarczająca, żeby wyobrazić sobie miasto, którego nie ma. Trudniej stanąć później na zabetonowanym Placu Zamkowym i znaleźć miejsce, gdzie stał Dom Władysława z Lublina. – No chyba, że ma się przy sobie komórkę i wgrać aplikację z naszej strony. Wtedy zobaczymy miejsce, w którym właśnie stoimy na wirtualnej makiecie – mówi Joanna Zętar. Tak działa przewodnik z poszerzoną rzeczywistością. Zbudowany w oparciu o zmudne analizy zdjęć z tamtego okresu, wykonanych z samolotu, planu miasta z 1928 roku i analizy dokumentacji inspekcji budowlanej.

Zamek i fara

Niepełna dwa wieki wcześniej (połowa XVIII w.) Lublin jest miastem zrujnowanym i wyludnionym. To efekt najazdów kozacko-moskiewskich (1649 rok) oraz szwedzkich i siedmiogrodzkich (Rakoczy) w latach 1655-1657. Jeśli dodać do tego wojnę północną (1700-1721) i konfederację barską oraz liczne pożary, to aż żal patrzeć na wirtualny Lublin z tamtego okresu.

Najbardziej uderza widok tego, co zostało z królewskiego zamku. Donżon, kaplica, zrujnowane mury obronne i ruiny baszt. – Głównym źródłem ikonograficznym do rekonstrukcji XVIII-wiecznego miasta jest obraz „Pożar miasta Lublina” z 1719 roku, XVII-wieczna rycina Hogenberga i Brauna i zachowany fragment planu Bekiewiczza z połowy XVII wieku. Podstawą kartograficzną jest tu plan Łąckiego z 1783 roku oraz późniejsze, XIX-to wieczne plany – wyjaśnia Joanna Zętar.

Rekonstrukcja

Kolejna makietka pokazuje Lublin u schyłku XVI wieku. Dzięki włoskim muratorom,

gotycki Lublin po pożarze z 1575 roku zostaje odbudowany z wielkim rozmachem. Podstawą rekonstrukcji jest rycina Hogenberga i Brauna – I wizerunek gotyckiego miasta z pierwszej połowy XVI wieku, który znajduje się na polichromii znajdującej się w kamienicy Lubomelskich (Rynek 8) – mówi Zętar. Nad dumnym miastem króluje kolegiata św. Michała. Można obejrzeć ją z każdej strony, zamknąć oczy i wyobrazić sobie pusty dziś Plac Po farze. Po najwspanialszym kościele Lublina pozostał zarys fundamentów, po zamku donżon, kaplica św. Trójcy i kawałek murów. Bo budynek, w który mieści się Muzeum Lubelskie nie jest żadnym zamkiem. Jest więzieniem wybudowanym w stylu angielskiego neogotyku.

Ostatnia z wirtualnych makiet pokazuje Lublin z lat sześćdziesiątych XIV wieku w czasach panowania Kazimierza Wielkiego. Ponieważ nie zachowała się ikonografia z tamtego czasu, podstawą rekonstrukcji było opomiarowanie gruntów, które zrobił Matek Stasiak oraz wyniki badań archeologów pod Te-

atrem Starym przy ul. Jezuickiej.

Baza danych

Przy budowie czterech trójwymiarowych i kolorowych wizualizacji Teatr NN korzystał z technologii Google Earth. Jak powstawały wirtualne miasta? Najpierw graficy wykonali makietę poszczególnych budynków. Przykładowo przy budowie wirtualnego Lublina z lat trzydziestych powstało ponad 2 tysiące budynków. – Następnie każdy z nich oznaczyliśmy danymi geograficznymi. Przy pomocy skryptów zostały opisane i umieszczone w bazie danych i wygenerowane w silniku Google Earth – wyjaśnia Kamil Pręciuk, który ożywił Lublin w 3D. To nie wszystko. Trzeba było ożywić przedmioty, wydobyte podczas badań archeologicznych. – Zrobiliśmy to za pomocą specjalnych aplikacji i silnika graficznego UNITY 3D (z tego samego korzystają twórcy powstającej gry komputerowej Uprising44: Powstanie Warszawskie, gdzie znajdziemy odwzorowane fragmenty wojennej Warszawy – red.)

Teraz informatycy z Ośrodka Brama Grodzka–Teatr NN

pracują nad kolejną aplikacją. – Już w marcu będziecie mogli w wirtualnym mieście z lat trzydziestych spotkać Józefa Czechowicza – mówi Joanna Zętar. – Kiedy podejmiemy do Czechowicza, zapyta nas, czy chcemy razem pójść na spacer.

Trójwymiarowej postaci Czechowicza głosu użyczy aktor Witold Dąbrowski. – Będziemy mogli usiąść na kawie u Semadeniego.

LUBLIN 2.0

Pomysłodawca koncepcji makiet: Tomasz Pietrasiewicz, konsultacje naukowe: prof. Andrzej Rozwałka, dr Rafał Niedźwiadek, dr Kamil Nieścioruk, Hubert Maćka, Jacek Studziński, koncepcja plastyczna i realizacja makiet: Robert Miedziocha, Wojciech Miedziocha. Modele 3D: Łukasz Góras, Grzegorz Mituła, Jarosław Sim. Kwerendy i przygotowanie materiałów, markery: Anna Kończanin, Anna Wójtowicz, Ewa Waczińska, 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 Przystojek.