

Aleksandra Janus
Dorota Kawęcka

Opowiadanie (w) przestrzeni miejskiej. Lublin 2.0 i Modernizm WWA

Przeszłość to obcy kraj. Tę frazę, zaczerpniętą od L. P. Hartley'a, wykorzystał David Lowenthal¹ w tytule swojej książki na temat zmiennej roli przeszłości, a wraz z nią dziedzictwa, w kształtowaniu naszego myślenia o świecie. *The past is a foreign country* - zauważa w pierwszej linijce swojej powieści L.P. Hartley - *they do things differently there*². Fakt, że "oni tam" istotnie "robili rzeczy" inaczej stanowi podstawę i punkt wyjścia dla Lowenthala³. Jego zdaniem, dopiero w XVIII wieku Europejczycy zaczęli postrzegać przeszłość jako inny, odrębny wymiar⁴. W konsekwencji, pojawiło się myślenie o przeszłości i tym, co z niej pozostało, jako o czymś cennym, co wymaga ochrony. Nie tyle jednak ochrony takiego rodzaju, jaką otaczali swoje znaleziska zbieracze osobliwości, ale ochrony zakrojonej znacznie szerzej - ochrony programowej. Dopiero w następstwie tych przemian, pojawiły się próby zdefiniowania i wyodrębnienia tego, co miałyby stanowić "dziedzictwo" jako takie. Dyskurs na temat dziedzictwa, który wyłonił się w XIX-wiecznej Europie jako efekt tych prób, Laurajane Smith określiła terminem AHD [*authorized heritage discourse*]⁵. Zainteresowanie przeszłością i dziedzictwem miało, jej zdaniem, ścisły związek z potrzebą legitymizacji takich pojęć, jak naród i wspólnota narodowa, które znalazły się w centrum zainteresowania wraz z rozwojem europejskich państw narodowych. Wobec gwałtownych przemian technologicznych związanych z industrializacją, które stały się przyczyną równie gwałtownych przemian struktury społecznej (spadek roli arystokracji, rozwój kapitalizmu, wzrost znaczenia burżuazji, migracja ludności do miast-ośrodków przemysłowych, pochłanianie coraz większych połaci ziemi przez przemysł, nasilająca się ingerencja w naturę, etc), zainteresowanie przeszłością (oczywiście, selektywne) miało znaczenie dla tworzenia rezerwuaru wartości, w których przeglądać się będzie wspólnota narodowa. Pozytywne waloryzowanie przeszłości zrodziło potrzebę konserwowania i zabezpieczania jej pozostałości - oczywiście, nie wszystkich, ale jedynie tych starannie

¹ D. Lowenthal, *The past is a foreign country*, Cambridge University Press, Cambridge 1999.

² L.P. Hartley, *The Go-Between*, Hamish Hamilton, Londyn 1953, s. 1.

³ D. Lowenthal, tamże, s. xvi.

⁴ Tamże.

⁵ L. Smith, *The Uses of Heritage*, Routledge, Londyn 2006.

wyselekcjonowanych⁶. Laurajane Smith podkreśla, że AHD na wiele lat związał dziedzictwo z tym, co *stare, wielkie, monumentalne i przyjemne estetycznie*⁷ oraz odpowiednio rozdzielił role w procesie zarządzania dziedzictwem pomiędzy ekspertów od techniki i estetyki upoważnionych do przemawiania w imieniu przeszłości oraz biernych odbiorców. Jej zdaniem, to właśnie AHD ukształtował, i często do dziś kształtuje to, w *jaki sposób myślimy, mówimy i piszemy o dziedzictwie*⁸ i dzięki temu służy(ł) promocji określonego zestawu zachodnich wartości jako uniwersalnych. O jego sile zdecydowało kilka przenikających się procesów: wyłonienie się dyscyplin naukowych dostarczających ekspertów od poszczególnych “rodzajów” dziedzictwa (m.in. archeologia, historia sztuki, etnografia), instytucjonalizacja dziedzictwa (muzea, rezerваты, pomniki) oraz towarzyszące jej działania legislacyjne (np. rejestry zabytków).

W 1972 roku UNESCO uchwała *Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*, w świetle której *dziedzictwo jest nie tylko monumentalne, ale także uniwersalnie znaczące oraz fizycznie namacalne i okazałe*.⁹ Ta, wyrastająca z ducha AHD, konwencja spotkała się z krytyką, zwłaszcza ze strony przedstawicieli społeczeństw niezachodnich, skutkiem czego w 2003 roku uchwalono *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, która w znacznym stopniu przenosi punkt ciężkości z tego, co materialne i monumentalne, na to, co niematerialne¹⁰. Studia nad dziedzictwem, na co z całą pewnością wpływ wywarł rozwój studiów postkolonialnych oraz otwieranie się muzeologii na inspiracje niezachodnie, pod koniec XX wieku zwróciły się ku refleksji nad tym, jak dziedzictwo jest konstruowane, jakie są konsekwencje różnych procesów zarządzania dziedzictwem oraz kto i w jakim celu przemawia w imieniu dziedzictwa. Uchwalenie wspomnianej konwencji stanowi świadectwo przemian w postrzeganiu dziedzictwa przez UNESCO, które decydując się na przeformułowanie XIX-to wiecznych definicji, otworzyło wielu instytucjom drogę do ochrony i upowszechniania – do tej pory marginalizowanych - dziedzictwa niematerialnego, historii mówionej oraz procesów przekazywania tradycji i wiedzy. Jest to tym istotniejsze, że jak pisze Laurajane Smith: *[G]dybym - na moje nieszczęście - straciła naszyjnik mojej babci przed przekazaniem go mojej córce, wciąż opowiadałabym jej historie z nim związane. Prawdziwe*

⁶ Legitymizujących konkretny porządek, ideologię, etc.

⁷ Tamże, s. 11.

⁸ L. Smith, *The Uses of Heritage*, Routledge, Londyn 2006, s. 11.

⁹ Tamże, s. 27.

¹⁰ Na mocy konwencji, za dziedzictwo niematerialne uznać możemy: praktyki, reprezentacje, wyrażenia, wiedzę, umiejętności, a także narzędzia, obiekty, artefakty i przestrzenie kulturowe.

znaczenie dziedzictwa, prawdziwy moment dziedzictwa, w którym do głosu dochodzą nasze emocje i poczucie tożsamości, to nie tyle samo posiadanie naszyjnika, ile sam akt przekazywania go wraz ze wspomnieniami i wiedzą¹¹.

David Lowenthal twierdzi, że dziedzictwo dziś pokaźniejsze, bardziej świeckie i społeczne. Trzy wymiary jego przemian zasługują na uwagę: od elitarnego i wielkiego do lokalnego i codziennego; od odległego do bliskiego; od materialnego do niematerialnego¹². Stopniowe przełamywanie dominacji AHD otwiera pole dla rosnącego zainteresowania dokumentowaniem życia codziennego, historii mówionych, prywatnych opowieści. *Podobnie, jak jej nowa klientela, także przeszłość, którą sobie upodobali, jest populistyczna. Dziedzictwo, kiedyś domena wielkich zabytków, unikatowych skarbów, dziś zagarnia także to, co typowe i przywołuje to, co lokalne*¹³.

Liczne przemiany społeczno-kulturowe drugiej połowy XX wieku oraz początku wieku XXI a także krytyczna refleksja nad nimi sprawiły, że kluczowe stało się pytanie o to, kto jest właścicielem dziedzictwa oraz kto i w jakim interesie przemawia w jego imieniu. Stopniowo, hegemoniczny dyskurs dziedzictwa ustępuje miejsca rozproszonemu autorytetowi instytucji, które coraz chętniej nazywałyby siebie “otwartymi” i “partycypacyjnymi”¹⁴. Zainteresowanie, z tego, co wielkie i monumentalne, a więc także nachalnie widzialne, przenosi się na to, co zwyczajne, codzienne, a zatem nie tyle niewidzialne, co trudno dostrzegalne, ale co każdy może odkryć na własną rękę, co nie onieśmiela, nie stawia barier. Nie tylko sam dostęp do dziedzictwa jest obecnie znacznie bardziej demokratyczny, ale dokonuje się także demokratyzacja samego procesu tworzenia dziedzictwa¹⁵. Wspomniana już Laurajane Smith twierdzi nawet, że *nie ma czegoś takiego, jak dziedzictwo*¹⁶. Dziedzictwo to idea, która próbuje uchwycić kulturowe i społeczne procesy, dzięki którym, bazując na naszej pamięci i doświadczeniu, uczymy się rozumieć terażniejszość¹⁷.

Niemalą rolę w procesach demokratyzacji dostępu zarówno do samego dziedzictwa, jak i do instytucji nim zarządzających odegrały w ostatnich latach nowe technologie. Bezpowrotnie

¹¹ L. Smith, tamże, s. 2.

¹² D. Lowenthal, *The Heritage Crusade and the Spoils of History*, Cambridge University Press 2003, s. 14.

¹³ Tamże.

¹⁴ Aluzja do wydanej w 2010 roku książki Niny Simon *The Participatory Museum*.

¹⁵ Ang. heritage-making process

¹⁶ L. Smith, tamże, s. 11.

¹⁷ Tamże, s. 2.

zmieniły one bowiem publiczność muzeów i instytucji dziedzictwa, czy - jak chce Lowenthal - ich "klientelę". Wbrew temu, jak bywa to często interpretowane, nie chodzi wcale o wzrost znaczenia sprzętów multimedialnych w instytucjach dziedzictwa, ale o przełom dużo bardziej znaczący - o nowe oblicze relacji instytucja-odbiorca oraz dziedzictwo-społeczeństwo.

Dzisiejsi zwiedzający, przyzwyczajeni do możliwości samodzielnego wyszukiwania interesujących ich treści jaką oferuje im Internet oczekują podobnego modelu udostępniania wiedzy od instytucji dziedzictwa. W tym modelu, selekcja, która do tej pory była domeną ekspertów, ma być przede wszystkim udziałem samych zwiedzających, którzy chcą samodzielnie odkrywać i przetwarzać informacje, komentować je i uzupełniać, samodzielnie decydować o tempie i trasie zwiedzania.

Miasto, jako świadek historii, jest dynamiczną przestrzenią, w której przenika się wiele warstw czasu. Nawet jeśli wybrane jego części objęte są ścisłą ochroną konserwatorską (jak na przykład rejon Amsterdamu wyznaczony przez trzy główne kanały), przeszłość i teraźniejszość przenikają się w nim zupełnie inaczej, niż ma to miejsce w sali muzealnej. Przywykliśmy już do tego, że gdy spacerujemy przez miasto, opowiada nam ono swoją historię między innymi poprzez tablice pamiątkowe umieszczane na budynkach i w miejscach istotnych wydarzeń historycznych, pomniki, itp. Przeważnie jednak, w ten sposób oznakowane miejsca i obiekty silnie wiążą się z tym, co instytucjonalnie uznane za dziedzictwo, na przykład poprzez wpisanie do wojewódzkiego rejestru zabytków. Jednak omówione wcześniej procesy sprawiły, że rosnącym zainteresowaniem cieszą się nie tylko te miejsca i obiekty, które stanowią część oficjalnej, zinstytucjonalizowanej historii, ale także - a może przede wszystkim te - które często funkcjonują w pamięci zbiorowej, ale nie zostały *uznane* za dziedzictwo lub te zupełnie prywatne i indywidualne. Jednym ze sposobów na to, by oddać miastu i jego mieszkańcom - zarówno przeszłym, jak i tym, którzy żyją w nim obecnie - głos, by mogli sami opowiadać swoją historię, są strategie bazujące na wykorzystaniu nowych technologii.

Rozszerzona rzeczywistość (ang. Augmented Reality) umożliwia nanoszenie danych oraz materiałów multimedialnych na topografię miasta tak, by mogły one zostać odczytane przez spacerujących po mieście użytkowników smartfonów lub tabletów połączonych z internetem i odbierających sygnał GPS. Przestrzeń miejska staje się wskutek takich zabiegów wielowarstwowym tekstem, który odczytywać można na różnych poziomach. Dzięki takim narzędziom możliwa staje się rekonstrukcja tej przestrzeni - w realnym świecie niewykonalna -

która pozwala oglądać miasto w wielu planach na raz: miasto z przeszłości i miasto, jakim jest dziś. Jest to szczególnie ważne w wypadku takich miast, jak Warszawa, która została prawie w całości zniszczona podczas II wojny światowej, czy takich zagadnień, jak losy mniejszości narodowych i etnicznych, które bezpowrotnie zniknęły z przestrzeni naszych miast (jak na przykład Lubelscy Żydzi, których losy upamiętnia Ośrodek "Brama Grodzka - Teatr NN"), a także wypadku upamiętniania znaczących wydarzeń z przeszłości miasta (jak np. Powstanie Warszawskie). Dzięki takim narzędziom, miasto zyskuje coś na kształt alternatywnej mapy, która jednocześnie działa jak wehikuł czasu, który przenosi nas w czasie i odsyła do miejsc, wydarzeń i osób z przeszłości.

Pierwszym w Polsce zastosowaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości do stworzenia wirtualnej rekonstrukcji miasta była *Warszawa '44* wyprodukowana przez agencję Adv.pl w sierpniu 2011 roku dla Muzeum Powstania Warszawskiego. Umożliwia ono posiadaczom smartfonów z zainstalowaną aplikacją Layar zwiedzanie wojennej Warszawy i poznawanie miejsc pamięci związanych z Powstaniem Warszawskim. Spacerować można zarówno posługując się mapą z oznaczonymi punktami lub wybierając konkretne miejsca z listy, jak i chodząc po mieście "po omacku", nakierowując urządzenie na dowolne miejsce w przestrzeni. Aplikacja, dzięki sygnałowi GPS, lokalizuje punkty uwzględnione w aplikacji, które znajdują się w okolicy. Po wybraniu punktu na ekranie ukazują się archiwalne zdjęcia oraz opis. Jednym z warunków skorzystania z aplikacji jest przebywanie w promieniu maksymalnie 5 km od najbliższego punktu, a więc zwiedzający faktycznie musi znajdować się w okolicy i poruszać się po mieście, jeśli chce zobaczyć wszystkie włączone do aplikacji miejsca i obiekty.

Podobne rozwiązania spod znaku "historii na wyciągnięcie telefonu" wykorzystano także w projekcie Lublin 2.0, zrealizowanym przez Ośrodek "Brama Grodzka - Teatr NN" w Lublinie. W styczniu 2012 roku Ośrodek udostępnił makiety i aplikacje, w których dokonano rekonstrukcji dziejów miasta na przestrzeni wieków. W czterech wirtualnych makietach zwizualizowano w technologii 3D Lublin w latach 60-tych XIV wieku, u schyłku XVI wieku, w połowie XVIII wieku oraz w latach 30-tych XX wieku. Drugim elementem projektu było opracowanie sześciu tras zwiedzania (zabytki Lublina, żydowski Lublin, Lublin od Unii Lubelskiej do Unii Europejskiej, szlak architektury przemysłowej, szlak trasą spaceru "Poematu o mieście Lublinie" Józefa Czechowicza i szlak modeli 3D), które zostały następnie umieszczone w aplikacji Layar jako warstwa *Lublin. Przewodnik*. Użytkownik samodzielnie

włącza i wyłącza ścieżki, przez co nie musi zwiedzać miasta podążając jedną konkretną trasą, ale może wybierać interesujące go punkty z różnych tras tematycznych. Może również określić zasięg wyszukiwania (max. 10 km). Podobnie, jak w przypadku *Warszawy'44*, opisom miejsc towarzyszą archiwalne zdjęcia, pozwalając na porównanie realnej, współczesnej przestrzeni miejskiej z jej stanem z przeszłości. Jest to szczególnie interesujące w odniesieniu do tych części miasta, które obecnie nie istnieją lub uległy ogromnej przemianie. Żydowski Lublin, który bezpowrotnie zniknął wraz ze swoimi mieszkańcami, możemy więc odkryć ponownie nie tylko poprzez lekturę i dostępne materiały wizualne, ale także przemierzając dzisiejsze miasto, w którym – dzięki aplikacji – zlokalizować możemy dokładne położenie miejsc/obiektów, które zniknęły lub zmieniły swój wygląd i funkcję (ul. Szeroka, Synagoga Maharshala i Maharama, Szkoła Talmudyczna). Poruszając się po *dzisiejszym* mieście, możemy jednocześnie eksplorować *dawne* miasto, na które patrzymy przez ekran telefonu.

Kolejnym projektem, który zakłada wyjście poza mury instytucji i obecność w przestrzeni miejskiej jest Muzeum Warszawskiej Architektury Modernistycznej, stworzone przez Magdalenę Esterę Łapińską¹⁸. Punktem wyjścia dla autorki było założenie, że “architektury nie da się zamknąć w żadnym budynku”¹⁹, dlatego najlepszym muzeum architektury jest samo miasto. Na projekt *Modernizm WWA* składają się więc m.in. serwis internetowy, mapy, tablice informacyjne, plakaty, turystyczny autobus, logo i gadżety. W planach jest również stworzenie aplikacji mobilnej z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości. “W muzeum” znalazły się 42 modernistyczne budynki, zarówno przedwojenne, jak i powojenne, m.in.: Tor Wyścigów Konnych, Muzeum Narodowe, Osiedle WSM Żoliborz, Bank Gospodarstwa Krajowego, willa Brukalskich, kamienica Wedla, Dom Towarowy Smyk, dom meblowy Emilia i Dworzec Centralny. Tak pomyślane muzeum zakłada nie tylko dowolność trybu zwiedzania w zależności od zainteresowań, ale też umożliwi by wstęp miał do niego każdy przechodzień. Spełnia więc postulat demokratyzacji dostępu do dziedzictwa, ponieważ przestrzeń miejska jest dobrem wspólnym i jako taka jest dostępna każdemu, bez względu na status społeczny i ekonomiczny.

¹⁸ *Modernizm WWA* to projekt dyplomowy, który Magdalena Łapińska obroniła w 2011 r. na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych pod kierunkiem prof. Jerzego Porębskiego. Jego realizacją zainteresowana jest warszawska fundacja Centrum Architektury.

¹⁹ <http://www.lapinska.com/MUSEUM>

Chociaż w wypadku wspomnianych trzech przykładów, nadal to instytucja (np. muzeum) dostarcza treści, które umieszczane są w aplikacji lub na stronie, to jednak dodawanie kolejnych elementów jest znacznie prostsze, niż działania zakładające ingerencje w realną tkankę miejską. Umieszczenie tablicy znakującej dane miejsce lub budynek wiąże się nie tylko z koniecznością zaprojektowania i wykonania takiej tablicy, ale także z koniecznością uruchomienia konkretnych procedur oraz znalezienia funduszy na ten cel. Dodanie jakiegoś obiektu/miejsca do aplikacji/bazy pozwala na ominięcie tych procedur i jest procesem znacznie krótszym, w związku z czym baza dostępnych obiektów może być na bieżąco poszerzana. Przy tym, w obręb aplikacji/bazy włączone zostać mogą miejsca i obiekty, które z wielu względów nie zostałyby w inny, bardziej „oficjalny” sposób oznakowane: miejsca związane z prywatnymi losami lub wydarzeniami, które nie mają rangi doniosłych wydarzeń historycznych, a zatem nie są wystarczająco znaczące, by mogły doczekać się upamiętniającej tablicy²⁰. Ponadto, ze względu na dbałość o estetykę przestrzeni miejskiej, można w niej umieścić ograniczoną liczbę znaków/tablic, dlatego warto zarezerwować je dla wybranych miejsc. Takich ograniczeń nie ma przestrzeń wirtualna, w której możemy dodawać i tworzyć kolejne szlaki znakując miejsca o różnej randze. To otwiera drogę dla ukazywania małych historii.

Technologia, o której mowa, umożliwia także pójście o krok dalej – otwarcie użytkownikom możliwości komentowania i dodawania własnych treści, jednak żaden ze wspomnianych przykładów nie wykorzystuje tej możliwości. Wówczas baza wzbogacić mogłaby się o materiały dotyczące kolejnych prywatnych historii, kolejne miejsca/obiekty oraz trasy. W zależności od stopnia zakładanej ingerencji instytucji, można byłoby moderować przyrost treści w sposób mniej lub bardziej restrykcyjny lub nie kontrolować go wcale.

Chociaż z pozoru zwiedzanie Lublina z aplikacją Layar może wydawać się bardzo zbliżone do zwiedzania miasta z papierową mapą w ręku, warto zwrócić uwagę na trzy czynniki, które przemawiać mogą na korzyść wykorzystania narzędzi mobilnych. Przede wszystkim, ułatwiają one lokalizowanie wybranych punktów w mieście (ze względu na wykorzystanie GPS) oraz zapewniają natychmiastowy dostęp do materiałów na temat tych miejsc, co w praktyce “analogowego” zwiedzania wymagałoby mapy oraz przewodnika. Ponadto, mając zainstalowaną

²⁰ Przykładem może być oznaczenie miejsca zaparkowania niemieckiego transportera opancerzonego, zdobytego przez żołnierzy ze 101. kompanii Batalionu “Bończa” opodal Zamku Królewskiego, który przez następne cztery tygodnie służył do obrony katedry św. Jana Chrzciciela.

aplikację, można uruchamiać ją przechodząc przez różne części miasta, niekoniecznie w czasie spaceru-wycieczki, ale w czasie codziennych podróży po mieście i po uruchomieniu jej spojrzeć na miasto poprzez sieć punktów, by zorientować się, jakie miejsca i obiekty znajdują się akurat w okolicy, co mogą zobaczyć przechodząc, etc. To zaś wiąże się z trzecim czynnikiem: z mapą po mieście zazwyczaj porusza się turysta, a więc ktoś, kto z definicji nie jest „stąd”, zaś mieszkańcy miasta rzadko z niej korzystają. Aplikacja natomiast adresowana jest do jednych i drugich: tym pierwszym, a więc przybyszom, ułatwić może zwiedzanie nowego miejsca, podczas gdy dla tych drugich, którzy rzadko sięgają po mapę swojego miasta i często mijają miejsca istotne dla pamięci miasta, w ogóle ich nie zauważając, aplikacja mobilna stanowi może dodatkową motywację do spojrzenia na swoje miasto inaczej. Atrakcyjność nowego medium może być więc dodatkowym argumentem dla tych, którzy nie wybraliby się na spacer po własnym mieście korzystając z tradycyjnej, papierowej mapy.

Ponadto, nawet tak podstawowa wersja, jak tylko zdigitalizowana baza miejsc i obiektów wraz z opisami, stanowi podstawę do rozbudowywania jej o kolejne poziomy – na przykład takie, które dopuszczają większy udział użytkowników w tworzeniu i współtworzeniu treści. Innym, dodatkowym wymiarem, dla którego podstawę stanowi tego rodzaju aplikacja, są gry miejskie, które bazować mogą na dostępnej bazie danych oraz materiałach multimedialnych. Wraz z rozwojem technologii, możliwości tych będzie zapewne przybywać.

Simon Tanner, kierownik King's Digital Consultancy Services w King's College London, podczas konferencji DISH 2011 *Digital Strategies for Heritage* przedstawił swoją wizję obcowania z dziedzictwem przy udziale nowych technologii:

Imagine walking into one of Britain's great cathedrals. As you take in the architectural, cultural and religious ambience, your personal mobile device automatically engages with content on your behalf.

So just when you ask for it, the local tour is automatically available in your own language. But there is much more: images and information on the stained glass too high to view, videos of famous ceremonies, a 3D walk-through showing how the cathedral may have looked 400 years previously, full text of historic and literary references, a list of people buried, baptized or married there, choral works

*performed, oral histories of local residents, news media through centuries: this list of opportunities could and will grow even longer.*²¹

Wizja ta wydaje się coraz mniej utopijna, a przez swoją – dla niektórych niepokojącą – realność skłania także do zastanowienia się nad jej konsekwencjami. Przede wszystkim, pojawia się pytanie o to, kto będzie upoważniony do dodawania i uzupełniania wszystkich dostępnych treści. Jeżeli wizja ta zakłada zupełną otwartość, dzięki której każdy użytkownik mógłby dodać, uzupełnić, skomentować i przetworzyć dostępne treści, należałoby zapytać o to, czy interwencje te poddawane będą jakiegokolwiek instytucjonalnej kontroli, a jeśli tak, gdzie miałyby przebiegać jej granice. Rozwój nowych technologii, które są jednym z czynników odpowiedzialnych za rewolucję w zarządzaniu dziedzictwem, wymusza przemyślenie na nowo roli instytucji dedykowanych dziedzictwu i zakresu ich autorytetu. W wizji Simona Tannera nie ma mowy o tym, kto jest autorem treści, do których moglibyśmy uzyskać dostęp wchodząc do jednej z angielskich katedr i kto odpowiada za to, że zostały udostępnione. Niezwykle pociągająca jest wizja, że czegoś podobnego doświadczyć moglibyśmy w naszych miastach i że dzięki nowym technologiom uzyskiwalibyśmy dostęp nie tylko do oficjalnych danych na temat konkretnego miejsca, ale także do opowieści jego mieszkańców, uczestników istotnych wydarzeń, które miały tam miejsce lub osób, które pamiętają różne etapy jego historii, które to dane te osoby dobrowolnie i samodzielnie – lub z czyjąś pomocą – udostępniły. W takiej polifonicznej opowieści o mieście, która nieustannie się rozrasta, a przez to także – zmienia, miasto mogłoby odsonić się w całej swojej dynamice i różnorodności. Oczywiście, wizja ta pociąga za sobą pytanie o to, czy nie zostalibyśmy zalani przez ogrom treści, wśród których znajdują się zarówno te niezwykle wartościowe, jak i te o wątpliwej wartości. Jest to niezwykle ważna kwestia, jednak odpowiedzi na nią zapewne nie poznamy, dopóki nie stworzymy użytkownikom dziedzictwa takiej możliwości.

²¹ S. Tanner, *Making an Impact: How Digitised Resources Change Lives*. 2011. Dostępny: <http://www.slideshare.net/KDCS/making-an-impact-how-digitised-resources-change-lives>