

## Lublin 2.0 - Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta

Tomasz Kowalewicz | 31.01.2013 , aktualizacja: 30.01.2013 11:35



**Żyjemy w czasach, kiedy spektakularne rzeczy coraz częściej przenoszą się do internetu. Bez wychodzenia z domu możemy brać udział w imponujących wydarzeniach i zobaczyć rzeczy wcześniej dla nas dostępne. Tak jest z projektem "Lublin 2.0 - Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta", którego pomysłodawcy stworzyli cztery trójwymiarowe makiety miasta.**

W 2010 roku ośrodek zbudował wirtualną makietę fragmentu Lublina z okresu 20-lecia międzywojennego. Doświadczenie zdobyte podczas jej realizacji zostało wykorzystane podczas kolejnego etapu - czytamy na stronach Teatru NN.

W ramach projektu "Lublin 2.0" pojawiły się też wirtualne przewodniki po mieście. Dyrektor Ośrodka Brama Grodzka - Teatr NN Tomasz Pietrasiewicz tłumaczy, że w przyszłości ośrodek zamierza rozwijać nowe technologie i wykorzystywać internet. - To jest przyszłość kultury.

Pierwsza z makiet pokazuje Lublin w latach 60. XIV wieku, w czasach panowania Kazimierza Wielkiego. To okres, w którym osadę miejską i zamek otaczał mur kamienno-ceglany, ale zabudowa wewnątrz była drewniana. Za bazę do rekonstrukcji posłużyły hipotezy archeologów, historyków sztuki, geografów i historyków. Kolejna makietka to Lublin u szczytu potęgi i bogactwa - u schyłku XVI wieku. Źródłem ikonograficznym, na podstawie którego ją zbudowano, były prace Hogenberga i Brauna. Pomocny w badaniach nad zabudową miasta okazał się wizerunek gotyckiego miasta z pierwszej połowy XVI wieku na polichromii w kamienicy Lubomelskich.

W trzeciej odsłonie odnajdziemy Lublin z połowy XVIII wieku, już w zupełnie innej sytuacji gospodarczej, zrujnowane i wyludnione z powodu najazdów kozacko-moskiewskich, szwedzkich i siedmiogrodzkich. Do jego rekonstrukcji posłużył obraz "Pożar miasta Lublina" z 1719 roku, XVII-wieczna rycina Hogenberga i Brauna oraz zachowany fragment planu Bekiewicza z połowy XVII wieku. Podstawę kartograficzną stanowił plan Łąckiego z 1783 i kolejne, XIX-wieczne plany.

Ostatnia makieta przenosi nas do lat 30. XX wieku - okresu, w którym miasto przeżywało intensywny rozwój gospodarczy i terytorialny. Stworzono ją dzięki zdjęciom, przedstawiającym miasto z lotu ptaka, jak również fragmenty ulic. Wykorzystano ponadto plan z 1928 roku, ukazujący szczegółowo zarówno dzielnice i ulice już funkcjonujące, jak i te, wytyczone przez urbanistów jako nowe projektowane miejsca pod zabudowę. Warto wspomnieć także, że na każdej makiecie można obejrzeć w trójwymiarze pojedyncze obiekty, zamieszczono też wizualizacje przedmiotów wykorzystywanych przez ówczesne rzemiosło lub przemysł. Opisane wizualizacje znajdują się na stronie [www.przewodniki.teatrnn.pl](http://www.przewodniki.teatrnn.pl). Od września znaleźć je można także w galerii [Google Earth](#).

W ramach projektu "Lublin 2.0" możemy ponadto wybrać się w wirtualny spacer po [Lublinie](#) z awatarem Józefa Czechowicza. Postać oprowadza nas po miejscach z okresu XX-lecia międzywojennego, które były poecie szczególnie bliskie. - Dlatego też na trasie spaceru przechodzimy obok kamienicy Kapucyńska 3, gdzie urodził się poeta, możemy wejść w jej podwórko, zobaczyć wnętrze słynnej Cukierni Semadeniego, przyjrzeć się szyldom, reklamom, pojazdom. Spacer trwa około 10 minut - czytamy w opisie projektu. Podczas spaceru narrator przedstawia nam wiele faktów związanych z życiem Józefa Czechowicza.

Projekt "Lublin 2.0" to także przewodniki po mieście z wykorzystaniem aplikacji na telefon. Twórcy udostępniłi 11 tras: zabytki Lublina, żydowski Lublin, Lublin od Unii Lubelskiej do Unii Europejskiej, szlak architektury poprzemysłowej, szlak trasą spaceru "Poematu o mieście Lublinie" Józefa Czechowicza i szlak modeli 3D.

## **Projekt Lublin 2.0**

Pomysłodawca koncepcji makiet: Tomasz Pietrasiewicz

Konsultacje naukowe: prof. Andrzej Rozwałka, dr Rafał Niedźwiadek, dr Kamil Nieścioruk, Hubert Mącik, Jacek Studziński

Koncepcja plastyczna i realizacja makiet: Robert Miedziocha, Wojciech Miedziocha

Modele 3D: Łukasz Góras, Grzegorz Miłucha, Diana Sim, Jarosław Sim

Kwerendy i przygotowanie materiałów, markery: Anna Kończanin, Anna Wójtowicz, Ewa Wacińska, Piotr Celiński, Anna Fedak

Wideooprzewodniki: Anna Wójtowicz

Webmastering, silniki 3D: Kamil Pręciuk

Współpraca: Krzysztof Janus, Maria Kowalczyk, Łukasz Linca, Emil Majuk, Ewelina Majuk, Anita Wawrzyszuk, Justyna Wójcik, Magdalena Zabłocka, Joanna Zętar

Koordinacja technologiczna: Łukasz Kowalski

Koordinacja projektu: Tadeusz Przystojecki