LOKALOVE
#miasto #ludzie #komunikacja

Luty 13, 2013
No Comments
JAK TO ROBIĄ INNI?

Lublin 2.0 – czyli jak nowocześnie opowiadać o historii miasta?

Dziś pora odszyfrować nasze hasło: „porady i przykłady dotyczące wykorzystania nowych mediów do swoich działań". Nie do końca chodzi o spektakularne, fajerwerkowe, zautomatyzowane zjawiska HI – TECH (takie oczywiście też od czasu do czasu postaramy się Wam prezentować jako ciekawostki :)). Zgodnie z terminem opublikowanym przez Główny Urząd Statystyczny, nowe media to te,

> *które są możliwe dzięki użyciu technologii komputerowej, wykorzystujących m.in. publikacje elektroniczne na CD-ROM, DVD, telewizję cyfrową i przede wszystkim Internet,*

czyli na dobrą sprawę – wszelkie działania wykorzystywane w celu komunikacji i publikacji XXI wieku.

Zależy nam na tym, aby przekazywać skuteczne, rozsądne i pozytywne zastosowania technik nowomedialnych w działaniach społeczno – kulturalnych. W działaniach dla ludzi, po prostu. Nie znajdziecie technicznych wytycznych dla małego majsterkowicza pt. „Jak zrobić multimedialny show?" ani rankingu najpopularniejszych iGadżetów na nadchodzący sezon. Ale postaramy się dołożyć wszelkich starań, aby w przystępny sposób – krok po kroku – przekonywać Was, że technologia może się przydać, a świadomie wykorzystana, pomaga wskrzeszać przeszłość i budować przyszłość wokół nas.

***

„Lublin 2.0 – interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta", realizowany przez stowarzyszenie Brama Grodzka – Teatr NN w ramach przygotowań do obchodów 700 – lecia lokacji Lublina na prawie magdeburskim, to projekt, który śmiało można przyporządkować do inicjatyw z zakresu GLAM (galleries, libraries, archives, museum).

GLAM – najprościej rzecz ujmując – jest całkiem świeżym „sektorem" instytucji (galerii, bibliotek, archiwów i muzeów) digitalizujących i udostępniających, czyli upubliczniających swoje zasoby w wersji on – line. Na szerszą analizę zjawiska GLAM przyjdzie jeszcze czas, natomiast teraz powróćmy do projektu Lublin 2.0, który przed 10 dniami uplasował się na 5. miejscu plebiscytu Wydarzenie Kultury 2012 miasta Lublin.

Cała idea projektu oparta została na zaprojektowanych od 2010 roku czterech makietach zrekonstruowanego miasta od średniowiecza do XX wieku.

Były to kolejno makiety z:

1. XIV wieku – słabo ufortyfikowanego młodego miasta składającego się z drewniano – ziemnej zabudowy;
2. XVI wieku – kiedy to miasto przeżywało największy rozkwit, jaki zaznaczył się np. w architekturze jako renesans lubelski;
3. XVIII wieku – krajobrazu miejskiego zrujnowanego i wyludnionego przez liczne najazdy i grabieże;
4. XX wieku – miasta ponownego rozwoju gospodarczego, do którego przyczyniła się m.in.: funkcjonująca wtedy Lubelska Fabryka Samolotów; warto wspomnieć także na krajobraz etniczny ówczesnego Lublina, którego 1/3 stanowili Żydzi.

A to dopiero początek! Makiety stały się punktem wyjścia do 3000 modeli Lublina, w skład których wchodzą wirtualne mapy, ale również modele architektoniczne 3D oraz zbiór artefaktów charakterystycznych dla wymienionych okresów.

Pakiet makiet, modeli oraz artefaktów to narzędzia, dzięki którym możliwe było dalsze rozwinięcie projektu. Jednym z jego największych efektów jest część Lublin 2.0 Przewodniki – POSZERZONA RZECZYWISTOŚĆ. To interaktywny przewodnik, który za pomocą innowacyjnej aplikacji Layar, jaką można ściągnąć za pomocą tabletu lub smartfona, „dekoruje" na wyświetlaczu konkretną przestrzeń, w której zlokalizowany zostanie użytkownik, w znajdujące się w niej wcześniej elementy, skatalogowane w bazie Lublin 2.0.

Aby uruchomienie wersji Lublin 2.0 POSZERZONA RZECZYWISTOŚĆ było możliwe, do projektu – obok grafików i programistów – zostali zaangażowani też historycy, kartografowie, archeolodzy, aby jak najrzetelniej odwzorować miasto. Opłaciło się – Lublin 2.0 we wrześniu 2012 roku został włączony do bazy projektów historycznych Google Earth jako jedyna polska inicjatywa, o czym pisała lubelska GW. Sama witryna Lublin 2.0 w roku 2012 zanotowała 39 tysięcy osobnych odsłon. Projekt został także zaprezentowany m.in. na targach 3D Poland 2012 oraz podsumowaniu działalności polskiego MediaLabu.

Co szczególnego znalazło LokaLOVE w Lublinie 2.0?

- Przede wszystkim jest to projekt łączący szacunek dla tradycji i dziedzictwa kulturowego, który funkcjonalnie i atrakcyjnie łączy historycyzm z nowymi technologiami.
- Makiety projektu Lublin 2.0 mają walor edukacyjny – służą studentom do kreowania wirtualnej scenografii gier komputerowych.

LOKALNY POTENCJAŁ, dzięki któremu mieszkańcy mogli poznać swoje miasto dokładniej:

- Projekt został bardzo dobrze przyjęty przez lokalną społeczność i media, efektem tego była realizacja cyklu „Odkrywamy Lublin" we współpracy z Kurierem Lubelskim, czyli 15 pocztówek – wizualizacji Lublina z wcześniej wymienionych okresów.
- Wizualizacje makiet Lublina 2.0 zyskały również iście mobilny wymiar – fototapety z modelami makiet jeździły na autobusach MPK w ramach projektu „Komunikacja z kulturą".

„Lublin 2.0 – interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta" to przede wszystkim ogromna praca i pasja wielu ludzi, którzy go tworzą. Bez ich zaangażowania tak wielkie i precyzyjne przedsięwzięcie nie dałoby rady, a już na pewno nie na tyle, żeby przebić się na globalne podium, czyli Google Earth! W LokaLOVE lubimy takie działania bardzo i GRATULUJEMY!

P.S.: A niebawem – specjalnie dla LokaLOVE – wywiad z Łukaszem Kowalskim, koordynatorem technologicznym projektu Lublin 2.0 .

fot. za Google Earth