

Luty 18, 2013  
No Comments  
WYWIAD

## „Nie ma sensu zamykać wizualizacji 3D miasta na wystawie” – wywiad z jednym z twórców projektu Lublin 2.0



Zgodnie z obietnicą, mamy dla Was świeży wywiad z Łukaszem Kowalskim – koordynatorem technologicznym projektu [Lublin 2.0](#) - czyli o nowoczesnym pomysle na opowiadanie o historii miasta, o którym ostatnio pisałyśmy -> [tutaj](#).

\*\*\*

### ■ Jak narodził się pomysł projektu Lublin 2.0?

*Od wielu lat naszym marzeniem było opowiedzenie o historii miasta za pomocą komputerowych modeli 3D, najlepiej dostępnych w internecie. Wiele firm proponowało różne rozwiązania, ale zwykle te projekty miały kosztować miliony i miałyby ograniczoną dostępność. Pod koniec 2009 roku zaproponowałem wykorzystanie technologii Google Earth. Do wdrażania tego rozwiązania udało się znaleźć fantastycznych grafików i programistów, studentów lubelskich uczelni. Potwierdziło się, że w naszych studentach drzemie olbrzymi potencjał.*

*Już po kilku miesiącach zaprezentowaliśmy naszą pierwszą, interaktywną makietę, dostępną za darmo w internecie. Jej realizacja była możliwa dzięki temu, że w ośrodku zgromadziliśmy ogromne ilości fotografii, historii mówionych i dokumentacji archiwalnej dotyczącej przedwojennego Lublina. Kolejnym składnikiem sukcesu stał się znakomity zespół pracowników ośrodka, który się tym zajmował. Pomysłodawcą stworzenia makiety był Tomasz Pietrasiewicz, dyrektor ośrodka. Zespół koordynowała Alicja Magiera.*

*Dzięki pierwszej makiecie można oglądać część przedwojennego Lublina – nieistniejącą dzielnicę żydowską i Stare Miasto. Co ważne – to nie są tylko modele 3D udostępnione w internecie. Do każdego adresu jest przypisany marker, który umożliwia dotarcie do większej ilości informacji. Taka makietka jest interfejsem pozwalającym na przeglądanie zgromadzonych przez nas danych i równocześnie ich wizualizację. Po kilku dodatkowych przedsięwzięciach i eksperymentach zdecydowaliśmy się na realizację projektu Lublin 2.0.*

### ■ Czy tak kompleksowe wykonanie wirtualnych realizacji było uwzględnione od początku czy projekt rozwijał się? Co stało się punktem zapalnym jego „rozwarstwienia”?

*Lublin 2.0 był od początku zaplanowany kompleksowo. Chcieliśmy stworzone materiały i modele udostępnić ludziom na tak wiele sposobów, jak to tylko było możliwe. Można je więc oglądać na wystawie „Lublin. Pamięć Miejsca” w Bramie Grodzkiej, na naszym portalu internetowym w kilku aplikacjach multimedialnych i bibliotece cyfrowej czy też za pomocą przewodnika na smartfony z wykorzystaniem technologii poszerzonej rzeczywistości.*

*W tej chwili pracujemy nad filmami ze spacerami po makietach. Opublikujemy je w naszej bibliotece cyfrowej i na YouTube. Dzięki temu będą dostępne dla internautów, którzy nie mogą uruchomić wtyczki Google Earth na swoich komputerach, a ścieżka dźwiękowa będzie rodzajem audiodeskrypcji dla osób niewidzących. Szukamy też dobrego sposobu na przeniesienie makiet do rzeczywistości za pomocą drukarek 3D.*

### ■ Czy w założeniach koncepcyjnych projekt Lublin 2.0 uwzględniał korzyści lokalne czy był planowany raczej holistycznie?

*Ośrodek to samorządowa instytucja kultury Lublina, więc wpływ lokalny był dla nas priorytetem. Mamy jednak świadomość, że ten projekt można przenosić do innych miast. Jest już kilka takich inicjatyw na różnym stopniu zaawansowania, o których wiemy.*

## ■ Z jakim odbiorem społecznym mieszkańców Lublina spotkał się projekt?

*Jesteśmy dumni, że przedsięwzięcie znalazło się w Superdziesiątce Wydarzeń Kultury 2012, czyli plebiscycie „Gazety w Lublinie” na najważniejsze wydarzenie kultury w poprzednim roku. Ostatecznie w głosowaniu internautów zajęliśmy piąte miejsce.*



*Najwięcej informacji o odbiorze społecznym przedsięwzięcia, zebraaliśmy podczas wystawy przygotowanej z Wydziałem Planowania Urzędu Miasta, na której można było oglądać m.in. plansze z modelami z makiet. Wystawa stała na Rynku Starego Miasta. Lublinianie zatrzymywali się przy niej i potrafili dyskutować godzinami o najważniejszych budynkach czy topografii miasta. Przychodziły całe rodziny z dziećmi, dziadkowie opowiadali wnukom historie o przedwojennym mieście. Korzystali z niej również przewodnicy miejscy i prezentowali grupom, które zwiedzały Lublin.*

*Oczywiście zbieramy statystyki z wykorzystania aplikacji na naszych stronach, ale one nie pokazują wszystkiego. Przeprowadziliśmy też setki prezentacji projektu i spotkały się one z bardzo dobrym przyjęciem, ale właśnie dzięki wystawie dowiedzieliśmy się najwięcej.*

## ■ Czy planowana była promocja Lublina 2.0 w lokalnych mediach, czy zainteresowanie Kuriera Lubelskiego i MPK to reakcja na imponujący efekt przedsięwzięcia?

*Planowaliśmy promocję projektu w mediach, bez ich wsparcia nie udało by się dotrzeć do wielu osób. Współpraca z MPK i oklejenie autobusu było naszą propozycją. Z kolei inicjatywa druku pocztówek z modelami 3D z makiet pochodziła od redakcji Kuriera Lubelskiego. Powstał dzięki temu bardzo ciekawy przykład konwergencji mediów, za co jesteśmy redakcji Kuriera bardzo wdzięczni.*

*Bardzo ważna była dla nas publikacja makiet w Galerii Google Earth, dzięki czemu dowie się o nich znacznie więcej osób z całego świata. Odbieramy to też jako wyróżnienie lokalnego projektu przez firmę Google.*

## ■ Jaką funkcję społeczną Państwa zdaniem pełni projekt Lublin 2.0?

*Zainteresowanie projektem przerosło nasze najśmielsze oczekiwania. Podobnie jest z ilością funkcji i zastosowań jakie mają makiety. Podstawową sprawą jest zwiększanie wiedzy o historii i dziedzictwie kulturowym, wzmacnianie tożsamości lokalnej, integracja mieszkańców i promocja Lublina. Makiety są wykorzystywane podczas zajęć w szkołach i na uczelniach. Korzystają z nich studenci architektury, historii sztuki. Studenci informatyki z lubelskich uczelni tworzą własne projekty z wykorzystaniem naszych modeli 3D. Współpracujemy już kilka lat z Katedrą Naukowym Informatyki Pentagon z Politechniki Lubelskiej.*



- W jaki sposób i projekt Lublin 2.0 wpisuje się w strategię GLAM i czym ta strategia jest dla Państwa instytucji?

*Odbiór społeczny tego projektu potwierdza w naszej ocenie, że nie ma sensu zamykać wizualizacji 3D miasta na wystawie, która jest dostępna jedynie po kupieniu biletu. Myślę, że wolny dostęp w internecie do tego typu materiałów stanie się standardem. Co ważne nie powoduje to wcale, że odwiedza nas mniej osób, jest wręcz przeciwnie. Część zwiedzających przychodzi właśnie dlatego, że usłyszeli gdzieś o makietach.*

- Czy przewidziana jest kontynuacja projektu Lublin 2.0?

*Mamy już opracowany plan kolejnego, miejmy nadzieję interesującego, sposobu prezentacji historii i dziedzictwa kulturowego. Będzie to rozwinięcie pomysłu z projektu Lublin 2.0 i kolejne wykorzystanie stworzonych modeli 3D. Nie będę na razie zdradzał jego szczegółów, ale wierzę że ma podobny potencjał społeczny jak interaktywne makiety 3D.*

- Czy przewidziana jest realizacja podobnych projektów lokalnych?

*Jeszcze przed makietami Lublina z XIV, XVI i XVIII wieku, stworzyliśmy wspólnie z mieszkańcami model przedwojennego Józefowa Biłgorajskiego na Roztoczu. Jest to jedno z najładniejszych małych miasteczek, jakie sobie można wyobrazić. Realizacja makiety Józefowa była możliwa dzięki wsparciu Akademii Orange. Rezultaty współpracy można oglądać na stronie [miasteczko.teatrnn.pl](http://miasteczko.teatrnn.pl). W tej chwili szukamy środków na kolejne takie przedsięwzięcia związane m.in. z architekturą drewnianą.*

**BRAMA GRODZKA – TEATR NN** to samorządowa instytucja kultury, działająca w Lublinie, która flagową misją nawiązuje do kontekstu swojej siedziby, czyli Bramy Grodzkiej (Bramy Żydowskiej), stanowiącej granicę miasta chrześcijańskiego i nieistniejącej już dzielnicy żydowskiej Lublina.

Brama Grodzka – Teatr NN już od 2001 roku prowadzi szereg projektów, których celem jest umożliwianie wolnego dostępu do zgromadzonych materiałów digitalnych. Są to m.in.: portal [Leksykon Lublin](#) i [Wirtualne Miasteczko](#).

fot. materiały z [www.teatrnn.pl](http://www.teatrnn.pl)