

Marta Smoleń-Sidyk: Wielka cisza, wielkie słowa: o kulturze, tradycji i tożsamości cyfrowo

Abstrakt

Artykuł dotyczy cyfrowych projektów lubelskiego Ośrodka „Brama Grodzka – Teatru NN” oraz popularyzacji za ich pomocą historii tej ziemi w regionie i na świecie, dialogu z przeszłością i z odmienną kulturą, przekazywania wzorców i tradycyjnych wartości w zdigitalizowanym świecie o odmiennych priorytetach. Na przykładzie nowatorskich multimedialnych działań performatywnych można pokusić się o postawienie nowej definicji praktyk narratywnych i sztuki snucia opowieści, zwanej coraz powszechniej storytellingiem.

Słowa kluczowe: dialog transkulturowy, historia mówiona, Lublin, multimedia, narracja, storytelling, TeatrNN, Żydzi

Ujęta w tytule wielka cisza, określana również przez twórcę i dyrektora lubelskiego Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” – Tomasza Pietrasiewicza – jako „betonowa skorupa skrywająca Pamięć”¹, jest synonimem bolesnej pustki, jaką pozostawiła po sobie towarzysząca II wojnie światowej zagłada ludności żydowskiej w Lublinie. Trudne do uchwycenia za pomocą jakichkolwiek słów i niepokojące „milczenie” jest bowiem jednym z wrażeń, które pozostawia po sobie Lublin we wspomnieniach zagranicznych turystów i potomków ofiar Holocaustu. Wielkie słowa odnoszą się do symbolicznych określeń, nadawanych przez członków Ośrodka i mieszkańców Lublina, miejscom i przedmiotom o szczególnym znaczeniu historycznym. Z założenia posiadają one ogromny ładunek emocjonalny i z różnych względów stanowią wyjątkową wartość dla okolicznej ludności.

Autorzy projektów społeczno-kulturalnych i edukacyjnych Teatru NN balansują pomiędzy tymi dwoma przeciwieństwami: z jednej strony mierzą się z niewyraźnym za pomocą żadnych słów bólem, obrazując go odpowiednio zaaranżowaną ciemnością i milczeniem. Z drugiej zaś próbują nadawać im charakterystyczne, umowne nazwy, przedstawiając je z perspektywy konkretnych ludzi, obiektów architektonicznych i innych artefaktów historii tego miejsca. Te metaforyczne i symboliczne określenia, ewokują pamięć, na nowo ożywiają losy

¹ *Mimo lat, jakie minęły od Zagłady, mimo betonowej skorupy ukrywającej Pamięć o tamtym mieście – przeszłość zawsze wraca do nas*. Misterium „Poemat o Miejscu” (25.9.2004), [w:] Teatr NN, Kalendarium, http://teatrnn.pl/kalendarium/node/998/misterium_„poemat_o_miejscu_25_9_2004 [dostęp: 21.08.2015].

poszczególnych jednostek i wspólną przeszłość, tak zróżnicowanych pod względem etnicznym i kulturowym, społeczności².

Odtworzyć koloryt dawnego Lublina...

Działacze lubelskiego Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” od 1998 r. prowadzą szeroko zakrojoną działalność społeczną, kulturalną i edukacyjną, m.in. w ramach licznych działań parateatralnych, zlokalizowanych w przestrzeni lokalnej (np. Misteria Pamięci). W wyjątkowy sposób przyczyniają się również do zaistnienia lubelskiej historii w sieci globalnej, za pomocą wielu serwisów archiwalnych i popularyzatorskich (np. Biblioteka Multimedialna, Leksykon Lublin)³. – PO CO BOLD?

Zadanie to nieustannie wymaga od badaczy i animatorów nie tylko faktograficznej dokładności, ale zmusza ich również do wykreowania nowej metodologii badań oraz korzystania z nowatorskich form wyrazu⁴. Na początku XX wieku zarzucano wszelkim technicznym reprodukcjom, że niszczą charakter tradycyjnych dzieł⁵, jednak współczesna infrastruktura technologiczna, a zwłaszcza sieć globalna radykalnie przekształca ten paradygmat kulturowy – „Dzisiaj mamy do czynienia z tworzeniem wokół nich nowej aury poprzez rozwijanie specyficznej narracyjności, jaką umożliwiają nowe media. Ukazują one dawną sztukę z punktu widzenia własnej logiki, polegającej na możliwościach nieustannego konstruowania i przekonstruowania narracji.”⁶. Wykorzystanie infrastruktury technicznej pozwala również na wprowadzenie transmitowanych przez nią treści w sferę publiczną, jako swoistych „kontramonumentów” (inaczej niematerialnych form upamiętniania), odpowiadających aktualnym tendencjom i potrzebom kulturowym młodego pokolenia⁷.

Owa nowa narracyjność (Digital Storytelling) oferując przeżycia audiowizualne o niespotykanej nigdy dotąd sile i intensywności, z jednej strony skłania do percepcji linearnej (którą wymusza struktura prezentowanego ciągu

² Badania biograficzne ukazują przebieg egzystencji ludzkiej traktowanej w kategoriach wycinka społecznej rzeczywistości. M. Świeca, *Zastosowanie narracji biograficznych w badaniach nad sztuką*, [w:] *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 143.

³ *Kalendarium*, [w:] *TeatrNN.pl*, <http://teatrnn.pl/kalendarium> [dostęp: 06.10.2015].

⁴ *Laboratorium Nowe Media*, [w:] *TeatrNN.pl*, <http://teatrnn.pl/node/15> [dostęp: 06.10.2015].

⁵ W. Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, [w:] *Anioł historii. Eseje, szkice, fragmenty*, pod red. H. Orłowskiego, Poznań 1996, cyt. za: A. Sobota, *Pojemność nowych mediów*, [w:] *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 21.

⁶ A. Sobota, *Pojemność nowych mediów*, [w:] *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 21.

⁷ Kubiszyn, *Edukacja wielokulturowa w środowisku lokalnym: Studium teoretyczno-empiryczne na przykładzie Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” w Lublinie*, Toruń 2007, s. 252.

przyczynowo-skutkowego), z drugiej zaś prowokuje do recepcji nieliniowej (zgodnej z konwencją mediów elektronicznych)⁸.

Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” w sposób unikalny pośredniczy pomiędzy nowymi technologiami, a artefaktami historii Lubelszczyzny i wspomnieniami lokalnej społeczności⁹. Takie działanie stanowi jedną z możliwych form ochrony dziedzictwa narodowego, przyczyniającą się do rozwijania świadomości kulturowej i historycznej, z naciskiem na mikrohistorię regionalną¹⁰. Realizowane w ten sposób projekty posiadają charakter wybitnie wieloaspektowy:

- interdyscyplinarny (historyczny, społeczny, artystyczny),
- multisensoryczny (zdjęcia, tekst, wideo, relacje mówione),
- międzynarodowy (Polacy, Żydzi, Ukraińcy, Białorusi, Rosjanie, Niemcy, Włosi) oraz
- ponadkulturowy (europejski, ogólnoludzki, uniwersalny).

Ich późniejsza recepcja odbywa się za pomocą wszystkich dostępnych człowiekowi zmysłów (wzrok, słuch, dotyk) oraz przy udziale większości współczesnych rejestratorów dźwięku i obrazu (aparat, skaner, kamera, dyktafon) i przekazników (głośniki miejskie, Internet, prasa).

Przestrzeń publiczna – przestrzeń prywatna.

Siedzibą Ośrodka jest XIV-wieczna Brama Grodzka, zwana (przez przedwojennych mieszkańców Lublina) Bramą Żydowską, lub (przez działaczy Teatru NN) „Bramą Pamięci”¹¹, będąca niegdyś przejściem pomiędzy chrześcijańskim Miastem Górnym i (obecnie nieistniejącym) podzamczem żydowskim¹². Brama zdaje się stać dziś na straży pamięci i objaśniać współczesnym dzieje dawnych mieszkańców Lublina. Odpowiednia lokalizacja nie tylko umożliwia bezpośredni kontakt z namacalnymi śladami przeszłości i aktualnymi problemami społecznymi, ale przede wszystkim sytuuje Ośrodek na fizycznym i symbolicznym (niemal metafizycznym) „pograniczu” pomiędzy dwoma światami – odrębnymi tradycjami, kulturami i religiami¹³. Prowokuje to dialog

⁸ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna: Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 173.

⁹ Laboratorium Nowe Media [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/node/15> [dostęp: 06.10.2015].

¹⁰ Brama Edukacja [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/bramaedukacja> [dostęp: 06.10.2015].

¹¹ Żydzi w Lublinie – Brama Pamięci, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/zydzi> [dostęp: 06.09.2015].

¹² W. Panas, *Brama*, [w:] *Ścieżki pamięci: Żydowskie miasto w Lublinie – losy, miejsca, historia*, pod red. J.J. Bojarskiego, Lublin 2002, s. 103.

¹³ W. Panas, *Brama*, [w:] *Ścieżki pamięci: Żydowskie miasto w Lublinie – losy, miejsca, historia*, pod red. J.J. Bojarskiego, Lublin 2002, s. 103.

transkulturowy, który wzmacnia wrażliwość i świadomość społeczną współczesnych obywateli¹⁴.

Powszechnie wiadomym jest, że Żydzi są jedynym narodem, który przetrwał tak długo, mimo że nigdzie nie osiedlił się na stałe i nie mógł w związku z tym identyfikować się z żadnym państwem¹⁵. Tradycyjne żydostwo od początku zdeterytorializowało swoją historię¹⁶, a członkowie tej społeczności w sposób nieunikniony rozsiani są po całym świecie. Zwykło się mawiać, że „ojczyzną Żydów jest pamięć”¹⁷, zaś fundamentem ich tożsamości sam język¹⁸. Można też trafić na stwierdzenie, że ich ojczyzną jest Tora¹⁹, ale należałoby raczej zauważyć, że Żydzi są ludźmi o mnogiej tożsamości²⁰ i licznych narodowościach²¹. Owa narodowość zawsze pozostaje jednak w znacznej mierze i przede wszystkim żydowska, bez względu w jakim kraju i na czyjej ziemi upływa ich codzienne życie²².

Żydzi lubelscy stanowią szczególną kategorię; nie tylko jako Polacy, czy jako Żydzi, lecz przede wszystkim jako istotny element historii Lublina²³. Mimo swej

¹⁴ „Podjęcie działań mających na celu (re-)konstrukcję obrazu historii i kultury mniejszości żyjących na ziemiach Polskich do czasów drugiej wojny światowej wydaje się niezbędnym warunkiem przywrócenia ciągłości w postrzeganiu procesów historycznych, a także dokonania zmian w sferze postaw społecznych.” M. Kubiszyn, *Edukacja wielokulturowa w środowisku lokalnym: Studium teoretyczno-empiryczne na przykładzie Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” w Lublinie*, Toruń 2007, s. 189.

¹⁵ „Współcześni Żydzi to zarówno mieszkańcy Izraela, państwa odbudowanego w 1948 r. po przeszło dwóch tysiącach politycznego niebytu, jak i obywatele wielu krajów świata [...]”. J. Żyndul, *Kim są Żydzi?*, [w:] *Pamięć: Historia Żydów Polskich przed, w czasie i po Zagładzie*, pod red. F. Tycha, Warszawa 2004, s. 7.

¹⁶ B. Witte, *Żydowska tradycja i literacka nowoczesność*, Warszawa 2012, s. 13.

¹⁷ W. Liliental, *Ojczyzną Żydów jest pamięć* [w:] *Dziennik Polonii w Kanadzie „Gazeta gazeta”*, 27.09.2014, http://www.gazetagazeta.com/artman/publish/article_6734.shtml [dostęp: 20.01.2016].

¹⁸ R. Kubicki, A. Malitowska, *O jakże judaistycznych źródłach naszej nowoczesności*, [w:] B. Witte, *Żydowska tradycja i literacka nowoczesność*, Warszawa 2012, s. XI.

¹⁹ Heinrich Heine określa Torę jako „przenośną ojczyznę”. B. Witte, *Żydowska tradycja i literacka nowoczesność*, Warszawa 2012, s. 14.

²⁰ [Żydzi] nazywają Polskę pierwszą ojczyzną. I że ojczyzny mamy dwie. F.D. Kubejko, *Dwie ojczyzny*, [w:] *Historia mówiona: Świadczenie historii*, [w:] TeatrNN.pl, http://teatrnn.pl/historiamowiona/swiadek/Kubejko%2C_Florentyna_Danuta_%281935-%29 [dostęp: 05.09.2015].

²¹ R. Kuwałek, *Ludność żydowska w Lublinie*, [w:] *Ścieżki pamięci: Żydowskie miasto w Lublinie – losy, miejsca, historia*, pod red. J.J. Bojarskiego, Lublin 2002, s. 161.

²² Więcej o Żydach zasymilowanych i społecznym wykluczeniu tej nacji przez inne wspólnoty narodowe por. R. Kubicki, A. Malitowska, *O jakże judaistycznych źródłach naszej nowoczesności*, [w:] B. Witte, *Żydowska tradycja i literacka nowoczesność*, Warszawa 2012, s. VIII.

²³ Nie sposób przy tej okazji nie wspomnieć, że Lublin był siedzibą dawnego żydowskiego sejmiku i słynnej jesziwy (rodzaj chasydzkiego seminarium duchownego) [M. Adamczyk Garbowska, *Związki pisarzy żydowskich z Lublinem i Lubelszczyzną*, [w:] *Żydzi lubelscy*, pod red. W. Hawryluka i G. Linkowskiego, Wydawnictwo DABAR, Lublin 1996, s. 15] oraz że nazywany był przez XVI-wiecznych Żydów „Jerozolimą Polski” lub „Matką Izraela”. [S. Wajs, *Żydzi w Lublinie w przededniu II wojny światowej*, [w:] *Żydzi lubelscy*, pod red. W. Hawryluka i G. Linkowskiego,

wielowiekowej obecności w tym mieście i własnej bogatej tradycji²⁴, niewiele pozostało po Lublinie Żydowskim. Jedne z jego najbardziej historycznych elementów – synagogi, cmentarze i domy mieszkalne – zniknęły wraz z mieszkańcami, których wymordowali hitlerowcy²⁵. Po licznych, nieistniejących już dziś ulicach i budynkach zostały tylko fundamenty, ukryte pod nowym układem urbanistycznym. „Ślady dzielnicy żydowskiej zachowały się jedynie na starych fotografiach i dokumentach, przedwojennych planach oraz we wspomnieniach.”²⁶. Właśnie owe ślady żydowskiej historii Lublina pielęgnuje i upowszechnia Teatr NN.

Dialog nowomediálny.

Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” zasłynął między innymi dzięki twórczemu wykorzystaniu wielu różnorodnych (nie tylko cyfrowych) mediów,²⁷ takich jak prasa lokalna, poczta tradycyjna i infrastruktura miejska (tj. oświetlenie uliczne, kanalizacja deszczowa, organizacja ruchu). W tej sytuacji nieco wyeksploatowany już termin „multimedia” nabiera zupełnie nowego sensu i bardziej adekwatnym staje się określenie „intermedia”,²⁸ lub „medialna

Lublin 1996, s. 98]. Zapewne z tego względu Lublin uchodził aż do II wojny światowej za twierdzę chasydyzmu i ortodoksji.

²⁴ Żydowskie Miasto istniało w Lublinie ponad pół tysiąca lat. B. Odnous, Powrót drugiego miasta, [w:] Ścieżki pamięci: Żydowskie miasto w Lublinie – losy, miejsca, historia, pod red. J.J. Bojarskiego, Lublin 2002, s. 113.

²⁵ Społeczność żydowska w Lublinie przestała istnieć. Nieliczni, którzy ocalili, po wojnie wyemigrowali z Polski, nie chcąc żyć na cmentarzysku, Wraz z ludźmi zginęło Żydowskie Miasto i jego pamiątki. Rozproszeni po całym świecie lubelscy Żydzi, zachowali je jedynie w pamięci. Pamięć o bogatej społeczności żydowskiej powoli zaczęła docierać również do Polaków, którym pozostaje tylko lektura dokumentów, wspomnień i kilka cudem ocalałych zabytków w Lublinie. R. Kuwałek, Przemiany społeczno-kulturalne w środowisku Żydów lubelskich w XIX i XX wieku, [w:] Żydzi lubelscy, pod red. W. Hawryluka i G. Linkowskiego, Wydawnictwo DABAR, Lublin 1996, s. 76-77. Por. też: R. Kuwałek, Żydowskie ślady, [w:] Ścieżki pamięci: Żydowskie miasto w Lublinie – losy, miejsca, historia, pod red. J.J. Bojarskiego, Lublin 2002, s. 179.

²⁶ Makieta Lublina, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/makieta/info.html> [dostęp: 09.08.2015].

²⁷ Warto nadmienić, że pośród licznych koncepcji pojmowania słowa medium, w znaczeniu najbardziej uniwersalnym i dotyczącym samych procesów komunikacyjnych, nie jest ono identyfikowane z żadną konkretną substancją czy materiałem. Medium wiąże się natomiast zawsze ze stanem zmiany i choć jest uzależnione od materii i technologii, to nie jest przyporządkowane na stałe do żadnej z tych kategorii. Wynika to z dwoistej natury tego zjawiska: funkcji „sprawiania estetycznej przyjemności” oraz funkcji „pośredniczenia i przekazywania”. Por. E. Wysocka, Wirtualne ciało sztuki, Warszawa 2013, s. 20-21.

²⁸ Termin intermedium pochodzi z pism Samuela Taylora Coleridge’a opublikowanych w 1812 roku. „Przez sztukę intermedialną rozumiem dziedzinę artystyczną, która w każdym z swoich poszczególnych przejawów inicjuje w sposób nieuchronny relacje pomiędzy różnymi mediami. Tak rozumiany relacjonizm, sieć odniesień intermedialnych, zastępuje tu kompleks atrybutów, za pomocą których charakteryzujemy zwykle poszczególne rodzaje sztuki. Sztuka intermedialna jest dziedziną totalną, nie jest połączeniem cech właściwych poszczególnym sztukom [...] ani też

hybryda”,²⁹ które zawieszając potrzebę wprowadzenia sztywnych kategorii formalnych, otwiera szerokie spektrum możliwości realizacyjnych i umożliwia tym samym kontemplację nowych problemów. Warto również w tym miejscu nadmienić, że dopiero dzięki sieciom komputerowym udało się zrealizować postulaty Fluxusu³⁰, scalając i integrując³¹, a także niemal w pełni niezależniając od nadawcy (i tym samym dematerializując) sztukę³² w niespotykanym nigdy wcześniej stopniu³³.

Powstająca od lat 90. XX wieku kultura cyfrowa³⁴, lub inaczej paratechnologia³⁵, stanowi mieszankę znaczeń ludzkich i komputerowych – tradycyjnych sposobów modelowania świata przez humanistyczną kulturę i cyfrowych form wyrazu³⁶. Aktualnie panująca nowa wirtualność wyraża kulturową

połączeniem w nową całość odrębnych dotąd sztuk [...] lecz jest odsyłaniem, widzeniem jednego medium poprzez drugie, wzajemnym aktywizowaniem i pobudzaniem.” R. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 76, cyt. za: T. Sikorski, *Intermedia – wolność w sztuce*, [w:] *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 17. Więcej na temat aktualnych i adekwatnych definicji zjawisk medialnych w: R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna: Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 20-26.

²⁹ R.W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia: Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 75.

³⁰ Fluxus to ruch artystyczny postulujący integrację wszystkich sztuk (a zwłaszcza muzyki i sztuk plastycznych) oraz eliminację klasycznych sztuk pięknych na rzecz sztuki społecznie konstruktywnej. P. Krakowski, *O sztuce nowej i najnowszej*, Warszawa 1981, s. 52-55.

³¹ “[...] również w najnowszej sztuce ciągle jest żywy problem syntezy sztuk. Jest to jednak problem trudny do zdefiniowania, niełatwo bowiem ustalić, na czym owa synteza właściwie ma polegać. W każdym razie tylko zgodne współbrzmienie różnych dzieł i różnych dziedzin sztuki syntezą jeszcze nie jest. Chodzi tu o całkowite scalenie się poszczególnych dzieł, które w ten sposób stworzą niejako nowe, doskonale zharmonizowane całości, będące organiczną jednością poszczególnych elementów składowych. Stąd chętnie używa się również określenia: integracja sztuk.” Zob. P. Krakowski, *O sztuce nowej i najnowszej*, Warszawa 1981, s. 97.

³² “Pomimo akceptacji konceptualnego wymiaru sztuki teoretycy wciąż traktowali materię jako punkt odniesienia, która już wprawdzie nie decydowała o klasyfikacji dzieła, ale jego fizyczność wciąż stanowiła granicę między sztuką a ideą.” E. Wysocka, *Wirtualne ciało sztuki*, Warszawa 2013, s. 45.

³³ “Nowe media odgrywają wiodącą rolę w kształtowaniu obrazu świata. Zwłaszcza młodych ludzi, dla których korzystanie z nich jest czymś naturalnym, niewymagającym weryfikacji.” A. Żelichowska, *Nowe media – wybrane aspekty funkcjonowania*, [w:] *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 38.

³⁴ Więcej o bytach webnative, sieciach technoludzkich i ewolucji atropotechnologicznej w: P. Gawrysiak, *Cyfrowa rewolucja: Rozwój cywilizacji informacyjnej*, Warszawa 2008, s. 14 i nast.

³⁵ S. Morawski, *Awangardy XX wieku – stara i nowa*, [w:] “Miesięcznik literacki” marzec 1975, s. 53-72, cyt. za: P. Krakowski, *O sztuce nowej i najnowszej*, Warszawa 1981, s. 26.

³⁶ A. Wileczek, *Między kreacją i negacją*, [w:] *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 68.

percepcję faktu, że obiekty materialne są przeniknięte układami informacji³⁷. „Współczesny młody człowiek dokonuje wielokanałowej eksploracji świata, podejmuje aktywność wymagającą reakcji na wiele różnych bodźców, a w interakcji ze światem ceni nowoczesność, intensywność przeżycia, szybkość i humor”³⁸. Rosnąca popularność i konwergencja mediów sieciowych i technologii informacyjnych przyczyniła się do narodzin nowych gatunków komunikacji i towarzyszących im przemian społecznych, a w efekcie narodzin nowych kategorii we współczesnej historiografii³⁹. „Tradycyjne metody opowiadania o przeszłości coraz bardziej zawodzą i nie są już atrakcyjne dla młodego pokolenia. Używając nowych technologii i wykorzystując możliwości, jakie ona niesie ośrodek rozpoczął budowanie jakościowo nowych form popularyzacji dziedzictwa kulturowego.”⁴⁰. W takim układzie odniesień uznaje się media przede wszystkim za miejsce współuczestnictwa, komunikacji i interakcji, oczekując tym samym nieskrępowanego dostępu do zasobów oraz nieograniczonej reprodukcyjności wszystkich ich elementów. Oczywistą konsekwencją staje się nieustająca ich rekonfiguracja⁴¹, remediacja⁴², a także konieczność ponownej adaptacji tak wytwarzanych medialnych zasobów.

Spośród licznych modeli komunikacji⁴³, najbardziej adekwatną propozycją zdaje się być w obecnej sytuacji model wspólnoty doświadczeń W. Shramma

³⁷ „Technologia jest sztuczna, lecz – znowu paradoks – sztuczność jest dla [współczesnego] człowieka naturalna.” W.J. Ong, *Oralność i piśmienność: Słowo poddane technologii*, Warszawa 2011, s. 137.

³⁸ A. Wileczek, *Między kreacją i negacją, [w:] Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 72.

³⁹ Więcej o kryzysie tradycyjnej historiografii i narracji historycznej w: A. Radomski, *Historiografia a kultura współczesna*, Lublin 2006, s. 27 i nast.

⁴⁰ Historia Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”:

Kalendarium, http://teatrnn.pl/kalendarium/node/1453/historia_ośrodka_brama_grodzka_teatr_nn [dostęp: 28.06.2015].

⁴¹ Rekonfiguracja to bieżący proces dostosowywania, uzupełniania, reorganizowania i przebudowywania technologii medialnych stosownie do potrzeb celów i zainteresowań. W ramach tych innowacji użytkownicy łączą nowe techniki ze starymi, lub modyfikują technologie istniejące, tak aby je dostosować do nowych sposobów wykorzystania: cecha ta odróżnia nowe media od tradycyjnych systemów mass mediów. L.A. Lievrouw, *Media alternatywne i zaangażowane społecznie*, Warszawa 2012, s. 268.

⁴² Remediacja jest procesem, w którym ludzie tworzą nowe znaczenia i sposoby ekspresji na podstawie istniejących i nowych form interakcji, relacji społecznych, instytucjonalnych oraz powiązań kulturowych. L.A. Lievrouw, *Media alternatywne i zaangażowane społecznie*, Warszawa 2012, s. 269.

⁴³ Wśród nich za najpopularniejszy model procesu komunikowania masowego można uznać powierzchny i traktujący odbiorcę w dość instrumentalny sposób model komunikacji według H. Lawella (1948) oparty na pięciu pytaniach: Kto mówi? Co mówi? Jakim medium? Do kogo? Z jakim skutkiem? Kolejny model (Shannon) za główny cel stawiał sobie określenie maksymalnej wydajności kanałów komunikacyjnych i uwzględnił wpływ czynników zewnętrznych, określonych jako „źródło szumu”. Zob. T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe: Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa-Kraków 1997, s. 57, cyt. za: A. Gralczyk, *Współczesne portale*

(1945)⁴⁴. Obrazujący go diagram⁴⁵ uwzględnia nie tylko kompetencje leżące po stronie nadawcy i możliwości samego odbiorcy komunikatu, ale także wspólny dla nich obu obszar doświadczeń, czyli postaw, idei oraz symboli (w metodologii historiografii byłaby to tzw. wiedza pozaźródłowa), podzielanych przez nadawcę i odbiorcę oraz warunkujących efektywność ich komunikowania⁴⁶. W modelu tym niezmiernie dużą rolę przypisuje się przede wszystkim odbiorcy oraz filtrowi jego doświadczeń, potrzeb i kompetencji komunikacyjnych⁴⁷.

Spektakl interaktywny.

Klasyczne już dziś formy wyrazu, takie jak fotografia, film, czy wideo (zwane również mediami reprodukcyjnymi pierwszej generacji), wniosły walor dokumentalny do różnego typu działań artystycznych. Sprzyjało to rozwinięciu postaw analitycznych w procedurach twórczych, w tym także rozważaniom nad społecznym kontekstem sztuki, który pozwala na prawdziwie wielostronny opis i interpretację⁴⁸.

Media elektroniczne (w tym także sieć globalna) pierwotnie miały służyć właśnie do dokumentowania tych procesów i późniejszej analizy strukturalnej. Web 1.0 była rodzajem hermetycznego magazynu informacji, podczas gdy (obowiązująca od lat 90.) Web 2.0 posiada charakter przede wszystkim interaktywny i społecznościowy⁴⁹. Wraz z nastaniem ery powszechnego dostępu do technologii, zanegowany został charakter ilościowy i obiektywizm nowych

społecznościowe jako nowa forma komunikacji, [w:] Media audiowizualne i cyfrowe wobec wyzwań współczesnego społeczeństwa, pod red. A. Adamskiego, A. Gralczyk, K. Kwasik, M. Laskowskiej, Warszawa 2012, s. 200-201.

⁴⁴ „Artysta-autor przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które współtworzone jest w tej nowej sytuacji przez odbiorcę w procesie interakcji z artefaktem. Zadaniem artysty staje się stworzenie tego właśnie artefaktu: układu-kontekstu, w którym odbiorca/interaktor konstruuje przedmiot swojego doświadczenia i jego sens. Odbiorca ten nie jest jedynie interpretatorem gotowego, czekającego na zrozumienie sensu, ani też podmiotem percepcji skończonego dzieła. Od jego aktywności i twórczej wyobraźni zależy bowiem struktura doświadczanego przeżycia [...]” R.W. Kluszczyński, Film, wideo, multimedia: Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej, Warszawa 1999, s. 31.

⁴⁵ Zob. <http://www.uri.edu/personal/yanma/544/images/schramm.gif> [dostęp: 11.10.2015].

⁴⁶ J.W. Wiktor, Promocja. System komunikacji przedsiębiorstwa z rynkiem, Warszawa 2005, s. 11-12, cyt. za: Media audiowizualne i cyfrowe wobec wyzwań współczesnego społeczeństwa, pod red. A. Adamskiego, A. Gralczyk, K. Kwasik, M. Laskowskiej, Warszawa 2012, s. 202.

⁴⁷ Media audiowizualne i cyfrowe wobec wyzwań współczesnego społeczeństwa, pod red. A. Adamskiego, A. Gralczyk, K. Kwasik, M. Laskowskiej, Warszawa 2012, s. 203.

⁴⁸ A. Sobota, Pojemność nowych mediów, [w:] Media i nowe media, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 21.

⁴⁹ „Internet wyszedł poza swoją początkową rolę ogromnej biblioteki i repozytorium dokumentów, stał się za to czymś w rodzaju festiwalu kulturalnego, w którym każdy może być widzem i uczestnikiem, na bieżąco komentować i omawiać sytuację [...]” L.A. Lievrouw, Media alternatywne i zaangażowane społecznie, Warszawa 2012, s. 223.

mediów. Można zatem było wówczas mówić o kryzysie analitycznych odmian sztuki, jednak współcześnie ich walor dokumentalny nadal uznaje się za atrakcyjny środek wyrazu. „Komputery co prawda wsparły wyobrazeniowe walory komunikatów artystycznych, otwierając nowe możliwości przed dawnymi mediami (malarstwo, grafika), ale zarazem wzmocniły zapotrzebowanie na dokumentalizm innego typu niż ten z ery przedkomputerowej.”⁵⁰. Współczesna sztuka nie poszukuje za wszelką cenę nowych technik, nie sięga też do starych mediów w celu ponownego wypromowania ich. „Sięga po prostu po wszystko, co jest możliwe do użycia w procesie tworzenia znaczeń, a wybór zależy od tego, co pragnie się wypowiedzieć w danym dziele lub zespole działań.”⁵¹. Nowe media pomagają współcześnie włączyć w obręb dzieła kontekst społeczny, ukazać głębię i niepowtarzalny wymiar dzieła, a zarazem nawiązać formę interaktywnego dialogu z odbiorcami (sprzężenie zwrotne), bez którego sztuka jest martwa, albo pełni funkcję wyłącznie dekoracyjną. Odbiorcy poznając i przeżywając treści sztuki, wzbogacają zasób swoich doświadczeń, wyobrażeń i emocji, realizując postulaty sztuki słowa mówionego i odwieczny cel bardów, trubadurów i gawędziarzy z całego świata⁵². Jest to równoznaczne z próbą realizowania sztuki jako „rzeźby społecznej” lub „sztuki totalnej”, która zakłada świadome procesy przekształcania rzeczywistości przez kreatywne jednostki z wykorzystaniem własnego potencjału twórczego.

Jeśli chodzi o lubelski Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”, idea popularyzacji zebranego materiału archiwalnego w cyfrowym repozytorium (od 2003 r.) jest zmianą przełomową, gdyż nie tylko pozwala pielęgnować tradycję i związek z przeszłością, ale nie przestaje inspirować do podejmowania nowych inicjatyw. Mowa tutaj o jednym z głównych działów internetowej działalności instytucji, jaką jest „Laboratorium Nowe Media” (funkcjonujące formalnie od 2009 r.), który realizuje program „Opowiadanie Lublina”. W jego obrębie nieustannie prowadzone są liczne działania archiwizacyjne, popularyzatorskie i skupione bezpośrednio na kreacji artystycznej, np.:

- „Biblioteka Multimedialna” – zbiór nagrań, (audio i wideo), zdjęć, rysunków, szkiców i publikacji, pogrupowanych w trzech kategoriach: „Historia Mówiona”, „Pracownia Ikonografii” i „Teksty”,
- „Leksykon Lublin” – encyklopedyczne kompendium wiedzy o miejscach i wydarzeniach ważnych dla historii miasta oraz noty biograficzne osób z nim związanych,

⁵⁰ A. Sobota, *Pojemność nowych mediów*, [w:] *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 22.

⁵¹ A. Kępińska, *Energie sztuki*, Warszawa 1985, s. 23, cyt za: *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja, M. Świecy, Kielce 2012, s. 11.

⁵² M. Świeca, *Zastosowanie narracji biograficznych w badaniach nad sztuką*, [w:] *Media i nowe media*, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 144.

- „Lublin 2.0” – projekt, który przeszedł w program i obejmuje wirtualne makiety i interaktywne przewodniki po tzw. mieście inteligentnym, ukazujące jego historyczny rozwój w skali makro.

Zgromadzona w ten sposób na stronach Ośrodka wiedza o wielokulturowym dziedzictwie Lublina i jego okolic, pochodzi z ustnych oraz pisemnych relacji bezpośrednich uczestników wydarzeń historycznych. Najbardziej odległe czasowo przeżycia sięgają swymi korzeniami dwudziestolecia międzywojennego i obejmują przede wszystkim aspekty życia codziennego mieszkańców oraz dzieje społeczności żydowskiej w okresie II wojny światowej. Na pograniczu historii i publicystyki znajdują się kwestie dotyczące opozycji politycznej, niezależnego ruchu wydawniczego w czasach PRL oraz – zawsze aktualnych – problemów społecznych. Gromadzeniu wspomnianych materiałów towarzyszy ich opracowanie, obejmujące nie tylko ustalanie przedziału czasowego i dokładnego miejsca rozgrywających się wydarzeń, ale także pogłębiona analiza kulturoznawcza, socjologiczna i antropologiczna. Dzięki tak złożonej strategii, proces odbioru dzieła może przebiegać zarówno na poziomie intelektualno-poznawczym, jak i w obszarze emocjonalno-empirycznym (bez)pośredniego doświadczenia, które tworzy w naturalny sposób silne poczucie więzi i wspólnotowości w gronie odbiorców⁵³.

Lublin Mówiony.

Historia mówiona (ang. *oral history*) w definicji Teatru NN jest „interdyscyplinarną metodą badawczą, polegającą na nagrywaniu, archiwizowaniu oraz interpretowaniu relacji świadków bądź uczestników wydarzeń historycznych.”⁵⁴. Jako przedsięwzięcie form przechowywania, organizowania i przekazywania wiedzy oraz pamięci wśród pierwotnych społeczeństw, posiada zamierzoną i niemożliwą do pełnego zgłębienia przez współczesnego człowieka tradycję, gdyż dopiero pismo nadało przechowywanym śladom przeszłości walory (względny) obiektywizmu. Przykładowo: w dawnej polskiej kulturze ludowej, historia mówiona występowała pod postacią gawędy szlacheckiej i była wówczas opowieścią wygłaszaną publicznie przy różnego rodzaju spotkaniach towarzyskich i biesiadach. Mimo to należy wyraźnie podkreślić, że wedle wielu badaczy „narracja jest najważniejszą spośród wszystkich form sztuki, z uwagi na to, że stanowi fundament wielu innych form

⁵³ „Komunikacja oralna łączy ludzi w grupy. Pisanie i czytanie są czynnościami samotniczymi, zmuszają psychikę do zagłębienia się w siebie.” W.J. Ong, *Oralność i piśmienność: Słowo poddane technologii*, Warszawa 2011, s. 119.

⁵⁴ Historia mówiona [w:] TeatrNN.pl, http://teatrnn.pl/historiamowiona/hm_leksy/3537 [dostęp: 05.09.2015].

sztuki, często nawet najbardziej abstrakcyjnych.”⁵⁵. Jedną z jej odmian byłaby w tym ujęciu historiografia oraz sam trzon dyskursu historycznego⁵⁶.

W ramach „Biblioteki Multimedialnej”, Teatr NN rozpoczął w 1998 roku pozyskiwanie i gromadzenie wywiadów ze świadkami historii. Opracowane w ten sposób, a następnie udostępnione online (od 2003 r.) fragmenty sprawozdań obejmują 10532 relacji 2062 osób, które razem tworzą 3521 godzin nagrań, opatrzonych 1191 fotografiami archiwalnymi⁵⁷. Zebrane w ten sposób zasoby stanowią cenne źródło informacji o historii Lublina i są często wykorzystywane w reportażach (radiowych i prasowych), filmach (dokumentalnych i historycznych) oraz różnego rodzaju publikacjach i pracach naukowych. Przede wszystkim zaś stanowić mogą niewyczerpane źródło inspiracji i materiału wyjściowego do dalszej działalności edukacyjnej, animacyjnej i artystycznej prowadzonej nie tylko przez pracowników Ośrodka.

Inteligentny Lublin.

Zbiór zasobów udostępnionych na stronie Teatru NN jest realizowaną w ramach „Laboratorium Nowe Media” wirtualną próbą rekonstrukcji dziejów miasta. Za pomocą technologii 3D i dzięki pracy sztabu wykwalifikowanych badaczy, ukazano stopniowy jego rozwój, na tle wydarzeń na scenie międzynarodowej (migracje, wojny, totalitaryzmy). To ogromny krok na drodze do uczynienia Lublina jednym z europejskich „miast inteligentnych”⁵⁸.

Pierwszym etapem projektu była interaktywna makieta historyczna Lublina, powstała z inicjatywy Teatru NN w 2011 r.⁵⁹ Podczas jej budowy wykorzystano przede wszystkim stare plany⁶⁰, zdjęcia archiwalne⁶¹, obrazy i szkice lokalnych artystów⁶², różnego rodzaju dokumentalne filmy historyczne⁶³, a także wspomnienia i sporządzone na ich podstawie szkice (tzw. mapy

⁵⁵ W.J. Ong, *Oralność i piśmienność: Słowo poddane technologii*, Warszawa 2011, s. 210.

⁵⁶ Zob. H. White, *Proza historyczna*, Kraków 2009, s. 133 i nast.

⁵⁷ Dane na dzień 05.09.2015 r. Por. *Historia Mówiona*, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/historiamowiona> [dostęp: 05.09.2015].

⁵⁸ D. Ciepiela, *Inteligentne miasta w Polsce – jesteśmy obecni w międzynarodowych rankingach* [w:] Interia.pl, <http://biznes.interia.pl/wiadomosci/news/inteligentne-miasta-w-polsce-jestesmy-obecni-w,2148264,4199> [dostęp:23.11.2015].

⁵⁹ Pomysłodawcą makiety był dyrektor Teatru NN, Tomasz Pietrasiewicz. Szczegółowa lista osób zaangażowanych w jej powstanie widnieje w metryce projektu: <http://teatrnn.pl/makieta/info.html> [dostęp: 09.08.2015].

⁶⁰ Galeria map i planów Lublina, [w:] TeatrNN.pl, http://teatrnn.pl/ikonografia/galeria_ikon/galeria/9 [dostęp: 05.09.2015].

⁶¹ Fotografia, [w:] TeatrNN.pl, http://teatrnn.pl/ikonografia/ikon_kategoria/101 [dostęp: 05.09.2015].

⁶² Malarstwo i grafika, [w:] TeatrNN.pl, http://teatrnn.pl/ikonografia/ikon_kategoria/105 [dostęp: 05.09.2015].

⁶³ Filmy, [w:] TeatrNN.pl, http://teatrnn.pl/ikonografia/ikon_kategoria/107 [dostęp: 05.09.2015].

pamięci)⁶⁴. Wizualizację można oglądać zarówno z perspektywy pierwszoosobowej, jak i z lotu ptaka, co stanowi syntezę dwóch przeciwstawnych metodologii badawczych: oddającego skalę zjawiska ujęcia ilościowego (mapa pogładowa), jak i jakościowego. Podejście to umożliwia (mniej lub bardziej wierne ówczesnej rzeczywistości) odzwierciedlenie konkretnych detali (ludzi, przedmiotów, dawnych obiektów architektonicznych). Trójwymiarowe, cyfrowe konstrukcje zostały skategoryzowane pod względem przestrzennym (np. „Dzielnica Żydowska”), czasowym (np. „Przedwojenny Lublin” oraz kolejno: Lublin z XVIII, XVI, XIV wieku) i tematycznym („Modele 3D zabytków Lublina”, „Wirtualne zabytki archeologiczne”)⁶⁵. W makiecie XX-wiecznego Lublina „każdy obiekt posiada co najmniej jeden adres – numer policyjny obowiązujący przed 1939 rokiem (np. Nowa 7). Budynek narożny lub położony przy dwóch ulicach posiadają dwa adresy (np. Lubartowska 9 / Cyrulicza 2). Ten sam obiekt można również znaleźć pod nazwą Cyrulicza 2 / Lubartowska 9).”⁶⁶. Jeśli posesja istnieje do dziś, można znaleźć ją pod współczesnym adresem, jeśli nie istnieje – autorzy makiety również zamieścili stosowną adnotację na ten temat.

Przygotowane przez Teatr NN wizualizacje Lublina są pierwszą tak holistyczną próbą zrekonstruowania miasta w przestrzeni wirtualnej. Jak piszą o swojej pracy autorzy projektu: „Zdajemy sobie sprawę, że im dalej sięgamy w głąb dziejów, tym mniej mamy do dyspozycji źródeł ikonograficznych i pisanych. Wiemy również, że czas którym dysponowaliśmy, nie pozwolił na szczegółowe badania nad wszystkimi obiektami znajdującymi się w mieście. Z tej przyczyny postawiliśmy szereg hipotez. Nierzadko korzystaliśmy z analogicznych wzorców z innych miast. Niewątpliwie jednak udało nam się zgromadzić spory zasób wiedzy do tej pory nie usystematyzowanej, a z pewnością nie w postaci wizualnej. Mamy nadzieję, że nasza praca da początek i impuls do dalszych, bardziej zaawansowanych badań, które zaowocują udoskonalaniem rekonstrukcji naszego miasta w różnych okresach jego dziejów.”⁶⁷.

Szczególnym rodzajem wirtualnej makiety połączonej z przewodnikiem po mieście jest audiowizualna realizacja z 2012 r., zatytułowana „Lublin

⁶⁴ Mapy pamięci, [w:] TeatrNN.pl, http://teatrnn.pl/ikonografia/galeria_ikon/galeria/88 [dostęp: 05.09.2015].

⁶⁵ „Z makietami ściśle związane są modele 3D pojedynczych obiektów oraz wizualizacje artefaktów archeologicznych pochodzących z wykopaliisk prowadzonych na terenie Lublina. [...] Makiety oraz pojedyncze obiekty 3D zostały w projekcie wykorzystane jako narzędzia do popularyzowania rozmaitych aspektów dziedzictwa kulturowego Lublina. Składają się one na wielowymiarowy opis miasta na przestrzeni dziejów, ponieważ są uzupełnione informacjami pochodzącymi z serwisów Ośrodka: Leksykon. Lublin i Biblioteka Multimedialna Teatru NN.” Przewodniki Lublin 2.0, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/przewodniki/strona/71> [dostęp: 03.09.2015].

⁶⁶ Makieta Lublina, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/makieta/info.html> [dostęp: 09.08.2015].

⁶⁷ Przewodniki Lublin 2.0, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/przewodniki/strona/71> [dostęp: 03.09.2015].

Czechowicza⁶⁸. Realizacja w całości została zainspirowana życiem i twórczością tego lubelskiego poety okresu międzywojennego, [aczkolwiek koncentruje się na jednym utworze: „Poemacie o mieście Lublinie” (1934)]⁶⁹. „Akcja »Poematu« dzieje się w lipcu, przy pełni księżyca, kiedy to w nocną wędrówkę po mieście zabiera nas tajemniczy przewodnik-wędrowiec. Jesteśmy uczestnikami podróży w czasie do samego dzieciństwa Czechowicza i do miejsc, które były Poecie szczególnie bliskie.”⁷⁰. Specyficzna, posępna, choć również lekko nostalgiczna i sentymentalna aura wiersza znalazła wyraz w trójwymiarowym filmie interaktywnym⁷¹, opublikowanym w 109. rocznicę urodzin artysty. Widz/uczestnik owej wirtualnej wycieczki ma bezpośredni (choć nieciągły i mocno ograniczony pod względem interakcji interpersonalnych) wpływ na jej przebieg. Aby rozpocząć opowieść Czechowicza o Lublinie i podążać śladem jego wspomnień z lat dzieciństwa, odbiorca najpierw musi znaleźć postać pisarza wśród licznych awatarów umieszczonych w trójwymiarowej przestrzeni przedwojennego Śródmieścia, a dokładnie „od ul. Kapucyńskiej, gdzie się urodził, po Krakowskie Przedmieście gdzie zginął w 1939 roku w trakcie bombardowania. (Kamienica obok dzisiejszego gmachu Poczty Głównej nie została po wojnie odbudowana).”⁷². Z niebywałą skrupulatnością i precyzją zostały odtworzone historyczne detale: szyldy nieistniejących już dziś sklepów, szczegóły wyposażenia dawnych budynków, itd. Następnie trzeba samodzielnie odnaleźć kolejne punkty (samodzielnie trafić do określonych miejsc), które uruchamiają dalszy ciąg opowieści o tym mieście. Jest to niewątpliwie bardziej „podróż w czasie”, niż faktyczna podróż krajoznawcza w tradycyjnym tego słowa znaczeniu, choć dla

⁶⁸ Lublin Czechowicza, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/lublinczechowicza> [dostęp 03.09.2015].

⁶⁹ Józef Czechowicz urodził się 15 marca 1903 r. w Lublinie. Po ukończeniu seminarium nauczycielskiego pracował jako nauczyciel, a później w redakcji warszawskiego pisma ZNP i Polskim Radiu. Po ataku Niemiec na Polskę niezwłocznie wrócił do Lublina, gdzie zginął tragicznie podczas jednego z pierwszych bombardowań. Por. T. Wójcik, Poeci polscy XX wieku: Biogramy. Wiersze. Komentarze, Warszawa 1999, s. 92.

Szczegółowa biografia wraz z reprodukcjami zdjęć archiwalnych znajduje się na stronie Teatru NN:

Józef Czechowicz, http://teatrnn.pl/leksykon/node/163/jozef_czechowicz_1903-1939 [dostęp: 28.08.2015].

⁷⁰ J. Czechowicz, Poemat o mieście Lublinie, Lublin 1964, oraz tegoż, Poemat o mieście Lublinie [w:]

TeatrNN.pl, http://teatrnn.pl/leksykon/node/2259/jozef_czechowicz_„poemat_o_mieście_lublinie”_1934#2 [dostęp: 09.08.2015].

⁷¹ Por. Film interaktywny, [w:] Wikipedia.pl, https://pl.wikipedia.org/wiki/Film_interaktywny, [dostęp: 29.08.2015].

⁷² M. Szlachetka, Zwiedzaj Lublin z avatarom poety Józefa Czechowicza, [w:] GazetaWyborcza.pl: Kultura, http://wyborcza.pl/1,75475,11224923,Zwiedzaj_Lublin_z_avatarom_poety_Jozefa_Czechowicza.html, [dostęp: 29.08.2015].

osób zainteresowanych historią Lublina może stanowić łatwo dostępną i atrakcyjną formę jego odkrywania na nowo.

Innym przykładem realizacji powstałej w ramach multimedialnych przewodników jest aplikacja wykorzystująca tzw. rzeczywistość poszerzoną (ang. *Augmented Reality*). Dzięki zastosowaniu tej szalenie innowacyjnej, ale jeszcze niezbyt powszechnej technologii i aplikacji Layar, Teatr NN zdołał przenieść stworzone przez siebie, a następnie umieszczone w Internecie materiały multimedialne, w realną przestrzeń miasta. Spacerując z przenośnym urządzeniem wyposażonym w Internet i odbiornik GPS (smartfonem lub tabletem), można zwiedzać Lublin, podążając jedną (lub kilkoma) z czternastu tras. Są to: Zabytki Lublina, Żydowski Lublin (również w wersji angielskiej), Lublin od Unii Lubelskiej do Unii Europejskiej, Lublin 1918 roku, Lublin Hartwigów, Lublin Stefana Kięszni, Architektura przemysłowa w Lublinie, Szlak trasą Poematu o mieście Lublinie Józefa Czechowicza, Modele 3D, Wiersze o Lublinie, Historie Mówione o Lublinie, Lublin Unii Lubelskiej (przygotowany na Targi 3D Poland 2012), Lublin Renesansu Lubelskiego (przygotowany z okazji Roku Renesansu Lubelskiego) oraz Murale Festiwalu „Miasto Poezji”.⁷³ Powyższe elementy stworzą zintegrowany system, prezentujący w sposób przystępny i atrakcyjny kompleksową wiedzę o historii i dziedzictwie kulturowym miasta.

Zakamarki Lublina.

Ściśle w oparciu o materiały zgromadzone w portalu „Leksykon Lublin” oraz audiowizualne zasoby „Biblioteki Multimedialnej”, zaczęto od końca 2010 roku tworzyć serwis internetowy, prezentujący poszczególne dzielnice Lublina – zarówno z perspektywy ich historii, jak i aktualnych wydarzeń⁷⁴. Informacje tekstowe zostały wzbogacone o dodatkowe materiały – mapy, nagrania audio, filmy, wspomnienia, galerie zdjęć – tworząc tym samym o wiele bardziej rozbudowany i prawdziwie multimedialny przewodnik po mieście w jego aktualny kształcie. Formalnie zatem można go zakwalifikować raczej do cyfrowych opowieści o mieście „Lublin 2.0”⁷⁵.

W serwisie znajdują się również wiersze, których wspólnym motywem przewodnim jest Lublin oraz informacje o działaniach edukacyjnych i animatorskich, prowadzonych aktualnie w poszczególnych częściach miasta. „Projekt objął osiemnaście dzielnic Lublina: Bronowice, Czechów, Czuby, Czwartek, Dziesiąta, Kalinowszczyzna, Kośminek, Majdan Tatarski, Piaski, Ponikwoda, Rury/LSM, Śródmieście, Stare Miasto, Tatary, Węglin, Wieniawa, Wrotków,

⁷³ Przewodniki Lublin 2.0, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/przewodniki/strona/71> [dostęp: 11.10.2015].

⁷⁴ Opowieści o dzielnicach Lublina, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/leksykon/projekt/dzielnice> [dostęp: 06.09.2015].

⁷⁵ Opowieści cyfrowe, [w:] Wikipedia.pl, https://pl.wikipedia.org/wiki/Opowieści_cyfrowe [dostęp: 06.09.2015].

Zemborzyce. Każda z dzielnic posiada opis w formie informacji historycznej, opartej o opublikowane artykuły i opracowania. Informacja historyczna zawiera między innymi kalendarium dzielnicy, opis jej przestrzeni, wykaz najważniejszych ulic oraz obiektów, cytaty z opisami danej dzielnicy w literaturze i przewodnikach po Lublinie, jak również wykaz osób związanych w przeszłości z daną dzielnicą.⁷⁶

Takie działanie pozwala podjąć nie tylko dialog z przeszłością w obliczu teraźniejszych problemów czy aktualnych postaw, ale daje również okazję mniejszym społecznościom lokalnym, aby zasygnalizować swoją obecność w życiu Lublina, wybrzmieć w globalnej sieci i zaznaczyć tam swój unikalny charakter.

Wirtualna podróż w czasie.

Opierając się na wspomnieniach z dzieciństwa i prywatnych zbiorach archiwalnych dawnych dworzan (przede wszystkim Zofii Zinserling z Moniakowa), Teatr NN kontynuuje rekonstrukcję dawnego krajobrazu ziemi lubelskiej. Pod koniec stycznia 2015 r. „Kurier Lubelski” ogłosił rozpoczęcie nowego projektu „Ziemiaństwo na Lubelszczyźnie. Wirtualna podróż w czasie”⁷⁷, zwracając się zarazem z prośbą o pomoc w jego realizacji, do byłych ziemian, dawnych mieszkańców dworów i ich pracowników z okolicznych wsi. „Głównym elementem projektu i punktem wyjścia do dalszej narracji będzie wirtualny model 3D majątku w Moniakach koło Urzędowa (pow. Kraśnik). [Warto wspomnieć, że projekt, jako jeden ze zwycięskich dofinansowany był z programu Muzeum Historii Polski „Patriotyzm Jutra”]. „Odwiedzający” sam dwór i okalający go teren staną się uczestnikami gry przygodowej, której kanwą będą prawdziwe, niesamowite losy obiektu, jaki dziś, po przenosinach, znajduje się w zupełnie innym miejscu, pełniąc nową rolę.”⁷⁸ Wspomniany dwór w latach 80. został rozebrany i przeniesiony z Moniak do Janowca nad Wisłą, a tam na powrót złożony⁷⁹. Moniakowski obiekt nie jest jedynym spośród wszystkich uwiecznionych w multimedialnym szlaku majątków ziemskich Lubelszczyzny. „Aktualnie w serwisie znajdują się informacje o ponad 850 majątkach ulokowanych na mapie województwa lubelskiego, fragmenty relacji ponad 50 świadków historii, blisko osiemset zdjęć archiwalnych i współczesnych, ponad 150 publikacji dotyczących ziemiaństwa na Lubelszczyźnie

⁷⁶ Opowieści o dzielnicach Lublina, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/leksykon/projekt/dzielnice> [dostęp: 06.09.2015].

⁷⁷ Ziemiaństwo na Lubelszczyźnie. Wirtualna podróż w czasie [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/activities/ziemianstwo> [dostęp: 22.01.2016].

⁷⁸ Projekt „Ziemiaństwo na Lubelszczyźnie. Wirtualna podróż w czasie”, [w:] TeatrNN.pl, <http://teatrnn.pl/kalendarium/node/2054> [dostęp: 09.08.2015].

⁷⁹ M. Szlachetka, Historia ziemiaństwa na Lubelszczyźnie. Będzie wirtualna makieta dworku w 3D, [w:] Kurier Lubelski, 26.01.2015, <http://www.kurierlubelski.pl/arttykul/3727736,historia-ziemianstwa-na-lubelszczyznie-bedzie-wirtualna-makieta-dworku-w-3d,id,t.html?cookie=1> [dostęp: 09.08.2015].

a ponadto szkice, rysunki, plany, rękopisy, fotografie artefaktów i mapy pamięci.”⁸⁰.

Podsumowanie.

Dzięki niekonwencjonalnym realizacjom Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” i przy wykorzystaniu w nich nowych technologii, stopniowo zmieniają się standardy wystawiennicze w Polsce i na świecie [gdzie w Polsce i na świecie na przykład inspirowane są tymi realizacjami?]. Zostaje także upowszechniona nowa forma uczestniczenia w kulturze, którą stopniowo podejmują kolejne jednostki kulturalno-oświatowe. Odpowiednie zastosowanie technologii trójwymiarowej i interaktywnych wizualizacji, cieszących się tak wielką popularnością wśród współczesnej młodzieży, pozwala na pozyskanie wielu nowych odbiorców, którzy być może w żaden inny sposób nie mieliby okazji dowiedzieć się o bogatej historii lubelskiego Starego Miasta. „Ta historyczna wierność doskonale się sprawdza jako widowisko, a jego nowomediowa forma jest niemalże przezroczysta wobec wersji historycznej. Wydaje się jednak, że takie podejście jest dzisiaj rzadkością, gdyż dominują medialne innowacje.”⁸¹. Interaktywne projekty narracyjne zapewniają jeszcze jeden niegdyś nieosiągalny, a dziś tak powszechny, że niemal niezauważalny walor: wielowarstwową narracyjność. Koncentruje ona naszą uwagę na procesach twórczych i na wszelkiego rodzaju kontekstach, umożliwiając zarazem ciągłość obcowania z nieuchwytnym, która odpowiada naturze nowych mediów.

Dzięki takim inicjatywom Lublin staje się miejscem osadzonym nie w przestrzeni geograficznej, ale także umocowanym w losach państwa polskiego i świata; miejscem o własnej historii, pełnym ludzi o własnych przeżyciach i wspomnieniach, które zebrane i wyartykułowane razem, tworzą wspólną tożsamość miasta. To znakomity i godny naśladowania przykład kooperacji znawców historii i specjalistów od nowych technologii.

Podsumowując można za Martą Kubiszyn stwierdzić, że Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” poza działalnością artystyczną i archiwistyczną realizuje zróżnicowane metodologicznie i formalnie zadania społeczne (pedagogiczne i andragogiczne), socjalizacyjne (integrujące ludzi i społeczność lokalną), a także edukacyjne (wychowawcze, mikrohistoryczne) oraz autoteliczne i etyczne, związane z utrwalaniem takich wartości jak tolerancja, zachowanie tradycji, dobro wspólne, podmiotowość miejsca, itd.

⁸⁰ G. Maziejczyk, Wirtualna historia lubelskiego ziemiaństwa [w:] Historia.org.pl, 18.11.2015, <http://historia.org.pl/2015/11/18/wirtualna-historia-lubelskiego-ziemiaństwa> [dostęp: 22.01.2016].

⁸¹ A. Sobota, Pojemność nowych mediów, [w:] Media i nowe media, pod red. W. Łuczaja i M. Świecy, Kielce 2012, s. 20.