



PASAULIS KIŠENĖJE > KELIONIŲ PULSAS

Publikuota: 20:44  

Virtualios realybės žaidimas nukelia tarp A.Ramanausko-Vanago kovotojų



Ramūno Guigos nuotr. / Merkinės krašto muziejaus vadovas Mindaugas Černiauskas prie virtualios realybės žaidimo plakato

Autorius: Jūratė Mičiulienė

Šaltinis: 15min

Novatoriškas Merkinės krašto muziejaus inicijuotas projektas – virtualios realybės žaidimas – nukelia į garsųjį 1945 m. gruodžio 15 d. įvykusį Merkinės mūšį. Pasak muziejaus direktoriaus Mindaugo Černiausko, kai šis projektas muziejuje buvo pristatytas šių metų Vasario 16-ąją, nuo to laiko muziejuje akivaizdžiai pagausėjo lankytojų. Daug kam tapo smalsu užsidėti virtualios realybės akinius, pasijusti tikrų įvykių apsuptyje, rankoje spausti ginklą ir aplink save matyti Adolfo Ramanausko-Vanago kovotojus. Kaip pastebi muziejininkas, tai daug įtaigiau, ypač moksleiviams, nei ilgai pasakoti istoriją, kuri ir taip visiems žinoma.

Prieš užpuolant Merkinę, žvalgo sudarytame plane buvo aiškiai sužymėti NKVD būstinės, pašto, kalėjimo, stribų ir

Šioje svetainėje naudojame slapukus (angl. „cookies“). Jie padeda atpažinti prisijungusius vartotojus, matuoti auditorijos dydį ir naršymo įpročius; taip mes galime keisti svetainę, kad ji būtų jums patogesnė. Plačiau apie tai: [privatumo politika](#).

Sutinku

Slapukų nustatymai

Kazimieraičio vadovietėje po to, kai 1945 m. gruodžio 4 d. Puvočiuose žuvo trys partizanai, tarp kurių buvo Marcinkonių bataliono vadas Lionginas Švalkus-Šernas. Kaip rašoma Lietuvos partizanų A apygardos Merkio rinktinės štabo metraštyje, Merkinės puolimas pradėtas gruodžio 15 d., 11 val., stipriai sningant.

Šaudyti į bažnyčioje esantį priešą partizanai negalėjo

„Balta raketa Vanagas duoda ženklą puolimui, ir vyrai sujuda. Užimami kapai. Vaidevutis vadovauja antram būriui ir puola kairiau, Vilniaus gatvės link. Pirmasis būrys tenka vadovauti Vanagui. Būrio vadu šiam būriui priskirtas Gailius. Užėmę kapus Vanago vyrai nesustodami puola toliau. Matomumas labai blogas, nes smarkiai sninga. Rusai ir istrebiteliai menkai laikosi ir slepiasi, – rašoma partizanų metraštyje, o toks vaizdas sukuriamas ir virtualios realybės žaidime.

– Užimami rusų namai. Užimama paštas. Užimama valsčius. Užimama milicija. Užimamas kalėjimas. Kooperatyvas lieka užpakaly. Antrasis būrys užima Vilniaus gatvę, bet blogiausiai – nutraukia ryšį su pirmuoju būriu ir visų kautynių metu Vaidevutis ryšiu nesirūpina. Vanagas įsako atnaujinti ryšį, bet vyrai neįgudę, to neįvertina ir nepadaro. Visi eina stati, nežino jokios manevrinės rikiuotės, ir tai labai pykino Vanagą, nors kaltinti ir nebuvo ko, nes apmokymas nebuvo galimas.



Ramūno Guigos nuotr./Žaidėjas pirmiausia atsiduria A.Ramanausko-Vanago bunkeryje

Atsišaudoma kulkosvaidžiais iš cerkvės ir bažnyčios bokštų bei vidaus. Briedžio taikli ugnis nutildo cerkvę, bet bažnyčios liesti Vanagas nedrįsta, nes tai šventa visų tikinčiųjų vietovė, taip pat ir visų partizanų. Sutinkama geriau aukotis, bet bažnyčios neliesti. Šūviai iš bažnyčios, kuria pasinaudoja išgamos, pakerta Senovaitį, Putiną, Milžiną, Siaubą ir Šviedrį – sužeidžia Audrą.“

Pažintis su Vanagu jo bunkeryje

Kaip pasakojo M.Černiauskas, planuojant žaidimo scenarijų, remtasi istorine medžiaga ir Lietuvos partizanų vado A.Ramanausko-Vanago atsiminimais. Su juo užsidėję virtualios realybės akinius lankytojai ir susipažįsta pirmiausia – keletą akimirų gali stebėti, kaip jis rašo dienoraštį, gali pasižvalgyti po bunkerį, sužinoti šio mūšio ir Laisvės kovotojų priešistorę.



Ramūno Guigos nuotr. / Viena iš žaidimo scenų

Vėliau veiksmas persikelia į centrinę miestelio aikštę, taip pat Merkinės bažnyčios prieigas, kur vyksta mūšiai. Būtent cerkvė ir bažnyčia, taip pat tiltas per Nemuną, iš kur turėjęs ateiti pastiprinimas (bet jo nesulaukta) A.Ramanausko atsiminimuose minimi kaip svarbiausi partizanams kelią pastoję objektai. Virtualioje realybėje iš bažnyčių bokštų skriejanti ugnis žaidėją veikia emociškai. Gerai, kad jam į ranką taip pat įduodamas ginklas: į priešą mūšio įkarštyje galima nusitaikyti virtualiu „Lugger“ pistoletu, vokišku „Mauser“ karabinu bei mesti dūminę granatą į priešą tanketę. Dešimties minučių virtualioje realybėje visiškai pakanka įsijausti į dramatiškus laikus.

„Kuriant žaidimą gelbėjo ir kiti šaltiniai (pvz., vienas okupacinėms struktūroms tarnavęs saugumietis savo atsiminimuose apie Merkinės mūšį rašė, kad partizanai puolė Merkinę dainuodami). Paminėta netgi konkreti daina „Vilniaus kalneliai“. Tad neatsitiktinai dainos fragmentas įkeltas į mūšio sceną. Atkuriant karo metais sugriauto miestelio aplinkas, gelbėjo negausios, tačiau išraiškingos subombarduotos Merkinės fotografijos, taip pat Lietuvos ypatingame archyve saugomas 1945 m. Merkinės planas, kurį partizanams prieš puolimą parūpino jų žvalgas“, – teigė M.Černiauskas. Beje, šis planas publikuojamas neseniai Merkinės krašto muziejaus išleistoje knygoje „Merkinės miestas ir kraštas istorinėje kartografijoje“ (sudarytojas Žygimantas Buržinskas).



Merkinės krašto muziejus / Viena virtualios realybės aplinkų: Merkinės centrinė aikštė 1945 m. gruodžio 15 d.

Šis emociškai paveikus žaidimas įgyvendintas prisidedant Vasario 16-osios fondui, Lietuvos kultūros tarybai bei Varėnos rajono savivaldybės administracijai. „Tokios naujovės Lietuvos muziejuose nėra retenybė, tačiau net ne visi didesni muziejai gali pasiūlyti virtualios realybės turinį savo lankytojams. Tai susiję su tokių projektų brangumu bei kvalifikacija, – sakė M.Černiauskas, su bendraminčiais kūręs ir žaidimo scenarijų.

– Projektas nebuvo paprastas. Scenarijaus sukūrimas nebuvo sudėtingiausia projekto dalis. Daug sudėtingesni dalykai prasidėjo, kai kompiuterine grafika reikėjo atkurti sugriauto miestelio aplinką, sukurti personažus, jų aprangą, ginklus, įrašyti jų judesius, balsus, visa tai suprogramuoti ir padaryti, kad viskas veiktų sklandžiai.

Tad neatsitiktinai projekto įgyvendinimui buvo pasitelktas tokių projektų įgyvendinimo patirtį turintis UAB

Šioje svetainėje naudojame slapukus (angl. „cookies“). Jie padeda atpažinti prisijungusius vartotojus, matuoti auditorijos dydį ir naršymo įpročius; taip mes galime keisti svetainę, kad ji būtų jums patogesnė. Plačiau apie tai: [privatumo politika](#).

Sutinku

Slapukų nustatymai

muziejinio Žygimanto Buržinsko dar 2018 m. sukurtos Merkinės centrinės aikštės pastatų rekonstrukcijos. Programavimo darbus atliko Paulius Kšivickis.”



Merkinės krašto muziejaus archyvo (R.Griškevičienės) nuotr. / Dalis žaidimo kūrėjų komandos Merkinėje: (iš kairės) rekonstruktorius, programuotojas Tomas Vasiliauskas, Mindaugas Černiauskas, „MultimediaMark“ vadovas Vytautas Švėgžda ir Paulius Kšivickis

A.Ramanausko-Vanago personažą įgarsino „Keistuolių teatro“ aktorius Gintautas Ulmis. Partizaną Beržą – M.Černiauskas; Senovaitį – T.Vasiliauskas; Uosį – aktorius ir bardas Mindaugas Valiukas. Įžangos ir pabaigos monologams panaudoti A.Ramanausko-Vanago atsiminimų „Partizanų gretose“ tekstai.

Virtualios realybės žaidimo anonsas



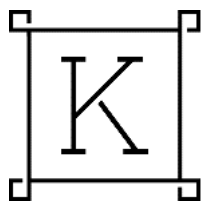
Merkinės krašto muziejus / Partizanų ginklų rekonstrukcijos virtualiame žaidime

Šis žaidimas – dar vienas būdas Merkinėje įamžinti A.Ramanauską-Vanagą (1918–1957) – Lietuvos laisvės kovos sąjūdžio Tarybos 1949 m. vasario 16 d. deklaracijos signatarą, Lietuvos laisvės kovos sąjūdžio ginkluotųjų pajėgų vadą, kuris didžiąją savo gyvenimo dalį skyrė pagrindžio kovoms Dzūkijoje ir ypač Merkinės apylinkėse. Praėjusiais metais muziejaus iniciatyva pagal garsiąją Vanago nuotrauką su dviem prijaukintais paukštvanagiais ant pečių jau yra sukurtas ir nulietas bronzinis paminklas šiam partizanui. Išrinktoje miestelio kalvelėje jau atlikti archeologiniai tyrimai. Taigi šią vasarą paminklas bus iškilmingai atidengtas.



Gražinos Pigagaitės nuotr. / A.Ramanauskas-Vanagas

Straipsnių ciklą „Miestelių istorijos. Muziejus duris atvėrus“ finansuoja Lietuvos kultūros taryba



LIETUVOS
KULTŪROS
TARYBA

Visos teisės saugomos. © 2008 UAB „15min“. Kopijuoti, dauginti bei platinti galima tik gavus raštišką UAB „15min“ sutikimą.

Šioje svetainėje naudojame slapukus (angl. „cookies“). Jie padeda atpažinti prisijungusius vartotojus, matuoti auditorijos dydį ir naršymo įpročius; taip mes galime keisti svetainę, kad ji būtų jums patogesnė. Plačiau apie tai: [privatumo politika](#).

Sutinku

Slapukų nustatymai