

SYLWETKI

Krzysztof Mucha

Dyrektor Servodata Elektron Sp. z o.o. w Lublinie, od 15 lat zajmuje się grafiką komputerową. W nowoczesnej technologii Virtual Reality wykonał rekonstrukcję Synagogi Maharszala. Zaprezentuje ją dziś w Ośrodku Brama Grodzka-Teatr NN.



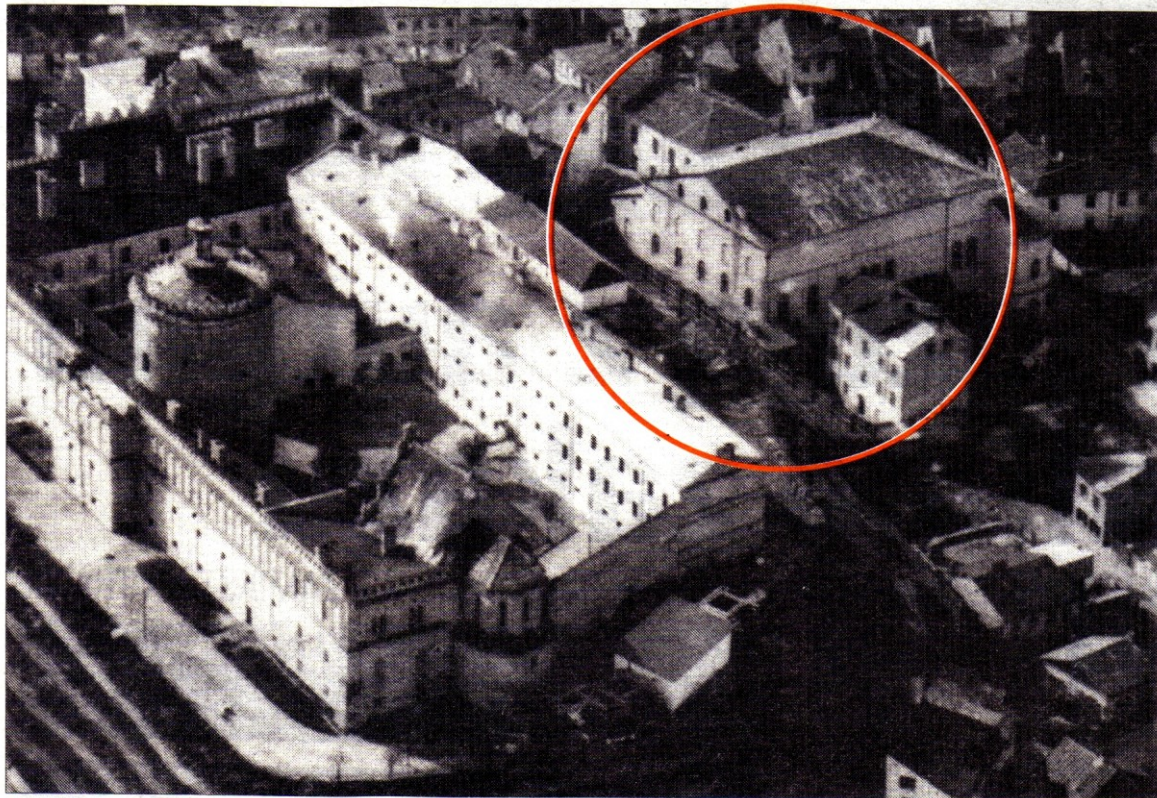
Mgr inż. Krzysztof Mucha urodził się w Lublinie, jest absolwentem Politechniki Lubelskiej, Wydział Samochodowy. Przez kilka lat pracował w macierzystej uczelni, w 1992 r. założył prywatną firmę komputerową z udziałem kapitału zagranicznego, od 1997 r., po wykupieniu udziałów od byłego partnera, Servodata działa jako spółka polska. Jej prezes jest modelarzem hobbystą na miarę XXI wieku – buduje obiekty wirtualne.

Interesują go pojazdy pancerne wykorzystywane podczas II wojny światowej. W specjalistycznym piśmie „Militaria XX wieku” (2005 r.) opublikował tekst i komputerowe wizualizacje dwóch niemieckich pancerników zdobytych w czasie powstania warszawskiego przez słynny batalion „Zośka”. Wydawało się, że o zdobycznych panterach napisano już wszystko, a jednak lubelski modelarz dorzucił do literatury przedmiotu kilka ważnych szczegółów dotyczących symboli powstańczych wymalowanych na czołgach. Na podstawie analizy zachowanych dokumentów i zdjęć odkrył, że legenda nie zawsze odpowiada prawdzie. Efekt swoich rocznych badań umieścił również na stronach internetowych, było na nie 25 tys. wejść. Komputerowo-histeryczną pasję Krzysztofa Muchy podziela jego syn.

TD, FOT. ARCH.
Czytaj też str. 8

Synagoga odbudowana

DZIŚ W TEATRZE NN ZOBACZYMY WIRTUALNĄ REKONSTRUKCJĘ ŚWIĄTYNI



SYNAGOGA MAHARSZALA Leżała po północnej stronie zamkowego wzgórza.

Wielka Synagoga, zwana Synagoga Maharszala, została wprawdzie odbudowana tylko w rzeczywistości wirtualnej, ale za to przy użyciu najnowocześniejszej na świecie, interaktywnej technologii Virtual Reality, która potrafi wygenerować trójwymiarowy obraz. Pokaz odbędzie się dziś w Ośrodku Brama Grodzka – Teatr NN.

Autorem wirtualnej rekonstrukcji jest Krzysztof Mucha, prezes lubelskiej firmy Servodata Elektron, z wykształcenia samochodziarz po Politechnice Lubelskiej, z zawodu grafik komputerowy, z zamiłowania modelarz, pracujący w Technologii Wirtualnej Rzeczywistości.

– Virtual Reality to technologia, na podstawie której można w realistyczny sposób prezentować modele stworzone w komputerze. Specjalny sprzęt pozwala oglądać obiekty w trójwymiarowej przestrzeni, a nawet daje złudzenie przebywania wewnątrz obiektu. Cechą szczególną tej technologii jest interaktywność, tzn. obrazy generowane są w zależności od reakcji oglądającego. VR jeszcze niedawno dostępna była jedynie dla wojska i najbogatszych firm – opowiada Krzysztof Mucha.

Za rekonstrukcję Wielkiej Synagogi prezes Servodaty wziął się przez przypadek, wcześniej zajmował się modelami wozów pancernych z czasów II wojny światowej. Do czasu, kiedy obejrzał kilkadziesiąt archiwalnych zdjęć Lublina, nagranych na płycie CD-ROM, którą ktoś zostawił w knajpce przy ul. Skłodowskiej, prowadzonej przez za przyjaźnionego Amerykanina. Cemu by nie zająć się rekonstrukcją przedwojennego miasta, pomyślał Krzysztof Mucha i nawiązał kontakt z Ośrodkiem Brama Grodzka – Teatr NN. Na początek wspólnie wy-

brano nieistniejącą świątynię żydowską.

Synagoga Maharszala znajdowała się na północnym stoku wzgórza zamkowego. Zbudowano ją w 1567 r., nazwano na cześć wybitnego rabi- na Salomona Lurii, zwanego Maharszalem. Po licznych przebudowach świątynia mogła pomieścić ponad 3000 wiernych. We wrześniu 1939 r. została zamknięta dla celów religijnych. W marcu 1942 r. Niemcy zorganizowali w niej punkt zbiorczy dla deportowanych Żydów, a po likwidacji getta zaczęli wyburzanie synagogi. Ruiny przetrwały do czasu rozpoczęcia budowy alei Tysiąclecia.

– Zachowane plany budowli nie zgadzają się ani ze zdjęciami, ani z rysunkami. Porównując dokumentację miałem więcej pytań niż odpowiedzi – śmieje się Krzysztof Mucha, któremu zależało na zrobieniu możliwie najwierniejszej rekonstrukcji.



WIRTUALNA REKONSTRUKCJA Autorstwa Krzysztofa Muchy.

Osoby zainteresowane spotkają się o godz. 18 pod Zamkiem od strony al. Tysiąclecia, w miejscu, gdzie stała Wielka Synagoga. Tam o historii świątyni opowie dr Andrzej Trzcinski. Następnie uczestnicy spotkania przejdą do ośrodka przy ul. Grodzkiej, aby podziwiać wirtualną rekonstrukcję synagogi Maharszala.

TERESA DRAS
FOT. ARCH. TEATRU NN

WIRTUALNE WZGÓRZE HERODA

Ponad dwa lata temu opisywałem cudo, które można oglądać w Centrum Ethana i Marli Davidsonów znajdującym się w Jerozolimskim Parku Archeologicznym, niezbyt daleko od słynnej Ściany Płaczu. Pod nazwą „Symulacja wizualna w czasie rzeczywistym modelu Wzgórza Świątynnego Heroda” (real-time visual simulation model of the Herodian Temple Mount) krył się model stworzony na uniwersytecie w Los Angeles. Działa on zgodnie z interakcją i dynamicznością.

wolność w eksploracji prezentowanego obiektu. Słusznie ktoś przyrównał przeżycia związane z taką wędrówką do treningu na symulatorze lotniczym. Osiągnięto efekty geometrii trójwymiarowej, stworzono figury 115 osób poruszających się ulicą Tyropeon, dym unoszący się z ołtarza świątyni, kozy, muły, drób, a nawet przelatujące nad wzgórzem ptaki. Efekt zapiera dech. „Stajemy” np. pod łukiem Robinsona, nad którym na wysokości 21 m nad poziomem gruntu znajdowało się wejście do świątyni (można tam się wspiąć po 106 stopniach). Teraz mamy wybór. Albo pójdziemy uliczką wzdłuż zachodniego muru i zajrzemy do wybranego przez nas sklepu po lewej stronie, albo np. skręcimy w prawo, na inne schody oparte o mur południowy i spotkamy tam ubranego w starożytną tunikę – taki dowcip – mister Davidsona, fundatora tych cudów. W ten sposób, wolni jak ptak w swych wyborach, możemy przewędrować całe Herodowe Wzgórze Świątynne. A że w symulacjach uwzględniono też upływ czasu, to możemy zobaczyć, jak wspomniany łuk spadał podczas burzenia świątyni w 70 r.n.e., czy jak dobudówki zasłaniały część głównego wejścia, zamurowanych przez muzułmanów Potrójnych Wrót.

Andrzej Molik