

MIASTO RUIN

„Tego dnia wyszłam rano z domu do szpitala św. Karola i Marii, gdzie pracowałam jako pielęgniarka. Pożegnałam się z rodzicami. Ojca już więcej nie zobaczyłam – trafił do obozu” – wspomina moja 88-letnia babcia, z którą wybrałam się na film „Miasto ruin”. Dla młodych to interesująca, trójwymiarowa wizualizacja. Dla tych, którzy przeżyli powstanie warszawskie – powrót do przeszłości.

JOANNA MOSTOWSKA

Film „Miasto ruin” to – jak podają jego twórcy – pierwsza w Polsce cyfrowa rekonstrukcja miasta zniszczonego podczas II wojny światowej, wykonana w technice 3D. Głównym założeniem filmu było realistyczne przedstawienie zniszczonej, wyludnionej Warszawy z perspektywy człowieka siedzącego w amerykańskim samolocie „Liberator”. Plan lotu opracowano na podstawie zapisów z dzienników pokładowych oraz wybranych łatwo rozpoznawalnych budowli i miejsc Warszawy. Animacja została przygotowana tak, aby w maksymalnym stopniu oddawała warunki lotu prawdziwej maszyny. W celu dokładnego ustalenia kątów widzenia i oddania perspektywy wykonano kilka przelotów referencyjnych, w czym twórcom filmu pomogły Aeroklub Warszawski i 36. Specjalny Pułk Lotnictwa Transportowego. Jako materiał podkładowy wykorzystano również obraz współczesnej Warsza-

wy zarejestrowany z helikoptera na trasie zbliżonej do przelotu „Liberatora”.

Podstawą był fotoplan z 1947 r. zwerfikowany fotoplanem radzieckim z 1945 roku. Ponadto wykorzystano mapy i archiwalne zdjęcia pochodzące ze zbiorów Fundacji „Warszawa1939.pl” oraz Muzeum Powstania Warszawskiego (które m.in. zwróciło się z apelem do warszawiaków o udostępnienie zdjęć ukazujących miasto w tamtym czasie). Na podstawie zebranych materiałów powstała baza danych zawierająca informacje kartograficzne, geodezyjne, urbanistyczne i architektoniczne według stanu na kwiecień 1945 r. Mając to wszystko, firma Platige Image mogła zająć się przygotowaniem symulacji przelotu. Wymagało to wykonania wirtualnej makiety miasta i opracowania modeli poszczególnych obiektów (budynków, mostów itd.). Należało precyzyjnie odwzorować elementy dominujące na trasie przelotu (Stare Miasto, plac Krasińskich, Zamek Królewski) oraz zdefiniować kolorystykę miasta i stan zadrzewienia.

FILM „MIASTO RUIN” – FAKTY

Reżyseria: Damian Nenow

Produkcja: Muzeum Powstania Warszawskiego (Piotr Śliwowski – kierownik projektu)

Wykonanie animacji: Platige Image (Michał Gryń – prowadzenie projektu)

Liczba grafików: 30

Liczba opracowanych obiektów: 63 tys.

Czas trwania: 5 minut i 16 sekund

Konsultacja historyczna: Ryszard Mączewski i dr Krzysztof Jaszczyński z Fundacji „Warszawa1939.pl”

Muzyka: Adam Skorupa

Sponsor główny: Vattenfall Poland

Czas realizacji: 2 lata

Koszt: 1 000 400 zł

Czekamy z babcią w kolejce przed Muzeum Powstania Warszawskiego. Na film przyszło sporo ludzi, chociaż to środek dnia i środek tygodnia. Babcia wspomina chwile po upadku powstania: „W szpitalu większość lekarzy rozstrzelano. Oszczędzono kilka pielęgniarek, w tym mnie, żebyśmy pomagały przy rannych w innym szpitalu. W mieście nie było nic, same gruzi. Domy podpalano jeden po drugim. Dla rannych, którymi się zajmowałyśmy, nie było prawie jedzenia. A na oddziale noworodków, gdzie pracowałam całą wojnę,

BUDOWANIE RUIN

Rozmowa z **MICHAŁEM GRYNEM** z firmy Platige Image, koordynatorem prac graficznych filmu „Miasto ruin”

JOANNA MOSTOWSKA: Jak wyglądała produkcja filmu „Miasto ruin”?

MICHAŁ GRYN: Pomysłodawcą filmu było Muzeum Powstania Warszawskiego. Dostaliśmy stamtąd wszelkie materiały, czyli zdjęcia lotnicze, mapy i fotografie. Nasza praca polegała głównie na stworzeniu wirtualnej makiety miasta. Najwięcej czasu zajęło modelowanie całości, czy-

li jednego obiektu po drugim i umieszczenie ich w wirtualnym terenie. Unikalne modele wybranych budynków (np. Zamek Ujazdowski, Muzeum Narodowe, kościół św. Anny, zabudowa pl. Krasińskich, Nowolipki) czy mostów (Poniatowskiego i Kierbedzia) zostały szczegółowo opracowane i znalazły się w odpowiednich miejscach miasta. Pozostałe obiekty na dalszym planie, ta-

kie jak latarnie, tramwaje czy roślinność, były kopiowane, wielokrotnie wykorzystywane i jedynie częściowo zmieniane. Łącznie wstawiliśmy ponad 60 tys. obiektów.

To była gigantyczna praca.

Nad filmem „Miasto ruin” przez ponad rok pracowało blisko 30 osób. Dla ułatwienia teren Warszawy podzieliliśmy na mniejsze obszary, każdy po kilkaset metrów kwadra-



FOT. JOANNA MOSTOWSKA

towych. Prace nad sektorami odbywały się niezależnie, ale według tych samych parametrów, aby po ich złożeniu nie było widać łączeń. Bardzo cieszyło mnie to, że cho-



Pozostałości Zamku Królewskiego. Obok trasa „Liberatora”

wszystkie dzieci umarły. Po kilku dniach udało mi się uciec do Krakowa”.

W końcu wchodzimy do niewielkiej (24 miejsca) sali kinowej. Zakładamy okulary do oglądania w trzech wymiarach. Wydaje się, że lecimy. „Liberator” rusza na północ wzdłuż Wisły. Widać zniszczone mosty, gruzy. Rozpoznaję ulicę Karową, Stare Miasto, Pałac Namiestnikowski. Poważna muzyka dodaje grozy widokom kompletnie zburzonego miasta. „Liberator” zawraca nad Nowolipkami i kieruje się na południe. Szkoda, że film jest krótki (około 5 minut) i trudno dobrze przyjrzeć się szczegółom. Ale i tak robi duże wrażenie. A przed oczyma babci staje widok sprzed 65 lat. „Ja oczywiście pamiętam tamtą Warszawę inaczej – z poziomu ulic, a nie z samolo-

tu. Zapadły mi w pamięć ziejące pustką i czernią dziury po oknach. Pamiętam też zapach spalenizny i przerażającą ciszę. Ale ogólnie było tak jak na filmie – wszystko zniszczone. Tylko że przez zagruzowane ulice nie dało się przejść, a na filmie są one czyste” – mówi mi po filmie babcia. „Trudno zrozumieć tamte czasy, jeśli się wtedy nie żyło, ale dobrze, że powstają takie filmy” – dodaje.

Dyrektor Muzeum Powstania Warszawskiego Jan Ołdakowski na poświęconej filmowi stronie internetowej Miastoruin.pl wyjaśnia i komentuje jego powstanie: „Chcieliśmy, żeby widz mógł w pełni uświadomić sobie ogrom zniszczeń Warszawy, której los można chyba porównać tylko do Karta-



FOT. IMPW

giny. Zakrojona na szeroką skalę kwerenda, tysiące zdjęć i najnowocześniejsza technologia pozwoliły nam pokazać to, co wymyka się opisowi. Efekt przeszedł wszelkie oczekiwania, zaskakując swoją wielkością i realnością nawet historyków i warsawianistów. Ridley Scott w filmie pt. »Gladiator« odtworzył mały fragment rzymskiego Koloseum, my postanowiliśmy zbudować całe miasto...”.

Autorka korzystała z materiałów przygotowanych przez Muzeum Powstania Warszawskiego

ciąż pracowaliśmy w zespole grafików, to wszyscy zaangażowali się również w historię obiektów, które tworzyli. Dowiadywali się szczegółów dotyczących np. wyglądu czy struktury budynku, sięgali po literaturę, by lepiej poznać niektóre miejsca. Często wtedy ktoś z zespołu zgłaszał, że warto by coś jeszcze dopracować. Oczywiście nad wszystkim czuwali konsultanci historyczni – Krzysztof Jaszczyński i Ryszard Mączewski. Całości trzeba było również nadać odpowiednie kolory. Wzorowaliśmy się na niemieckich fotografiach z czasów okupacji oraz zdję-

ciach Warszawy zamieszczonych wówczas w magazynie „Life”.

Moja babcia, która oglądała film, pamięta ulice z tamtego okresu nieco inaczej – całkiem zagruzowane, a na filmie przedstawione są jako uprzątnięte...

Sceny przedstawione w filmie ukazują Warszawę wiosną 1945 roku. Wzorowaliśmy się na obrazach i zdjęciach właśnie z tego okresu i wówczas ulice przynajmniej częściowo były uprzątnięte.

Zdarzały się jakieś wpadki przy tworzeniu filmu?

Kiedy tworzyłem model Portu Praskiego, przewyższy-

łem go o 10 m. Potem trzeba było włożyć masę pracy, żeby to odkręcić, wszystko wyrównać i doprowadzić do porządku. Ale w filmie nie ma większych błędów. Nasz zespół jest zadowolony z pracy, zrobiliśmy wszystko najlepiej, jak można było. To kawał dobrej roboty.

Jakie oprogramowanie wykorzystywaliście?

Photoshop i 3DMax Studio, czyli programy typowo graficzne, ale wszystko było ułożone na siatce kartograficznej. Ukształtowanie terenu (wysokość skarpy, niewielkie wzniesienia, szerokość Wisły itd.) zostało opracowane na

podstawie map. Również wymiary budynków dokładnie odpowiadają rzeczywistości.

Jaki był koszt produkcji filmu?

Około miliona złotych.

Jakie są dalsze plany?

Mamy dokładny, wirtualny model w trzech wymiarach przedstawiający Warszawę po powstaniu. To bardzo wartościowe dane. Materiały te można wykorzystać jeszcze do wielu rzeczy, na przykład do stworzenia gry komputerowej czy przewodnika po zniszczonym mieście.

Rozmawiała
JOANNA MOSTOWSKA