



## Odszedł prawdziwy pasjonat

Ostatniego dnia stycznia 2025 r. na małym cmentarzu w Zabrze pożegnaliśmy Krzysztofa Chwałowskiego, współtwórcę i dyrektora katowickiego Muzeum Historii Komputerów i Informatyki.

Choć jako absolwent informatyki technicznej i właściciel małej firmy komputerowej z racji wieku (w marcu skończyłby dopiero 51 lat) był przede wszystkim uczestnikiem „pecetowego” etapu polskiej informatyki, to potrafił wczuć się w atmosferę i pozyskać rozległą wiedzę z etapów wcześniejszych – zarówno pionierskich lat 50. i 60. XX w., jak z epoki rozwoju, szczytu i schyłku produkcji elwrowskich komputerów mainframe i licznych konstrukcji minikomputerów z lat 70. i 80, w tym tych konstruowanych i produkowanych na Śląsku. Ratowaniem komputerowych zabytków – uważanych niestety przez wielu za „elektrośmieci” – zajmował się coraz intensywniej od 2008 r., a od 2012 r. już jako współorganizator i dyrektor Muzeum Historii Komputerów i Informatyki, formalnie muzeum prywatnego, wpisanego do wykazu prowadzonego przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Historię informatyki propagował bardzo aktywnie nie tylko w samym MHKI, lecz także w licznych programach radiowych i telewizyjnych. Dzięki jego kontaktom MHKI uczestniczyło w wielu imprezach kulturalnych, w tym w organizacji Comic Conu w Planetarium Śląskim, z którym Krzysiek także był związany od lat.

W Polskim Radiu Katowice współprowadził audycję „Wirtualny Wtorkowy Wieczór”, regularnie opowiadał o historii informatyki także w Radiu 357, wraz z miłośnikami i wolontariuszami MHKI współtworzył liczne filmy na serwisie Youtube. Podczas twardego covidowego lockdownu stworzył na Youtube serię regularnych programów, w których zgromadził jako współprowadzących (w kolejności alfabetycznej): Piotra Biele, Marcina Bulandrę, Malwinę Jarosz, Jarosława Juszkiwicza, Marcina Kaźmierczaka, Zbigniewa Rudnickiego i Mateusza Skorupę. Do programu, którego pierwsze wydanie pojawiło się 24 kwietnia 2020 r., jeszcze pod nazwą „Wirtualne Spotkanie w MHKI”, zapraszał licznych gości. Od 10. emisji widzowie zaproponowali w głosowaniu nazwę „Godzinka czyli dwie”; ostatnie, 35. wydanie pojawiło się 21 grudnia 2020 r.



Krzysztof Chwałowski prowadzi 26. edycję programu „Godzinka czyli dwie”

Źródło: Muzeum Historii Komputerów i Informatyki

Wszystkie odcinki kręcone były w salach MHKI przez profesjonalną ekipę Strip Studio, która wniosła swą pracę jako nieodpłatne wsparcie MHKI. Oczywiście MHKI urządziło spotkania – przede wszystkim dla młodych fanów informatyki i gier komputerowych – w kolejne Noce Muzeów. Pasją Krzysztofa było też upowszechnianie tej tematyki wśród młodzieży szkolnej w formie lekcji muzealnych dla zgłoszonych klas. Lekcji towarzyszy zwiedzanie z przewodnikiem oraz czas wolny – zabawy na włączonych komputerach osobistych z grami.

Krzysiek był nie tylko twórcą technicznych opracowań z historii informatyki oraz historii gier komputerowych, lecz także – działając w Polskim Komitecie Ochrony Dziedzictwa Przemysłowego TICCIH (Międzynarodowego Komitetu Ochrony Dziedzictwa Przemysłowego – organizacji doradczej UNESCO) – w ślad za definicją zabytku z ustawy o ochronie zabytków zaproponował w 2009 r., jeszcze przed powstaniem MHKI, definicję zabytku informatyki.

**Zabytek – nieruchomość lub rzecz ruchoma, jej części lub zespoły, będące dziełem człowieka lub związane z jego działalnością i stanowiące świadectwo minionej epoki bądź zdarzenia, których zachowanie leży w interesie społecznym ze względu na posiadaną wartość historyczną, artystyczną lub naukową.**

*Źródło: art. 3 ust. 1 ustawy z dnia 23 lipca 2003 r. o ochronie zabytków i opiece nad zabytkami)*

**Zabytek informatyki – należy do grupy zabytków techniki cyfrowej. Jest to rzecz ruchoma, będąca dziełem człowieka lub związana z jego działalnością w dziedzinie arytmometrów, maszyn liczących: prostych, złożonych, programowalnych, mechanicznych, napędzanych prądem elektrycznym, analogowych lub w pełni cyfrowych, wykorzystywanych w nauce, wojskowości, przemyśle, telekomunikacji, edukacji, rozrywce oraz innych dziedzinach tutaj nie wymienionych.**

*Źródło: [https://www.muzeumkomputerow.edu.pl/muzeum/Zabytek\\_Informatyki](https://www.muzeumkomputerow.edu.pl/muzeum/Zabytek_Informatyki)*

Na stronie MHKI dodał do tej definicji komentarz: „Zabytkiem informatyki jest także oprogramowanie oraz urządzenia współpracujące z jednostką obliczeniową. Dwoista natura zabytku, jakim jest komputer/maszyna licząca, sprawia, że zachowaniu i ochronie podlega zarówno część sprzętowa (hardware), jak i oprogramowanie (software), także i to niskiego poziomu. Jednocześnie wszystko, co jest związane ze stworzeniem maszyn liczących, zaliczanych do grupy zabytkowych, staje się niejako z automatu artefaktem, a oprogramowanie – nieodłączną częścią maszyn komputerowych, stanowiących (w niektórych przypadkach) integralną część maszyny liczącej, jednocześnie samo będąc zabytkiem”. Jednym z jego zamierzeń było wprowadzenie tego terminu do wspomnianej ustawy o ochronie zabytków.

Dzięki kontaktom i niejednokrotnie błyskawicznym akcjom Krzysztofa i miłośników muzeum udało się uratować przed oficjalnym złomowaniem (a często – przed złomiarzami) wiele unikatowych zabytków komputerowych. Komputery, urządzenia, ich części, oprogramowanie, dokumentację przekazały do MHKI m.in. Muzeum Wojsk Lądowych w Bydgoszczy, Muzeum AGH w Krakowie, Muzeum Inżynierii i Techniki

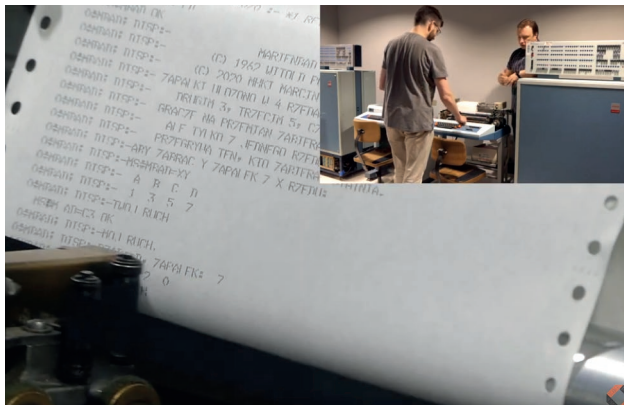
Przemierzanie z Krzyśkiem muzealnych magazynów to zawsze była pouczająca przygoda. Znienacka sięgał po jakiś maleńki, tajemniczy dla postronnych element i mówił: „o, a to jest część komputera X z roku Y, służyła do tego i tego”. Wydawało się, że zna historię nie tylko każdego sprzętu, ale i każdego drobiazgu do siódmego pokolenia wstecz i tylko czeka na możliwość podzielenia się tym z słuchaczem. A opowiadać potrafił. Mało tego: jako światowej klasy specjalista od komputerów doskonale porozumiewał się z fachowcami, ale jeśli miał przed sobą laika komputerowego albo dziecko, też błyskawicznie znajdował z nim wspólny język i przemyczał sporo ciekawostek z branży IT. To zresztą sprawdzało się na wycieczkach edukacyjnych dla szkół: Krzysiek z łatwością nawiązywał kontakt z odbiorcami, czasem zresztą stosując dość niekonwencjonalne metody. Bardzo zależało mu na tym, żeby nie traktować Muzeum Komputerów jako gralni: świadomy, że rynek retro święci triumfy, nie zgadzał się na żadne ustępstwa, żeby promować MHKI. A z uporu słynął. Podobnie jak z mocno ironicznego i inteligentnego poczucia humoru (wykorzystywanego, w zależności od potrzeb, jako przyprawa, broń albo język).

Jak nikt inny potrafił dotrzeć do złomiarzy: sobie znanymi sposobami, znajomością ludzkich potrzeb i swoim talentem do mimikry budował nić porozumienia, dzięki której ocalił kolejne skazane już prawie na dewastację maszyny. Był kopalnią anegdot: o każdym ekspozycie miał zestaw historii – zbierał opowieści tak samo

jak ilustrujące je maszyny i nie chodzi tu nawet o dane techniczne i przeznaczenie, a o losy konkretnych egzemplarzy. Wiedział, co i w jakich okolicznościach trafiło do muzeum, często nawiązywał znajomości przy okazji wypraw po komputery. Większość jego rozmówców chciała, żeby zarejestrował te opowieści w takiej właśnie nieformalnej i gawędziarskiej wersji. Istniały nawet pewne plany w tej kwestii. Jak to zwykle bywa – odłożone na wolną chwilę. Kiedy Krzysiek zaglądał do uszkodzonego komputera (żeby przywrócić go do działania), mówił do niego z czułością „no, pokaż mi, gdzie cię boli”, a sprzęty bez wahania odpowiadały na tę prośbę. Nie dla wszystkich ludzi miał tyle cierpliwości, zwłaszcza jeśli ktoś zrobił krzywdę komputerowi. Krzyśka martwiło, że ludzie często widzą w komputerach „złom”, bezduszne maszyny albo martwe skrzynki bez wartości; najchętniej przygarnęłyby cały sprzęt komputerowy z całego świata i zapewnił mu wieczne istnienie w świadomości kolejnych pokoleń, stąd zresztą uporczywe akcentowanie istnienia zabytków informatyki. W ujęciu Krzyśka komputery miały osobowość: a to oznacza, że teraz wszystkie cierpią, tak samo jak wolontariusze i satelici MHKI, których zarażał entuzjazmem i wizją Muzeum. Krzysiek potrafił błyskawicznie rozwiązywać nie tylko komputerowe problemy ludzi, którzy przychodzili do niego po radę. Ale zdecydowanie najlepiej było się z nim śmiać. I może za jakiś czas uśmiech wróci.

*Isabella Mikrut – przewodniczka i wolontariuszka  
Muzeum Historii Komputerów i Informatyki*

w Krakowie, Bumar Łabędy, Instytut Mechaniki Precyzyjnej, inne instytucje i firmy oraz liczne osoby prywatne.



Gra Marienbad na konsoli DZM-180 KSRE Odry 1305. W okienku: Krzysztof Chwałowski (po prawej) i Marcin Bulandra (po lewej)

Źródło: Muzeum Historii Komputerów i Informatyki


W zespole „rekonstruktorów” działa wspomniany Marcin Bulandra, który oprócz rekonstrukcji i konserwacji historycznych urządzeń uruchomił w 2022 r. na Odrze 1305 grę marienbadzką (chińską grę *nim*, znaną z kultowego filmu „Zeszłego roku w Marienbadzie” – stąd nazwa wariantu gry 16 zapałkami).

Grę po raz pierwszy oprogramował w kodzie maszynowym Odra 1003 w 1962 r. Witold Podgóski, konstruktor m.in. pamięci bębnowych i ferrytowych w ELWRO. Według jego wspomnień, Odra 1003 mogła grać na 8 tysięcy rządków po prawie bilion zapałek w każdym rządku, co oznaczało łącznie 1 tys. kilometrów sześciennych zapałek, które rozłożone w rządk i słupki zajęłyby trzy powierch-

nie Polski. Po latach autor napisał wersję swojej gry w C++. Marcin Bulandra transponował „Marienbad” na Odrę 1305, a omówił tę pracę na ostatniej imprezie MHKI, którą współorganizował Krzysiek – Finałe Tygodnia Gier Katowic Miasta Nauki. Seminarium odbyło się w MHKI 10 listopada 2024 r.

Jednym z najciekawszych przedsięwzięć MHKI pod kierownictwem Krzysztofa był projekt nazwany „Operacja Thanasis” na cześć Thanasisa Kamburelisa (1932–2024), głównego projektanta systemu Odra 1300. Grecki imigrant, który w 1950 r. przybył do Polski z uchodźcami po wojnie domowej, absolwent matematyki Uniwersytetu Wrocławskiego, doktor nauk technicznych Politechniki Śląskiej, po powrocie w 1979 r. do Grecji był wykładowcą, a potem, do przejścia na emeryturę w 2002 r., profesorem na Uniwersytecie Kreteńskim w Heraklionie. Utrzymywał kontakty z polskim środowiskiem informatycznym i zgodził się objąć honorowy patronat nad przedsięwzięciem rekonstrukcji Odry 1305. Do projektu udało się pozyskać Romualda Jakóbca, byłego członka grupy konstruktorów komputera Odra 1305, którego nieocenione wsparcie teoretyczne i praktyczne oraz wielka wiedza pozwoliły zespołowi wolontariuszy na uruchomienie dwóch maszyn.

O historii powstania MHKI, celach i planach Krzysiek opowiadał nam w obszernym wywiadzie pt. „Zachować dziedzictwo” w wydaniu 3/2022 „Domeny” (s. 55–58). Sporo z tych planów udało mu się zrealizować. Wydawało się, że przy jego energii i wytrwałości następne też uda się urzeczywistnić – a miał ich wiele, w tym całkiem prywatne, jak powrót po latach do gry na wiolonczeli (był absolwentem szkoły muzycznej). Byliśmy (niemal) pewni, że z jego energią i pomysłami wygra także dwuletnią walkę z chorobą...

 Tomasz Kulisiewicz



Wycieczki w salach MHKI (maj 2024 r.).

Fot. Tomasz Kulisiewicz