



— **Jak czujesz się w Londynie?**

— Lepiej się czuje w mniejszych miejscach. Londyn jest gigantyczny. Ma to swoje plusy i minusy. Jednak można się przyzwyczaić. Biorąc pod uwagę ilość możliwości, studiów postprodukcyjnych i gier developerskich, czuje się bezpiecznie, jeżeli chodzi o pracę.

— **Londyn to tylko przystanek czy masz zamiar zapuścić tu korzenie?**

— Myślę, że zostanę tutaj dłużej. Studio, w którym pracuję jest bardzo przyjazne. Genialny team. Nie widzę powodów, aby to przerywać. Także w tym momencie pracuję nad developmentem gry komputerowej i nie chcę ponownie czegoś zmieniać i komplikować.

— **Masz swoje ulubione miejsca w Londynie?**

— Na pewno większość pubów w Soho, gdzie też znajduje się studio, w którym pracuję. Green Park i Hyde Park w weekendy, Camden wieczorami.

— **Praca nad efektami specjalnymi to grupowa burza mózgów czy samodzielne dłuwanie poszczególnych klatek?**

— Przy dużych produkcjach każdy ma swój element, nad którym pracuje. Jest to zwykle bardzo długi proces od pracy

konceptyjnej do finalnych ujęć w całym obrazie. Zdarza się, że dostaję ujęcie, przy którym odpowiadam za większość elementów w nim zawartych. Oglądamy bardzo surowy materiał. Głównie są to ujęcia z aktorami na green screenach z elementami scenografii. Analizujemy, co w danej sekwencji jest do wykonania i zabieramy się do pracy.

— **Ile osób pracuje nad takim filmem jak „Avengers: Czas Ultrona”?**

— Biorąc pod uwagę wszystkie studia, które pracowały przy tym filmie, myślę, że około 800 osób, jeżeli chodzi tylko o postprodukcję.

— **Jesteś w napisach końcowych nowej superprodukcji na podstawie komiksu Marvela i w najnowszym „Terminatorze”?**

— Tak.

— **Ile trwa praca nad takim hitem kinowym?**

— Trudno określić czas pracy, zwykle około roku. Nie każdy spędza tyle czasu przy danym projekcie. Czasami pracuje się przy kilku naraz. Przykładowo przy „Oblivion” było to około roku i potem kilka miesięcy na postprodukcję. Od developmentu po pracę nad ujęciami.

— **Pracowałeś również przy bardzo popularnym serialu „Gra o tron”. Czym się zajmowałeś przy produkcji telewizyjnej HBO?**

— Przy „Grze o tron” pracowałem w Pixomondo w Niemczech. Dostałem kilka ujęć, interakcje wraków statków z płaszczyzną wody. W tym studiu głównie zajmowałem się symulacją wody.

— **Jak trafiłeś do branży postprodukcji i efektów specjalnych**

— To bardzo długa historia. Przygodę z grafiką 3D rozpocząłem jakieś 10 lat temu. Przełomowy moment był wtedy, kiedy zainteresowałem się tym, jak powstają gry. Mama kupiła mi gazetę, w której była płyta z programem Truespace. Wymodelowałem pierwszy samochód. Później krok po kroku przechodziłem dalej. Masa porażek, ale warto było. I po tej długiej przeprawie kilka lat temu dostałem się do warszawskiego studia animacji Human Ark. Tam dopiero zostałem ukierunkowany na „właściwą ścieżkę”. Po dwóch latach wyjechałem do Stuttgartu w studio Pixomondo. Tam pracowałem przy pierwszym dużym filmie, „Oblivion”.

— **Chodziłeś do Państwowego Liceum Plastycznego w Olsztynie...**

— ...którego nie udało mi się skończyć. Cieszę się, że tam byłem. Takie szkoły na pewno pomagają. Po pewnych zawirowaniach zacząłem się sam edukować. Po latach poznałem wiele innych osób, które obrały identyczny kierunek.

— **Masz jeszcze jakieś marzenia związane ze swoją pracą?**

— Nie. Taki był cel i takie marzenie. Cały czas się uczę i będę kontynuował pracę przy filmach. Jednocześnie po godzinach zajmuję się projektowaniem gier. Pod koniec tego roku prawdopodobnie będę miał okazję pracować przy cinematikach do gier.

— **Odwiedzasz rodzinne miasto?**

— Dawno nie byłem. Przejazdem tak. Najprawdopodobniej jeszcze w te wakacje pojawię się w Olsztynie.