

12 pytań do... Tomasz "Lazur" Piątek

Mateusz "Logan" Smoter

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

1. Kim dziś, po tylu latach, jest legendarny Lazur? Jednym z wielu grafików specjalizujących się w web designie. Jednym z wielu ilustratorów pracujących jako freelancer. Jednym z wielu Animatorów 2D oraz jedynym producentem kombinezonu kolarskiego dla wybrańców - <http://shop.lazur.biz/> 2. Jak doszło to tego, że stałeś się posiadaczem Amigi i jaki to był model? Była to zasługa zainteresowań mojego brata oraz, jak mogło być inaczej, pomocy finansowej rodziców. Była to Amiga 500 z czasem wymieniona na Amigę 1200. 3. Skąd zamiłowanie do grafiki? Czy Amiga spełniała Twoje oczekiwania w tej dziedzinie? Nie zastanawiałem się wówczas nad tym, czy Amiga spełnia moje oczekiwania. Dawała takie a nie inne możliwości, a ja starałem się je wykorzystać. 4. Kolejne zamiłowanie - scena. Przewinałeś się niemal przez wszystkie grupy (czy to członkostwo, czy współpraca), odwiedziłeś mnóstwo imprez. Jak wspominasz tamte czasy? Prawdę mówiąc, nie przepadałem za copy party - były to zazwyczaj męczące wyjazdy. Poznawanie ludzi w tamtym okresie nie było dla mnie czymś specjalnie interesującym. Miałem jasny cel - pojechać na imprezę, wystawić swój rysunek i wygrać konkurs. Byłem młodym człowiekiem z różnymi problemami typu depresja, zachowania społeczne itd. Kontakty międzyludzkie nie były dla mnie czymś łatwym. Mimo to prawie każdy z demosceny chciał ze mną współpracować, a że byłem bardzo produktywny, byłem w stanie stworzyć grafikę dla większości produkcji pojawiających się w tamtym okresie. 5. Jak wspominasz czasy scenowe? Brakuje Ci czegoś z tamtego okresu w życiu dzisiejszym? Brakuje mi przede wszystkim samej Amigi oraz ludzi z demosceny, zwłaszcza scenowców z Dolnego Śląska. Tamte czasy wspominam przede wszystkim jako okres, w którym na każdym kroku poznawałem indywidualistów pełnych pasji i zaangażowania. Wydaje się, że były to czasy, gdy tylko tacy ludzie posiadali komputery. 6. Jako uznany grafik skupiłeś swą działalność wokół sceny. Nigdy nie przyszło Ci do głowy tworzenie grafiki do gier? Przyszło. :) Właśnie dlatego od 1996 roku rozpocząłem prace w firmie Leryx Long Soft. Stworzyłem wówczas grafikę do gry strategicznej "Clash" oraz "VaterGolem". Po roku 2000 zacząłem tworzyć grafikę na potrzeby Internetu, tym samym zaprzestałem pracować przy grach. 7. Czy masz swoją ulubioną amigową pracę? Na jakim sprzęcie tworzyłeś i ile zajmowało Ci to czasu? Nie przepadam za swoimi pracami. Trudno też określić jaką z nich jest najlepsza. Na początku używałem "Deluxe Paint", a później znacznie lepszego "Brilliance". Do tego standardowa myszka i monitor. 8. Nie ujmując Twym amigowym działaniom, często określano Twoje prace jako "copy-art" czy "redrawing". Co sądzisz o tym rodzaju rysunku? Oczywiście przerysowane prace nie są tym, czym jest praca autorska. To po prostu coś innego. Nie można tych dwóch rzeczy porównywać. Za czasów Amigi na polskiej demoscenie istniał kult prac autorskich, natomiast na zachodzie wszyscy robili przerysy. Idąc za przykładem najlepszych wówczas grafików na świecie (a nie byli to Polacy) i ja zabrałem się za kopiowanie, aby pokazać w końcu, że jestem w tej specjalności najlepszy na świecie. Gdy podbiłem światowe listy na najlepszego grafika, zaczęły pojawiać się głosy zarzucające mi kopiowanie prac. W odpowiedzi na te zarzuty zacząłem tworzyć coraz więcej prac mojego autorstwa. Spodobało mi się to. Dawało mi znacznie więcej swobody jako twórcy. Myślę, że obie specjalności, tzn. przerysy i własne prace, są sztuką. 9. Czy doświadczenia wyniesione z amigowania przydały się w późniejszej karierze zawodowej? Jeżeli tak, w jaki sposób? Amiga i grafika równoważna jest z pixelartem. Wiele lat uczyłem się tej sztuki i często przydaje mi się to doświadczenie przy tworzeniu dokładnych grafik, takich jak choćby ikon. 10. Porównując czasy amigowe z dzisiejszymi, technologia graficzna drastycznie się rozwinęła. Jak wpłynęło to na Twoją twórczość? Wcześniej przerysowywanie grafik zdjęć i tym podobne miało jak najbardziej sens. W tej chwili przerysowywanie czegokolwiek utraciło sens. Musiałem więc zmienić styl. Przeniosłem swoje zainteresowania z malarstwa realistycznego na malarstwo komiksowe czy też kreskówkowe. 11. W którym momencie powiedziłeś "koniec" i przeniosłeś się z Amigi na PC. Nadal posiadasz "przyjaciółkę"? Wydaje mi się, że zawsze byłem otwarty na nowości. Nie byłem też zbyt sentymentalny. W pewnym momencie upadek Amigi oraz wyższość komputerów PC nad Amigą stał się faktem. Dla mnie jako twórcy ważne było posiadać jak najlepsze narzędzie, a pecet czy Amiga była przede wszystkim narzędziem. Zmiana komputera z Amigi na PC nie oznaczała zmiany środowiska, bo niemal całe środowisko wykonało ten sam ruch co ja. 12. W tym miejscu pozostawiam Ci wolną rękę. Jeżeli chcesz przekazać coś czytelnikom bądź kogoś pozdrowić - Twoje miejsce na papierze. Chciałem pozdrowić wszystkich, którzy pamiętają czasy Amigi oraz demosceny.

Artykuł oryginalnie pojawił się w trzecim numerze Polskiego Pisma Amigowego.