

PASJE

DZIEWCZYNA ANIMACJI

Rysuje, odkąd nauczyła się trzymać w ręku ołówek. Kilka lat temu ukończyła Wydział Architektury i Wzornictwa Politechniki Koszalińskiej, a dziś pracuje przy największych produkcjach filmowych na świecie. Współtworzyła postaci Supermana i Aquamana w filmie „Liga Sprawiedliwości” Zacka Snydera. W niedawnym megahicie „Avatar: Istota wody” Jamesa Camerona pracowała przy tworzeniu animacji twarzy postaci zamieszkujących Pandorę. Z Izabelą Poznańską, graficzką, która trafiła do Hollywood, rozmawiamy o pasji i wytrwałości w pogoni za marzeniami.

Tekst: Marcelina Marciniak

Zdjęcia: Archiwum prywatne

Jak zaczęła się pani przygoda z animacją?

– Dorastałam w czasach, gdy efekty specjalne i gry dopiero raczkowały. Od dziecka miałam obsesję na punkcie rysowania. Odkąd potrafiłam utrzymać ołówek, to rysowałam najpierw coś na kształt komiksów, a potem nawet kopiowałam obrazy ze ścian w domu. Byłam zafascynowana „Czarodziejką z Księżyca” i całe wakacje zaszywałam się gdzieś i szkicowałam bez końca. Inne zainteresowania i rozrywki przestały się liczyć. Jak rysowałam, to nawet nie słyszałam, kiedy mama do mnie mówiła – aż zaczęła się martwić, że coś ze mną nie tak (śmiech). Gdy miałam jakieś 12 lat dostaliśmy z rodzeństwem pierwszy komputer i wtedy nowa obsesja zawitała w moim życiu (śmiech). Brat uruchomił grę „Tomb Raider” i wtedy po raz pierwszy pomyślałam, że chcę to robić. Najpierw uczyłam się programów do grafiki 2D, obrabiając zdjęcia, przerabiając zdjęcia moich bliźnich w jakieś upiorne czy fantasy ilustracje. To pozwoliło mi złapać na studiach pierwszą pracę przy projektowaniu kubków, kalendarzy i plakatów. Kiedy znalazłam ogłoszenie pracy do polskiej firmy robiącej gry, od razu złożyłam CV i mnie odrzucili, ale napisali, że jeśli nauczę się robić tzw. tekstury dla modeli 3D, to żebym spróbowała jeszcze raz. W miesięczniku o grach trafiłam akurat na artykuł o robieniu tekstur i na płycie CD były przykładowe trzy tekstury twarzy. Ściągnęłam je, poduczyłam się, przerobiłam na własne twarze i po trzech dniach wysłałam jeszcze raz swoje CV do tej firmy... i mnie przyjęli! Tak zaczęłam przygodę z robieniem gier. Później w pracy podglądałam kolegów, którzy robili modele 3D i postanowiłam w domu się tego nauczyć. Zakochałam się w programach do rzeźbienia w 3D. Strasznie mnie to nakręcało, że mogę stworzyć postać, która będzie się ruszać i żyć.

Jak to się stało, że trafiła pani do branży filmowej?

– Kolejne lata to intensywny rozwój, zaczęłam koncentrować się na twarzach, ich proporcjach i detalach. W każdej wolnej chwili rozwijałam umiejętności, postępy prac publikowałam w internecie i powoli zaczęły sypać się zlecenia. Podczas pracy nad grą „Zaginiecie Ethana Cartera” wspólnie z przyszłym mężem zaczęliśmy rozgryzać praktycznie nieznaną w Polsce i raczkującą na świecie technologię skanowania elementów otoczenia i ludzi. Ta gra otrzy-

mała pierwszą nagrodę Bafta dla polskich twórców gier. Później nasz pierwszy w Polsce tzw. rig do skanowania twarzy i rozwijane dalej umiejętności pozwoliły mi stworzyć cyfrowe twarze aktorów do czołówki Zimowych Igrzysk Olimpijskich w 2014 roku dla brytyjskiej telewizji. Ta czołówka również zdobyła nagrodę Bafta. Potem szereg coraz większych i ciekawszych zleceń, np. stworzenie statuetki na zlecenie pewnej Agencji Wywiadowczej, aż w końcu pierwsza propozycja pracy przy wysokobudżetowym filmie „Justice League” („Liga Sprawiedliwości”) Zacka Snydera. Czyli swoją przygodę z „dużym Hollywood” zaczęłam od razu od współtworzenia cyfrowego Supermana (Henry Cavill) i Aquamana (Jason Momoa). Po tym filmie posypały się już propozycje z całego świata. Natomiast ja uparłam się, że jeśli już wejdę, to dla najlepszej firmy na świecie (śmiech), więc złożyłam aplikację do takowej i czekałam na odpowiedź. Nie do końca wierzyłam, że się uda, bo ich dział mimiki twarzy to bardzo mały, elitarny zespół, może 12 osób maksymalnie. Więc to taka grupa najlepszych z najlepszych. Ponadto, ludzie z całego świata próbowali się tam dostać, więc OK, wiedziałam, że jestem dobra, ale no bez przesady (śmiech). W międzyczasie oczywiście szlifowałam umiejętności i starałam się robić coraz lepsze twarze. Aż w końcu odpisali! To był rok 2019. Decyzję o wyjeździe podjęłam w ciągu dwóch godzin.

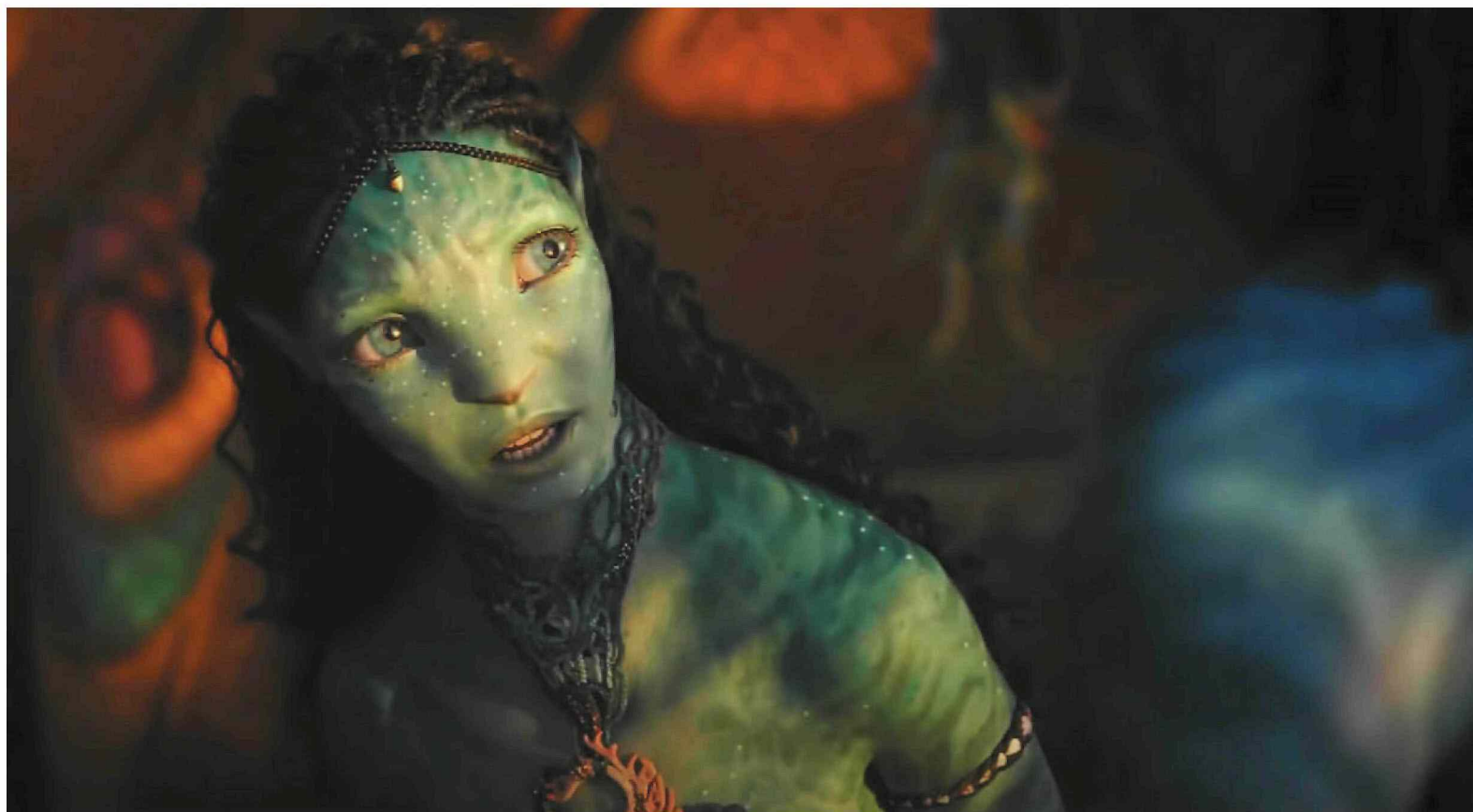
Pracowała pani zarówno przy tworzeniu gier, jak i filmów – co przynosi pani najwięcej satysfakcji? W czym czuje się pani najlepiej?

– Największą satysfakcję czuję, gdy pracuję przy produkcjach zawierających elementy grozy, jak horrory, thrillery czy science fiction, nie ważne, czy jest to film czy gra. Od dziecka ciągnęło mnie w mroczną stronę i paradoksalnie tam czuję się też jak w domu (śmiech).

Jak się pracuje przy takim filmie jak „Avatar”? Ile trwają takie prace, jaka była pani rola?

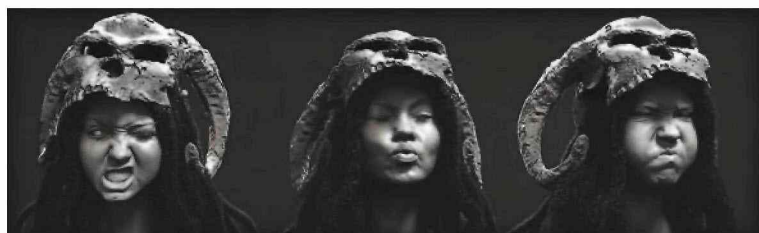
– Praca nad filmami przynosi wiele wyzwań i satysfakcji. Pamiętam np. Jason Momoa został zeskanowany z ikoniczną gęstą brodą. Musiałam cyfrowo „ogolić” jego twarz, czyli wyobrazić sobie, jak wygląda jego prawdziwa mimika pod tą szczecinią i wy-





rzeźbić wszystkie ekspresje twarzy bez zarostu tylko po to, aby „wyhodowany” później cyfrowy zarost ruszał się realistycznie z mimiką. Przy „Avatarze” głównym wyzwaniem była precyzja, idealne kształty zmarszczeń, musiało być to naprawdę perfekcyjne, poznałam w tej pracy czym naprawdę jest perfekcja, ponieważ już nie mogłam sobie pozwolić na niedociągnięcia. Twarz musiała dokładnie marszczyć się i ruszać jak twarz prawdziwego aktora.

Do mnie trafiały cyfrowe modele już zeskanowanych aktorów, masa zdjęć i oczywiście nagrania ich gry z planu filmowego (z miniaturowych kamerek zamontowanych na kasku, tuż przed ich twarzami). Na podstawie tych danych tworzyłam obłędnie szczegółowe cyfrowe „rzeźby/modelce 3D” każdej możliwej ekspresji twarzy każdego aktora. Później na tej podstawie tworzyliśmy ich odpowiedniki o ogromnych oczach, długich spłaszczonych nosach i innych cechach charakterystycznych filmowej rasy Na'vi zamieszkującej Pandorę. To tak w skrócie, tyle mogę powiedzieć. Jeśli chodzi o czasochłonność, to jest to naprawdę różnie. Zależy to od firmy, czy ma już wypracowany system, narzędzia i plan



działania czy może – tak jak w przypadku „Avatara” – trzeba było stworzyć plan działania od nowa (jeśli chodzi o twarze).

Czy animacja jest przyszłością kina, która już się dzieje? Jak pani myśli?

– Nie sądzę, aby animacja wyparła tradycyjną kinematografię, ale w miarę rozwoju technologii będzie coraz chętniej wykorzystywanym narzędziem i formą przekazu. Grafika komputerowa daje twórcom zupełnie nowe możliwości. Wystarczy wyobrazić sobie reżysera, który nie jest skazany na ujęcie kamery, które nagrał na planie zdjęciowym, bo cyfrową scenę z komputerowych aktorów może nieskończoną ilość razy „nakręcić” z nowego ujęcia, nawet całkowicie nieosiągalnego tradycyjnymi technikami filmowymi, np. oczami latającej muchy.

Jakie plany na przyszłość?

– W dotarciu na szczyt najfajniejsze jest dotarcie tam i poczucie, że się tego dokonało. Cieszę się, że pracowałam w najlepszej firmie VFX na świecie, przy największej produkcji na świecie, ale to już zaliczyłam i nie interesuje mnie dalsza praca w wielotyśmym zespole nad kolejną częścią „Avatara” ani nad innymi filmami. Teraz chcę się w pełni skoncentrować nad własnymi produkcjami, animacjami. Jest to o wiele trudniejsze, bo nie będę już ograniczona do jednej rzeczy, jak modelowanie czy animacja twarzy. Pisałam kilka lat scenariusz, historię, którą powoli udostępniam w postaci króciutkich odcinków na YouTube. Projekt nazywa się „The Flipside” i nie jest przeznaczony dla dzieci – od razu to zaznaczę. Docelowo przeobrazi się w grę komputerową. Link do kanału dla zainteresowanych to: <https://www.youtube.com/channel/UC6Scq5Ee4GnXf2YJZN4HmOQ>.

Teraz jestem nie tylko „postaciowcem”, ale też reżyserem, aktorem, dźwiękowcem, animatorem, montażystą. Tych nowych ról dopiero się uczę, ale świetnie się przy tym bawię, a ogromu pracy w ogóle się nie boję, a wręcz przeciwnie. Dochodzi do takich momentów, że muszę sama sobie przypominać że człowiek ma ciało, o które trzeba też zadbać, aby funkcjonowało.

Dziękuję za rozmowę. ■