

Z filmowego planu



FOT. ARCHIWUM PRYWATNE

Izabela Poznańska pochodzi ze Słupska. Studia ukończyła na Politechnice Koszalińskiej

Zacznijmy od początku drogi, która zawiodła panią do pracy nad animacją twarzy w „Avatarze”. Jak to się zaczęło?

Grafika komputerowa fascynowała mnie od dziecka. Dorastałam w idealnych czasach - gry komputerowe i efekty specjalne w filmach dopiero raczkowały. Pozwalały zanurzyć się w fantastycznych światach, ale jednocześnie zostawiały niedosyt i pragnienie „więcej i lepiej”. Najpierw trafiłam do branży gier komputerowych tak szybko, jak tylko mogłam, a umiejętności rozwijałam nie tylko w pracy, ale również, a może przede wszystkim, po niej. W tym czasie wykryta została się moja główna pasja - tworzenie komputerowych postaci, ze specjalnym uwzględnieniem twarzy oraz ich mimiki. Nie cierpię nijakości, a nietuzinkowe twarze z wypisanym na nich charakterem to było to. Poza tym dobre twarze i naturalna, ekspresyjna mimika to najtrudniejszy i najbardziej kulejący aspekt cyfrowych produkcji. A ja lubię trudne wyzwania. Fachowców w tej branży było i nadal jest bardzo mało, więc praktycznie wszystkiego uczyłam się sama, analizując strzępki informacji z internetu, ćwicząc i publikując w sieci kolejne samodzielne prace. Z czasem zaczęło mnie śledzić coraz więcej ludzi z branży filmowej i zaczęłam dostawać coraz ciekawsze oferty pracy.

Aż w końcu trafiła pani do produkcji z budżetami liczonymi w setkach milionów dolarów. Praca w nowozelandzkim studio Weta Digital, założonym przez Petera Jacksona, reżysera między innymi trylogii „Władca pierścieni”, to absolutny szczyt kariery w branży filmowych efektów specjalnych. Wyżej trafić już się nie da. Oczywiście nie oferują pracy ludziom „z ulicy” - musiałam zdobyć doświadczenie przy jak największych produkcjach. Zaczęłam w polskim Platige Image, współtworząc

Radość, niezadowolenie, złość? Izabela umie ożywić awatary

Izabela Poznańska, absolwentka Politechniki Koszalińskiej, pracowała przy najpopularniejszych filmach świata. Ostatnio swój wkład wniosła w megahit kinowy „Avatar: Istota wody”

Krzysztof Marczyk

zwiastuny znanych gier komputerowych oraz efekty do netfliksowego serialu „Wiedźmin” i serii „Miłość, śmierć i roboty”. Ofert zagranicznych nie brakowało, ale mój mąż ma w Polsce własną firmę tworzącą gry komputerowe, więc przeprowadzka na stałe, wymagana przez większość pracodawców, nie wchodziła w grę. Stało na półrocznym wyjeździe do Vancouver, gdzie kanadyjska filia Scanline VFX pracowała nad filmem „Liga sprawiedliwości”. Tak jest, swoją przygodę z „dużym Hollywood” zaczęłam od razu od współtworzenia cyfrowego Supermana (Henry Cavill) i Aquamana (Jason Momoa). Dopiero po tej produkcji zainteresowała się mną sama Weta. Zwykle nie oferują pracy krótkoterminowej, ale chyba zależało im na mnie, bo stanęło na przeprowadzce na rok i stwierdzeniu „na pewno zostaniesz z nami na dłużej”. W Wecie miałam przyjemność pracować nad postaciami do filmów Jumanji: „Następny poziom”, „Mulan”, „Czarna Wdowa”, i, przede wszystkim, „Avatar: Istota wody”.

Czy James Cameron spotykał się z zespołem odpowiedzialnym za mimikę twarzy? A jeśli tak - czy jest tak rygorystyczny, jak mówią?

Grafika 3D w dużych filmach to współpraca tysięcy ludzi. Tak skomplikowane i kosztowne produkcje muszą być rozplanowane w najdrobniejszych szczegółach, a wszystkie elementy muszą od razu powstawać takie, jak trzeba. Sytuacja, w której reżyser osobiście musi na bieżąco nadzorować i korygować kurs powstawania pojedynczych elementów tak rozbudowanej układanki, to sytuacja niepożądana, bardzo kosztowna i rzadko spotykana. Nie oznacza to oczywiście, że James Cameron zostawił producentom kompletny dokument projektowy i pojechał na wypoczynek. Nawiasem mówiąc, zamieszkała na miejscu w Nowej

Zelandii, a życie w otoczeniu tamtejszej bajkowej natury przebija niejedne wakacje. Bardziej chodzi o to, że wytyczne są precyzyjne, każdy członek ekipy filmowej jest wyjątkowo kompetentny i wystarczy, że reżyser komunikuje się z szefami poszczególnych działów. James Cameron jest faktycznie wymagającym perfekcjonistą, ale dlatego otacza się innymi perfekcjonistami. W Wecie każdy wie, co robić, jak robić, i doprowadza swój element układanki do absolutnej perfekcji.

Co jest największym plusem, a co największym minusem pani pracy?

Jako grafik najbardziej cenię sobie to, że w tym zawodzie można wyżyć się artystycznie oraz rozwijać w nieskończoność. Branża, narzędzia i możliwości zmieniają się bardzo dynamicznie i właściwie nie ma szans na nudę. O ile dobrze się trafi, gdyż minusem jest to, że w zdecydowanej większości firm na większości stanowisk trudno to osiągnąć, bo kierunek artystyczny przychodzi z góry,

a rozbudowane zespoły są niemożliwymi utartymi ścieżkami i wypracowanymi schematami. Do tego bardzo trudno o unormowanie godzin pracy. Ciekawą twarz czasem wyrzeźbimy wolniej, czasem szybciej, czasem w gust klienta trafimy dopiero za siódmym razem. A godziny lecą.

Czy więc indywidualiści znajdują swoje miejsce w branży filmowej i gier komputerowych, czy jednak korporacyjna hierarchia wypiera takie podejście? A jeśli nie znajdują - to gdzie ludzie z takimi umiejętnościami jak pani mogą znaleźć sobie miejsce? Jakie są ścieżki kariery, jeśli korporacja ich nie zadowala?

To nie kwestia korporacyjnej hierarchii - im więcej ludzi pracuje przy jednym projekcie, tym ważniejsze, żeby ktoś skutecznie wytyczał kierunek i dopilnował spójności. Takich osób może być więcej, grunt, aby potrafiły określić kierunek jako wspólny i nie próbowały skreślać w inną stronę. Przeważnie potrzeba kilku lat

w branży, najlepiej w jednej firmie, aby zyskać zaufanie i możliwość odcisnięcia większego piętna na projekcie. Można też zaryzykować i przejść na swoje - zwłaszcza w branży gier komputerowych.

Oba światy, gier i filmu, przenikają się coraz mocniej. Nie brakuje produkcji, których nie da się wprost zakwalifikować, myślenie tu o interaktywnych filmach, jak „Czarne lustro: Bandersnatch” czy filmowych grach z minimalną liczbą interakcji, jak „Life is Strange”. Czy w przyszłości nadal będzie można stwierdzić jednoznacznie: chcę obejrzeć film lub chcę zagrać w grę? W jakim kierunku zmierza tworzenie kultury wizualnej?

Filmy i seriale raczej pozostaną bez zasadniczych zmian, ale w branży gier jest ciekawiej - stają się coraz ładniejsze, pracują przy nich coraz bardziej doświadczeni ludzie, w tym z branży filmowej, i coraz przyjemniej gry się po prostu ogląda. Świadczy o tym astronomiczny wzrost zainteresowania oglądaniem gry innych graczy na platformach takich jak Twitch. Gry, które w głównej mierze są filmem, choćby „Until Dawn” i „The Quarry”, to nadal mniej popularny gatunek, ale wyraźnie stają się coraz lepsze i tutaj czeka nas, moim zdaniem, największą innowację. Pod warunkiem zachowania zdrowych proporcji: gra przede wszystkim, film przy okazji.

Czym się różni praca w branży gier wideo od pracy w branży filmowej z pani perspektywy?

Moc obliczeniowa komputerów i konsol pozwala na tworzenie postaci z gier o filmowej jakości, więc ich przygotowanie wymaga podobnych umiejętności i podobnego nakładu pracy. Oczywiście nadal są różnice - mimikę, włosy i ubrania do filmów robi się nieco inaczej, a z kolei w grach tworzymy szereg wersji każdej postaci, o różnych poziomach szczegółowo-



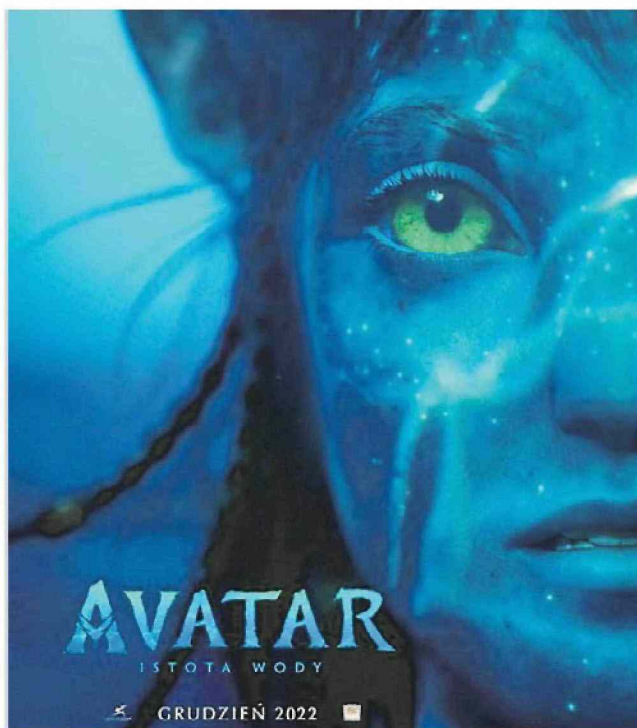
FOT. 20TH CENTURY STUDIOS

Praca nad drugą częścią „Avatara” była spełnieniem marzeń pani Izabeli z dzieciństwa. Ale idzie dalej

ści. Największe różnice od strony graficznej dotyczą interaktywnej natury gier - na przykład do filmu wystarczy stworzyć połowę pomieszczenia, oświetlonego i efektownie pokazanego przez kamerę z jednego punktu widzenia. W grze pomieszczenie musi być kompletne, a gracz z pewnością zajrzy w każdy zakamarek i zauważy, jeśli oświetlenie będzie efektowne, ale nie wiadomo skąd.

Czy to, czym aktualnie się pani zajmuje, jest docelowym, wymarzoną zajęciem, czy chciałaby pani stworzyć coś własnego, objąć pełną pieczę nad jakąś produkcją filmową? A może jeszcze coś innego?

W dotarciu na szczyt najfajniejsze jest dotarcie tam i poczucie, że się tego dokonało. Żaden zdobywca Mount Everestu nie stara się zostać na szczycie na stałe - wraca do domu i planuje nowe wyzwania. Przynajmniej ja tak na to patrzę. 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 wielotysięcznym zespole nad kolejną częścią „Avatara” ani nad innymi filmami. Wróciłam do Polski i teraz chcę opanować przede wszystkim animację postaci, aby samodzielnie opowiadać własne historie. Moje przyszłe produkcje nie będą miały rozmachu „Avatara”, ale będą moje. Isama jestem ciekawa, na ile zbliżę się do hollywoodzkiej jakości, bez podpierania się armią innych specjalistów i bez specjalistycznego sprzętu, na który mnie nie stać. Gra aktorska, animacja, reżyseria, montaż, pisanie i opowiadanie historii - to wyzwania na lata, i z pewnością nie w każdej dziedzinie zostaną mistrzynią świata. Ale jestem ambitna, pracowita i robię dość szybkie postępy, które można obserwować na kanale YouTube mojego eksperymentalnego projektu The Flipside. ©©



MATE PRASOWE