

Zoran Arizanovič: Mojster 3D modeliranja

Zoran

Arizanovič je po

izobrazbi slikar. Leta 2004 je

magistriral na ljubljanski Akademiji

za likovno umetnost ter za svoje delo, ki

sega od fotorealizma do čiste abstrakcije, prejel

študentsko Prešernovo nagrado. Že na akademiji ga je

zaneslo k fotografiji, od fotografije pa k 3D modeliranju.

»Hotel sem, da bi bilo v slikah tudi nekaj gibanja, nekaj časa,

zato je bil to logičen korak naprej,« pravi Zoran. Prve izkušnje je

nabiral po ljubljanskih reklamnih agencijah in zasnoval virtualni

studio na RTV Slovenija.

Vmes je zavzeto študiral

oblikovalske programe in

pilil večšine 3D modeliranja.

Z vztrajnostjo in trdim delom

so prišle tudi ponudbe za delo

iz tujine. V Nemčiji je delal kot

umetniški direktor pri izdelavi raču-

nalniške igrice. Tja je šel po nove izkušnje, čeprav ga je v resnici vedno bolj zani-

mal film. »V filmu si lahko privoščiš marsikaj, ker ne gre za grafiko v realnem času,

medtem ko se pri igricah vedno zelo 'špara', saj je računalniški spomin pač omejen.«

Ampak ravno zato, ker je film tako draga stvar, so delodajalci še toliko bolj previdni

pri izbiri novih sodelavcev. »Ta podjetja iščejo zelo ozko specializirane ljudi, ki so bili

šolani prav za določen segment 3D grafike ali pa so že delali na podobnih projektih.

Jaz sem se dve leti ves čas sam učil, na ta način napredoval in jim sproti pošiljal vse,

kar sem novega naredil. Ti dve leti sem pošiljal od 15 do 20 prošenj na teden. « Pa se je

naposled le našlo mesto za Zorana. Njegov prvi projekt na londonskem Cinesite je bil

Zlati kompas in tako je Zoran postal del z oskarjem za vizualne učinke nagrajenega

tima. Še posebej ga veseli, da je vse, kar je za ta projekt ustvaril, dejansko tudi prišlo

v končno verzijo filma. Kar sploh ni pravilo. Zoran poudarja, da »moraš na to delo

gledati kot na posel in ne kot na lastno kreacijo, sicer si lahko hitro prizadet. Ti si

le del tima in skoraj zagotovo nisi tisti, ki odloča. Vsakodnevno se moraš soočiti s

pripombami na svoje delo in biti moraš pripravljen popravljati v smeri teh komen-

tarjev. Isto stvar lahko popravljaš tudi po tridesetkrat. Ne smeš se navezati na to

delo, kot da je to nekaj tvojega, osebnega.« Pozneje je Zoran oblikoval tudi za

film Harry Potter in božično komedijo Fred Claus. Njegov največji adut je po-

znavanje dela s Houdinijem, programom, ki rešuje situacijo takrat, ko drugi

bolj znani programi gladko pokleknejo pred pretežkim izzivom, obvlada pa

ga le peščica uporabnikov. In seveda dobro poznavanje likovnega jezika.

»Brez tega obstaja velika nevarnost, da 3D grafika postane nekaj suhopar-

nega, tehničnega, mrtvega.« Zoran se je pred kratkim vrnil v Ljubljano

in se zaposlil pri Viba filmu kot tehnični direktor. Šele zdaj si je

malo oddahnil. »Tam se dela ob vikendih, med tednom pa tudi

do desete ure zvečer,« pove. Morda se bo zdaj našel čas tudi za

krajši avtorski projekt, ki ga že snuje Zoranova ustvarjalna

žilica. »Naredil bi mešanico 3D-ja in žive slike ali pa

klasične in 3D animacije.« Če bo le našel prave

sodelavce, seveda.



Medea Novak: Slovenska Béatrice Dalle

MAJA HRAJNC

V

drugem poglavju

svojega diplomskega dela,

naslovljenega *Med norostjo in discipli-*

no, v katerem sebe prevprašuje kot problem,

je 24-letna igralka zapisala: »Konec prvega seme-

stra, na zaključni produkciji, mi je Sebastijan rekel, da

imam eno živalsko energijo, ki je ne smem izgubiti. Da pa

je ne znam kontrolirati in na trenutke postane destruktivna

zame in za ljudi, ki z mano delajo. Zadel je žebljico na glavico.

Dejansko je to moja lastnost. To sem jaz. To je točka, iz katere izha-

jam. Nekje med kaosom in kozmosom je locirano celo moje življenje.

Nekakšen ping-pong med dvema skrajnostma. Ravnovesna lega je, resnici

na ljubo, meni dokaj tuja. Tu nekje se, z večjimi padci in vzponi, nahajam

tudi kot igralka.«

Igralsko pot je Medea začela »stopicati« v gledališkem krožku PDG

Nova Gorica, kjer so jo s prvo

vlogo – izgovoriti je morala en

samcat stavek – skorajda odslovili,

češ da naj ne bi bila nadarjena za

igro. Z amaterskim gledališčem je

nadaljevala v gimnazijskih letih in kaj

kmalu pristala na sprejemnih izpiti za

AGRFT. Akademija predstavlja najbolj



grozna leta njenega življenja. K študiju igre je pristopala zelo osebno, bila je »poseben

kaliber v trmarjenju«. Nad njenim prehajanjem iz ekstrema v ekstrem in pozablja-

njem nezanimive sredine je bdel mentor Dušan Jovanovič. Zanj je odigral vlogo

tistega, ki ti stoji ob strani, pri vzponih in padcih.

Največja prelomnica med študijem je bila vloga Ofelije, saj je zanj pomenila

obračun z odrom in s samo seboj kot igralko – »kot igravec nimaš drugega materiala

kot samega sebe«. Ko je odigrala Ofelijin prizor norosti, se je s prisotnostjo gledalcev

ustvarila čudovita energija, nastal je skupen prostor doživljanja. Ta jo je »ozemljil«

in pometel z dvomi o vztrajanju pri igri in z vsakodnevnimi solzami po vajah.

Ob vpisu na akademijo se ni zavedala, da k igralski karieri sodi tudi film.

»Gledališki prostor in čas sta precej drugačna od tistega pred kamero, vendar jedro

ostaja isto: igra je igra, le končni produkt je drugačen.« Pred filmsko kamero je

prvič nastopila leta 2005 v »gospodinsko-komični« televizijski nanizanki *Se*

zgodi (v režiji Metoda Pevca). Prvi igrani celovečerni film *Plan B* (2006, Urška

Kos) ji je življenje obrnil na glavo. Na odru je bila »dežurna« za čustveno

ekstremno zastavljene vloge, zanj je bil »psihiatrija«, v filmih pa je do-

slej zasedala vloge »prizemljenih« žensk. V *Planu B* je tako upodobila

jezno, uporniško mladenko Bilko, v kateri se povsem nežno prebujata

ženstvenost. Filmsko pot ter kontinuiteto vloge močne in neomajne

ženske je nadaljevala v televizijskem celovečernem igranem filmu

Bankirke (2007, režija Varja Močnik). Trenutno »budno« spre-

mlja montažo Cvitkovičevega kratkometražnega igranega

filma *Remek delo* – označi ga za »fotografijo stanja« –, v

katerem nasproti moškemu nastopi v vlogi ženske.

Zaposlujejo jo tudi miniaturne v Gleju; projekt,

ki se šele rojeva, deluje po principu: na vo-

ljo imate prostor, delajte, kar hočete.

Medei je pisan na kožo.