

Animacija kot "globalen biznis"

Zdenko Vrdlovec

Ljubljana – Collective je ime animacijskega studia s sedežem na Viba filmu. V Sloveniji sta še dva podobna studia, Propeler in Rebel, ki pa delata predvsem za oglaševanje, medtem ko se je Collective (z internetnim naslovom collectivecartoons.com), ki se je prej ukvarjal z računalniškimi igrami, usmeril k animiranemu filmu, ki temelji na računalniški oziroma 3D-animaciji. V studiu so že naredili dva celovečerna animirana filma, animirano TV-serijo, imajo projekt za mobilne telefone, vendar tudi veliko problemov s Filmskim skladom, ki, kot meni vodja Collectivea **Gorazd Norčič**, nima nobenega posluha za animirani film.

Filmska animacija je danes nekaj povsem drugega kot disneyevske risanke, med drugim tudi zato, ker animacijske tehnike – še zlasti tiste, ki temeljijo na računalniški grafiki – ne uporabljajo samo v animiranem, marveč tudi v drugih vrstah filma. Animacija je danes posebna, če ne kar samostojna veja filmske industrije.

Animacija je zelo širok pojem. Od klasične disneyevske 2D (dvodimenzionalne) animacije, tako imenovanih risank, je danes animacija prišla vse do posebnih učinkov in se je tako razširila v vse pore filmske in videoprodukcije. Dejansko je že postala cela industrija v filmski industriji. V skoraj vsaki vrsti produkcije potrebuje nekaj malega animacije. Pogosto te vrste animacije niti ne zaznamo, še zlasti ne pri posebnih učinkih, ko je treba kaj »popraviti« na živem posnetku.

Seveda brez uporabe računalnika, postproduksijskih programov in 3D (tridimenzionalne) animacije, ki vse to



Gorazd Norčič: Imamo kar nekaj projektov, ki so vsi v različnih fazah. Pripravljena je TV-serija Biba Malčka. Skupaj s koproducenti iz Latvije in Anglije končujemo 13-minutno pilotno epizodo TV-serije Zgodbe Mavričnega drevesa (26 epizod po 13 minut). Končali smo z razvojem celovečernega animiranega filma WAI, ki je naš prvi poskus na kinematografskem področju. Gre za zgodbo, ki se dogaja v paralelnem svetu mitov in legend. Sedaj se začneja iskanje produkcijskih sredstev in koproducentov. Za projekt Palčica čakamo na rezultate poziva Filmskega sklada. Projekt je zastavljen v dveh izvedbah: ena je polurna različica za televizijo, druga pa je daljša za kinematografe tipa xpad. Palčica bi tako lahko bila prvi slovenski animirani film v stereoskopski tehniki.

omogoča, ne bi prišli daleč. Računalnik je postavil vse na glavo. Animacija je danes visokotehnološka industrija, ki zahteva izredno usposobljene, talentirane in izobražene kadre.

Kakšne pa so razlike pri produkciji med igranim in animiranim filmom?

Celoten animacijski projekt se skoraj v vsakem koraku razlikuje od igranega filma. Sicer je osnovna razdelitev na razvoj, predprodukcijo, produkcijo in postprodukcijo enaka, vendar je delo znotraj posamezne faze drugačno. Predvsem se porabi bistveno več časa. Že pri razvoju projekta, takrat, ko razvijate scenarij, like, prostore, se pri animiranem filmu porabi bistveno več časa in denarja. Pri igranem filmu like utelesijo igralci, pri animiranem pa jih je treba v celoti oblikovati, ustvariti iz nič. In to v nekaj variantah.

Kako se vaš studio znajde v tem poslu? Kateri so vaši projekti?

Če bi me to vprašali pred letom dni, bi dejal, fantastično. Odkar smo v tem poslu, nam je uspelo vsako leto (do leta 2007) skoraj podvojiti obseg poslovanja in ta trend smo nameravali ohranjati. Dokler se nam ni zgodilo leto 2007, ko se je vse ustavilo. Morali smo odpovedati, preložiti projekte, odpustiti ljudi. Zdaj smo spet na začetku. Projekti, ki smo jih načrtovali za zagon v letu 2007, so izgubljeni. Nekdo ni želel, da se v letu 2007 v filmski produkciji v Sloveniji kaj dogaja.

Večji animacijski projekti so, kot kaže, nujno mednarodni.

Seveda. Animacija je popolnoma globalen biznis. Ta hip ne poznam večjega animacijskega projekta, ki bi bil lokalen. Projekti so enostavno predragi, da bi jih lahko financirala ena sama država. Če seveda pozabimo na hollywoodsko produkcijo, ki je sposobna sama financirati kompletan projekt. Vendar je tudi tu zasedba avtorjev, ljudi, ki sodelujejo na projektu, obvezno mednarodna.

Če pogledamo še finančno plat: povprečna cena evropskega celovečernega animiranega filma se giblje okoli 7 milijonov evrov. Kar je božjastno drago v



Prizor iz TV-serije Biba Malčka (26 epizod po 7 minut), ki je namenjena predšolskim otrokom.

primerjavi z igranimi filmi, ki jih snamejo v Sloveniji, kjer se cena giblje okoli milijona evrov. In kar je smešno poceni v primerjavi z ameriški produkcijami, kjer so cene tudi več kot 100 milijonov evrov.

Kako pa pravzaprav poteka financiranje projektov?

Trije primarni viri so. Lastni, državni, mednarodni. V glavnem se zgodba vrta tako: producent investira lastni denar v razvoj, pri tem si lahko pomaga s skladom evropske komisije Media in paritetnimi sredstvi, ki so na voljo v domačih državah. Razvoj animiranega celovečernega filma stane približno 200.000 evrov. Pravkar smo končali razvoj celovečernega filma WAI, kjer ocenjujemo, da bi bili produkcijski stroški približno 9 milijonov evrov. Iluzorno bi bilo pričakovati, da bi ta denar lahko zbrali v Sloveniji. Kar pa mislimo, da je izvedljivo, je vložek Filmskega sklada v višini 10 odstotkov. To je toliko, kolikor

stane slovenski celovečerni film. Za preostali del se potem dogovorimo s koproducenti v Evropi. To je mednarodna koprodukcija in po mednarodnih pravilih mora imeti koproducent vsaj 10-odstotni delež pri koprodukcijah, ki so sklenjene med vsaj tremi državami.

Problem, ki tu nastopi, je zdajšnja politika Filmskega sklada in gospoda Prodника. Zadnji razpis v letu 2007 je predvideval 250.000 evrov za vse koprodukcije, z največ 150.000 evri za posamezno koprodukcijo. Kar z drugimi besedami pomeni, da je gospod Prodnik s to potezo osamil slovenski film, ga marginaliziral in priklenil v Slovenijo. Slovenski producent ne more sodelovati kot koproducent v resnih mednarodnih projektih, ker ne more doseči minimalne ravni 10 odstotkov celotnega proračuna. Dokler bo tako, lahko pozabimo na slovenske animirane projekte. Razen če jim ne bo pomagala zasebna iniciativa.