

Intervju med Ole Marius Norvik ved Tryllefilm

Tryllefilm er et 2D/3D produksjonsselskap lokalisert i Stavanger. De har gjort omfattende arbeid for Statoil og mange andre store bedrifter, og har laget musikkvideoen til Kaizers Orchestra's 'Mann mot Mann' som var nominert til beste musikkvideo under Spellemannspris utdelingene i 2003.

Q: Jeg leste artikkelen skrevet i Stavanger Aftenblad (<http://aftenbladet.no/nyheter/article.jhtml?articleID=207055>) om dere og ble interessert i 3D langfilmen dere prøver å få produsert. Når startet dere å arbeide med dette prosjektet, og hvor langt har dere kommet?

A: Det å få gjennomført slike prosesser er ekstremt tidkrevende. Jeg begynte å leke med tanken om dette for ca to år siden. Vi har hatt en løpende dialog med forfatter og produksjonsselskap siden. Problemet med animasjon er at det er tidkrevende og dermed også veldig dyrt. Selv er jeg utdannet regissør og produsent og hadde ikke noe særlig erfaring med animasjon før jeg startet Tryllefilm. Men jeg fikk raskt erfare at animasjonsproduksjoner er som å løpe med hue først inn i veggen i mange sammenhenger. Spesielt siden vi jobber i Norge og det er begrenset med midler til produksjon generelt. Men jeg så og ser at mulighetene er der. Bare snakk om å ikke gi seg. Vi har hatt et litt hektisk år bak oss med et par private katastrofer, og dette har gjort at vi har vært nødt til å fokusere på å drive inn midler gjennom ordinære bestillingsjobber som reklame, VFX til spillefilm osv. Men nå ser det ut som vi er over dette og kan begynne å jobbe videre med andre prosjekter.

Q: Jeg leser i artikkelen at filmen blir en familiefilm, kan du fortelle litt om historien og setting? Har dere planer om å lansere filmen utenfor Norge?

A: Forfatteren har gitt oss alle munnbind i denne saken. Han vil ikke at det skal komme ut så mye før han har jobbet ferdig. Han er nok bare litt redd for å miste fokus tror jeg. Men det er en velkjent figur for mange og den appellerer til barn i sin simplisitet og voksne i sin underliggende sarkasme, stikk til samfunnet og generelle humor (jfr. istid). Når det gjelder den andre delen av spørsmålet ditt så er det klart det er et

mål å få filmen lansert også utenfor landets grenser. (Dette forutsetter vel og merke at vi får realisert prosjektet.) Animasjon har den fordelen at det er universellt mht. språk. Det gjør ikke så mye å dubbe en animasjonsfilm til tysk som det gjør å se Brad Pitt med en litt for lys og nordtysk aksent, hvis du skjønner hva jeg mener? Men det er klart at det skjer mye på den fronten også. Du ser jo nå Shrek2. (Eneren også for den sakens skyld). Her har man etter hvert klart å få lipsynchen til å sitte bra. Dette er jo en fordel i det man ser at kvalitet på animasjon drives fremover, men det kan jo etter hvert føre til at dubbinger til andre språk blir mindre og mindre aktuelt. Men i bunn og grunn er animasjon et takknemlig medie å jobbe på over landegrenser og med språkbarrierer.

Q: Jeg leser også i Aftenbladet at dere har inngått en intensjonsavtale med Nordisk Film & TV. Hvor mye har en slik avtale å si for videre utvikling av prosjektet, og hvordan fikk dere i stand samarbeidet med Nordisk Film?

A: Denne avtalen var nesten starten på hele prosjektet. Jeg kontaktet forfatteren. Han sa seg interessert. Dermed var det bare å skrive et treatment som jeg solgte inn til Nordisk film. Dette er ingen lett prosess, men jeg har jo jobbet en del med film i mitt liv og har mange kontakter som nok hjalp en hel del. Det viktigste er at prospekt treatment og ikke minst den finansielle struktur i prosjektet er troverdig, samt at du nødvendigvis må ha en kanonbra historie og fortelle. En slik intensjonsavtale er alpha og omega i et slikt prosjekt. Uten slike avtaler får man fort problemer med distribusjon osv. Så jeg ville ikke anbefale noen å sette i gang prosjekter de ikke er sikre på blir fulgt opp og blir distribuert når det er ferdig. Da får du fort mange investorer på nakken og det vil man jo ikke.

Q: Kan du fortelle litt om prosessene (scripting, storyboarding, konsept art, budsjettering etc.) dere har vært gjennom for å komme dit dere er nå? Jeg er spesielt interessert i prosessen med planlegging av praktiske ting, som tid, lokaler, penger, utstyr og menneskelige ressurser.

A: Det du må vite er at man ikke må finne på å sette i gang prosesser før alt er på plass av finansiering og ikke minst manus. Sørg for at alt er godkjent

før du setter i gang èn eneste prosess. Det vi har gjort er å lage enkle tester og renderinger på et par av figurene og landskapet for å overbevise produksjonsselskapet om at vi visste hva vi drev med. Samt at vi jobbet en del med en illustratør som forfatteren kjenner godt og som har illustrert mye tidligere. Dette var ganske gamle figurer som ble laget i hippietiden og de trengte en meget stor modernisering og facelift hvis du skjønner. Bortsett fra det så kan man ikke sette i gang storyboarding før man har et manus å forholde seg til. Det blir jo som å kjøre ned en slalåmbakke med bind for øynene. Sikkert jævlig spennende men livsfarlig.

Q: Du nevner også i artikkelen at dere må utvide betraktelig hvis et slikt prosjekt skal gjennomføres. Hvilket kunnskaps/kvalitets nivå vil dere lete etter for å få gjennomført idéen deres? Vil det være et problem å framdrive det kvalitetsnivået i Norge?

A: Ja! Vi har problemer slik det er i dag til å finne mennesker som holder kvalitet nok til de prosjektene vi driver med pr. dags dato. Når man tar for seg et så stort prosjekt på det kvalitetsnivået vi ønsker her må man ha animatører som hevder seg i internasjonal sammenheng. Slik de gutta jeg jobber med nå gjør. Men det er klart at skal man lage en spillefilm må man ha en betydelig større stab en det jeg har her på huset i dag. Vi er 6 pluss et par frilansere. Blir lange dager hvis ikke vi får inn flere folk. dvs. vi jobber alltid lange dager, men det finnes grenser. Men alt til sin tid. Har en del kontakter i utlandet med mennesker som kunne tenke seg å bo i Norge en periode, og det hender jo at det dukker opp en og annen flink nordmann også. Neida, det er masse flinke mennesker der ute, men de er bare ikke like lette å finne alltid.

Q: Hvilke problemer regner dere med å støte på under utviklingen av et slikt prosjekt?

A: Jeg liker ikke å se på ting som problemer men som utfordringer. Alt kan løses. Det gjelder bare å løse dem på riktig måte. Når det er sagt så byr et slikt prosjekt på nesten endeløse utfordringer. Den største utfordringen er å og holde finansene i orden ettersom produksjonen strekker seg over så langt tidsrom. 3-4 år. I tillegg til det så er det en utfordring å tilpasse prosjektet markedet. Med det mener jeg at utviklingen innefor den verden vi jobber beveger seg så uendelig raskt. Henger man ikke med i svingene, så detter man av lasset. Det gjelder derfor å ha en avdeling på huset som hele tiden

jobber med det siste nye innen plug-ins, rendering engines og ellers at annet som utvikler seg under produksjonen.

Q: Hvor mange har vært involvert, og hvor mange utenforstående har vært kontaktet i forbindelse med dette prosjektet? I hvilke sammenhenger?

A: Ikke mange har vært involvert. Forfatter, illustratør, produsenter, og oss. Det er best at færrest mulig er involvert før man går i produksjon. På den måten blir det færre og dele potten med hvis man skulle være så heldig å tjene penger på prosjektet. I tillegg så er det aldri lurt å involvere flere enn strengt tatt nødvendig. Jo flere kokker jo mer søl som det heter.

Q: Hvis dere har; Hvor viktig har det vært for dere å ha kontakter med andre i film bransjen? Hvordan har dere skaffet disse kontaktene?

A: Som du ser i spørsmål tre så har jeg tunge kontakter i filmbransjen. Det er ekstremt viktig å bygge seg opp et nettverk. Det er bare det at det er nesten umulig i lille Norge. Derfor har jeg produsert spillefilmer i USA samt jobbet mye innen reklame og andre medier for å bygge meg opp kontakter. Jeg jobber fremdeles mye med vanlig film også. Både i Norge og USA og prøver å ikke begrense arbeidet mitt til animasjon. Kontakter man har nytte av er ikke noe som faller i fanget på en. Man må jobbe for å åpne dører. Tryllefilm f. eks hadde ikke vært her i dag hvis alle her hadde vært animatører. Jeg kom inn med en kontaktflate som åpnet dører til mange mennesker både i og utenfor filmmiljøet. Når det er sagt så kan man glemme å ha et animasjonsselskap hvis man ikke har dedikerte og dyktige animatører. Dette sier seg jo selv men det er ekstremt viktig at animatørene føler seg satt pris på og at de får oppgaver de føler er utfordrende både rent teknisk og ikke minst kreativt.

Q: Ved hvilket punkt i prosessen vil dere føle dere komfortable med å vise prosjektet til mulige investorer? Hvor ferdig utviklet må det være?

A: Det er en problemstilling som ikke er relevant. Enten man er komfortabel

med eller ikke, MÅ man spille med åpne kort til investorer. Ønske de å ha en fortløpende gjennomgang og følge med i hele prosessen så må de få lov til det. Men det skal ikke undergrave din og de andres filmatiske integritet. Det er viktig at man skiller business og kreativ prosess. Men man lever jo som sagt på investorenes nåde.

Q: Har dere hatt kontakt med Norsk Filmfond (el. lignende org.) for å få støtte derfra? Hvilke kriterier må dere følge for å få støtte?

A: Når man jobber med film, uansett hva slags film, i Norge så vil man uansett før eller siden være i kontakt med filmfondet. Når det gjelder kriterier så må man følge de som alle andre. (Red.anm. <http://www.norskfilmutvikling.no/nfu/vedtekter.html> og <http://www.filmfondet.no/stotteordninger/forskrift/index.html>). Man må ha et konsept de føler er godt nok til å gi deg penger.

Q: Hvordan vil dere gå fram for å skaffe de 30 - 60 millionene du snakket om i artikkelen i Aftenbladet?

A: Nei si det. Neida det er en plan med alt. Derfor er det lurt å ha en intensjonsavtale slik at noen kan gjøre deler av den biten for deg. Det blir uansett en salig blanding av aktører involvert for å sy sammen en evt. finansiell pakke. Noe statlig, noe privat, noe fra egen lomme. Så får man heller forhandle hvordan royalties samt andre ting fordeles.

Q: Er det stor konkurranse blant filmer i startfasen om støttepenger? Med tanke på at det ryktes at 3D filmen "Slipp Jimmy Fri" har brukt 100 millioner allerede og at prosjektet er lagt på is, vil dette påvirke mulige investorer?

A: Nei! Så lenge man har et godt nok prosjekt og prosjekt styring så er det alltid mulig å skaffe investorer. Jeg tror det prosjektet manglet både visjon og styring, uten at jeg skal gå ytterligere inn på det. Visjon og styring er det minste man må forvente av både seg selv og andre.