

Scheduling your post-production:

Christina Crassaris / Handling a short deadline:

Tiukka deadline, koska kesken elokuvanteon selvisi että joku toinen leffa valmistuu ja tulee ensi-iltaan tiettyinä päivinä. Haluttiin saada tämä valmiiksi ennen sitä toista. Kiireen vuoksi post-budjetti kasvoi 1 -> n.1,7 miljoonaan. Siinä vaiheessa kaikki on kompromissia, eikä kukaan ole oikein tyytyväinen lopputulokseen, mutta on vaan pakko runnoa läpi. Kaikki työskenteli yötä myöten. Hyvä yhteishenki ja kaikkien joustavuus mahdollistivat työn.

Hans van Helden / VFX:

- VFX-management alkaa siitä ettei tarvitsisi käyttää VFX:ää.

PRE-PRODUCTION

- mitä tarvitsee aikatauluttaa
- käsis luetaan → mm. autossa tapahtuvat asiat aina selvitettävä mitä halutaan
- päättää paras ratkaisu (VFX, SFX, live) jokaiseen vaihtoehtoon (oma näkemys on että live on aina paras)
- ennen kuvausten alkua pitää olla yleiskuva VFX:stä ja niihin käytetyistä tekniikoista. Ei väliä miten pieni efekti on.
- nostettava esille kaikki mahdolliset kysymykset (esim eläinten kanssa oltava tarkkana että näkemys on sama) → käsiksestä menee helposti jotain pikkulauseita ohi, jotka on kuitenkin merkittäviä. Luettava huolella. Esimerkkilause: sumu peitti maan. Kukaan ei huomannut, miten merkittävä ennakkosuunnittelun kannalta tämä lause oli. Kunnes ihmeteltiin, että mistä se sumu saadaan.
- lopulta ollaan valmiita aikatauluttamaan
- yksi esimerkki: melkein vuosi omaa työtä alkuun (ennen kuvauksia), (3D monitoring?) alkoi kk ennen kuvauksia eli tammikuun alussa, kuvaukset oli helmi-maaliskuussa. Aikataulu oli tiukka.

Esimerkkielokuva jossa ei ollut ollenkaan VFX-budjettia, koska kaikki piti tuottajan mukaan olla realistista. Kuitenkin siihen piti tehdä asioita, joita ei tuottaja ollut ajatellut (yhteensä 18 VFX-kuvaa). Sitten oltiin pulassa, koska rahaa siihen ei ollut budjetoitu yhtään.

Se että kaikki on digitaalista nykyään, ei tee asioista helpompia ja vaivattomampia. Se on vain illuusio. Jonkun pitää työ kuitenkin tehdä, ne eivät tapahdu itsestään.

Hyvin tehtyä VFX:ää ei edes huomaa. Se on vain kuvan parantamista.

Samat ongelmat muuallakin, ajatellaan että työn tekeminen on helppoa ja nopeaa ja siihen budjetoidaan helposti liian vähän rahaa ja aikaa.

Kaikki ryhmässä on VFX-asiiantuntijoita omasta mielestään, esim äänityyppi sanoo että no tee siitä vihreä niin sitten se on helppo poistaa jälkikäteen.

Group work: sound post-production:

Sound supervisor? Kuka? Esim Belgiassa ei ole Sound designereita.

Ammattiryhmä jota ei ole.

Tilaisuudessa käydään läpi osallistujien projekteja, eli tuotantosuunnitelmia ja budjettiin laitettuja asioita, sekä todetaan mitä kaikkea sieltä puuttuu (lähinnä äänen näkökulmasta).

Todetaan mm. että kaikkeen voi varautua, jos asiat on tiedossa etukäteen.

Esimerkki: kuvattiin kerran paikassa, jossa on valtatie jossain kaukana. Se ei näy eikä kuulu korvin, mutta jos tuulen suunta muuttuu, se kuuluu äänessä. Kuvattiin lapsia, joten kuvausaika oli lyhyt. Näin kävi: kesken kuvan tuulen suunta vaihtui ja tien kohina kuului äänityksessä, mutta se ei ollut ongelma, koska äänipuoli oli varautunut tähän. Jollei olisi ollut, olisi paljon aikaa mennyt hukkaan.

Joissain käsiksissä on merkitty tarkkaan millainen paikka on kyseessä: miltä se näyttää, mitä siellä on. Äänisuunnittelijan on paljon helpompi aloittaa työ tästä.

Toisissa käsiksissä ei ole mitään mainintaa paikasta, tai ainakaan mitään erityispiirteitä. (hyvä vai huono asia, ja kenen kannalta?).

Äänileikkaaja ei aina osaa elokuvan kieltä, eikä se välttämättä ole ongelma.

VFX: from the script to the DCP

1. Pre-consulting: avointa keskustelua jo käsikirjoitusvaiheessa.
2. script reading
3. Pre Pro methodology (tuottaja saattaa joskus jatkaa neuvotteluja jonnekin tänne asti useamman post-/VFX-talon kanssa, jotta budjetista ja tarjotuista asioista saa molemmat osapuolet paremman kuvan. Jos alkaa mennä liikaa aikaa, post-talon pitää vaan itse laittaa piste johonkin kohtaan että nyt emme voi jatkaa ilman sopimusta.)
4. pre shoot break down (tiimitapaamisia käsiksen pohjalta, kaikki HODit paikalla. Tässä vaiheessa käsikseen voidaan vielä vaikuttaa. Näytetään vaihtoehtoja, joista keskustellaan ja joiden hintaa katsotaan)
5. quote/budget (budjetti perustuu yllä oleviin asioihin. Sopeudutaan käsikseen)
6. pre shoot (previs. Previsiä käytetään myös joskus pitchaukseen ja lisärahoituksen hakuun. Laatu vaihteleva)
7. on set supervision (tärkeissä VFX-kohtauksissa pitää aina olla supervisor paikalla)
8. editing support / mock up
9. CGI

Ongelmia tuli kun VFX sup meni sanomaan suoraan ohjaajalle, joka muutti kohtausta kesken kuvauspäivän, että tämä ei ole mahdollista (koska se olisi maksanut todella paljon enemmän). Näin ei tehdä, mennään linjatuottajan tms kautta nostamaan asia esille.

Pre- ja post-puoli ovat heillä erillään, pystyy siis ostamaan ennakkotyöt erikseen ja post-työt erikseen, tai sitten koko paketti.

Post-production: picture & sound

- Diana painotti että älä ota post-supervisororia koskaan toisesta maasta kuin post-tiimi. Huono diili, vaikka osin riippuukin myös maasta. Post-tiimi kuuntelee parhaiten heidän oman maansa post-supervisororia.

TIISTAI

VFX based on a provided script sequence (VFX & post prod supervisors.

Case: Mont St-Michel-leffa):

Onko Suomessa VFX-tuottaja, post-tuottaja, VFX supervisor ja post-supervisor erikseen? Edes nimellisesti? VFX-tuottaja on jostain post-talosta, mutta hän voi palkata vaikka friikun VFX-supervisorin jostain muualta johtamaan hommaa. Post-tuottaja pitäisi olla mukana tuotannossa alusta alkaen tekemässä purkua jo muiden mukana.

Storari hyvä väline alussa, sen pohjalta VFX-suunnittelua voidaan alkaa tehdä. Vesikuvat saa tehdä joku saksalainen firma, joka on paras tekemään vettä. Sijaitsee Münchenissä.

Luovat kategoriat käsipurussa:

- Kertovat elementit (yö vai päivä ym.)
- ympäristö (screenit, set extensionit ym)
- studiokuvat (green screen, liikkuvia autoja, huoneen ikkunoita ym)
- toiminta ja stuntit (vaijerin poistoja, taustan korjailuja ym)
- sää ja dynaamiset efektit (sää, yleisön simulointi ym)
- digitaaliset hahmot (robotit, hahmot, eläimet, digital doubles, meikin parantelut kuten ikääntyminen ym)
- SFX (maailmojen luonti)

Julien on tehnyt oman käsipurun tekstiohjelmaan, pdf:llä katsottiin. Tekstin sisällä oli vain muistilappuja. Kukaan tahon kuulemma tekee oman purun, vaikka talon sisällä omalla porukalla tehdäänkin yhdessä esim google docsissa Yhteinen purkualusta voisi kuitenkin olla käytännöllinen, tässä on puutteita vielä.

Kuvaukset on mahdollisesti ensi kesänä, ei tarkkaa aikataulua vielä. Koko rahoitusta ei myöskään ole vielä. VFX-puoli on silti jo suunnittelussa mukana. Kun tuottaja voi sanoa että meillä on se ja se VFX-talo (Mikros) mukana tässä tekemässä efektejä, se saattaa jo riittää joillekin rahoittajille koska talon maine on hyvä. Yksi tuottaja nosti esille juuri tämän, että vaikea aloituskohtaus toteuttaa, jos teillä olisi materiaalia näyttää että miten aiotte sen saada tehtyä, projekti olisi helpompi myydä rahoittajille. Kokonaisbudjetti on noin 5milj.

Post-production for low budget films:

- Millä tahansa budjetilla on vaikutus tarinankerrontaan
- opettele ajattelemaan vältettäviä kuluja (tarvitaanko alkuperäismusiikkia, kaikkia kopioita, lisähöysteitä ym)
- opettele arvostamaan rajoituksiasi luovina haasteina (kuten sininen väri)
- älä jää jumiin arvostus-ansaan (kaikki olettaa että seuraava budjetti pitäisi olla aina edellistä isompi)

Aikasi on arvokasta, joten käytä se hyvin.

Kyse on sopimuksesta katsojan kanssa, kun katsoja on seurannut elokuvan tietynlaista laatua viitisen minuuttia, se on ostanut tyylin eikä enää kiinnitä siihen huomiota. Voi sujuvasti vaihtaa 3D/HD-elokuvasta you tube-videon eikä ero häiritse, koska odotukset on erilaisia. Sisältö ja tarina ovat kuitenkin kaikista ratkaisevampia.