

PREFIX 2011-2015

TOIMENPITEET JA TULOKSET

TARPEIDEN / HYVIEN KÄYTÄNTÖJEN KARTOITUS

- Ammattilaisten haastattelut syksyllä 2011. Elokuvan eri alojen ammattilaisia haastateltiin ennakkosuunnitteluun liittyvistä ongelmakohtista ja mihin he toivoisivat muutosta. Näiden pohjalta koottiin projektin kolme teesiä: 1) Lisärahoitusta esituotantoon, 2) Tiedonjakamisen (/informaatiokulun) parantaminen & 3) Koulutuksen tarve VFX-suunnitteluun. Ensimmäiseen oli vaikein vastata, joten keskityimme kohtiin 2 ja 3.
- FMX-konferenssi (animaatio, efektit, pelit ja transmedia) Saksassa, jossa useampi projektihenkilö kävi vierailmassa ja oppia hakemassa keväällä 2012. Matkapäiväkirja luettavissa digitaalisessa kirjastossa.
- EP2C projektiperustainen jälkituotanto-workshop Saksassa, jossa projektipäällikkö kävi tutustumassa menetelmään. Mielenkiintoinen työpaja, tarkoitus oli että he olisivat tulleet Suomeen Prefix-seminaariin vetämään joku minityöpaja, mutta aikataulut olivat liikaa ristissä, eikä sopivan lyhyttä ohjelmaa tuntunut löytyvän. Matkapäiväkirja luettavissa digitaalisessa kirjastossa.

KOULUTUKSET / TYÖPAJAT YM:

- VFX-työpajat alan ammattikorkeakouluissa (Lapin amk, TAMK, Karelia amk, Metropolia. Turun kanssa ei löydetty sopivaa ajankohtaa)
Pääversio oli 1 päivän mittainen. Aamupäivällä Emil Sallinen Arcadasta esitteli omaa scifi-lyhytelokuvaprojektiaan, jossa ennakkosuunnittelu oli tärkeässä roolissa. Emilin jälkeen Tuomo Hintikka (Generator Post / Fake) kertoi VFX-suunnittelijan työstä ja antoi tehtäväksi suunnitella VFX-kohtaus. Iltapäivä käytettiin koulun oman opiskelijatuotannon käsikirjoituksen avaamiseen VFX:n näkökulmasta. Ensimmäinen versio VFX-käsissparrauksesta siis. Metropoliaassa järjestettiin myös hieman muun tyyppisiä työpajoja pitkin matkaa, keskittyen kuitenkin VFX-puoleen.
- Elokuvan ennakkovisualisointi -opetusviikko TaiKissa. TaiKin ja Metropolian yhteinen. Laajasti aiheita ja luennoitsijoita storareista, kuvasuunnitteluohjelmista, luonnostelusta, VFX-suunnittelusta sekä Frameforge-kuvasuunnitteluohjelman työpaja.
- Keskustelutilaisuus VFX-suunnittelusta Suomessa Suomen Elokuvasäätiössä uusien tuotantoneuvojen kanssa
- Kaksi koulutuspäivää YLEllä: VFX-suunnittelu ja elokuvan ja tv-draaman kuvasuunnittelu
- 1 koulutuspäivä Matila-Röhrillä: aiheina VFX/CG-kuva ja FrameForge-ohjelman esittely
- Kaksi seminaaria: Preproduction Now! 1 & 2. Ensimmäinen oli pitkän iltapäivän mittainen, ensin eri luennoitsijoita, lopuksi paneelikeskustelu. Teemoina lähinnä previs ja ennakkosuunnittelu yleisesti sekä ennakkosuunnittelun haasteet. Toisessa seminaarissa järjestettiin 1. päivänä pelkästään työpajoja (2 aamupäivällä, 2 iltapäivällä), 2. päivänä aamupäivällä oli elokuvaesityksiä (Prefixiin liittyen) ja iltapäivällä luentoja myös vähemmälle huomiolle jääneistä aiheista, kuten äänisuunnittelu ja virtuaalilavastus.
- Dokumentin kuva -keskustelutilaisuus dokumentin visuaalisesta ennakkosuunnittelusta ja jälkityöstä. John Websterin "sen edestään löytää" -dokumentin katsomisen jälkeen hän esitteli aiheen itse, ja tämän jälkeen käytiin paneelikeskustelu. Tilaisuus järjestettiin Hgin lyhytelokuvafestivaalin yhteydessä.
- 2. Virtual Viewfinder -kuvasuunnitteluohjelman testi Metropoliaassa (1. kerran Preproduction Now 2 -seminaarin työpajassa). Toinen testi tehdään Lapin amk:ssa tammi-helmikuussa 2015. Ammattilaisten koulutuksia järjestetään helmi-maaliskuussa 2015 kiinnostuksesta riippuen 2-3kpl.
- VFX-tuottajan työstä kaksi omaa työpajaa, toinen Metropolian opiskelijoille, toinen tuottajille/linjatuottajille. (Ensimmäinen versio työpajasta järjestettiin Preproduction Now 2 -seminaarin yhteydessä.)

MENETELMÄT / HYVÄT KÄYTÄNNÖT

- VFX-supervisor -> VFX-suunnittelija. Suomennos ilmeisesti tapahtui puolivahingossa projektin alkuaikoina.
- VFX-käsissparraus-menetelmä. Lapin amkin koulutuksesta alkanutta menetelmää kehitettiin pidemmälle. Helsinki-filmi testasi sitä He ovat paenneet -elokuvan esituotantovaiheessa. Ohjaaja, kuvaaja ja linjatuottaja kokoontuivat VFX-suunnittelijan johdolla läpikäymään käsikirjoituksen haastavimpia kohtauksia (kaksi puolikasta päivää). Ideoita heiteltiin puolin ja toisin, ja tekijät saivat paremmin eväitä kohtausten valmisteluun ja budjetointiin. Sparraus ei sitonut VFX-suunnittelijaa eikä post-taloa varsinaiseen tuotantoon. Kokemuksesta on raportti digitaalisessa kirjastossa. Myös MRP käytti menetelmää joulukuussa 2014 ja heiltä raportti tulossa.
- VFX-suunnittelijan varhainen mukaantulo. Tämä linkittyy edelliseen, mutta VFX-suunnittelija Tuomo Hintikan mukaan hän on näiden muutaman vuoden aikana enenevässä määrin päässyt yhä useampaan tuotantoon jo varhaisessa vaiheessa, ja yhä useammin jopa jo käsikirjoitusvaiheessa. Tätä myös toteutettiin opiskelijatuotannoissa Lapin amkissa ja Metropolissa.
- Tiedon jakaminen koko työryhmälle verkossa. Wiki-alustaa testattiin Juoppohullun päiväkirja - elokuvan tuotannossa. Jo varhaisessa vaiheessa kaikki materiaali laitettiin jakoon ja jokaiselle uudelle työntekijälle jaettiin katselutunnukset sivulle. Samaa sivustoa käytettiin läpi tuotannon mm. call sheetien jakoon. Samasta paikasta löytyivät myös kaikki tarvittavat lomakkeet. Työtappaa kiiteltiin, ja Helsinki-filmillä on sen jälkeen ollut käytössä toinen, vastaava kanava. Raportti löytyy digitaalisesta kirjastosta.
- Pitchvis-materiaalin tuottaminen. Essi Haukkamaan Astronautti-elokuva valmisti lyhyen teaserin elokuvasta rahoitushakua varten. Pitchaus-teaser sai paljon huomiota Cannesin filkkareilla. Raportti ja video nähtävillä digitaalisessa kirjastossa.
- Suomen Elokuvasäätiön Kustannusarviolomakkeeseen oma kohta VFX-suunnittelulle.

MATERIAALITULOKSET

- Digitaalinen kirjasto <http://prefix.fi>. Sivusto on vielä viimeistelyä vaille ja osa materiaaleista puuttuu sieltä vielä, mutta suurin osa on paikallaan. Kirjasto sisältää erilaisia raportteja ja videoita projektin aikana tehdyistä toimista. Yhdessä vaiheessa toivottu vuorovaikutus-toiminto puuttuu, sitä ei ehditty toteuttaa, mutta ulkopuolistenkin on mahdollista lisätä sivuille materiaalia. Etusivulla animaatiovideo, jossa Prefixin tärkeimmät pointit. Kirjaston kohderyhmänä ovat alan opiskelijat, vastavalmistuneet ja jo alalla työskentelevät.
- Kuvasuunnitteluohjelma Virtual Viewfinder. Ohjelmasta saatiin ensimmäiset versiot touko- ja joulukuussa 2014, mutta se oli vielä pahasti keskeneräinen. Viimeistely tuotetaan tammi-helmikuussa 2015. Ohjelma julkaistaan avoimella lähdekoodilla, ja se poikkeaa muista kuvasuunnitteluohjelmista eniten maksuttomuudellaan ja sillä että sinne voi viedä valmiita skannattuja 3D-malleja. Ohjelman käyttöön järjestetään 2-3 koulutustilaisuutta helmimaaliskuussa 2015.
- Fakelta saatu 3D-skannaustesti on tällä hetkellä suurin yksittäinen tuotos digitaalisessa kirjastossa. He testasivat Lidaria ja Photoscan-menetelmää 3D-maastomallin tuottamiseen. Testistä on julkaistu sekä pitkä kirjallinen tuotos että video.
- Satu ry:n toimialakartoitus. Raportti on tarkoitus liittää digitaaliseen kirjastoon.