

Eesti filmi järeltootmise koondportree: kammipilliga orkestris ei mängi!

Lihtsustatult koosneb filmitegemise protsess kolmest suurest vaalast: eeltootmisest, filmimisest endast ning järeltootmisest. Digiajastul ja filmitegemise piiratud eelarvemahtude juures on lõpptulemuse seisukohalt aina olulisem juba filmi algfaasis tehniliste piasjadega arvestamine – see hoiab kokku nii väärtuslikku aega kui ka raha.



Hetk filmi "Püha Tõnu kiusatus" võtetelt.

Filmitegemise jooksul on järeltootmine tugevalt muutunud: enne löigati filmi negatiiv kokku, filmi monteeriti füüsiliselt nagu lineaarset jada ning pärast ilmutati tulemus positiivina uue riba peale, mida sai kinos näidata. See oli konkreetne protsess, ilma milleta filmi ei eksisteerinud.

Tänapäeval on järeltootmise protsess rohkem laiali valgunud ning tegu ei ole enam konkreetset tehnilise lõppetapiga, vaid on suurel määral ka filmi eelarvest: produtsendi otsustada on, palju järeltootmisse raha matta. „See kvaliteedi moment ei olegi seal pahatihti kahjuks nii oluline,” täheldab järeltootmisega aastaid tegelenud Tanel Viksi, ettevõtte Filmpost juht. Režissöör ja operaator ei pea Viksi sõnul järeltootmise peensustega kursis olema, selleks on produtsent, kes peab oskama enda ümber hästi toimiva meeskonna kujundada. „Meie produtsendid teevad paari aasta jooksul ühe filmi. Sellest jääb väheks, et end professionaalina võiks tunda,” lisab ta.

Järeltootmise protsess on suurel määral ka filmi eelarvest: produtsendi otsustada on, palju järeltootmisse raha matta.

Peamine komistuskivi - järeltootmist käsitletakse kui „vigade parandust” – materjal filmitakse üles ja hiljem tuleb hakata kõiki puudusi likvideerima.

Peamiseks komistuskiviks peab Viksi seda, et järeltootmist käsitletakse kui „vigade parandust” – materjal filmitakse üles ning hiljem tuleb hakata kõiki puudusi likvideerima, mistõttu veeretatakse teenimatult suur vastutuskooorm lõpptulemuse eest just järeltootmise tegijatele. Pahatihti on efektide ettevalmistamise töö jäänud täiesti tegemata. „Ühe mõni aeg tagasi valminud kalli Eesti filmi puhul olid näiteks markerid täiesti jäänud lisamata,” ütleb Viksi. Lahtiseletatult tähendab see seda, et kui kaamera liigub, siis asetatakse sinna stseeni konkreetset punktid, millest pärast saab arvutis kinni haarata. Need punktid võimaldavad liikumist ning perspektiive jälgida, ent kui neid ei ole, tuleb see kõik käsitsi teha. „See on aeganõudev kallis lisatöö,” sõnas Viksi.

Majandusharuna on järeltootmine Eestis Viksi sõnul alles lapsekingades – ketil on palju erinevaid lülisid, mis peaksid omavahel seotud olema, ent rahapuudusel pole praeguse seisuga paljusid etappe võimalik Eestis ellu viia. »



„Kammipilliga orkestris ei mängi,” märgib Viksi. Nii ei saa meil veel teostada tiptasemel värvikorrektsiooni, alles praegu hakkab tasapisi võimalikuks muutuma filmile mineva digitaalkoopia kokkupanemine masinas ning selle mahamängimine. Veel pole võimalik filmi skannida, sest vastav skanner lihtsalt puudub, ka kõikvõimalikud laboritööd tehakse välismaal.

Filmi on digitaalselt üldse võimalik teha mitmel eri viisil. Esiteks joonistatakse valmis ja on seejärel digitaalselt olemas. Teise variandina võetakse filmikaamera ja filmitakse kõik üles, seejärel skannitakse film sisse ning valmistatakse sellest digitaalversioon. Kolmanda versioonina juba filmitaksegi digitaalselt ning eraldi skannimist ei ole vaja. Viimast versiooni esineb praegu kõige rohkem, lähiriikidest Skandinaavias ja mujal. „Uued RED-kaamerad on turu päris pea peale pööranud, see on vähendanud skannimisvahetusi

kommertsfilmide turul peaaegu kolmandiku või isegi poole võrra. Reklaamis on see osakaal isegi veel suurem,” räägib Viksi.

Järeltootmine algab sellest, et produtsent tuleb ja ütleb, mis kaamerat filmitegemisel kasutatakse – näiteks Sony F 35 kaamerat. „See tähendab kohe, et filmi formaadist, kaamera sensoritest ja muudest asjaoludest tulenevalt on olemas juba teatud jada, millega tuleb arvestada,” selgitab Tanel Viksi. Iga konkreetse materjali jaoks on optimaalsed töötlemisviisid: ühe kaamera puhul on see üks tarkvara, teise puhul teine. Materjali kon-

Rahapuudusel ei ole praegu võimalik paljusid järeltootmise etappe Eestis ellu viia.

verteerimist juhib digitaalse järeltöötlemise juht.

Pärast filmi ülesfilmimist võetakse kaamerast film või kõvaketas välja ja minnakse sellega kas laborisse või järeltootmisse, kus materjal laetakse alla ning tehakse sellest koopia. Filmitud mustast materjalist tehakse täismahus PAL-versioon – see, mis jookseb väikestes sülearvutites. Seejärel lõigatakse arvutis film kokku, tehakse montaaž.

Tegelikult ei ole produtsentidel ja monterijatel vaja kõrgresolutsioonis filmi, mis lõpuks kinno läheb. Seetõttu monteeritaksegi filmi kahes erinevas, online- ja offline-kihis. Online-montaaž tehakse täis HD 2K või 4 K materjalidega. Need lühendid tulevad pikslite arvust: 2K on 2000 pikslit lai pilt, HD on 1920 pikslit lai. Pildi maht ehk andmete hulk sekundis on võrreldes sellega, mida me televiisorist näeme, 4–5 korda suurem.



Filmpost OÜ juht Tanel Viksi.

Kuidas saada professionaaliks - „Karmilt öeldes, vaja on viisteist aastat järjest ja kaksteist tundi päevas töötada.”

Montaažirida antaksegi üle järelootumisse. See kujutab endast faili, kuhu lingitakse kõrgresolutsioonis pilt külge ning seejärel hakkavad arvutispetsialistid seda töötlemale: eemaldatakse müra, tehakse värvikorrektsioonid, aeglustused ja kiirendused, heli sünkroniseerimine, lõputiitrid jne.

Kõige kallim ning tehniliselt keerukam on 3D-efektide tegemine – töös on kokku kuus eri etappi ehk sisuliselt ka kuus eri ametit, mida ideaalis võiksid pidada ka kuus eri inimest. Mudeldamine, tekstuurimine, valgus-

TÖÖSTUSHARU ARENGU EELDUS: DIGITAALKESKUS

•• Nukrat olukorda Eesti filmitööstuses leevendaks digitaalkeskuse loomine, mis toimiks arendus- ning koolituskeskusena Tallinna Ülikooli Balti filmi- ja meediakooli juures. Juba kooli kõrvalt saaksid tudengid tegeleda omaenda tööde järelootumise professionaalses keskkonnas, kus nad peavad ka kogu eeltöö protsessi omal nahal läbi käima. Seesama, mis filmitegijaid reaalses elus ees ootaks oma filmiprojektiga järelootumisse minnes, toimuks ka digitaalkeskuses. Lisaks on digitaalkeskusel plaanis tegeleda ka kommertsprojektidega. Teisisõnu, projektipõhiselt võetakse näiteks välja koolitatud värvimäärajaid juurde Tallinna kohalikust meediaklastrist, kes on samuti osaline digitaalkeskuse loomisel. Meediaklastril ongi tulevikus plaanis ühe MTÜ alla koondada 8–10 kohalikku väi-

kest järelootumist, kes praegu kõik Eesti turul tegutsevad.

•• Kogu protsessi teostumiseks on vaja tipptehnikat, kuna täispika mängufilmi järelootumine neelab miljeoneid. „Faili suuruse muutmine tavalise sülearvutiga võib aega võtta kaks nädalat, tipptehnikaga käib see reaajas mahamängimise kiirusega,” tõi Tanel Viksi näite kvaliteedierinevustest. Soomes investeeriti paar aastat tagasi sellesarnasesse keskkusesse üle kolme miljoni euro, eestlased loodavad praegustes oludes juba uue põlvkonna tehnikat soetada kolm-neli korda odavamalt.

•• Kohaliku meediaklastri kõigile liikmetele oleks tagatud ligipääs uutele tehnilistele võimalustele. 1. novembril anti sellekohane taotlus EAS-i loomemajanduse tõukefondi sisse.



tamine, animeerimine, renderdamine ehk lõppfaili kaader kaadri kaupa välja arvutamine ja faili valmiskirjutamine on need kuus etappi, mis iga 3D-efekti puhul on vaja läbida. Reklaamis võib kolmemõõtmelise sekundi hinnaks olla 5000 krooni – kümme sekundit 3D-animatsiooni maksab 50 000 krooni. „Filmitegemise puhul võib sinna veel ühe nulli lõppu lisada,” täpsustab Viksi.

Vingeks arvutitöötusspetsialistik saab sirguda ainult piisava praktikaga. „Karmilt öeldes, vaja on viisteist aastat järjest ja kaksteist tundi päevas töötada,” nendib Tanel Viksi. Rahvusvahelisel tasemel arvestatavaid professionaale on Eestis tema sõnul paar-kolm, mitu on Eesti tolmu jalge alt pühkinud ja siinsete ahtakeste võimaluste asemel läinud uusi otsima: ka Sony Imageworksi näiteks. Kokku on tugevamaid tegijaid Eestis umbes paarikümne ringis.

Veel üks tehniline probleem seisneb digitaalkoopiaid säilitavate arhiivide eest. Kui „klassikaline” filmilint võib heades tingimustes säilida kuni 500 aastat, siis digitaallindi elueaks on parimal juhul praegu paarkümmend aastat. „Arhiivid seisavad praegu suurte probleemide ees, sest need täispikad mängufilmid ja materjalid, mida hakati esimestena kümme-kaksteist aastat tagasi digiteerima – ehk tõmmati arvutisse, restaureeriti, puhastati ära ja tehti uued digikoopiad – see materjal on praeguseks juba amortiseerunud,” räägib Viksi. Paljud neist on sellistel andmekandjatel, mida enam lahti ei saagi. Ebakindlust lisavad ka arvutite kõvakettad: kui kõvakettaga midagi juhtub ning koopia kaob, on ta igaveseks hävinud. „Digisäilikut hoidla on olemas, aga standardid nende digisäilikut formaadi suhtes on esialgu puudulikud,” juhtis Viksi tähelepanu veel ühele puudusele.