

# Å skape et uttrykk



## Postproduksjon er en øvelse i usynlighet og synlighet

- Postproduksjonsarbeidet handler til syvende og sist om å virkeliggjøre regissørens visjon, sier Dylan R. Hopkin ved Nordisk Film ShortCut. - Man må være serviceminded og lytte til kreatørens tanker og ønsker, men samtidig se ekstrapotensialet som ligger i materialet.

Dylan R. Hopkin er fersk Gullrutevinner når vi snakker med ham. Sammen med kjæresten – illustratøren Anja Dalbakk – har han stått for det grafiske og fargemessige uttrykket for den nå prisvinnende introsekvensen på serien "Rødt, Hvitt og Skrått", som gikk på NRK tidligere i år. Han er raskt ute med å dele æren: - Først og fremst er regissør Terje Nilsen, som jeg har jobbet med flere ganger, en fantastisk fin fyr å jobbe med. På denne produksjonen fikk jeg frie hender og fikk virkelig lekt meg med form og farger. Med de gode bildene til fotograf Svein Bjørtomt og klipperen Bjørn Thomassen var det veldig mye godt materiale å jobbe med. At Anja og jeg vant Gullrutens Fagpris for beste vignett / grafikk er veldig gøy!

"Rødt, Hvitt og Skrått" var en av de siste jobbene Hopkin gjorde for sin gamle arbeidsgiver Fabelaktiv – "en fantastisk gjeng på Hamar" som han selv sier.

Siden høsten 2008 har Hopkin jobbet i Nordisk Film Post Production, som i dag heter Nordisk Film ShortCut – det nye firmaet som ble dannet

etter omorganisering av Nordisk Film Post Production tidligere i år.

### En reise i tid

Da Dylan R. Hopkin gikk på tv-linjen på Høgskolen i Lillehammer i 1997 til 1999 var det taperedigering på SD som gjaldt. Den klassiske tv-utdanningen innebar opplæring i flerkameraproduksjon, billedmiksing, foto og redigering.

- Tiden på Lillehammer gav meg en bred bakgrunn for alt jeg gjør i dag, men det jeg savnet på Lillehammer var arbeid med grafiske uttrykk i film- og videosammenheng og fokus på de nye digitale mulighetene som var på vei. Derfor måtte jeg finne ut av dette selv. Ved siden av studiene begynte jeg å utforske forskjellige etterarbeidsprogrammer, lage websider, cd-cover og bandplakater. Rett og slett for å kunne jobbe med grafikk og skaffe meg ny kunnskap.

I 1998 prøvet jeg Adobe After Effects 3.0 for første gang og gjorde mine første forsøk på å lage vignetter. Da jeg var ferdig med utdanningen på Lillehammer 1999 var jeg veldig heldig: En kamerat hadde fått jobben med å lage hele grafikkpakken til NRK barnetv-programmet "Kykelikokos" for selskapet Fabelaktiv på Hamar (da Video Øst). Han spurte om jeg ville være med på den jobben, noe jeg selvfølgelig takket ja til!

Jeg jobbet på spreng for å lære meg After Effects og arbeidet med "Kykelikokos" ble på en måte ilddåpen min, vi ble faktisk ferdig kun 5 minutter før leveringsfristen, etter mange søvnløse netter.

Jeg ble værende hos Video Øst og jobbet blant annet på gamle Discreet Edit (en tidlig konkurrent til Avid Media Composer). Helt i starten gikk det i reportasjeredigering, barnetv-produksjon, Norsk Tipping trekninger, bedriftsoppdrag og motion graphics. Fabelaktiv var tidlig ute med ny teknologi, så jeg føler at jeg har vært heldig som har fått lov til å utforske nye muligheter på et tidlig tidspunkt i karrieren.

Etter hvert ble jeg veldig interessert i fargekorrigering. Avid Symphony var det første "ordentlige" online-systemet jeg jobbet på. Den hadde realtime fargekorrigering og chromakey i SD. Det var mildt sagt heftig!

I 2002 kjøpte Fabelaktiv en Silicon Graphics basert Discreet Smoke, med Octane2 hardware, noe av det ræste som fantes på den tiden. Dette ble starten på mitt lange "forhold" til Smoke.

- Etter mange år på Fabelaktiv, ønsket jeg nye utfordringer. I 2005 flyttet jeg til Oslo og begynte å jobbe for Hocus Focus som Online Operatør. I tiden hos Hocus Focus jobbet jeg primært med online av reklamefilmer, musikkvideoer og fargekorrigering av TV-serier. Dette var en periode jeg lærte veldig mye. Menneskene hos Hocus Focus vet å sette kundene og det kreative i sentrum, noe som tydelig gjenspeilte seg i den høye kvaliteten i etterarbeidet som prosjektene fikk.

- Etter ett år i Oslo fant jeg tilbake til Fabelaktiv, og fikk jobbet med en rekke interessante ting. Blant annet gjorde jeg grafikk, online-redigering og fargekorrigering på NRK-serien "Energikampen", samt jobbet med regissør Terje Nilsen på serien "Ansikt til ansikt" der fotograf Morten Krogvoll møter kjente samfunns-/kulturpersonligheter. Jeg fargekorrigerte og gjorde online-redigering på hele sesong 3. Dette var en veldig utfordrende og morsom serie å jobbe på: Masse fine foto, flotte billedfortellinger og fokus på en smakfull og utfordrende fargekorrigering.

- I denne perioden brukte jeg Smoke og After Effects veldig mye og i Fabelaktiv produserte vi en del reklamefilm og mye innhold for NRK. Men ønsket mitt var stadig å få lov til å jobbe på lengre formater, altså spillefilm. I 2008 kom det en henvendelse fra Nordisk Film Post Production, de lurte på om jeg kunne tenke meg å jobbe hos dem som Online Arist / Colourist. Og her er jeg altså i dag!

- Nordisk Film ShortCut deler i dag hus med firmaet Storm Studios, som er et high-end VFX / Animasjons-studio. Nordisk Film ShortCut tilbyr etterarbeid på high-end spillefilm, reklamefilm og TV-drama og er en full tjenesteyter på grading, online- og offlineredigering, lydetterarbeid, Digital-kinomastring (DCP), 35mm-filmmastering og VFX. Opprettelsen av firmaet ble sett i sammenheng med digitaliseringen av kinoene i Norge, og vi har som målsetting å bli en viktig aktør i så måte. Vi flytter sammen i nye flotte lokaler, ved Akerselva, like ved Blå, høsten 2010. Jeg gleder meg veldig!

### Rett verktøy til jobben

- For meg personlig er det veldig tilfredsstillende å få lov til å jobbe med lange produksjoner, og det er alltid spennende å møte kreative sjeler i form av talentfulle regissører og fotografer, sier Hopkin. - Det å få lov til å ta i bruk alt jeg har lært etter mange år i bransjen.

Det å jobbe med online krever at man kan en god del innenfor ulike disipliner, og at man må være forberedt på å tre inn i forskjellige roller. Dermed blir det avgjørende at man velger rett verktøy til jobben, og at man holder seg oppdatert på hva ulike programmer kan gjøre.

I Norge har bruken av film som opptaksmedie begynt å bremse opp, både fordi film ofte oppfattes som et dyrere alternativ, men også fordi den digitale teknologien er blitt mye bedre på veldig kort tid. Jeg tenker for eksempel på populariteten til RED-kameraene, eller på ARRI som nå kommer med oppdaterte digitale filmkameraer, eller på den revolusjonen vi så smått er vitne til når det gjelder bruk av DSLR-kamera som opptaksverktøy.

I 2K / 4K oppløsning kommer alle hemmelighetene dine for en dag for å si det sånn, ler Hopkin. - Høyere oppløsning krever høyere nøyaktighet i post, og man må virkelig strekke seg etter å gjøre ting best mulig! Og da er vi tilbake til valg av rett verktøy.

Og hva er rett verktøy for Dylan R. Hopkin?

- Nå som jeg har begynt å jobbe mer og mer spillefilm har jeg tatt opp igjen Autodesk Smoke, som jeg første gang brukte i 2002. Det som er veldig bra med Smoke er at den har et svært robust verktøysett for tracking, keying, fargekorrigering, compositing, conform, med en fantastisk ytelse. Med stramme deadlines er dette verktøy man virkelig kan stole på.

En av fordelene med Autodesk-systemene er at man stort sett kan gjøre alt i programmet, man trenger ikke "hoppe inn og ut" av flere programmer for å gjøre ulike oppgaver. Når jeg jobber i 2K-oppløsning på Smoke jobber jeg som regel med 10bit DPX-filer. Dette stiller en del krav til maskinvare og harddisker, og vi har nettopp kjøpt et raskt og stort Lacie raidsystem til Smoke. Dette trengs for avspilling av 2K i sanntid – for å så langt som mulig unngå unødvendige renderinger. Når det gjelder utnyttelsen av GPU-prosesseringskraft

har Autodesk implementert dette veldig godt i Smoke, og dette vil bli enda bedre utnyttet i fremtiden.

Jeg har jo vært borti Smoke i en årrekke allerede, men målet mitt er alltid å lære verktøyene enda bedre. Det er alltid en ny smart måte å løse ting på, om det er teknisk eller en kreativ problemstilling som skal overvinnes. Smoke har virkelig modnet gjennom de årene produktet har eksistert, og systemet er godt kjent blant mange av kundene våre.

- Til motion graphics og vignetter er After Effects likevel mitt førstevalg. Dette er en arbeidshest med stor fleksibilitet og som er perfekt for grafikkjobbing. Det viktigste er tross alt at man selv har en oversikt over hva de enkelt programvarene kan gjøre og hva de er best på. Derfor er jeg fremdeles en svoren fan av After Effects, og driver også og kurser i bruken av dette programmet. I trespenn med After Effects er også Photoshop og Illustrator viktige programmer å kjenne i dybden.

- Til tracking bruker jeg et program som heter SynthEyes – som er en rimelig og vannvitning rask 3D-tracker, som også brukes av de store Hollywood-studioene. Til 2D tracking er det After Effects bundlede Mocha's Planar Tracker et uvurderlig verktøy. Jeg har nesten gått bort fra punkt-tracking. Denne trackeren ser på elementer i bildet som "plan" og finner punktene den trenger innenfor et felt som brukeren angir. Ofte gir dette bedre resultater enn ved vanlig punkt-tracking, men Smoke sin punkttracker er vanvittig bra den også! Alt til sitt bruk.

- Final Cut Pro og Avid Symphony brukes innimellom for å løse utfordringer i forbindelse med forbreddelser til conform. Jeg bruker disse klippeverktøyene til å åpne tilsendte offline prosjekter, og gjøre justeringer på materialet, samt sørge for korrekt flyt av META-data for online.

- I disse dager vil Nordisk Film ShortCut ha på plass sin nye grading suite, en high-end Da Vinci Resolve system. Filmer som Avatar og Robin Hood er jo gradet nettopp på Resolve. Jeg gleder meg veldig til å få dette i hus!

- Men nå snakker jeg kanskje som den Colouristen jeg strekker meg etter å bli, sier Hopkin. - Å male med lys og forsterke historier med kreativ lyssetting, er noe jeg ønsker å jobbe mye mer med. I mange tilfeller handler jobben min om å være usynlig: **Mye av online-arbeidet handler om å ta bort og legge til ting, men på en måte som ikke etterlater seg noen spor.** På den andre siden som Colourist kan man kanskje våge seg til å være mer synlig: Å jobbe med farger, finne noe nytt i bildene og videreutvikle bildeuttrykket sammen med fotografen. Det er en svært viktig og spennende rolle.

### Et utvalg av spillefilmer Hopkin har jobbet på er:

- Hans Petter Molands nyeste film "En Ganske Snill Mann". (Online-redigering og VFX på hovedfilmen, samt grading av film-teasere.)

- Arne Lindtner Næss' to nyeste Olsenbanden Jr. filmene, "Det Sorte Gullet" og "Mestertyvens skatt". (Online-redigering av hovedfilmene, samt grading av film-trailere og tv-reklamer.)

- Arild Østin Ommundsens nyeste film, "Rottenetter". (Online-redigering og VFX på hovedfilmen, og grading av kino-trailer.)

Sjekk ut hjemmesiden til Dylan for å se hva han jobber med: [www.dylanhopkin.com](http://www.dylanhopkin.com)



### Smoke On Mac by Autodesk. Video 4 er nå autorisert forhandler!

For alt fra reklamefilm til kringkasting er Autodesk Smoke bransjestandard for compositing. Et alt-i-ett-program for online-klipping, compositing, paing og fargekorrigering, alt i sanntids fullkvalitet fra SD til 2K.