

Synkroniserer lepper og lyd

Det norske selskapet Animaze vil revolusjonere lydopplevelsen i dubbede animerte filer og spill.

Går det som selskapet Animaze tror, kan Norge bli stedet hvor verdens dataanimerte figurer får leppene og stemmen til å passe sammen. I dag er det et stort problem både i film og spill-industrien. Filmene er stort sett amerikanske, og karakterenes lepper beveger seg etter den engelske talen. Når de skal dubbes til andre språk, er det lett å se at det ikke stemmer. Normalt dubbes slike filmer til rundt 30 språk, og det lages et veldig stort antall filmer årlig.

LIPSYNC

Ideen oppsto i Tel Aviv i 2004. Da møtte gründeren av selskapet, Yossi Somer med sine 37 år i filmindustrien, matematikeren Dr. Nachshon Margaliot. De diskuterte hvordan teknologi kunne løse et problem for filmbransjen. Nå er teknologien klar, og arbeidet med å bygge opp selskapet er i slutfasen. Det er den første kontrakten også.

Animaze skal sørge for at den norske serien om den lille redningsskøyta Elias blir dubbet perfekt til en rekke språk. Serien vil bli distribuert over hele verden av Jim Henson Company, og da trengs det mange språkversjoner.

AVANSERT TEKNOLOGI

– Perfekt dubbing er et gammelt problem, men i dataanimerte filmer går det an å bruke vår teknologi for å løse det. Det vi gjør er at vi får en 3D-modell av de hodene som snakker i filmen. I tillegg har vi lydfilene som de lokale skuespillerne har spilt inn fra en lavoppløst kopi av filmen. Programvaren gjør det mulig å ta utgangspunkt i den digitale lyden og la den styre leppene til figurene. Det vi leverer til studioene er styringsinformasjon som gjør det mulig å beregne hodene i filmen på nytt, perfekt synkronisert med lyden, sier Somer.

Med dagens 3D-teknologi kan man endre mindre deler av filmene på nytt og sette dem inn i de ferdiglagde filmrutene. På den måten



Olsenbanden: Selskapet Yossi Somer har etablert sitter foreløpig i Gründergarasjen, et gründermiljø etablert av Simula Innovation på Fornebu, mens de bygger opp virksomheten i Animaze. Her har de testet ut teknologien på den danske animerte filmen Olsenbanden. FOTO: ODD RICHARD VALMOT

blir det ekstra beregningsarbeidet ikke spesielt stort. Det at alle språkene kan dubbes samtidig med den nye teknologien representerer både en forenkling og en besparelse i tillegg til en mye bedre filmopplevelse.

– I tillegg til stemme ser vi også et stort marked i annen lokalisering slik som at skilt og kan-skje bakgrunn i filmene trenger utskifting, sier han.

HOLLYWOOD VIL HA DET

Med sin filmbakgrunn har Somer vært i Hollywood og presentert teknologien og knyttet til seg medarbeidere. Han har fått tilbud om kapital hvis han etablerer selskapet i USA, men det vil han ikke. I hvert fall ikke ennå.

– Jeg har familien min i Norge, og vi har fått svært god hjelp av Håkon Nyhus i Innovasjon Norge og rådgiverne Harald Norvik og Christian Butenschön. Her kan vi bygge oss opp som en uavhengig servicebedrift til alle studioene uten å bli slukt med en gang, slår han fast.

Dessuten ser Hollywood på Norge som et trygt sted som kan håndtere verdiene de skaper. I dag er det et veldig stort problem at filmene som sendes verden rundt for å bli dubbet blir piratkopiert. Med vår teknologi kan vi sikre at filmen ikke blir kopiert før den kommer på markedet. Filen blir ikke sendt til dubbing. I stedet får vi skuespillernes stemmer til vårt studio.

ENORMT MARKED

Markedet for 3D-baserte filmer og spill var på 120 milliarder dollar i 2010. I 2016 vil dette tallet ha doblet seg. Klarer Animaze å etablere seg i dette markedet, kan det bli svært stor aktivitet.

– Nå er vi på vei fra laboratoriet og ut i industrien. Og selv om markedet er stort, vil vi bygge skrittvis og satser på film først, men spill er også svært interessant. Ingen andre arbeider med en lignende teknologi, sier Somer. ●

ODD RICHARD VALMOT orv@tu.no