

VIRTUÁLIS SZÍNÉSZEK



Kétségtelen Marlene Dietrich csodálatos nő. Beszéd közben szétnyíló ajka, bűgő hangja jéghideg, mégis igéző pillantása milliók szívét ejtette rabul. Utánozhatatlan, mondhatnánk joggal. Legalábbis az volta míg a számítógép nem keltette őt újra életre. Arca, hangja, tekintete éppen olyan mint rég. Sőt, mintha még jót is tett volna neki a "feltámadás".

Los Angeles a sztárok és a leendő sztárok városa. Itt nincsenek benzinkutasok, takarítók, pincérek, errefelé mindenki híresség, legfeljebb még felfedezetlen. Potenciális csillagokból - ahogyan nálunk mondják -

Dunát lehetne rekeszteni ezen a vidéken, ám a jelenüknél csak a jövőjük bizonytalanabb. A sztárcsinálók ugyanis biztosra mennek, egy új arc pedig rizikó - nem tudni, mennyire szeretik majd, nem is beszélve az egyre vadabb sztárallűrökről - a bukás pedig tízmilliókat jelent, mínuszban és dollárban. Ezért nincs producer, aki ne gondolt volna legalább egyszer arra, milyen jó is lenne, ha egy régi, már elhunyt híresség visszajöhetne, legalább egy forgatásnyi időre. De nem ám öregen, ráncosan, hanem éppen úgy, ahogy a közönség emlékezetében él, mondjuk Humphrey Bogart a *Casablanca* utolsó, repülőtéri jelenetéből. Az Újvilág ismét nem hazudtolta meg önmagát, az igény gyorsan megoldást szült. A számítógépguruk boszorkánykonyhájában megszülettek a virtuális, digitálisan előállított színészek, akiknek első példányait természetesen hírességekről mintázták.

A Los Angeles-i Virtual Celebrity Productions egy egész sor feltámasztott hírességgel rukkolt ki egyszerre. Így elevenedett meg a kor egyik dívája, Marlene Dietrich is. A klónok egyelőre nem tökéletesek, bőrük, mimikájuk kissé mesterkélit, ám a fejlesztések még gyerekcipőben járnak. A dolog annyira friss, hogy az Egyesült Államokban is csak augusztusban debütált a cég, amely eddig már két és fél millió dollárt költött a projektre. Takács Barnabás, a Virtual Celebrity Productions kutatási igazgatója szerint - aki a Budapesti Műszaki Egyetemen végzett informatikusként 1991-ben - ez a pénz könnyedén visszajöhet, hiszen a számítógépes animációban óriási összegek forognak. Szerinte nem is a hírességek hozzák majd a legtöbbet a konyhára, hanem - furcsa mód - az átlagarcok gyártása tűnik a jövő üzletének. Átlagarc ugyanis mindig kell - reklámokba, filmekbe -, és Hollywoodban valóságos villasor jelzi, a sablonos fizimiska is lehet kifizetődő. Az ő jogdíjaikon sokat spórolhatnak a cégek, hiszen a virtuális "szürke egeret" elég egyszer létrehozni, többé nem kell rá költeni. Ráadásul technikailag is könnyebb átlagos arcot kreálni, mint lemásolni egy ismertet. Az ember agyának arcfelismerésért felelős része ugyanis rendkívül fejlett, az arcok legapróbb részletei is belénk ivódnak, annál inkább, minél többször látunk valakit. Ezért aztán híres sztárokat klónozni a legnehezebb, hiszen agyunk a legapróbb hibáról is rájön a turpisságra. A másik kihívást az öregedő, markáns arcok, valamint a ráncok jelentik, hiszen ezek mozgását nehéz élethűen visszaadni. Ez egyelőre nem is probléma, hiszen a rendezők az elhunyt sztárokat virágkorukban kívánják feltámasztani, de a még élők is szívesebben látnak magukról idealizált, fiatalított felvételeket.

Az utóbbi, azaz hogy élő művészből készüljön másolat, már létező eljárás, bár a színészek körében nem aratott osztatlan sikert. Hollywood legbefolyásosabb szervezete, a színészszakszervezet azonban nem ódzkodik az új technológiától, ami nem meglepő, ha arra gondolunk, a halott színészekről készült duplikáció után is beszedik az őket megillető részesedést. Ennek hallatán biztosan sokan elrettennek, ám Amerikát mindig az anyagi érdek vitte előbbre, és úgy tűnik, ez ma sincs másképp. Takács Barnabás szerint ugyanis a digitális színészekért a legtöbbet azok a biztosítótársaságok tehetnék, akik a filmet, a kellékeket és persze magukat a színészeket is biztosítják. Gondoljunk bele, mekkora kiesés például egy baleset, ami rossz esetben a forgatás leállításával, dollármilliók elvesztésével járhat. A társaságok azonban előírhatják, csak úgy kötnek szerződést, ha minden fontosabb szereplőről készül digitális másolat, amivel a legrosszabb esetben is befejezhetik a mozit. Az utóbbira jó példa a *Holló* című film, amelynek utolsó jeleneteit az időközben balesetben elhunyt Brandon Lee helyett más játszotta el, némi számítógépes rásegítéssel.

Emberek digitális másolása a technikai problémán kívül etikai és jogi kérdéseket is felvet. Vegyük például a régi fényképeket vagy filmfelvételeket. Ezek felhasználásakor a készítőt vagy annak utódját jogdíj illeti meg. A számítógépes másolattal némileg hasonló a helyzet, ám itt annak vagy az örökösének jár a pénz, akiről a duplikáció készült. A jog azonban nemigen tud mit kezdeni a digitálisan tárolt személyiségjegyekkel, hiszen ezek csupán algoritmusok, így csak akkor védhetők, ha valamilyen formában már materializálódtak. Az egyén joga saját képének megjelentetéséhez egyértelmű, ám a szabályozás az USA-ban is államonként eltérő. Vannak helyek, ahol a polgár halálát követően még 50 évig csak a hozzátartozók engedélyével, jogdíj ellenében használható fel egy arc, míg New York államban gyakorlatilag azonnal. Más a helyzet a közszereplőkkel, hiszen az ő arcuk bármikor fényképezhető, filmezhető, jogdíjat ezért nem kérhetnek. A Virtual Celebrity Production

előrelátóan már megvásárolta egy sor híresség digitális másolásának a jogát, így ha mondjuk Marlene Dietrichkel kíván valaki forgatni, bizony meg kell alkudniuk az árban. A másolatokat már a szerzői jog védi, aminek megsértőire az Egyesült Államokban szigorúan lecsapnak.

Érdekes kérdés, hogy miként előzhető meg a másolatok rossz célokra való felhasználása. Feltámasztható például Jézus? Mit lehet vajon a szájába adni, eljátszatni vele, anélkül, hogy ez ne sértene milliók vallásos érzületét? A reklámcégek szeretnek provokálni, lehet, hogy napóleonok, hitlerek kínálnak majd fogpasztákat, bizonygatják a mosópor erejét, mint ahogy a wiszkis rabló jogait is megvásárolta egy italgyártó cég? Takács Barnabás szerint náluk ilyen nem fordulhat elő. Ugyanis minden egyes digitálisan másolt személyről összeállítanak egy aktát, amiben rekonstruálják az adott személyiséget, hogy semmi olyanhoz ne használhassák később fel, ami életében nem volt rá jellemző.

Fülöp Norbert

COMPUTERtechnika 1999. október 12.