

# Железный друг: фильм «Робот по имени Чаппи»

**Бастер Ллойд**

**В** марте на мировые экраны вышел фантастический фильм «Робот по имени Чаппи», который завершает трилогию Нила Бломкампа о социуме людей в мире будущего. Первыми двумя картинами были сверхуспешный «Район № 9» и менее удачный «Элизиум». Подготовительная работа над проектом «Робот по имени Чаппи» началась несколько лет назад, сразу же после сдачи «Района № 9». Со временем дизайн роботов претерпел сильные изменения, например, уши, представлявшие собой антенны и радиаторы одновременно, то появлялись, то исчеза-

ли. А экран на голове появился и вовсе в самый последний момент. Разработкой дизайна и изготовлением бутафории занимались мастера Weta Workshop, с которыми Нил Бломкамп делал два предыдущих проекта; к этой работе они привлекли художников Image Engine, ответственных за визуальные эффекты.

Таким образом, 3D-печать и сборка реквизита осуществлялись в новозеландской компании Weta Workshop, а финальное изображение визуализировалось в канадской Image Engine. Такой подход непривычен, как правило, трехмерная модель создается без участия моделеров.

«Студия Weta прислала нам дизайн-макеты, – комментирует Барри Пун, супервайзер по визуальным эффектам студии Image Engine. – Мы разбивали модель на части и дорабатывали ее, уделяя внимание детализации и механике. Из-за сжатых сроков, выделенных на создание полноразмерных макетов, создавали их по секциям – сначала ноги, затем торс, руки и голову».

Во время работы над Чаппи режиссер стремился к тому, чтобы он выглядел как настоящий робот с механическими движениями. После завершения оснастки виртуального скелета файлы с моделью были подготовлены для вывода на 3D-печать.

«Чаппи практически полностью был отпечатан, – подытоживает Дентон. – Каждая его часть печаталась на принтерах Eden и ProJet. В итоге мастера Weta



Макет робота, отпечатанный на 3D-принтере

Workshop построили 19 экземпляров Чаппи, в которых было отражено его разрушение на разных стадиях».

В ранних сводках о ходе работы над картиной сообщалось об использовании на съемочной площадке технологии захвата актерской игры, в действительности же MoCap не использовалась. Вместо этого актер или каскадер носили костюмы серого цвета с маркерами, при помощи которых аниматоры Image Engine отслеживали движения героя и создавали компьютерную модель робота, стараясь симитировать игру исполнителей на площадке.

Студия Weta Workshop изготовила накладку для актеров, которые слегка стесняли их движения, чтобы они получались в большей степени механическими. Помимо этого, актеры носили нашлемные камеры GoPro, с которых бралось изображение.



Концепт-арт к фильму



Кадр из фильма «робот по имени Чаппи»

Во время съемок на Шарлто Копли все время была надета нагрудная пластина, также отпечатанная на принтере. Она помогала ему чувствовать пропорции Чаппи, осознавать, какое пространство ему требуется, как стоять или сидеть в определенных позах. Если, например, кто-то из других героев толкал Копли в плечо или в грудь, кисти его рук перемещались в нужное положение, поэтому потом на компьютере их было легко превратить в конечности робота.

«Игра Шарлто Копли сделала Чаппи живым, — рассказывает один из руководителей по компьютерной графике. — Он удивительно человечен и печален, трогателен и раним. Вы чувствуете это в его жестах и голосе — все это идет от актера. То, как движутся глаза и уши нашего робота, и, разумеется, то, как движется его тело, продиктовано игрой Шарлто. Всем актерам очень помогало то, что рядом с ними на площадке играл живой человек. Это позволило реалистично отобразить взаимодействие героев». Шарлто Копли считает, что хотя его герой не похож ни на одного из тех, которых ему доводилось играть ранее, работа над этой ролью не сильно отличалась от других его работ.

«Ты просто играй, а робота мы смоделируем поверх тебя, — сказал мне Нил, — вспоминает Шарлто. — И не важно, что на экране не будет твоего лица. Ты все равно сможешь сыграть Чаппи так, что сердца зрителей будут тронуты».



Чаппи был анимирован вручную, но специалисты учитывали игру Шарлто Копли

«Серый костюм был в обтяжку, а это не по-гангстерски — продолжает Копли. — Чтобы почувствовать себя гангстером, я добавил к нему шорты и ремень. Когда мы снимали криминальные сцены, я ослаблял ремень так, чтобы шорты сползли и оголяли ползадницы. Так я превращался из человека в сером обтягивающем костюме в гангстера Чаппи. С помощью этого трюка мне удалось продемонстрировать настоящие гангстерские движения».

По словам Копли, столь необычный подход к съемкам и анимации пошел на пользу делу.

«Аниматоры подтвердят, что работать над персонажем с нуля — это вовсе не то же самое, что дорабатывать персонаж, уже воплощенный актером, — рассказывает Копли. — Гораздо легче создать все движения героя, когда они уже сыграны актером. Очевидно, что и другим актерам проще работать, когда рядом с ними на съемочной площадке живой актер, пусть и в сером костюме».

Аниматорам удалось уловить и передать каждый нюанс в игре Копли. Более того, перед ними стояла нелегкая задача

придать Чаппи его мимику, хотя у робота практически нет лица. Они проделали фантастическую работу. Художники усовершенствовали тот материал, что им был передан.

Нил Бломкамп поставил задачу выполнить поствизы за два месяца, чтобы успеть к тестовым просмотрам. Все модели роботов строились и анимировались в программе Autodesk Maya, визуальные эффекты создавались в Houdini, а композитинг изображений осуществлялся в Nuke. Изображение, выводимое зрением роботов, генерировалось также средствами композитинга в программе Nuke. Видеодизайнеры обрабатывали кадры, снятые на камеры GoPro.

Производственный бюджет фильма составил 49 млн долларов. Кинопрокат картины продолжается, но уже сейчас понятно, что лента не оправдала финансовых надежд продюсеров. Нил Бломкамп решил взять творческую паузу в работе над очередным опусом про роботов и переключился на новый фильм киносерии про Чужих. Возможно, там ему улыбнется удача. ■

## SFERAVIDEO Autodesk Flame Premium — новое слово в DI-WorkFlow

**Официальный партнер компаний:**

Autodesk, DVS, DFT, Dolby, ARRI, Pandora Int.

**Авторизованный Сервисный центр**

**Профессионального Оборудования:**

Sony, Panasonic, ARRI, Clear-Com, Grass Valley (Thomson), DFT, JVC

**Оптики:**

Canon, Fujinon, Carl Zeiss

Тел.: +7 (495) 737-7125, 737-7098

E-mail: mail@sfera-video.ru