

В огне

Бастер Ллойд

Голливудский актер Мэттью Макконахи («Интерстеллар», «Настоящий детектив», «Джентльмены») вернулся в большое кино после пятилетнего перерыва, который он потратил на озвучку анимационных героев. Актер напомнил о себе участием в драме «Школьный автобус» Пола Гринграсса, которую тот снял по мотивам реальных событий, описанных в документальной книге Лиззи Джонсон «Парадиз: Борьба одного города за выживание в американском пожаре».

Премьера картины состоялась 5 сентября 2025 года на Международном кинофестивале в Торонто. Спустя две недели фильм вышел в кинопрокат, а с начала октября появился на стриминговой платформе Apple TV+. Лента удостоилась лестных отзывов как критиков, так и простых зрителей. Фильм знакомит аудиторию с простым водителем автобуса и учительницей, вынужденными спасать детей от лесного пожара. В фильме очень много зрелищных опасных сцен, многие из которых было невозможно снять без визуальных эффектов. В фильме 1472 кадра с графикой, как в большом голливудском блокбастере. В общем, есть о чем рассказать в сегодняшней статье.



Режиссер Пол Гринграсс (в центре) на съемочной площадке

Разработка

В апреле 2023 года режиссер Пол Гринграсс («Ультиматум Борна», «Капитан Филипс») прислал супервайзеру Чарли Ноббелу сценарий и книгу Лиззи Джонсон. Ознакомившись с материалом, Ноббел приступил к сбору доступной справочной информации о том, что происходило в первый день пожара и каким маршрутом следовал автобус с детьми.

«Затем мы нанесли этот маршрут на виртуальную карту города Парадиз в Калифорнии и выстроили вдоль него наиболее характерные кадры и видеоролики, чтобы наглядно продемонстрировать, как быстро ухудшались условия, – вспоминает супервайзер. – Наш подготовительный проект стал путеводителем, который помог актерам сориентироваться и дал съемочной группе четкое представление о том, как будет выглядеть финальный образ в каждой сцене по ходу действия».

После утверждения художественного плана художники воссоздали маршрут через город в движке Unreal Engine, добавив пыль, дым, огонь, транспорт и снопы искр. Трехмерщики также сотрудничали со специалистом по аниматикам и раскадровкам Эдрианом Спанно, который подготовил превизы для значительной части фильма, вставив в них кадры из сцены в Unreal. Эти восемь месяцев работы с апреля 2023 года заложили фундамент для последовавших брифингов и творческих встреч. Супервайзер Чарли Ноббел мог пройтись по каждой сцене и указать на максимально конкретные материалы-референсы для каждого потенциального кадра будущей картины. Огромный объем работы требовал большой команды и привлечения нескольких студий, специализирующихся на визуальных эффектах.

Вендоры и локации

«Работа началась в студии *beloFX*, – вспоминает Ноббел. – Мы обсуждали концепцию визуальных образов для фильма на этапе подготовки в кампании *Рика Лери*, с которым сотрудничали много лет назад на фильме «*Рейс 93*» *Пола Гринграсса*. Процесс курировал *Расс Боуэн*, с которым работали в прошлом над «*Капитаном Филипсом*». Позже *beloFX* стала нашей второй студией на этапе монтажа и обработки после *ILM*, которой мы доверили основную работу с масштабными панорамами и крупными планами огня».

Студия *RISE* из Берлина взяла на себя создание масштабных виртуальных локаций и всю начальную работу с крупными эффектами огня. Трехмерщики *Proof* обеспечили кинематографистов полным превизуализационным материалом и большей частью поствизуализации. Также в проекте участвовали *Mist* из Мумбаи и *Vitality* из Ванкувера.

Фильм снимался в Нью-Мексико, но действие по сюжету происходит в Калифорнии, поэтому одной из ключевых задач стало цифровое преобразование ландшафтов, чтобы те стали напоминать Золотой штат. Для максимально точного воссоздания калифорнийской среды команда начала с публично доступных данных геолокации США. В процессе моделирования рельефа использовались 1-метровые цифровые модели высот (DEM) от *USGS*, а для текстур – данные *NAIP* (*National Agriculture Imagery Program*), содержащие снимки земной поверхности с детализацией по типам растительности и землепользованию. На основе этой информации художники создали виртуальную сцену для



Кадры до и после обработки

превизуализации и последующего сканирования местности. С целью повышения детализации команда дополнила общую модель более подробными данными, использовав съемку с дрона, фотограмметрию и LIDAR-сканирование тех участков, где требовалась высокая точность. Это позволило корректно передать рельеф, расположение дорог, деревьев и зданий. Особое внимание уделялось атмосфере, поскольку важной сюжетной составляющей было воссоздание экстремально сухих и ветреных условий ноября 2018 года, когда дождя не было почти 200 дней подряд.

Чтобы передать напряжение надвигающейся катастрофы, с помощью графики в кадры добавили качающиеся сосны, наполненный пылью и мусором воздух, раскачивающиеся линии электропередач, а также траву и кустарники, колышущиеся от ветра. Все это создавало ощущение живого напряженного ландшафта, буквально «задыхающегося» перед началом пожара. Благодаря сочетанию реальных съемок, точных геолокационных данных и тонкой цифровой доработки, зритель полностью погружается в атмосферу Калифорнии, хотя сцены снимались за сотни километров от нее.

Огонь

Анимация огня и дыма в фильме бросила команде серьезный технический и творческий вызов, ведь цель была не просто показать пожар, а максимально реалистично передать его ужасающую мощь и динамику в таком ключе, чтобы зритель чувствовал жар, напряжение и безысходность.

«С творческой точки зрения, у нас, к сожалению, было слишком много реальных видеоматериалов настоящих лесных пожаров из тех мест, – комментирует супервайзер. – Я мог просто показать художникам кадры, снятые в те дни, и сказать: «Вот так это и должно выглядеть». Это задавало высокую планку. Мы не имели права на стилизацию или упрощение. Огонь должен был быть живым, непредсказуемым, агрессивным, как в реальности. Технически мы стремились максимально использовать реальные спецэффекты на съемочной площадке, чтобы сохранить физическую достоверность. Супервайзер по спецэффектам Маклафлин подготовил настоящие огневые установки – безопасные, но эффектные. Он разместил металлические деревья, кусты и огневые маты, которые могли «вспыхивать» с земли и имитиро-

вать распространение огня по траве. Также использовались мощные источники света, имитирующие отсветы пламени, чтобы актеры и окружение освещались естественно».

Однако пропан, который применялся на площадке, горел чисто – без дыма и искр, что не подходило для реалистичного пожара, поэтому художникам почти все языки пламени, попавшие в кадр, пришлось заменять цифровыми, но уже с учетом настоящего поведения огня в лесу.

Стиль режиссера

Работа с Полом Гринграссом всегда требует особого подхода к визуальным эффектам – его фирменный стиль съемки с рук, длинные кадры и многокамерная круговая съемка кардинально влияют на весь дальнейший технологический процесс монтажа и обработки.

«Поскольку это уже мой шестой фильм с Полом, – говорит супервайзер, – я заранее понимал, что классические методы создания визуальных эффектов здесь не сработают. Традиционные приемы вроде статичных камер, четких отснятых ракурсов и контролируемых условий просто неприменимы. Вместо этого мы сталкиваемся с постоянным движением камеры, резкими поворотами и наклонами, огромным количеством кадров с разных ракурсов одновременно, отсутствием четких фонов для трекинга и сложностями с привязкой цифровых элементов к реальному пространству. Из-за этого использование синих фонов было ограничено – они визуально не вписывались в динамичный, документальный стиль съемки. Мы применяли их только там, где это было абсолютно необходимо и незаметно, например, для отдельных фонов или сложных огневых вставок, но даже в этих случаях приходилось тщательно маскировать края и имитировать естественное освещение».

Основная ставка была сделана на профессионализм художников по визуальным эффектам. Кинематографисты собрали команду из сотен талантливых специалистов со всего мира, чья работа заключалась в ручной интеграции огня, дыма, пепла и разрушений в крайне сложные, нестабильные кадры. Каждый элемент приходилось точно синхронизировать с движением камеры, учитывать изменение освещения в режиме реального времени и сохранять физическую достоверность даже в самых хаотичных сценах. Ставка оправдалась – фильм получился. ▶



Кадры до и после обработки

