

ФОРМИРОВАНИЕ АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ В ЭКРАНИЗАЦИИ РОМАНА «ДЮНА» ФРЕНКА ГЕРБЕРТА

Анискевич К.О.

Научный руководитель – Сысоева В.А.

Белорусский национальный технический университет,
Минск, Беларусь

На примере архитектурной среды в фильмах «Дюна: Часть первая» и «Дюна: Часть вторая» («Dune: Part One», 2021, «Dune: Part Two», 2024, реж. Дени Вильнёв) я бы хотела рассмотреть и проанализировать создание «виртуальных» объектов и новых, но знакомых архитектурных образов, через призму парадигмы теоретических основ, как инструмента анализа архитектурной деятельности [1].

Основное внимание в статье уделено применению средств-методов, а также анализу использованных образов для создания ассоциативного ряда у зрителя. Анализ архитектурной среды в экранизации романа Френка Герберта «Дюна» (1965 г.) происходит на основе изучения графических материалов, созданных командой концепт-художников студии RodeoFX [2], а также художников: Erik Lehmann, Kamen Anev, Joseph Cross, Jeremy Hanna, Steve Burg, работавших над пространством и, в особенности, над архитектурными объектами.

Создание архитектурных образов. Анализ использования средств-методов. Для того, чтобы в сжатые сроки погрузить зрителя, не знакомого с романом Френка Герберта, в мир и атмосферу планет «Дюны», художественному отделу потребовалось создать образы, одновременно формирующие у зрителя новое представление об архитектуре будущего, и, вместе с тем, узнаваемые, не вызывающие отчуждения своей радикальной новизной. Выбор подобного инструментария и направления поисков можно считать проявлением **принципа социальной обусловленности**: команда художников в процессе своей работы ориентируется на определенные «маркеры» социального кода зрителя, которые и воспринимаются в последствии зрителем наиболее явно.

В основе выбора нужных «маркеров» проявляется двоякое действие **принципа изменяемости и устойчивости**: архитектура будущего, сложившаяся как определенный образ в общественном представлении, сохраняется, но в то же время команда разработчиков предлагает новое осмысление привычных символов.

Рассматриваемый объект – архитектурная среда фантастического мира Арракиса – едва обитаемой суровой планеты, покрытой пустынями и голыми скалами. Так как полноценная пространственная структура, даже

концептуальная, не может существовать без контекста (пользователя, места, условий), архитектура Арракиса также создавалась художниками на основе полного анализа и подбора соответствующих средств-методов.

Как пространственная структура, Арракис вписан в систему планет, включенную, в свою очередь, в империю, имеющую место в сюжетном мире «Дюны». Ненамеренно или умышленно, воссозданный художниками мир Арракиса подчинен **принципу системности** (и сам по себе также может быть разделен на более мелкие системы и подсистемы).



Рисунок 1. Концепт-арт Арракина (столица Арракиса) – илл. RodeoFX (art: Deak Ferrand)
[3]



Рисунок 2. Концепт-арт Арракина (столица Арракиса) – илл. RodeoFX (art: Deak Ferrand)
[4]

Рассмотрим средства-методы, использованные командой в работе над пространственной структурой этого фантастического мира.

При взгляде на первые примеры (Рис. 1, 2), зритель даже без знания контекста сразу воспринимает следующие социальные, природные и экономические факторы:

- суровый и негостеприимный характер места,

- тяжелые условия строительства,
- невысокий уровень жизни большей части населения,
- умеренный уровень безопасности и надежности, долговечность зданий,
- наличие правящей верхушки, т.е. организованная структура общества, разница в материальном положении.

Этого достаточно для составления представления о происходящем в фильме. Эти ощущения возникают и формируются, в первую очередь, из-за верно определенных и использованных последовательных шагов:

1. Вычленение специализированного пространства. Исходные условия: непригодная из-за погодных условий планета, мегалитические природные структуры, скудный рельеф местности, однообразный социальный состав населения.

Из сочетания этих условий вычленяется место, имеющее ряд преимуществ перед прочими, и структурируется будущая планировка города. Специализированных зон не может быть много из-за исходных факторов, поэтому между специализированными пространствами на первый взгляд преобладает смежная связь. Конфигурация и разнообразие зон снижены до минимума, отсюда вытекают ощущение суровости и, вместе с тем, грубой фундаментальности, надежности пространства.

2. Определение состава материальных элементов наполнения пространства. Исходные условия: острая нехватка материалов, невозможность полноценно осваивать территорию, однообразие градообразующих предприятий и деятельности жителей.

Из этих определений и возникает детализация пространства – высокая плотность застройки, компактность, ее однообразие в объемах и этажности, материалах отделки, подражание простым природным элементам в искусственных строениях, практически нулевая освоенность пространства за пределами жилого формирования, низкая насыщенность зон дополнительными элементами (Рис. 3). Все это вызывает чувство суровости, тяжелых условий жизни и враждебности среды.



Рисунок 3. Концепт-арт Арракина (столица Арракиса) – илл. RodeoFX (art: Deak Ferrand)

3. Пространственное конструирование. Исходные условия: примитивный каркас города, простота производственных циклов на предприятиях, конкретное место, обусловленное рельефом, социально-демографические и природные факторы.

Как итог – расположение города продиктовано необходимостью в защите (ее обеспечивают скалы, оберегая пространственную структуру от губительных условий климата), узлами планировки являются крупные производственные объекты, структура линейная, обеспечивающая минимальную доступность. О соответствии объекта эстетическим и художественным требованиям говорить не приходится: в мире, где главная цель людей, – выжить, – функции будет отдано предпочтение (Рис. 4).



Рисунок 4. Концепт-арт Арракина (столица Арракиса) – илл. RodeoFX (art: Deak Ferrand)

Таким образом, глубокий анализ условий, использование принципов обусловленности и грамотный выбор средств-методов позволили команде профессионалов создать внушительный детальный образ, который легко считывается всеми зрителями независимо от их теоретической «подготовки» и знания первоисточника.

Ассоциативный ряд образов, отсылки к историческим стилям архитектуры (брутализм). Четкая постановка задач и непрерывный анализ всех аспектов позволили команде разработчиков подобрать адекватные **этапные средства** выразительности, которые определили выбор опорной стилистики в том числе.

Основательные монументальные силуэты, впечатляющая мощь конструкций и объемов, крупномасштабные композиционные решения, четкость форм и большие пустые плоскости, приземистость сооружений и грубые материалы отделки – все это напрямую отсылает нас к стилистике

брутализма. Выбор этого направления в качестве исходного референса не случаен. Брутализм в устоявшемся общественном мнении – символ высокой индустриализации общества, нацеленности на будущее. Именно брутализм благодаря своей простоте и пластичности вписывается в любое окружение – идеальная основа для визуального образа вселенной «Дюны». Культ техники, динамика линий, симметрия композиций, циклопические масштабы и строгая геометрия одновременно с брутализмом заставляют нас обратиться еще к двум схожим стилям – футуризму и конструктивизму (Рис. 5).



Рисунок 5. Концепт-арт заброшенной метеорологической станции на Арракисе – илл. RodeoFX (art: Deak Ferrand) [7]

Использование всех трех стилей для создания визуальных образов и формирования пространства можно объяснить, обратившись к принципам обусловленности парадигмы теоретических основ архитектуры, а именно к принципу социальной (социально-демографической и социально-экономической) и природной обусловленности.

Со стороны **природной обусловленности** диктуются следующие условия: в непредназначенном для жизни климате архитектура выполняет строго определенные функции, композиционные и объемные решения основываются на факторе рельефа и подражания окружающим природным формам. Вариативность этой архитектуры ограничена минимумом материалов.

Со стороны **социально-экономического** принципа возникают схожие ограничения: минимум материалов, которые долговечны, надежны и недороги. Индустриальное и постиндустриальное общество нуждается в пространствах, сформированных согласно требованиям технологических процессов. Отсюда уже возникает необходимость в архитектуре больших объемов.

Социально-демографический принцип обусловленности дает следующие условия: в предполагаемой обстановке, враждебной к людям, необходимо выбрать те формы и пространственные решения, которые смогут

дать ощущение надежности, защищенности, устойчивости и долговечности. Под все эти критерии идеально подходит стилистика брутализма.

Парадигма теоретических основ архитектуры и ее инструменты дают возможность в полной мере оценить огромную работу, которую выполняют проектировщики, дизайнеры, архитекторы и, как в случае фильма «Дюны» Вильнева, концепт-художники в своем стремлении создать запоминающиеся образы и пространственные структуры. А также провести глубокий анализ объектов проектирования и структурировать полученные сведения. Методы и инструменты, использованные командой художественного отдела экранизации для поиска образов, универсальны, и понимание парадигмы позволяет адаптировать и применить их в собственном рабочем процессе.

Литература

1. Теория архитектуры [Электронный ресурс]: учебно-методический комплекс для студентов специальности 1-69 01 01 "Архитектура" / сост.: Ю. А. Протасова, В. А. Сысоева; Белорусский национальный технический университет, Кафедра "Градостроительство". – БНТУ, 2015.1.

2. Deak Ferrand (2021) Portfolio // Официальный сайт студии RodeoFX [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://www.rodeofx.com/team/deak-ferrand>. Дата доступа : 12.06.2024.

3. ArtStation [Электронный ресурс]

<https://www.artstation.com/artwork/nEQrvE> – Электронные данные. – Режим доступа:

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/043/675/775/4k/rodeofx-art-department-atreides-residence-fortress-1-v01.jpg?1637943399>. Дата доступа : 12.06.2024.

4. RodeoFX.com [Электронный ресурс]:

<https://www.rodeofx.com/team/deak-ferrand>. – Электронные данные. – Режим доступа:

https://storage.googleapis.com/rodeofx-webpage-videos/team/photos/Deak-Ferrand/deak_ferrand_rfx_concept_art_env_dune_arrakeen_02.jpg. Дата доступа : 12.06.2024.

5. ArtStation [Электронный ресурс]: https://www.artstation.com/-?sort_by=community&dimension=all – Электронные данные. – Режим доступа:

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/043/438/609/4k/rodeofx-art-department-arrakeen-exterior-view-aerial-2-after-sandstorm-v01.jpg?1637257888>. Дата доступа : 12.06.2024.

6. RodeoFX.com [Электронный ресурс]:

<https://www.rodeofx.com/team/deak-ferrand>. – Электронные данные. – Режим доступа:

https://storage.googleapis.com/rodeofx-webpage-videos/team/photos/Deak-Ferrand/deak_ferrand_rfx_concept_art_env_dune_arrakeen_04.jpg. Дата доступа : 12.06.2024.

7. ArchDaily [Электронный ресурс]:
<https://www.archdaily.com/1015062/the-architecture-of-dune-leveraging-the-past-to-create-a-myth-of-the-future/>. – Электронные данные. – Режим доступа:
https://images.adsttc.com/media/images/6605/590a/b093/fa2d/f3b0/9216/sli-deshow/the-architecture-of-dune-leveraging-the-past-to-create-a-myth-of-the-future_14.jpg?1711626508. Дата доступа : 12.06.2024.