

МЕХАНІЗМИ АПРОБАЦІЇ АРХІТЕКТУРНИХ УТОПІЙ В ЕКОЛОГІЧНИХ АНТИУТОПІЯХ НАУКОВО-ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТЬ

© Русєв К. В., 2015

У статті розглянуто взаємозв'язок архітектурних кінематографічних образів і соціально-культурних підтекстів у межах взаємодії між авангардними архітектурними експериментами на тему екології та соціальним феноменом, який можна описати терміном “сталий розвиток”.

Ключові слова: архітектурні репрезентації в кінематографі, архітектурні еко-утопії та антиутопії, архітектура сталого розвитку.

Постановка проблеми

Починаючи з публікацій американського біолога Р. Л. Карсона “Мовчазна весна”, 1962 і П. Ерліха “Демографічна бомба”, 1968 вчені та активісти таких організацій, як “Римський клуб”¹ виконали титанічну роботу, здобувши визнання світовою спільнотою проблем екології як першочергових, такими, від яких залежить доля людськості. Варто відзначити, що на початку ХХІ століття архітектори і містобудівники зіткнулися з тими ж викликами, що і їхні попередники на початку століття ХХ. Населення планети збільшилося втричі. “Очікується, що до 2050 на землі буде проживати 10 мільярдів осіб. Якщо ці розрахунки правильні, то це на 50 % більше, ніж на самому початку нового століття. Так само статистика пророкує збільшення попиту на їжу, житло і ресурси до 2050 рівень життя в країнах, що розвиваються, виросте, що призведе до збільшення споживання” [1, с. 267]. У 2007 голова Європейської комісії Ж. М. Баррозу в одному з інтерв'ю оголосив про початок нової індустріальної революції, в основу якої покладено принципи енергозбереження та еко-технології. Можливо, “зелена архітектура” та енергозберезувальні технології стануть тим новим “ізмом”, який об'єднає архітектурне співтовариство. Маргінальні експерименти “піонерів зеленого будівництва” у другій половині ХХ ст. П. Солері, поселення Аркозанті (будівництво розпочато в 1970) або Д. Вайнз з групи Сайт, проект “Зелений Манхеттен” (1979), стали стійким архітектурним трендом першого десятиліття ХХІ ст. Тема сталого розвитку “sustainability” – одна з улюблених тем архітектурного авангарду кінця ХХ, початку ХХІ століття. Проблема полягає в пошуку та ідентифікації прийомів, які допомагають зрозуміти механізм апробації авангардних архітектурних теорій та експериментів у сюжетах фільмів, присвячених різним еко-антиутопіям і формуванню за допомогою кінематографа у широкій аудиторії необхідності переходу архітектурної практики від архітектури “суспільства споживання” до архітектури “суспільства сталого розвитку”.

Мета і завдання дослідження

Зміна суспільної свідомості змусила архітекторів задуматися над темами дбайливого ставлення до природи та її ресурсів, гармонійного співіснування людини з його щоденними потребами в межах глобальної екосистеми. Варто відзначити, що екологічні антиутопії – один із найулюбленіших сюжетів у науково-фантастичних фільмах другої половини ХХ – початку ХХІ століть. Можна стверджувати, що кінематографічні еко-антиутопії вперше виявили і сформулювали

¹ Римський клуб – міжнародна громадська організація, створена італійським промисловцем А. Печеї та генеральним директором з питань науки ОЕСР А. Кінгом в 1968 році, об'єднує представників світової політичної, фінансової, культурної та наукової еліти. Організація зробила чималий внесок у вивчення перспектив розвитку біосфери та пропаганду ідеї гармонізації відносин людини і природи.

для широкої аудиторії проблему сталого розвитку та організації середовища життя людини. На прикладах найвідоміших науково-фантастичних фільмів цього періоду спробуємо виділити основні прийоми та механізми імплементації архітектурних утопій у створенні переконливих архітектурних репрезентацій кінотворів, їхню взаємодію з основними культурними шарами кінотвору і подальшу міграцію “кіношної архітектури” в реальну архітектурну практику.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Тема екологічних архітектурних утопій дуже популярна в архітектурній спільноті XXI ст. У збірці “Utopia Forever. Visions of Architecture and Urbanism” за редакцією Л. Файрайса всебічно розкрито тему архітектурних утопій та майбутнього урбаністичного середовища. Також треба відзначити дуже цікавий проект-дослідження Австралійського інституту архітектури на XII Венеціанському біенале “Now and When”. Результати досліджень зібрано у книжці, яка складається з двох частин: фіксацією існуючої урбаністичної ситуації (тривимірні фотографії) та сценарії імовірного розвитку австралійських міст залежно від екологічного стану, в якому перебуватиме континент (викладено у проектах). Під час біенале проектна частина супроводжувалась тривимірною кінопрезентацією. Такий відносно новий тип фіксації архітектурної утопії дає змогу “провести ревізію існуючих поглядів і думок на місто. Надає можливість їх змінити. Важливо, що така проекційна динамічна модель дозволяє нам побачити те що ми зазвичай не помічали [2, с. 13]. Аналіз показує, що екологія, стан навколишнього середовища є відправною точкою в проектуванні міст майбутнього. Архітектура “підкоряється” екологічному сценарію й активно шукає варіанти адаптації архітектурних форм та функцій.

Результати дослідження

Апробація авангардних архітектурних проектів у сюжеті фільму. Коли мова заходить про особливості архітектурних репрезентацій у кінотворах, заснованих на екологічних антиутопіях, необхідно виділити архітектурні експерименти кінематографа з мегаструктурами. Першовідкривачами мегаструктурного руху вважаються японські “метаболісти”. Саме вони “затіяли переворот у містобудуванні, розділивши міста на постійні та тимчасові елементи: схожі на бджолині стільники структури, куди вставлялися б потім все нові і нові архітектурні кристали” [3, с. 22]. Існує безліч визначень терміна “мегаструктура”. Вважається, що найточніше визначення дав Р. Віл-коксона, бібліотекар з Коледжу екологічного дизайну у Берклі. Відповідно до його визначення мегаструктура – це: “1) система зібрана з модульних елементів; 2) здатна до значного або навіть нескінченного розширення; 3) несучий каркас, в який можна вбудувати або прибрати готові дрібніші елементи (наприклад, кімнати, житлові будинки або будівлі), виготовлені в іншому місці; 4) несучий каркас мегаструктури має набагато більший амортизаційний термін, ніж елементи, які в нього вбудовуються” [4, с. 2]. У таких стрічках як: “Галактика ТНХ 1138” (1971) Дж. Лукас, “Мовчазний біг” (1972) Д. Трумбул або “Втеча Логана” (1976) М. Андерсон події розгортаються всередині мегаструктури, які захищають їх мешканців від зовнішнього агресивного середовища, що стало наслідком екологічної катастрофи. Архітектура утопічних світів майбутнього становить гримучу суміш архітектурних утопій і реалізованих проектів для всесвітніх виставок Експо в Монреалі (1967) та Осаці (1970). Цікаво відзначити, що кінематограф обживає простір мегаструктури “зсередини”, водночас розкриваючи проблеми, з якими зіткнеться людина усередині подібної архітектури. Наприклад, недостатня інсоляція або повна її відсутність, ліміт зростання мегаструктури, зумовлений зовнішніми факторами, що призводить до необхідності обмежити (контролювати) зростання кількості її мешканців, брак ресурсів і, як наслідок, – боротьба за них усередині колонії, велика кількість “сірих”, громадських зон, котрі, як і у випадку з сумнозвісним Іго Пруїт, є джерелом підвищеної криміногенної ситуації. Незважаючи на зовнішнє, технічна досконалість, рукотворні “мікрогалактики” вразливі та залежні від безлічі факторів, і зовнішніх, і внутрішніх, що неминуче обмежує їхніх мешканців у правах і можливостях (рис. 1, 2).

Покинуте місто – як перший прообраз екоміста. Мабуть, одним із перших фільмів, в якому найяскравіше розкрито метафоричний образ екоміста, став фільм “Втеча Логана” (1976) М. Андерсона. На екрані бачимо результат “перетравлення” природою просторів, залишених людиною – дефрагментацію і невизначеність міського середовища, ентропію архітектурних образів. Вельми чіткий

сигнал, що, на відміну від людини, планета Земля переживе будь-яку техногенну катастрофу. Безумовно, кадри, що показують зарослий зеленню центр Вашингтона, асоціюються радше з руїнами стародавніх міст Південної Америки та Індії, ніж з архітектурними екоутопіями. Втім, так само важко не помітити емоційну та візуальну ідентичність кінообразів “Зеленого Капітолію” на екрані й іронічних концепцій Д. Вайнз з групи “Сайт”, “Зелений Манхеттен” (1979) або проектні пропозиції для мережі великого ритейлера з Вірджинії “Бест”. Пізніше феноменологія образу підкореного, дефрагментованого природою міста, створеного в кіно, трансформувалася в популярний прийом “зеленої стіни або даху” й поширилась у сучасній архітектурній практиці. Переконливими прикладами, що підтверджують цю тезу, є реалізовані проекти Е. Амбаші або роботи ботаніка-дизайнера П. Бланка, які стали частиною найвідоміших реалізованих проектів ХХІ століття (рис. 3, 4).

Використання архітектурних образів для посилення сприйняття сюжетної лінії. Мабуть, найвідомішим екопроектом Голлівуду став “Аватар” (2009) Д. Кемерона. Люди прибули в іншу зоряну систему в пошуках дорогих корисних копалин і готові порушити природний екобаланс планети Пандора заради комерційної вигоди. На тлі запаморочливих природних ландшафтів Пандори місцева база землян виглядає класичним “технократичним пеклом” з усіма його принадами і більше схожа на нафтопереробний завод. Звичайно ж, уся ця історія, по суті, проектує наші земні проблеми, наприклад, неконтрольовану вирубку лісів Амазонії або надмірний видобуток корисних копалин і пов’язані з цим техногенні катастрофи. Втім, приголомшливі, цілісні кінообрази природи Пандори надовго врізалися в підсвідомість глядачів, а слово “Аватар” стало ім’ям прозивним для сингапурських футуристичних “Садів біля затоки”, які було відкрито у 2012 (іл. 5, 6). Варто зазначити, що використання складних біонічних форм – поширений прийом у кінематографі, коли мова заходить про створення архітектурних образів міст інших цивілізацій, які, зазвичай, живуть у гармонії з природою і є її невіддільною складовою. У свідомості глядача пластичні, складні параметричні форми міцно асоціюються з позаземними цивілізаціями. Їх реалізація на Землі пов’язана зі значними технічними труднощами і фінансовими витратами, тому реалізація будь-якого подібного проекту викликає неоднозначну реакцію: від захоплення до страху перед появою “чужинців”. Може, й тому основна маса нелінійних проектів реалізується в країнах Перської затоки або Азії, де немає “сильних” історичних архітектурних прототипів, а ландшафт сприяє виникненню немасштабної “космічної” архітектури.

До чого може призвести неконтрольоване споживання на тлі стрімкого зростання населення планети в ігровій формі, кінематограф сформулював у повнометражному мультфільмі “ВАЛЛ-І” (2008) Е. Стентон. “Століттями ми проектували міста, щоб виробляти сміття. Тепер настав час використовувати сміття для проектування міст” [5, с. 62]. Мегаполіси з побутових відходів витіснили людину зі звичного середовища проживання, змусили жителів залишити планету в надії на регенерацію природних ресурсів. “Сміттєві міста” – не новина для нашої планети, просто люди їх зазвичай не помічають. “Кожну годину місто Нью-Йорк виробляє побутових відходів стільки, що ними можна повністю заповнити обсяг статуї Свободи, а паперових відходів Манхеттена вистачить, щоб наповнювати об’єм будинку Емпайр Стейт Білдінг кожні два тижні” [5, с. 62, 63].

Такі сюжети кінофільмів, взаємодіючи з архітектурним шаром кінотвору, дохідливо закріплюють у свідомості глядача необхідність виконати важкий, але такий потрібний шлях від суспільства споживання до суспільства розумного сталого розвитку, що є запорукою довгого і щасливого життя людства на Землі.

Висновки

Безперечно, якщо не обмежити споживання природних ресурсів, людині доведеться жити в лімітованому просторі мегаструктури та співіснувати з великою кількістю застережень або заборон аж до примусового обмеження життєвого віку. Кінематограф використовує мегаструктури як альтернативу звичного для людини середовища перебування. Втім, поєднавши архітектурні образи та кінематографічний сценарій, глядач доходить однозначного висновку, що краще підтримувати екологічний баланс на планеті, ніж жити в замкнутих автономних просторах на Землі або поза її межами. Голлівуд протягом останніх десятиліть демонструє стійкий інтерес до екологічних утопій. У таких блокбастерах, як “Облівіон” (2013) Д. Косинські, “Елізіум” (2013) Н. Бломкамп, “Інтерстеллар” (2014) К. Нолан порушує тему виживання людства в умовах екологічного колапсу.

Архітектурні прийоми, апробовані в кінематографі, пізніше були використані в реальній архітектурі, тож кінематограф являє собою “експериментальний майданчик” для перевірки авангардних архітектурних теорій. Апробування дорогих архітектурних ідей у кінематографі дає змогу перевірити ставлення до них суспільства, зважити всі “за” або “проти”, імітувати їх на екрані, а лише потім вирішувати реалізовувати їх чи ні в реальній архітектурній практиці.

Кінематографу необхідно розглядати авангардні архітектурні експерименти як джерело натхнення й основний інструмент для створення архітектури майбутнього.

1. Goodman D. *A History of the Future*. – The Monacelli Press, 2008. – 280 p. 2. Bremner C. *Now and When Australian Urbanism*. – The Australian Institute of Architects, 2010. – 127 p. 3. *Словесные конструкции: 35 великих архитекторов мира: сборник статей / под ред. Евгении Мукулиной*. – М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2012. – 240 с. 4. Wilcoxon R. *A Short Bibliography on Megastructures* / Wilcoxon R. – М.: “Exchange Bibliography: Council of Planning Librarians. No 66”, 1968. 5. Joachim M. *Urban Refuse, Housing & Wall-E. eVolo*. – eVolo LLC, 2009. – 176 p.

K. Rusiev

Kharkiv National University of Civil Engineering and Architecture,
Architectural Fundamentals Chair

IMPLEMENTATION OF AVANT-GARDE ARCHITECTURAL UTOPIAS IN ENVIRONMENTAL DYSTOPIAS OF SCIENCE FICTION FILMS OF XX – BEGINNING XXI CENTURIES

© Rusiev K., 2015

Abstract. The article discusses the relationship of architectural cinematic images and socio-cultural subtexts in the interaction between the avant-garde architectural experiments on ecology and social phenomenon that can be described by the term “sustainable development”. Changing of the social consciousness forced architects to reflect on the themes of respect for nature and its resources, the harmonious coexistence of man with his daily needs within a sustainable, global ecosystem. It should be noted that environmental dystopia is one of the most beloved stories in science fiction films of the second half of XX – beginning of XXI century. One could argue that cinematic eco-dystopia first discovered and formulated for a wide audience the issue of sustainable development and the organization of living environment of human habitation. This article will study the most remarkable science fiction films of this period also, we will try to identify the main techniques and mechanisms for the implementation and interaction of the utopian architecture with the basic cultural layers and the subsequent migration of cinematographic techniques “cine architecture” into a real architectural practice. In the article several mechanisms are described. Such as testing avant-garde architectural projects in the plot of the movie. An abandoned town in “Logan's Escape” (1976) M. Anderson – as an allegory of the eco-city. Using architectural images in “Avatar” (2009) J. Cameron and “WALL-E” (2008) E. Stanton to enhance the perception of the movie’s storyline.

Cases study show clearly that some architectural utopias proven in the film, were later used in a real architecture, so the cinema was an “experimental site” for verification avant-garde architectural theories. Such kind of testing architectural ideas inside the film allows to test attitudes of society, to understand better all pros and cons, to simulate them on the screen, and only then to decide whether or not to implement them in the real architectural practice.

Key words: architectural representation in film, eco-architectural utopia and dystopia, architecture sustainable development.