

کارگروه فرهنگی انجمن طراحان فیلم سینمای ایران  
پرونده تحلیلی - شماره دوم - دی ماه ۱۴۰۲

# گزارش تحلیلی طراحی فیلم: تله‌ما ۲۰۲۱

## DUNE 2021

OSCAR 2022



به کوشش

رضا مهدی زاده

گردآوری، ترجمه و تالیف

هرضیه جعفر پور لوانانی

# DUNE 2021

**Director : Denis Villeneuve**



**Production Design  
Patrice Vermette**



**Art Direction  
Tom Brown**



**Costume Design  
bob morgan/  
Jacqueline  
west**

**Set Decoration : Richard roberts/zsuzsanna sipos**  
**Visual Effects : Paul Lambert, Tristan Myles, Brian Connor, and Gerd Nefzer**

این فیلم در سال ۲۰۲۲ در ۱۰ بخش از جمله در بخشهای مدیر طراحی، ویژوال افکت، طراحی لباس کاندیدای اسکار شد و در نهایت در ۶ بخش از جمله اسکار بهترین مدیر طراحی و بهترین ویژوال افکت را از آن خود کرد. همچنین در بفتا ۲۰۲۲ نیز جوایز بهترین مدیر طراحی و بهترین ویژوال افکت را به دست آورد.

جوایز

داستان فیلم در سال ۱۰۱۹۱ رخ می دهد و ورود یک خانواده نجیب آتریدها به سیاره بیابانی آراکیس را روایت می کند. آنها نه تنها باید بر مردم محلی، فریمن ها حکومت کنند، بلکه باید منابع طبیعی ارزشمند آراکیس، ماده درخشانی به نام (اسپایس، ادویه) را نیز استخراج کنند. روایت بر نبرد بین خیر و شر تمرکز دارد، اما موضوعات پیچیده تری مانند استعمار و محیط زیست را نیز شامل میشود.

خلاصه

«تلماسه» فیلمی است دیستوپیایی که آینده و جهانی بسیار دور را به تصویر می کشد. در این فیلم موضوعات مهمی همچون خطرات ناشی از تغییرات مسائل زیست محیطی و استخراج بی رویه منابع به نمایش گذاشته شده است. در این فیلم سبک زندگی بیوسنتریک فریمن ها با طبیعت و کویر هماهنگی بسیاری دارد. لوکیشن های این فیلم به دلیل نوع نگاه کارگردان در مکان های بیابانی بسیار وسیع گرفته شده است و فیلمبرداری در تپه های شنی ابوظبی، بوداپست، غرب نروژ انجام شده است. در طراحی این فیلم تلفیقی از جنبش های گذشته معماری و معماری آینده نگر به خوبی نمایان است.



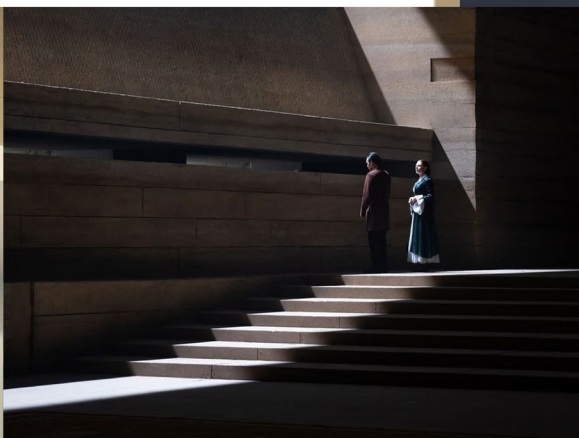
سیاره آراکیس غرق در شن، گرمای شدید و تهدید کننده حیات، دارای رطوبت بسیار کم است و نگاه استعماری برای بهره برداری از منابع آراکیس (اسپایس، ادویه) وجود دارد. در طراحی فضاهای داخلی و کاخ اصلی از معماری بروتالیستی الهام گرفته شد. کاخ بزرگ آراکین اوج جاه طلبی های معماری بشریت است، که روابط متقابل معماری بروتالیسم و عناصر تزئینی گوتیک در آن با هم آمیخته شده است.



فضاهای بسیار مرتفع در تضاد با رمل های پر پیچ و خم که همیشه به وسیله ی حرکت شن ها در حال تغییر است. از نقطه نظر معماری شهری وقتی از بالا به شهر و کاخ های آراکیس نگاه می کنیم ریشه های معماری کهن بین النهرین و آمریکای میانه، و مصر به خوبی نمایان می شود.



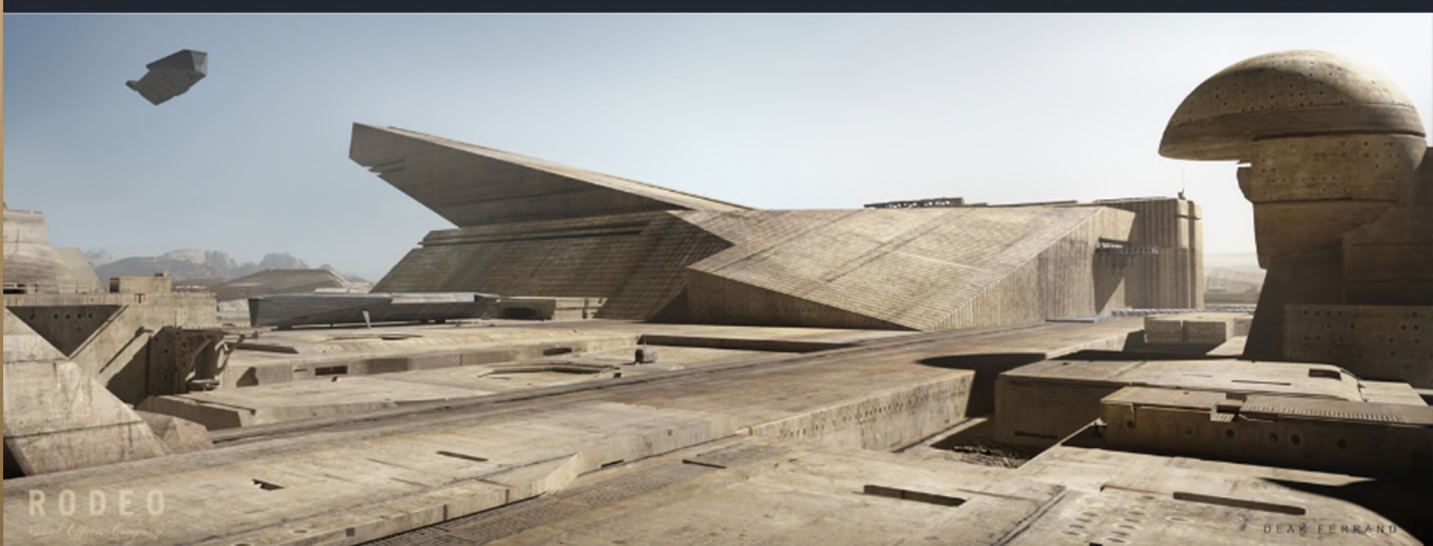
دیواره های کاخ بسیار ضخیم و بلند بوده است تا درون فضا خنک بماند و نور مستقیم وارد آن نشود و سایه های عظیم ایجاد کند و قرار دادن استراتژیک دهانه ها و سیستم های تهویه اجازه می دهد تا جریان هوا کمک به خنک کردن فضای داخلی کند. نور غیر مستقیم خورشید از طریق شکاف های نوری کج به داخل فضا راه پیدا کرده و سایه روشن ها به این ترتیب در فضا ها ایجاد شده است.



در طراحی اتاق خواب پل در آراکیس ارتفاع بلند سقف و برش های فضا، خانه های فرانک لوید رایت و سبک معماری مدرن که هر دو دارای فضا های افقی هستند را برای ما بازنمایی می کند. در طراحی فضاهای داخلی نیز همچون معماری پناهگاه های شوروی جنگ جهانی دوم که به دلیل سقف بلند مشهور بودند استفاده شده، همچنین از معماری ژاپن و قرون وسطی و دخمه های گوتیک که پیچیده و متأثر از نور است به کار گرفته شده است. همچنین ردپای معماری نئوکلاسیک را می توان در راهروها و پله های بزرگ و گاهی پر پیچ و خم مشاهده کرد. پیکره بندی های دقیق و تزیین شده با توجه به پرسپکتیو تک نقطه ای نئوکلاسیک با حفظ ستون ها، اما با کاربری جدید که مقدار ورود نور به آن کنترل شده است، را به خوبی می توان مشاهده کرد.



در طراحی فضاهای بیرونی کاخ های سیاره آراکیس به شدت از زیگورات ها و فرم های هرمی الهام گرفته شده است، دلیل استفاده از فرم های زیگوراتی بدین سبب بوده که در سیاره آراکیس بادهایی با سرعت ۸۵۰ کیلومتر در ساعت در جریان بوده این فرم هندسی حالت ایستایی دارد و از لحاظ طبیعی نیز این فرم پایدار است و چون تحت زاویه قرار میگیرند باد از روی آنها عبور میکند و از خراب شدن قلعه در طول زمان جلوگیری می کند.





در طراحی فضای آزمایشگاه بوم شناسی از برج های خنک کننده صنعتی با ادغام سنگرهای جنگ جهانی دوم به کار گرفته شده، تا این فضا که محلی برای آزمایش های محیط زیستی است، به تصویر کشیده شود.

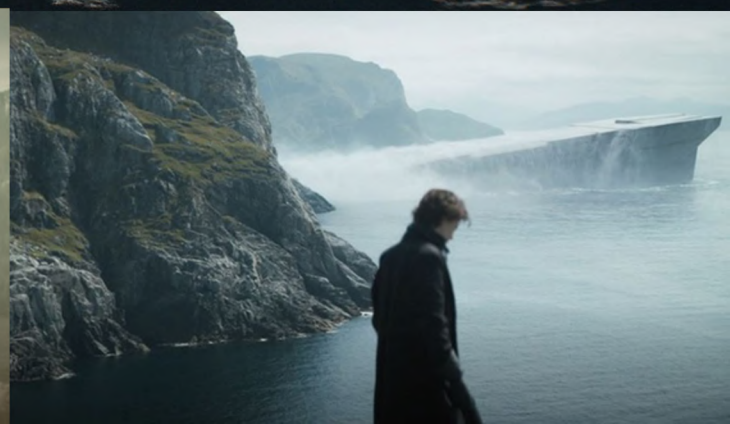
نقاشی های دیواری، برنزی داخل کاخ که به زبان خود فریمن ها طراحی شده است، متاثر از سنگ نوشته ای هیروگلیفی و سبک آرت دکو است، که فضاهای مهمی از معماری داخلی کاخ فرماندهی آراکیس را تزئین کرده است که اهمیت کرم شنی، عنصر آب و طبیعت به خوبی در آنها دیده می شود. کرم شنی باید حیوانی معنا دار به نظر برسد و در بدترین محیط از خود محافظت کند. در طراحی کرم شنی از فرم خرطوم فیل برداشت شده که هردو دارای پوست سخت هستند و بافت چربی دهان کرم شنی شبیه تنه و ریشه درخت است و کرم شنی باید دارای ویژگی های اساطیری، خدای گونه، مقدس و قدرتمند باشد تا مخاطب را به خود جلب کند.



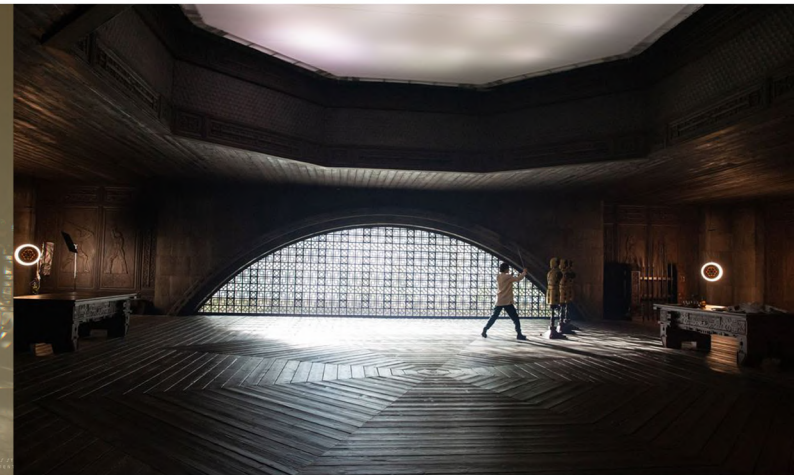


پوشش گیاهی مد نظر در آراکیس استفاده از نخل در فضای بیابانی است، که نخل ها با رنگ سبز در زمین بڑ آراکیس قرار گرفته است و این موضوع توجه به عنصر حیات در تولید اکسیژن نمایان می کند.

سیاره کالادان: در تضاد کامل با فضای خشک آراکیس است، سیاره ای سرد و بارانی، دارای رشته کوه های بلند، جنگل ها با محیط های ساحلی همراه با منبع آب فراوان، سرسبز، دارای رودخانه و ماهی فراوان و منابع بسیار است. در طراحی کالادان از معماری مایاها و آزتک ها برداشت شده که در آن فضا، قدرت، آرامش، حس رمانتیک به نمایش در می آید. طراحی کاخ یک شگفتی معماری است، با مناره های گسترده و حیاط های پر زرق و برق در برابر پس زمینه باغ های سرسبز. استفاده از زمین سرسبز و گرم و جزئیات پیچیده تداعی، حس سلطنتی و تاکید بر میراث نجیب خانه آترید ها است.



معماری خانه آتریدها با کوه و طبیعت ادغام می شود همچون خانه آب فرانک لوید رایت که با محیط زیست ترکیب می شود. جزئیات پیچیده سازه ها، استفاده از ستون های تزئین شده تا پرده های پیچیده و پنجره های دایره ای بزرگ با الگوهای هندسی، به عنوان نشانه های بصری عمل می کنند که تفاوت های ظریف فرهنگی و سیاسی هر خانه را منتقل می کنند. طراحی فضاهای داخلی این کاخ با الهام از ژاپن قرون وسطی می باشد. بازی نور و سایه در کاخ ها نه تنها لایه ای از غنای بصری را اضافه می کند، بلکه به یک ابزار روایتگری تبدیل می شود و به طرز ظریفی تغییرات در پویایی قدرت و تحولات طرح را نشان می دهد. صحنه های کالادان در نروژ و بوداپست فیلمبرداری شد.



در طراحی این فیلم حفظ هویت به خصوص در معماری، دکور، لباسها به چشم می آید به طوری که در لوکیشن کتابخانه بازگرداندن فرهنگ معماری باستانی نئوگوتیک و نئوکلاسیک به خوبی دیده می شود.



همچنین وجود کتاب در کتابخانه اهمیت بالایی دارد زیرا انسان این عصر متوجه شده که ماشین ها تهدیدی برای بقای او هستند و آنها را از محیط های خود بیرون کرده است.





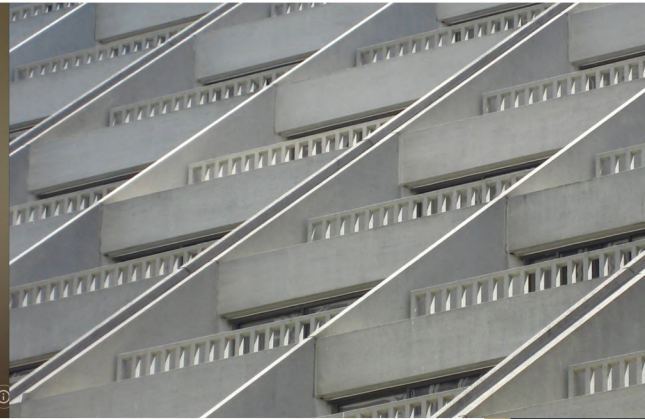
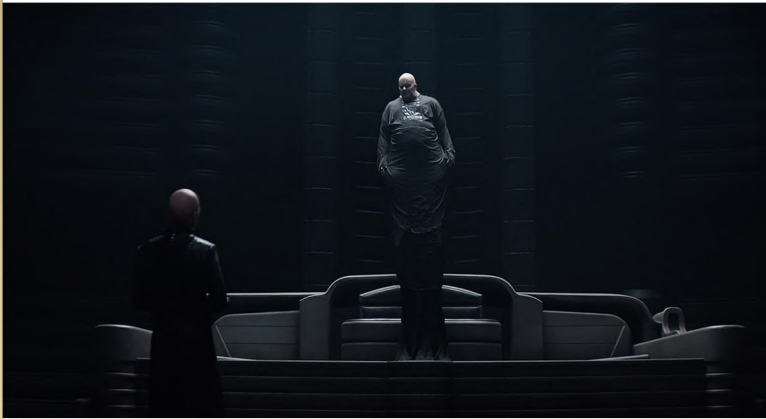
در کالادان الگوهای متعدد معماری دیده می شود به عنوان مثال نقش برجسته های دوئل ها و سر گاو ها، نقش برجسته های بین النهرین را یاد آوری می کند.



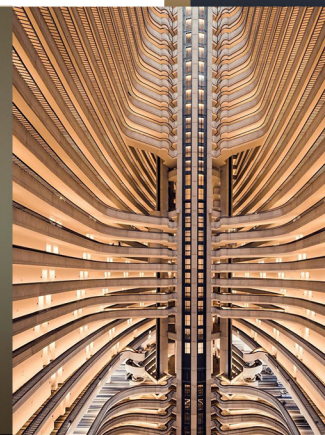
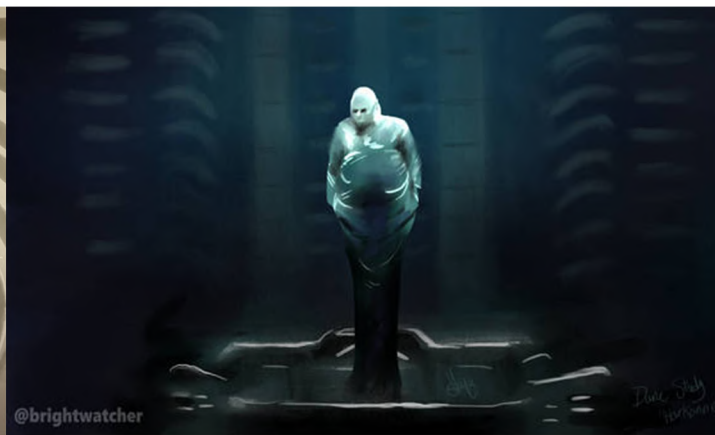
سیاره گیدی پرایم صنعتی: دارای زمین های بایر، با جوی بسیار خشن و مخرب و فضایی بسیار اندک برای کشاورزی و فوتوسنتز می باشد، زیرا خورشید در این مکان وجود ندارد و همیشه شب است. در سیاره گیدی پرایم و هارکونن که ساکنین این سیاره هستند، طمع امپراطوری و میل بی نهایت به استفاده از منابع طبیعی و استخراج سوخت های فسیلی موج می زند، آنها در محیط بسیار آلوده زندگی می کنند. در طراحی این سیاره معماری دیستوپایی آینده نگر که اصول معماری را رد می کند و تسلط بر ارگانسیم انسانی و پیچیدگی دنیای بیگانه ماشین ها و زرق و برق به خوبی در آن نمایان است. معماری سیاره گیدی پرایم در سطح شکل می گیرد و به عمق فضا می رود.



در طراحی فضای داخلی اتاق بارون هارکونن که تأکیدی وجود دارد، که باید مانند یک کلیسا باشد، از معماری تراس های آبشاری جان پورتمن الهام گرفته شده است، اتاقی با نوارهای سیاه سنگی که ارتفاع بالایی دارد.



در طراحی اتاق، تاج و تخت هارکونن از اصول معماری بیونیک الهام گرفته شده است که طبقات آن مانند دنده های درون شکم نهنگ بوده اما فاقد اصول اولیه کارکردهای انسان مدار است، زیرا استخوان قفسه سینه تداعی کننده مرگ و پوسیدگی است. در این اتاق هیچ پنجره و روزنه ورود نور وجود ندارد.

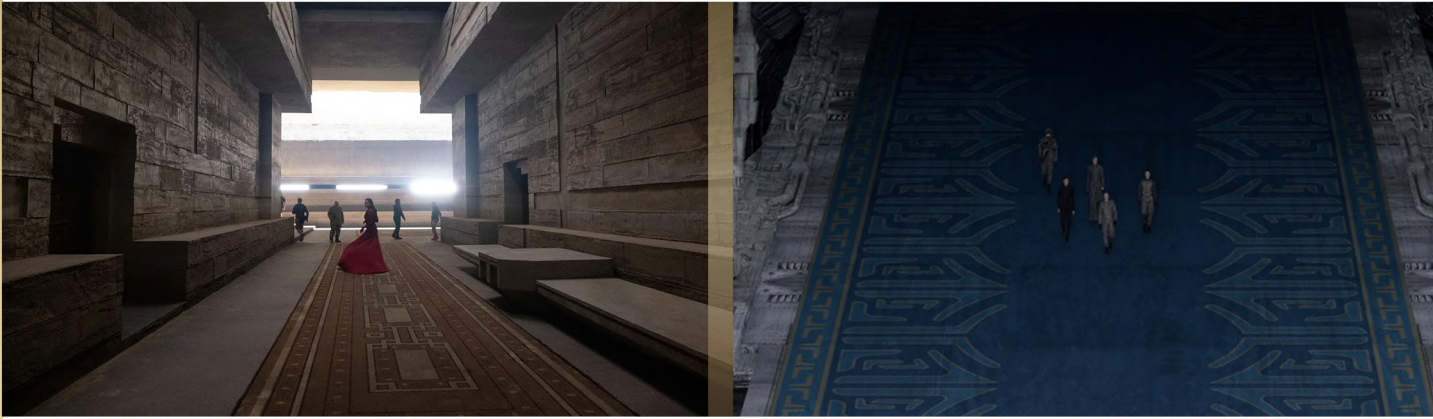


نکته مهمی که در طراحی کلی این اثر شاهد هستیم اهمیت به زیست بوم و محیط بوده و به همین دلیل طراحی ها بر اساس فرم های ارگانیک و بیومورفیک هستند به طوری که توجه به معماری و فرم های ارگانیک در طراحی هلیکوپترها و سفینه های متحرک که متاثر از سنجاقک هاست به خوبی نمایان است. همچنین در ساخت سلاح شکارچی که برای کشتن پاول ساخته شد از فرم های ارگانیک الهام گرفته شده است. همچنین در طراحی ماشین استخراج از موش صحرائی و توانایی زنده ماندن این حیوان در صحرا استفاده شده است. در طراحی چادر ها نیز از فرم بال سنجاقک که ویژگی برقراری ارتباط با طبیعت، و بازیافت آب را دارد، به کار گرفته شده است.



## طراحی صحنه

بیشتر جزییات صحنه ها ساخته شده است به طوری که تمام مبلمان، منسوجات، فرشها، عناصر روشنایی، محیط های داخلی، نخل ها، هلی کوپترها و... برای این فیلم طراحی و ساخته شدند و سپس عمل پتینه روی آنها اعمال شده است. و تنها عناصر اضافه شده در پس از مراحل فیلمبرداری گرم شنی و برخی سفینه ها بوده است.



## طراحی لباس

توجه به کهن الگوهای اقوام مختلف با توجه به ویژگی های شخصیت های داستان، همچنین توصیف جزییات لباس ها در کتاب هربرت، الگوی اصلی طراحی لباس این فیلم بوده است به گونه ای که در طراحی این لباس ها شاهد وفاداری به توضیحات کتاب اصلی هستیم. بیش از ۱۰۰۰ دست لباس برای این فیلم تهیه شده است. جهان های لباس dune از دادگاه های فئودالی اروپای قرون وسطی و الهامات گسترده از اسطوره های یونان و روم به دست آمده است. لباس های هر قوم در این فیلم از دوره های متفاوتی در تاریخ الهام گرفته شده است تا به انعکاس خط داستانی آن قوم کمک کند. به عنوان مثال، لباس رسمی خاندان آتریدها و مردان کالادان از رومانوف ها الهام گرفته شده است، که برای انعکاس سقوط سلطنت آتریدها کار می کرده است.



در لباس فریمن ها از خنک کننده ای در لایه زیر لباس بین پوست و لباس اصلی استفاده شده است. به دلیل اینکه فیلمبرداری در دمای بالا انجام می شده لباس ها باید مانند یک کارخانه تقطیر عمل می کردند در حالی که اجازه حرکت و رقص را نیز به بازیگران می دادند. لباس ها رطوبت و نمک را فیلتر میکنند که از دست دادن آب بدن جلوگیری کند. رنگ لباس خاستری و تیره فریمن ها باعث تعریق بیشتر و تولید آب بیشتر برای زنده ماندن انسان ها می شود. با این حال تمام آب بدن بدین شکل تولید نمیشد بلکه در توضیحات کتاب هربرت آمده که، جیب هایی روی لباس های ثابت وجود دارد که مدفوع و ادرار را پردازش می کند. اگرچه این عمل ناخوشایند است، اما یک تاکتیک برای



بقا است. که عمل بازیافت بدین شکل در لباس این گروه از شخصیت ها اعمال نشده است.

لباس فریمن ها دارای ۱۲۵ قطعه الگو بوده یک لایه زیرین، یک ژاکت، یک جلیقه برای نگه داشتن همه چیز طراحی شده است. پارچه این لباس ها این ویژگی را داشته که رطوبت را نگه

داشته و از پنبه نیز در آن به کار برده شده بود. در طراحی لباسها زیبایی شناسی ارگانیک و گشاد بودن، تنفس پذیر بودن، رنگی همگام با طبیعت داشتن مهم بوده است.

در لباس شخصیت جسیکا که در بخش هایی از فیلم دارای نقاب و حجاب و زیورآلات هست، محصور بودن شخصیت و در عین حال قدرتمند بودن او را به نمایش می گذارد، از الگوهای لباس های قرون وسطی و نقاشی های فرانسین گویا، کاراوادجو و جوتو برای طراحی این لباس الهام گرفته شده تا جنبه رمانتیک شخصیت او به نمایش در آورده شود. همچنین ردپای جرج لوکاس و جنگ ستارگان در طراحی لباس شخصیت جسیکا به خوبی دیده می شود.



شخصیت پاول از کت و شلوار ساده استفاده می کند که نشان از شخصیت نجیب و بی آرایش بودن او را تاکید می کند و هرچه به اواخر فیلم نزدیک می شویم او با طبیعت آراکیس همگام شده و لباس فریمن ها را به تن می کند.



شخصیت ولادیمیر هارکونن در تضاد با سایر شخصیت ها است، از او به عنوان «نازی های این جهان» یاد می کنند. برای او رزه کاملاً مشکی با جزییات فراوان و مدل موی طاس در نظر گرفته شده که او را با محیط زندگیش یکپارچه می کند. لباس او با سایر شخصیت ها در سیارات دیگر تفاوت زیادی دارد. برای لباس مردمان هارکونن از نقاشی های قرون وسطی از حشرات، عنکبوت ها، مارمولک ها و سوسک ها استفاده شده است. این شباهت مطمئناً هنگام نگاه کردن به بافت ها و همچنین قسمت مشکی براق یونیفرم ها قابل توجه است.





در طراحی لباس بارون هارکونن که شخصیتی با قدرت غیرقابل انکار است، بنابراین در جایی که بسیاری از شخصیت ها ممکن است قدرت فرضی خود را حتی بیشتر از طریق نمایش لباس عجیب و غریب به رخ بکشند، بارون نیازی به چنین خودنمایی های بیهوده ای احساس نمی کند، او قدرت خود را به روش های دیگر نشان می دهد. مانند کشتن هزاران نفر.

برای طراحی لباس شخصیت بن گسريت که قدرت های ماورایی بسیاری دارد از کارت های تاروت باستانی ماریسی، تاروت طلایی به کار گرفته شده است.



کمپانی DNEG مسئول اصلی ویژوال افکت این فیلم بوده است، برای جلوه های ویژه این کار می بایست تا حد امکان همه چیز واقعی باشد، و کارگردان علاقه خاصی به استفاده زیاد از پرده های سبز نداشته است، و او بر این باور بوده است که تیم ویژوال افکت می بایست تمام خلاقیت خود را در تولید تصاویر پیاده سازی کند. نکته قابل توجه در این فیلم استفاده محدود از CGI بوده است. در جلوه های ویژه این کار خبری از پرده های سبز و آبی نبود و بلکه پرده هایی با رنگ شن که ارتفاع آنها به ۷ متر هم می رسید استفاده شده است. برای مشخص کردن رنگ پرده خاکی به جای پرده سبز آزمایشات مختلف تست شده و بهترین رنگ آبی به دست آمده و سپس معکوس شده تا رنگ دلخواه ایجاد شود.



در صحنه های sfx این کار که شن ها در حال دمیده شدن در بیان و فضا بوده است بازیگران به طور کامل از صحنه خارج می شوند تا دمیده شدن شن به خوبی انجام شود، در این کار برای طبیعی شدن صحنه های مورد نظر ۱۸ تن شن، مورد استفاده قرار گرفته است. در صحنه فرود سفینه پاول و خانواده اش نیز یک فرودگاه فضایی در آراکیس با استفاده از شن فراوان ساخته شده است.



برای ایجاد لرزش در شنها و شبیه سازی حرکت کرم شنی از صفحات ارتعاشی استفاده شده است تا لرزش در بیابان و زیر پای بازیگران را اجرا کنند. اندازه این صفحات تا قطر ۳/۷۰ متر هم میرسیده است، ارتعاش این صفحات به گونه ایی بود که حتی می توانست زیست بوم ناحیه فیلمبرداری را تخریب کند. در این فیلم الگوی تکراری حرکت شن به دلیل آمدن کرم شنی ایجاد خطر در ذهن مخاطب را ایجاد میکند.



برای صحنه های پرواز هلی کوپتر از بلند ترین تپه های بوداپست استفاده شده و تپه شنی به ارتفاع ۸ متر ساخته شده است و با کمک شیشه بازیگران داخل هلی کوپتر به تصویر کشیده شده است، هنگام بلند شدن پس زمینه از حالت فوکوس خارج شده می شده است.



در صحنه ساخت محیط آزمایشگاه بوم شناسی امپریال نکسوس، دو استودیو در بوداپست به وسیله پارچه به هم متصل شده است، تا یک جعبه عظیم ساخته شده و بالای پارچه شکافی برای عبور نور ایجاد شود تا نور خورشید به داخل ریخته شده و به دلیل موقعیت نوری مشخص فقط ۲ ساعت در روز گروه می توانستند به تصویربرداری بپردازند، برای این فضا نیاز به ارتفاع ۴۵ متری بود اما ارتفاع فضای موجود به ۲۰ متر هم نمی رسیده است اما با ایجاد پرسپکتیو کاذب این ارتفاع کنترل شده است.



کرم های شنی روی آراکیس یکی از عناصری هستند که چنین محیط نامناسبی را برای بشر ایجاد می کنند. این کرم های شنی که می توانند حرکت هر موجود زنده یا مکانیکی را حس کنند، به لطف جلوه های بصری طبیعت بی طرفانه قاتل و مقیاس وسیع آنها نشان داده شده است.

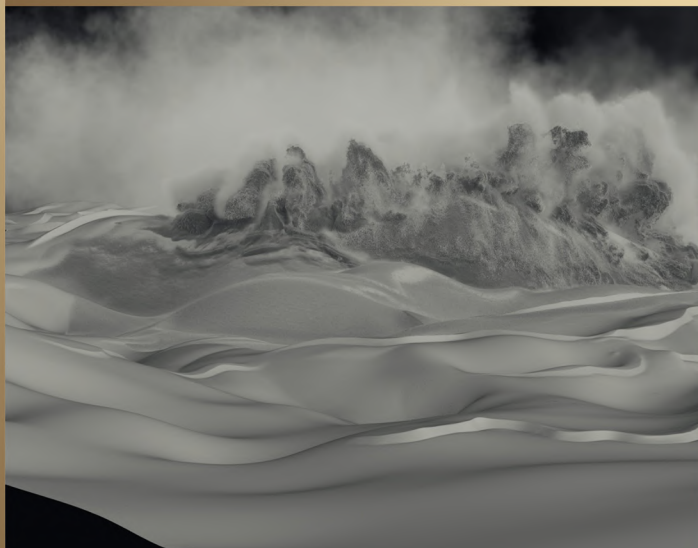




همچنین برای تصویر سازی قسمت های مختلف سیاره کالادان، شبیه سازی ارتش های سیارات، سفرهای فضایی از تصاویر ساخته شده با کمک ویژوال افکت کمک گرفته شده است. بزرگترین پلان CGI فیلم زمانی که ناوگان کشتی های هارکنن به آراکیس فرود می‌آیند تا آتش جهنم را به پا کنند.



مهمترین چالش تیم جلوه های ویژه شبیه سازی نوع شن ها و اندازه واقعی آنها و شبیه سازی حرکت کرم شنی در میان این شن ها بوده است. در روتوسکوپی و کامپوزینگ این فیلم از نرم افزار «نوک» استفاده شده و در شبیه سازی ذرات و حرکات همه چیز نرم افزار «هودینی» بوده است.



پالت رنگی در این فیلم برای نشان دادن اهمیت بصری سیارات به کار رفته است. که هرکدام از سیارات کالادان، آراکیس، گیدی پرایم، بافت و تنوع بصری خود را دارند. کالادان: دارای جنگل ها و محیط های ساحلی و پر زرق و برق، اکولوژی یوتوپیایی را نشانه گرفته است و آبی و بژ برای پالت رنگی این سیاره انتخاب شده است.



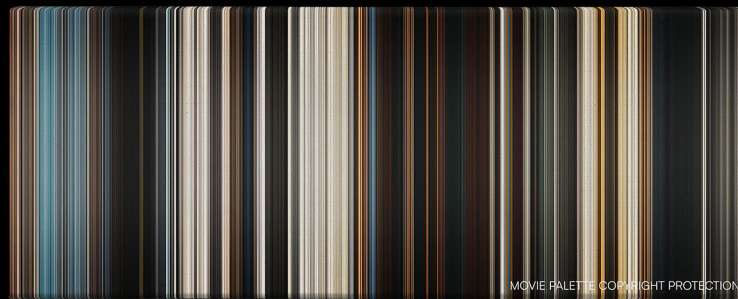
سیاره گیدی پرایم: ویژگی اصلی این سیاره وجود زمین های بایر و صنعتی دارای پوشش فلزی سراسر از مه و دود پوشیده شده و رنگ غالب این سیاره، سیاه و دارای پالت رنگی تیره است.



سیاره آراکیس: این سیاره پر از محیط های شنی و صحرایی است. این سیاره نماد مرگ دنیای کهن و تولد دنیای جدید است، از شن و باد ساخته شده و رنگ خاکی، بژ، و مواد آلی برای این محیط به کار گرفته شده است.



## Dune 2021



EACH VERTICAL STRIPE REPRESENTS AN AVERAGE COLOR OF A SCENE IN CHRONOLOGICAL ORDER

MOVIE PALETTE COPYRIGHT PROTECTION

**A WHOLE MOVIE ON ONE CANVAS**  
SURPRISE A FILM LOVER WITH A PERFECT GIFT



**MoviePalette**

- Dune's Stillsuits Are Very Practical - and Incredibly Disgusting (cbr.com).
- How Production Designer Patrice Vermette Created the Epic Sets of 'Dune' (elledecor.com).
- The 'Dune' visual effects team used sandscreens instead of bluescreens - before & afters (beforesandafters.com).
- Dune's Stillsuits Are Very Practical - and Incredibly Disgusting (cbr.com).
- Patrice Vermette on Building the Worlds of 'Dune' - Dune News Net.
- How Patrice Vermette built the Oscar-nominated world of Dune (fastcompany.com).
- Designing Dune required mining the past to build humanity's future (www-archpaper-com.translate.goog).
- <https://www.archpaper.com/2021/11/designing-dune/>.
- 'Dune' design is a vision come true, even if a desolate one - Los Angeles Times (latimes.com).
- 'Dune' production designer Patrice Vermette on his creative vision (wix.com).
- Dune: The 10 Most Incredible Visual Effects In The Sci-Fi Epic (screenrant.com).
- Making of 'Dune': Inside Denis Villeneuve's Epic Sci-Fi Adaptation – The Hollywood Reporter.
- Jordanian influence to the Architecture of the Dune Film 2021? | Alzaat Views (wordpress.com).
- Dune: The Next Generation of Costume in Sci-Fi - The Art of Costume.
- 'Dune' Costume Designers on Stillsuits and Each Planet's Design (variety.com).
- Behind the ships of Dune (2021): Interview with Deak Ferrand (Rodeo FX) | Patreon.

