



# СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ ДЕНИ ВИЛЬНЕВА	
БУДУЩЕЕ ПО МИДУ 6	
«ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: ФИЛЬМ» 12	
«СТРАННЫЕ ДНИ» 22	
«ЗЕМНОЕ ЯДРО» 24	
«ТОПИКА» 36	
«ЧУЖИЕ» 58	
«КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ 2010» 78	
«УМЕНЬШЕННЫЕ» 84	
«БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ» 88	
«ЭКТОПИЯ» 154	
«ЭСКОРТ» 156	
«ЭЛИЗИУМ» 158	
«ДЖЕТСОНЫ» 180	
«ДЖОННИ-МНЕМОНИК» 196	
«КОММАНДОС: ЛУННЫЕ СКАУТЫ» 200	
«ТРОН» 208	
«ВЕЛИКАЯ ОДИССЕЯ» 224	
«МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА 3» 226	
«МИССИЯ НА МАРС» 230	
«КОРОТКОЕ ЗАМЫКАНИЕ» 232	
«И ГРЯНУЛ ГРОМ» 236	
«ШИЗОИД» 238	
«ПЕСКОДУВКА» 240	
«ЗАПРЕТНАЯ ПЛАНЕТА» 241	
«ЯМАТО 2520» 242	
«БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ 2049» 250	



# ПОЧЕМУ МЕНЯ ТАК ГЛУБОКО ТРОГАЕТ ИСКУССТВО СИДА МИДА?

ДЕНИ ВИЛЬНЕВ

Нормально ли это – ощущать ностальгию, когда смотришь на картины, изображающие будущее? Однако это именно то, что я чувствую, когда погружаюсь в уникальный мир Сида Мида. Единственный способ объяснить это чувство – поделиться тем, что я храню в глубине души. Я всегда мечтал о том, чтобы жить и расти в его мирах. Их чувственность и невероятная красота очень контрастируют с нашей грубой реальностью. Я убежден, что где-то в параллельном измерении эти миры действительно существуют, и у меня есть ощущение, что я видел их и даже по ним ходил. И, растворяясь в этом ощущении причастности, я всегда чувствую себя так, будто вспоминаю моменты из своего детства.

Иллюстрации Сида Мида глубоко трогают меня еще и потому, что мне очень не хватает в жизни оптимизма, а я считаю его одним из последних великих утопистов нашего времени. В наше время, которое для XX века представлялось будущим, мы осознали, что не способны затормозить повторение событий, которые уже имели место в истории. Но кто в наши дни не мечтает о будущем без ночных кошмаров? Пока большинство человечества боится своего собственного будущего, нам более чем когда-либо нужны люди, которые могли бы дать ясные прогнозы лучшего грядущего.

Мне представляется, что вселенная Сида наполнена силой оптимизма 1950-х годов – тогда мир восставал из пепла, и человеку казалось, что он может все. Сид Мид использовал все свое воображение, чтобы создать такое будущее, в котором будут царить чистая красота дизайнера и социальное равновесие, в котором гуманизм и наука одержат победу над хаосом, в котором прогресс и природа будут существовать в полной гармонии. И даже сегодня он по-прежнему опережает наше время, он существует где-то там, в идеальном будущем, словно турист, который набрел на свое собственное творение.

Может быть, я ошибаюсь, но мне кажется, что в антиутопии Сид побывал только однажды, и произошло это из-за Ридли Скотта. Первые образы Лос-Анджелеса, которые Мид создавал для оригинального варианта фильма «Бегущий по лезвию», были чистые, светлые, мирные. Но Ридли хотел, чтобы его новый мир был более замкнутым и депрессивным, и Сиду пришлось погрузиться во мрак.

Когда я создавал вселенную «Бегущего по лезвию 2049», то понял, что только один человек может переосмыслить Лас-Вегас и придать ему нужный магнетизм, достойный антиутопичного ландшафта «Бегущего по лезвию». И тогда я попросил мастера снова вернуться назад в будущее – для меня. И он сумел вернуться, создав совершенно невероятные образы. Я никогда не предполагал, что Лас-Вегас может быть таким ясным, красивым и свободным от всякого цинизма. Я не стал просить Сида сделать его более мрачным. Мне нужна была эта красота. Ради чего? Наверное, ради моих собственных целей. Но, так или иначе, теперь я с нетерпением жду того часа, когда смогу заблудиться на улицах этого города, по которым уже скучаю.





# БУДУЩЕЕ ПО МИДУ

В начале была низкопробная научная фантастика. Мрачные картины городов будущего, изобилующих аэротрамваями и летающими автомобилями, работающими на атомной энергии. Вы почти слышали свист, с которым они носились. Вжик – туда! Вжик – обратно! Пульсирующие выхлопы затягивали все вокруг дымом, исчезали вдали линии электропередач, в воздухе стоял едкий запах отработанного ракетного топлива... В общем, обозримое будущее представлялось не более чем неаппетитной смесью из технооптимизма, подавленного желания и творческой свободы.

По большей части такие картинки заполняли обложки дешевых изданий, в изобилии присутствовавших в газетных киосках, – «Popular Science» и «Amazing Tales» и т. п. Но все это было до Сида Мида. Он все это изменил, став подлинным футуристом – предсказателем будущего. Он не только сам изобрел этот термин, но и создал новый жанр.

К настоящему времени миллионы, а может быть, и десятки миллионов жителей Земли сформировали свое представление о будущем по образам, созданным Сидом Мидом. Сегодня эти люди пишут компьютерные программы и ремонтируют машины, дают уроки в школе и сочиняют рассказы, ходят в кино и поедают гамбургеры. Общим для всех них является представление о мире и месте человека в нем. В этом мире стильно исполненные объекты, нагруженные передовыми технологиями, являются востребованными предвестниками грядущих событий.

Благодаря воображению Сида и основанным на нем фильмам они поняли, что среди бесконечных возможностей, которые предоставляет нам технически зрелая цивилизация, может (вероятно, и должна) быть и такая: человек и машина будут составлять единую симбиотическую среду.

Широкой публике Мид, пожалуй, более всего известен как дизайнер образов, чья работа над фильмом «Бегущий по лезвию» (1982) подготовила почву для создания «острого» постапокалиптического стиля, который отправил в забвение постмодернизм. Первоначально Мид из ArtCenter был привлечен к работе над фильмом для создания образа парящей полицейской машины Рика Декарда (Харрисон Форд). Но Мид не смог удержаться от того, чтобы действовать в своем духе – погрузить этот автомобиль в воображаемое уличное окружение.

Захламленный скопищем загадочных знаков и символов, покрытый паутиной «спагетти» из кабелей и труб, Лос-Анджелес



у Сиды Мида выглядит так, будто он подключен к аппарату искусственного жизнеобеспечения. Благодаря этим образам, которые теперь являются частью нашего коллективного подсознания, Мид взлетел в стратосферу дизайна. Он стал мастером, чье видение охватывает все, что только может видеть потребитель – вплоть до надписей на тележках для продуктов.

Для многих такое представление о будущем достигло скорости отрыва примерно в то время, когда с мыса Канаверал в рамках программы «Аполлон» был запущен последний космический корабль к Луне. Но затем стремление Америки (а в действительности всего мира) войти в блестящее высокотехнологичное будущее в одночасье испарилось. Журналы «Vogue» с фотографиями манекенщицы Твигги в форме отряда астронавтов или автомобиля Caddy, готового взлететь в небо на своих «крылышках», сменились фото улыбающихся татуированных лиц или описаниями компостных ям в журнале-каталоге «Whole Earth».

Мы очнулись от сладкого сна. Но Сид Мид был и остается человеком, истово верующим в будущее.

Свой знаменитый теперь почерк Сид выработал в конце пятидесятих годов. В те времена школа дизайнеров ArtCenter College of Design находилась еще в зачаточном состоянии, а ее аудитории располагались в маленьких домиках, ютившихся в районе Ларчмонт в Лос-Анджелесе. Но зато она могла похвастаться факультетом, который поддерживала компания Disney, причастностью к автомобильной культуре Лос-Анджелеса и в целом к тогдашней передовой художественной культуре. Школа быстро сделала себе имя как ведущее место в Штатах для изучения промышленного дизайна. Здесь можно было легко повстречаться с дизайнерами Солом Бассом, Раймондом Лоуи или Генри Дрейфусом, а неподалеку, в Музее искусств округа Лос-Анджелес, работал над своими ныне знаменитыми выставками «Искусство и технология» предприимчивый Морис Такман.

Рисование в ArtCenter имело мало общего с традиционными рисунками углем или карандашом. Вместо этого студентов учили подчеркивать формы гладких полированных поверхностей промышленных изделий с помощью цвета и блестящих хромовых покрытий, выявляющих их формы. В этом колледже дебютировали и совершенно новые технологии, среди которых, например, яркие цветные восковые карандаши, способные в умелых руках трансформировать иллюстрацию

от ностальгических произведений Нормана Роквелла к гладкой и жесткой чувственности пин-апов и автомобилей. Такие «визуализации», как их вскоре окрестили, стали для дизайнеров предпочтительным способом удивлять клиента. Вскоре мастерство Мида привело его к выполнению заданий от корпорации Ford, где, по словам самого Мида:

«Волнение и напряженность автомобильной мистики были продуманно выражены в сочетании реальности продукта и фантазии дизайнера. Лакированные поверхности, словно зеркало, отображали окружающий мир в струящемся каскаде отражений; хромированные поверхности загорались сотнями сине-белых солнц».

Казалось бы, при таком подходе руку дизайнера должен был вести сам процесс изготовления машины, но Мид привнес в этот процесс собственные страсть и воображение. Он ставил свои машины в драматическую обстановку, заставляя их блестящие корпуса томиться на солнце или проводя полосы хрома по темному небу – и все это в контексте ограничений, сформулированных компанией. В результате на странице разворачивалось пышное театральное действие, достойное современных изображений в IMAX. Представьте это в 1965 году! Четыре года спустя Мид перешел на работу в компанию Philips, которая была европейским лидером в области производства бытовой техники. Штаб-квартира компании располагалась в Нидерландах.

Именно во время работы в офисе Philips в Нидерландах Миду позвонил Роберт Уайз. Он увидел его «визуализации» в брошюре Philips, разыскал дизайнера и предложил ему проявить свою фантазию в работе над киноверсией сериала «Звездный путь». По духу и содержанию изобретательность и полет мысли Мида можно сравнить с творчеством американского сценографа, инженера и архитектора Нормана Бела Геддеса, автора множества работ, которые стали иконами дизайна, в том числе тех, что были представлены на Нью-Йоркской всемирной выставке 1939 года. Бел Геддес, как и Мид, обладал талантом видеть будущее, а также владел секретом чистого, но чувственного дизайна, основанным на твердых технических принципах, и удивительной способностью создавать культовые образцы такого дизайна. Впрочем, он и сегодня обладает всеми этими качествами.

Отсюда следует, что если речь идет о чисто технических достижениях, то у Мида мало равных ему конкурентов. Мы

справедливо прославляем и даже считаем уникальными творения таких мастеров создания научно-фантастических фильмов, как дизайнеры Рон Кобб и Гигер, но вехи в этой отрасли установил именно Сид Мид.

И, конечно же, именно Мид создал образы (многие из них впервые публикуются на страницах этой книги), которые визуализировали кинофильмы задолго до появления неуловимого «зеленого света». Определенные работы Мида, которые часто основывались на простых набросках к той или иной истории или даже на отдельных кадрах, влекли за собой создание самых оригинальных из визуальных образов художника. Отдельные из этих концептов, к сожалению, так и не были реализованы; другие, как в случае фильма «Джонни-мнемоник», помогли продюсерам и режиссерам получить необходимое финансирование.

## КОМПОЗИЦИИ

Объекты, созданные воображением Мида, часто располагаются в бескрайних звездных полях, в бесконечном межпланетном пространстве или в пурпурной дымке какого-то потустороннего заката, отражающегося в полированном корпусе двухместного авто. Но что важно в картинах Мида, – так это наличие фактов самих этих отражений, факта захода солнца, факта существования машины-купе на переднем плане на фоне далекого вида многострадального города. Важен и факт существования глубоко текстурированной ткани куртки водителя, вид которой вызывает в нашем воображении отсылки к произведениям Веласкеса и Тинторетто. Такие картины чем-то напоминают портреты деятелей непопулярной сейчас монархии, на которых украшенные драгоценностями придворные изображены в свободных аристократических позах. Такой подход только подчеркивает удивительное мастерство художника, сжатое в несколько миллиметров краски.

Как и у великих художников-классиков, основным инструментом палитры Мида является свет. Он может быть прозрачным, острым, даже жестоким. Он плещется, рвется и вихрится в блестящих, словно ртуть, бассейнах и лужах, бесконечное число раз отражающих в своих глубинах предметы материального мира. Бесполезно искать в этих картинах руку Мида. Его мазки растворяются в предмете, открывая сначала блеск козырька, а затем почти незаметную текстуру тени под навесом. Выступ, тень и едва видимое действие, происходящее внутри, могут быть подчеркнуты хорошо отражающей поверхностью водоема,

созерцание которого ведет зрителя к тому, что происходит за кадром, в опаленном солнцем неровном каменистом ландшафте. В рисунках Мида всегда есть интрига, завораживающая тишина и полностью осознанная, но невероятно высокая культура оформления; эти рисунки выполняются столь же тщательно, как и туристические постеры. Геометрия картины, подчеркнутая размашистыми широкими мазками, связывающими композицию воедино, могла бы создать очень питательную среду для ученых-искусствоведов вроде Рудольфа Арнхейма, но для нас, простых смертных, она создает только протоэротические, фетишизированные образы, которые надолго остаются в памяти. Многие из концептуальных иллюстраций Мида, будучи изучены аналитическими инструментами, впервые предложенными Арнхеймом, демонстрируют абстрактную композицию из дуг и линий, которые не только служат для организации изображаемых объектов, но дают нам общий толчок к размышлениям о тьме и свете, слове и немоте. В руках Мида эти базовые графические элементы способны создавать эффекты невероятной глубины и огромного масштаба.

Взгляд сверху на спиннер Декарда (стр. 108) использует геометрию расположения выдвинутых колес для создания мощной диагональной тяги от края к краю рамки изображения. В то же время дуга кабины устанавливает некий внутренний фокус, помогающий привлечь взгляд к несколько размытой уличной сцене, которая происходит вдали и внизу. Интенсивность детализации кабины, ее точность и плотность в сочетании с уличной сценой трансформируют как время, так и пространство.

Свет на рисунках Мида чаще всего подается сквозь жалюзи или блики на отполированной стойке. Так возникает почти хореографическая последовательность световых пятен, которая устанавливает для нас ось, субось или даже субсубось, помогающие улучшить наше ощущение масштаба и пространства.

Замечательна способность Мида создавать эффекты монументального масштаба, даже если наши чувства говорят нам об обратном (в конце концов, любое изображение в этой книге можно легко накрыть ладонью). Так возникает ощущение гиперреальности. Те же самые пространства и объекты, будь они верными реальности, без сомнения, казались бы впечатляющими, даже очень большими, но при этом им не хватало бы ощущения удивительной бескрайности пространства, которое очень хорошо передается на эскизах Мида.

Интересно, что у этих рисунков есть аналоги: пейзажные

фотографии Энсела Адамса во многом обязаны своим масштабам сходной технике, посредством которой Адамс тонко манипулирует процессом печати, чтобы улучшить восприятие глубины.

В противоположность этому художники XX века в большинстве своем стремились минимизировать отклонения от «плоскости изображения» и избежать перспективного изображения объектов и пространств. Уорхол, Вессельман и художники «поп-движения» старались не разрушать «плоскость рисунка», а Мид использует все инструменты из своего арсенала, чтобы эту плоскость уничтожить. И это работает!

При этом Мид не является точным «отображателем» реальности, пусть даже мнимой. Он использует именно эти аргументы, именно это напряжение между плоскостью изображения и тем, что происходит внутри него, для того чтобы создать изображение, которое, кажется, предназначено «только для ваших глаз», воздействует непосредственно на ваши визуальные рецепторы.

Может быть, именно из-за этого он представляется нам величайшим провидцем будущего?

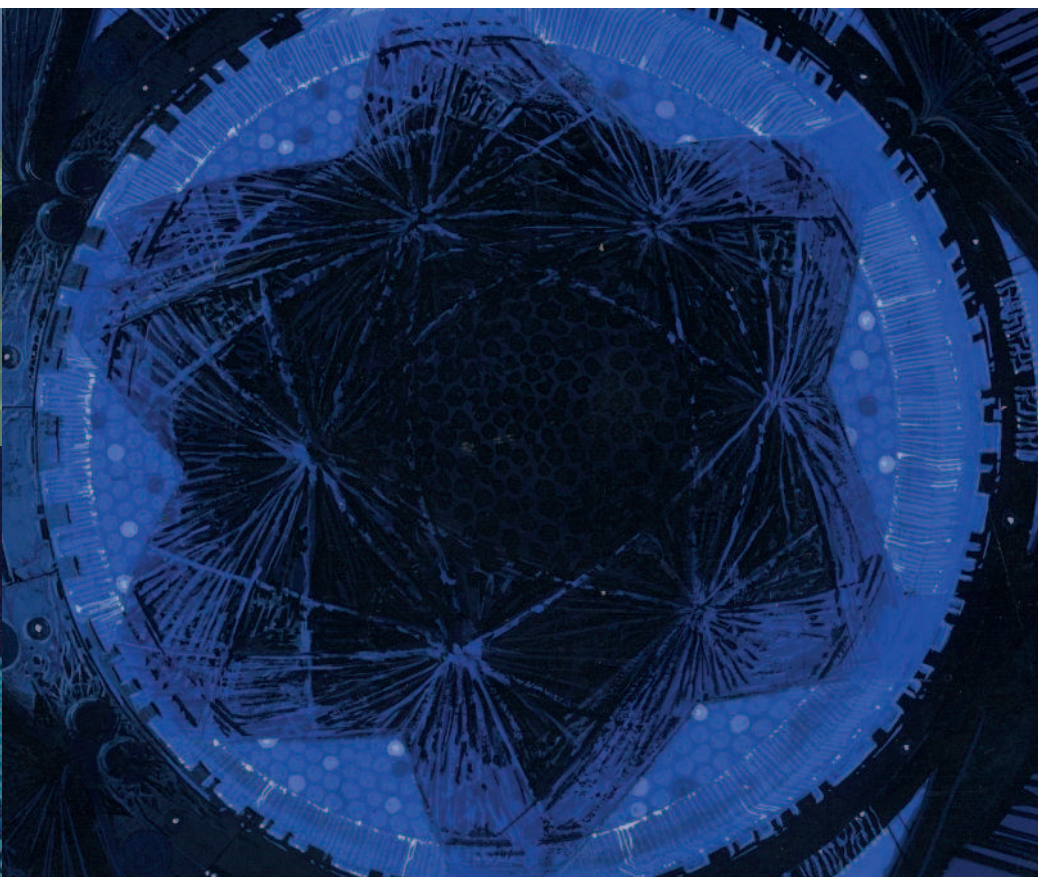
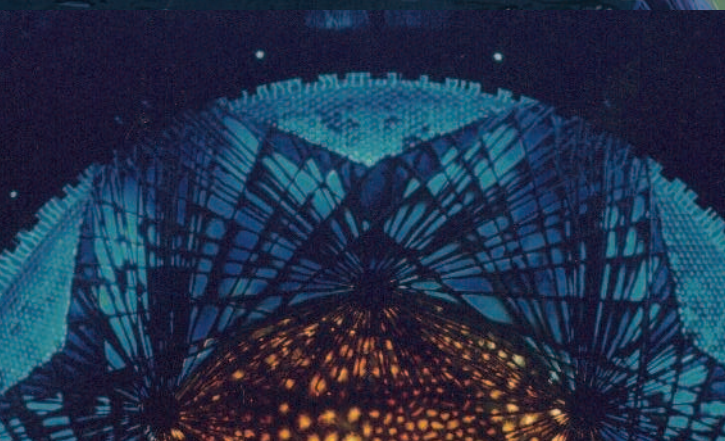
На самом деле ничего подобного!

Будущее, которое он видит, определенно является многослойным. Оно насыщено объектами, не существующими в нашей жизни, но это такие объекты, которые вполне могут возникнуть в повседневной реальности нашего времени. Похоже, Мид чутко отслеживает траекторию технического прогресса, определяемого способностью человека синтезировать новые материалы, создавать новые процессы, генерировать информацию и использовать все это вместе со своим воображением для того, чтобы вырвать у сил природы контроль над окружающей нас средой. С учетом глубокого цинизма современного политического и социального климата такой подход представляется желанным противовидием от проповедуемой сегодня многими бесполезности усилий человека по изменению нашего мира.

Творения Сиды делают убедительными не только средства, которые он использует для того, чтобы передавать особенности нашего мира, но и острая физическая и экологическая осведомленность художника; бесконечное любопытство относительно того, как устроен мир; высокий уровень детализации объектов и практические инженерные знания, которые он привносит даже в самые фантастические устройства. В целом объекты Мида – обособленные, явно искусственные и непримиримые по отношению к современной культуре –

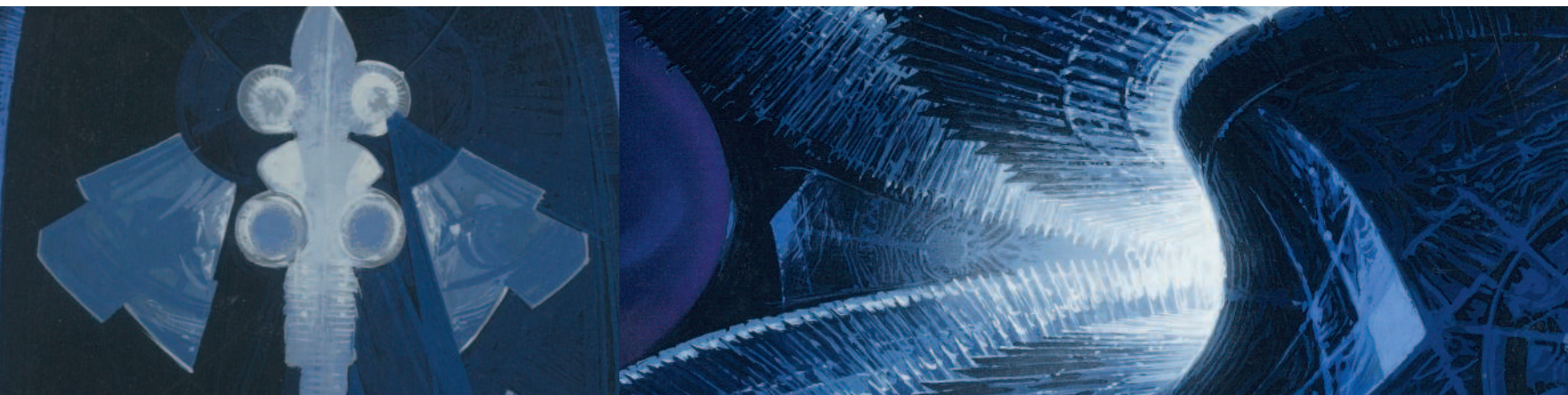
определяют собой технологически позитивное мировоззрение, основанное на знании, но в то же время обладают мощной способностью вызывать героические и даже идеалистические эмоции. В этом художественном футуристическом пространстве Сид Мид давно стал культовой фигурой. В данной книге представлены как самые популярные, так и неизвестные работы мастера, позволяющие составить представление о его карьере, которая непохожа на карьеру любого другого из ныне здравствующих художников.







# «ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: ФИЛЬМ»





Создатели фильма «Звездный путь» (1979) перенесли на широкий экран образы, созданные в легендарном телесериале. Это была первая работа Мида в кино, и ради нее ему пришлось перейти на круглосуточный график: художник совмещал дневную работу иллюстратора для компании Philips с попытками удовлетворить требованиям Джона Дикстры и Джеффри Катценберга, которые курировали визуальные эффекты в фильме опытного режиссера Роберта Уайза. Для Уайза, работавшего над первой частью крупнейшей кинофраншизы, изменение характера визуального дизайна давало последнюю возможность отойти от стилистики оригинального сериала, которая, по общему признанию, была весьма сырой. И Уайз решил, что Мид – человек с довольно свежим взглядом, чтобы воплотить новые идеи. Нанимая Мида, трудившегося в это время в офисе компании в Амстердаме, кинематографисты сохранили график его основной работы... А остальное – это уже история... Первым заданием, которое дал Роберт Уайз Сиду Миду, было создание изображения объекта, которого «никто никогда еще не видел». Речь шла об упоминавшемся в сценарии аппарате «Виджер» (V'ger). Благодаря работе Мида над светом, текстурой

и геометрическими элементами ему удалось передать почти невероятную величину этого объекта – невероятную даже в бескрайней пустоте космического пространства. Таинственная, но вместе с тем обладающая точной, упорядоченной геометрией с углами в 60 градусов, концептуальная фигура объекта изначально экзотична и одновременно глубоко духовна. Но сильнее всего в нем просматривается религиозная иконография и ссылки на понятие бесконечности.

Мид предложил, чтобы оснащенный плазменными двигателями «Виджер» представлял собой механический аппарат размером с планетоид, который был создан для того, чтобы многие века охранять «Вояджер» («V[oya]ger», оригинальный аппарат НАСА) при возвращении к его создателям на Землю. Образ изобилует конкретными ссылками на готическую архитектуру, воскрешает вечную форму треугольника, а «черные дыры» придают ему экзистенциальную составляющую. Нельзя забывать и об огромной «пасти», которая открывается со впечатляющей и хорошо продуманной «хореографией».

