

*Ли Сюэ (КНР),  
соискатель ученой степени кандидата культурологии  
учреждения образования «Белорусский государственный университет  
культуры и искусств», г. Минск, Беларусь*

**ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИДЕЙ  
НОВОГО КИТАЙСКОГО МЕДИАИСКУССТВА  
В ВИДЕОИНСТАЛЛЯЦИЯХ КИТАЙСКИХ ХУДОЖНИКОВ  
РУБЕЖА XX–XXI вв. ВАН ГОНСИНЯ И МЯО СЯОЧУНЯ**

**Аннотация.** Интенсивное развитие нового медиаискусства в Китае произошло в 1990-е гг. и было связано с распространением компьютерных и аудиовизуальных технологий. Автор рассматривает работы двух известных китайских художников в области медиаарта Ван Гонсиня и Мяо Сяочуня. Внедривший в художественную практику видеоинсталляцию Ван Гонсинь стремился воплощать в творчестве актуальные для современного человека темы – преодоление географических и культурных границ, проблемы человеческого выживания. Работавший в области фотографии, 3D-анимации и цифровой картины, Мяо Сяочунь обращался к философским вопросам человеческого бытия, проблемам культуры и цивилизации, установлению связей между прошлым, настоящим и будущим.

**Ключевые слова:** современное китайское искусство, китайское медиаискусство, видеоискусство, видеотехнологии, видеоинсталляции, Ван Гонсинь, Мяо Сяочунь.

*Li Xue (China),  
Applicant for the degree of Candidate of Cultural Studies  
of the Educational Institution "The Belarusian State University  
of Culture and Arts", Minsk, Belarus*

**PRESENTATION OF IDEAS THE NEW CHINESE MEDIA ART  
IN THE VIDEO INSTALLATIONS OF CHINESE ARTISTS  
OF THE TURN OF THE XX–XXI CENTURIES WANG GANSEN  
AND MIAO XIAOCHUN**

**Abstract.** The article notes that the intensive development of new media art in China occurred in the 1990s and was associated with the spread of high computer and audiovisual technologies. The author examines the works of two famous Chinese artists in the field of media art, Wang Gansen, Me and My Xiaochun. Wang Gongxin, who introduced video installation into artistic practice, sought to embody in his work themes that are relevant to modern people – overcoming geographical and cultural boundaries, problems of

human survival. Working in the fields of photography, 3D animation and digital painting, Miao Xiaochun addressed philosophical issues of human existence, problems of culture and civilization, and establishing connections between the past, present and future.

**Keywords:** contemporary Chinese art, Chinese media art, video art, video technology, video installations, Wang Gongxin, Miao Xiaochun.

Развитие нового медиаискусства в Китае началось в конце 1980-х гг. До этого времени китайское искусство и художественное творчество находились под сильным влиянием Запада, китайские авторы сосредоточивались в основном на изучении и освоении фотографии (как технологии записи изображения), видеосъемки (как технологии записи визуальной и звуковой информации) и видеомонтажа (как технологии манипуляции видеозаписями и их компоновки).

Несмотря на значительный разрыв между китайским и западным медиаартом как концептуально, так и технологически, скачок в развитии нового медиаискусства в Китае произошел в 1990-е гг. на фоне распространения высоких компьютерных и аудиовизуальных технологий. За десять лет китайское новое медиаискусство эволюционировало до уровня, который западный медиаарт смог достичь за сорок лет своего развития.

Следует отметить, что творцы и создатели различных произведений искусства в Китае проходят такой же технологический путь, что и их коллеги на Западе. Появляющиеся новые цифровые технологии предоставляют огромные возможности для развития нового медиаискусства в Китае. Уже к середине 1990-х гг. у различных авторов появились интересные и достаточно качественные с художественной точки зрения творческие работы. Кроме того, западные и китайские академические исследования в этой области имели большое теоретическое и практическое значение для развития китайского медиаискусства.

В сентябре 1996 г. в Центральной академии изобразительных искусств (Пекин) была проведена первая в Китае выставка видеоискусства под названием «Образы и Явления». На ней были представлены десятки видеомонтажей, а также несколько видеоработ, посвященных пионерам китайского видеоарта, таким как Чжан Пейли, Ван Гонсинь, Чен Шаосюн. Эта выставка получила большое признание как в Китае, так и за

рубежом. Многие критики и комментаторы оценили ее как особо важную веху в развитии китайского современного искусства [5, с. 12].

В 1997 г. в Пекине состоялись «Персональная выставка Ван Гонсиня» и выставка «Логика: 5 техник видеомонтажа от Цю Чжицзе» [1, с. 15], свидетельствующая о том, что китайские деятели нового медиаискусства концентрировались не только на создании художественных произведений, но и начали в индивидуальном порядке провоцировать изменения на рынке современного китайского искусства. Всплеск развития видеоарта в Китае стал актуальной темой для обсуждения не только внутри страны, но и привлек внимание международной общественности. Работы китайских авторов начали появляться на важных медиафестивалях во всем мире. Например, выставка «Inside/ Out: Новое китайское искусство» (Музей современного искусства в Сан-Франциско, Центр современного искусства P.S.1 (MoMA PS 1) в Нью-Йорке, 1999); Венецианская, Лионская, Сиднейская биеннале, биеннале в Кванджу и др.

В процессе формирования китайского нового медиаискусства Ван Гонсинь стал одним из первых, внедривших в практику видеоинсталляцию, привнеся тем самым в современное китайское искусство новые формы и художественные элементы. Во-первых, Ван Гонсинь уделял большое внимание использованию последних технологических достижений (видеотехнологии). Во-вторых, нашел подходы для убедительного выражения собственных идей и образов. Он использовал все возможности созданного им художественного пространства (видео, фото) для усиления эмоционального воздействия на зрителя. Художник отмечал, что «если для привлечения зрительской аудитории достаточно привлекательности самого произведения, имеющего глубокую эмоциональную нагрузку, отличающегося своей убедительностью и правдивостью, то нет необходимости в лишних словах и описаниях, могущих отвлечь зрителя» [цит. по: 2, с. 44].

В 1995 г. Ван Гонсинь завершил свою первую видеоинсталляцию «Бруклинское небо». Автор показал сухой гидротехнический колодец, находящийся в одном из дворов в Бруклине (Нью-Йорк), достаточно большой по диаметру для того, чтобы вместить в него телевизор. Художник закрепил телевизор на небольшой глубине экраном вверх. Подойдя к колодцу и загля-

нув внутрь него, можно было увидеть транслируемое по телевизору изображение чистого голубого неба.

Сопоставление сухого темного колодца и неба создает сильный визуальный контраст. Изображение на экране телевизора транслирует зрителю желание автора найти способ преодолеть границы двух миров и объединить их в какой-либо неповторимой форме. Образ бруклинского неба в бруклинском же колодце – это и есть попытка Ван Гонсиня преодолеть географические и культурные барьеры [3, с. 19].

В работе «Красная дверь» (2002) Ван Гонсинь также использует статические изображения и особый видеоряд для описания происходящего в городском дворе, создания утомляющей, гнетущей атмосферы. Картина отражает сковывающее давление городской суеты, напоминает о проблемах человеческого выживания.

Работа «Детский лепет» (1996) Ван Гонсиня является достаточно зрелым художественным произведением как с точки зрения технического подхода, так и стилистики видеомонтажа. Идея этой работы появилась у автора вскоре после рождения сына. В центре композиции – детская кроватка, представляющая собой наполненный молоком контейнер, в емкости которого с помощью небольшого электрического насоса обеспечивалась непрерывная циркуляция содержимого. Проектор, расположенный над поверхностью кроватки, транслирует на этот «экран» видеозапись всех членов семьи художника, сидящих рядом и ласково забавляющих малыша. Картины визуального ряда сопровождаются плеском льющегося молока.

Данная работа меняет перспективу видения совокупности сменяющихся картин, форм и их пространственных отношений на плоскости. Она отображает единое радостное эмоциональное состояние ребенка и взрослых. Образы младенца и молока очень деликатно и естественно сочетаются друг с другом, плеск молока придает картине дополнительный выразительный эффект. Художественная реализация работы «Детский лепет» технически не сложна, однако в ней Ван Гонсинь сумел убедительно реализовать замысел произведения средствами видеоискусства.

«Детский лепет» – это первый пример видеоинсталляции в Китае, в процессе осуществления которой использовался цифровой проектор. Эта работа показала, с какой строгостью

китайские первопроходцы в сфере нового медиаискусства подходили к выстраиванию композиции произведений. Возможности видеоинсталляции позволили зрителю увидеть большое разнообразие идей, заложенных авторами в свои творения. Работы Ван Гонсиня на момент создания явились для других творцов примером использования технических и выразительных средств новых медиа. По словам Юй Сюэвэня, руководствуясь примером Ван Гонсиня, «авторы должны более активным и действенным образом контактировать с реальностью. Сам же акт презентации должен стимулировать зрителя на более глубокое познание искусства видеоинсталляции» [7, с. 93].

Еще одним видным деятелем в области современного цифрового искусства является Мяо Сяочунь. В 1980-е гг. он учился в Нанкинском университете на факультете немецкого языка, затем в Центральной академии изобразительных искусств на факультете истории искусства (Пекин), в 1990-е гг. – в Кассельской художественной академии (Германия) [6, с. 13]. Благодаря такому опыту обучения, в том числе за рубежом, у Мяо Сяочуня сформировалось достаточно широкое видение искусства в целом. Основные инструменты его работы – это аналоговая видеокамера и фотоаппарат, которые он использует для съемки движущихся и неподвижных объектов, а затем интегрирует в трехмерное графическое изображение. Далее следует дополнительная обработка «картины», благодаря чему автор и создает уникальный язык визуального общения со зрителем. Позже творения Мяо Сяочуня преобразились в инсталляции компьютерной графики. Первой работой, созданной Мяо Сяочунем в области фотографии и 3D-анимации, стал «Страшный суд в киберпространстве» (2006). В ней проявилась яркая индивидуальная манера художника. Он предположил, что картина – это трехмерная сцена, и предпринял попытку «увидеть эту сцену с обратной стороны» [4, с. 6]. Такая трансформация вырывает картину из плоской двухмерной перспективы, придает ей скульптурно-пространственный смысл. Художник использовал элементы 3D-программирования и воссоздал новую, абсолютно уникальную интерпретацию фрески «Страшный суд» Микеланджело, находящейся в Сикстинской капелле.

Произведение китайского автора состоит из пяти огромных черно-белых цифровых фотографий и 7-минутной 3D-видео-

презентации. 3D-технологии были использованы для передачи облика персонажей, превратив почти 400 человеческих фигур оригинальной картины в их 3D-аналоги. Оригинальное произведение итальянского художника эпохи Возрождения имеет религиозную основу, вызывает ощущение святости и благоговения. Виртуальная же эстетика Мяо Сяочуня загадочная и жуткая. Пять черно-белых снимков сделаны в большом формате, они визуальнo поражают зрителя колоссальной объемностью и ощущением «давления».

Работа «Страшный суд в киберпространстве», являющаяся основополагающей и стоящая у истоков формирования индивидуального стиля Мяо Сяочуня, также показала новый уровень осмысления художником связей между историей и современностью, основанной на «множественной точке зрения», взаимодействии артефактов «старого» и «нового» искусства. Прошлое–настоящее–будущее, пройдя сквозь призму художественного восприятия автора, реконструируется в абсолютно новом облике.

Другая работа Мяо Сяочуня, «Микрокосм», впервые была представлена на II Ханчжоуской художественной ярмарке в 2009 г. и сразу получила признание китайской общественности как шедевр цифрового искусства. Этот 16-минутный анимационный фильм являет собой творческое переосмысление идеи знаменитого алтарного триптиха «Сад земных наслаждений» И. Босха.

Работа Мяо Сяочуня представляет собой инсталляцию из девяти экранов, где исходный материал И. Босха попал на второй, пятый и восьмой. На первом и девятом экранах размещены картины «жизни» и «смерти», выходящие за сюжетно-тематические рамки триптиха нидерландского художника. На остальных изображение подается с разных точек зрения: видение мира и ада с неба (третий экран), взгляд из мира в рай (четвертый), взгляд из мира в ад (шестой), из ада на мир и небо (седьмой). Это метафора узкого видения и ограниченности знаний людей. Сложно распознать суть микрокосма, глядя на него с «неба», и так же сложно смотреть из «мира-колодца» на «небо».

Впоследствии автор переустановил события и персонажей в соответствии с композицией оригинальной работы, визуальный фокус стал более концентрированным и четким. Бушую-

ший огонь вспыхнул в середине инсталляции, а картина разрушения стала еще более полной.

Мяо Сяочунь расширил повествовательный паттерн И. Босха, его сюжетную линию, представил «множественную точку зрения», разные стороны восприятия одного и того же объекта. Кроме того, автор нашел удачное сочетание музыки и изображения, аудиального и визуального рядов. По мнению Ли Сяонань, «художник в процессе сопоставления двух культурных стилей большее внимание уделяет самим технологиям, использующимся в работе, нежели изображаемым объектам, почти полностью сосредоточен на трехмерной визуализации виртуальных персонажей» [3, с. 11].

В работе Мяо Сяочунь использует компьютерную графику для репрезентации истории цивилизации, он быстро и точно komponует множество тщательно срежиссированных элементов изображения. Темы, которые поднимает художник, уходят в глубины европейской культуры, идеи христианства позднего Средневековья.

Средствами компьютерной 3D-анимации («CGI-графики») Мяо Сяочунь создает современный «земной рай» в виртуальном пространстве, населяет его виртуальными персонажами, основной из которых – робот. Компьютерные программы являются отправной точкой всего творения в виртуальном пространстве: как люди заменяют Творца, будучи создателями и пользователями компьютерного языка, так и персонаж-робот становится безликой управляющей силой в цифровом мире.

На смену метафорическим образам оригинальной работы И. Босха приходят новые, переосмысленные образы-символы. Виртуальное статическое пространство «оживает», насыщается «движением» персонажей, динамическими сценами их взаимодействия. Традиционные китайские техники рисования тушью, вышивки, «помещенные» в цифровую среду, обретают плоть, «отвердевают». В видеоинсталляции «Микрокосм» наиболее зримо воплощены характерные черты, присущие творчеству Мяо Сяочуня: это «перестановка и трансформация точек зрения и ролей», «присвоение и реконструкция классического искусства», определенная «спекулятивность». Художник зримо выражает свои взгляды на время, пространство, жизнь и смерть, осмысливает и подвергает критике различные явления в жизни современного общества.

Таким образом, современные информационно-коммуникационные технологии содействовали интенсификации развития нового медиаискусства в Китае на рубеже XX–XXI вв. Китайские художники стали активно постигать открывшиеся возможности и средства выразительности, обусловленные развитием цифровых технологий, осваивать потенциальные сферы художественного выражения, предлагать новые интерпретации, значения, концепции произведений.

1. Ван, Ли. Краткий обзор развития нового медиаискусства / Ли Ван. – Шанхай : Изд-во Шанхайского ун-та Дяньцзи, 2009. – 28 с. – Изд. на кит. яз. : 王荔. 新媒体艺术发展综述. [M].上海 : 同济大学出版社, 2009: 28 页.

2. Ван, Ялей. Фрагменты реорганизации : Художественный архив Чжан Сяотао / Ялей Ван. – Пекин : Китайское молодежное изд-во, 2013. – 440 с. – Изд. на кит. яз. : 王娅蕾. 重组的碎片 : 张小涛艺术档案 [M].北京 : 北京中国青年出版社.2013 : 440 页.

3. Ли, Сяонань. Изображение как понятие : Исследование современного западного видеоискусства / Сяонань Ли. – Чанша : Хунаньское изд-во изобразит. искусства, 2015. – 34 с. – Изд. на кит. яз. : 李笑男. 作为观念的影像 : 西方当代影像艺术探源[M]. 长沙 : 湖南美术出版社, 2015 : 34页.

4. Ма, Сяосян. Введение в цифровые медиаискусства / Сяосян Ма. – Нанкин : Науч.-технич. изд-во провинции Цзянсу, 2010. – 147 с. = 马晓翔. 数字媒体艺术概论[M].南京 : 江苏科学技术出版社, 2010: 147页

5. Чжоу, Жухао. История развития и художественные особенности нового медиаискусства / Жухао Чжоу // Хубэйский пед. ун-т. – 2011. – № 5. – 39 с. – Изд. на кит. яз. : 周汝豪. 新媒体艺术的发展历程及艺术特征[M]. 淮北师范大学 2011年第05 期: 39 页.

6. Чжоу, Шаоцзян. Разнообразие и слияние. Изучение китайского нового медиаискусства / Шаоцзян Чжоу. – Сычуань : Сычуаньский ин-т изящных искусств, 2018. – 24 с. – Изд. на кит. яз. : 周绍江. 多元与融合—探究中国新媒体艺术[D].四川美术学院2018. – 24页.

7. Юй, Сюэвэнь. Западные шаблоны в китайском современном искусстве / Сюэвэнь Юй. – Пекин : Народ. изд-во изобразит. искусств, 2012. – 169 с. – Изд. на кит. яз. : 于学文. 中国当代艺术中的西方模板 [M].北京 : 人民美术出版社, 2012: 169页.