

От «сделано в Китае» к «создано в Китае»

КНР планомерно укрепляет позиции в высоких технологиях и креативных индустриях. Уже сейчас страна находится в мировом авангарде дизайна и изобразительного искусства. Эксперты Института статистических исследований и экономики знаний (ИСИЭЗ) НИУ ВШЭ провели оценку креативного сектора Китая и выявили причины творческого и интеллектуального разнообразия городов Поднебесной.

Справочно: Методология оценки уровня развития креативных индустрий базируется на концепции креативных лидеров, согласно которой именно на них приходятся основные денежные потоки в креативном секторе. В выборку исследования вошли 102 страны и 1 358 городов, где выявлен хотя бы один лидер креативных индустрий. Чтобы определить их численность, была составлена база данных наиболее успешных творческих личностей и компаний (в т.ч. брендов), включающая 23 показателя по девяти креативным индустриям (мода; кино; игровая индустрия; реклама и пиар; архитектура; промышленный дизайн; искусство и культура; литература; звукозапись и исполнительские искусства).

Власти КНР ведут страну в «мировой клуб креативных лидеров»

Уже сегодня Китай входит в топ-10 стран с наибольшей численностью креативных лидеров, уступая только США, Великобритании, Италии, Франции и Германии (рис. 1). В этой десятке Китай единственный не является членом ОЭСР и занимает наиболее скромные относительно других государств позиции по ВВП на душу населения¹.

Рис. 1. Топ-10 стран по численности креативных лидеров: 2022



Источник: ИСИЭЗ НИУ ВШЭ

Попадание Китая в «мировой клуб креативных лидеров» обусловлено не только давними культурными традициями Поднебесной, но и целенаправленной государственной политикой. По данным 2021 г., страна уже занимала 1-е место в мире по числу поданных заявок на патенты, 2-е – по внутренним затратам на исследования и разработки и числу компаний-единорогов².

В 2021 г. власти КНР представили новый, 14-й, пятилетний план развития, продолжающий курс на формирование инновационной экономики. Особое внимание в документе уделено культуре как элементу «мягкой силы» для достижения национальных целей, с акцентом на развитие креативного сектора. Конкретизирует положения главного стратегического документа страны

¹ World Bank. GDP per Capita (Current US\$). URL: <https://data.worldbank.org/indicator/NY.GDP.PCAP.CD>.

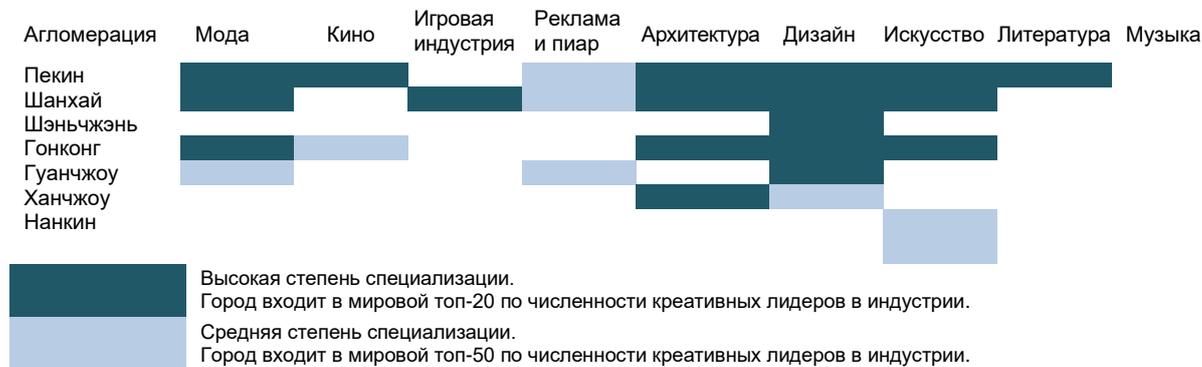
² НИУ ВШЭ. Мировая география компаний-единорогов. URL: <https://issek.hse.ru/news/508603874.html>.

в части культурной политики План развития культуры³. Документ, в частности, предписывает усилить позиции Китая в современных медиаиндустриях. Для этого власти намерены поддержать представителей креативного класса в создании и размещении на онлайн-платформах кино- и видеопродукции, компьютерных игр, музыкальных и литературных произведений, которые пока не получили такого международного признания, как дизайн или изобразительное искусство.

Креативная семерка китайских мегаполисов

Семь крупнейших городов КНР – Пекин, Шанхай, Шэньчжэнь, Гонконг, Гуанчжоу, Ханчжоу и Нанкин – входят в мировой топ-100 по численности лидеров креативных индустрий, а сам Китай делит с Германией и Италией 2-е место по числу таких городов, уступая только США. Развитие креативного сектора в стране территориально децентрализовано и не ограничивается одним центром сверхконцентрации в отличие, например, от России, Франции, Японии или Республики Корея. Децентрализация культуры и креативных индустрий в Китае закреплена документами стратегического планирования, согласно которым на регионы возложена обязанность по разработке планов по стимулированию данного сектора. Чаще всего китайские города специализируются на визуальных индустриях – дизайне, изобразительном искусстве и архитектуре, но и другие виды деятельности достигают высокого уровня развития: например, литературное творчество – в Пекине, мода – в Гонконге, компьютерные игры – в Шанхае (рис. 2).

Рис. 2. Креативные специализации китайских городов



Источник: расчеты ИСИЭЗ НИУ ВШЭ

Пекин: резиденция тысяч художников

Среди городов Китая с развитым арт-сектором столица выделяется разносторонностью представленных художественных течений, а из всех мировых мегаполисов лишь Нью-Йорк обгоняет Пекин по численности ныне живущих художников – лидеров аукционных продаж.

Пекин считается родиной такого высококотируемого за пределами Поднебесной жанра современной живописи, как «циничный реализм» (в ироническом ключе отображает актуальные тенденции, в частности порожденные обществом потребления). В столице живут наиболее известные художники этого жанра Цзэн Фаньчжи, Юэ Миньцзюнь и Ван Гуанъи. С Пекином также связаны биографии нескольких самых дорогих китайских живописцев, таких как Цуй Жучжо (работает в традиционной технике рисования водяными красками Гохуа), Минмин Вана (использует исторические техники и сюжеты), Ленг Джун и Ван Идун (работают в редком жанре гиперреалистического портрета).

Успеху пекинских художников способствует развитая арт-инфраструктура. В китайской столице расположены четыре из десяти крупнейших мировых аукционных домов. По числу музеев и картинных галерей Пекин занимает 12-е место среди мировых городов. Расположенная на его восточной окраине деревня Суншуан известна как крупнейшая арт-резиденция, где проживают порядка 5 тыс. художников. Примечательно, что ее первыми поселенцами стали работавшие в современном жанре живописцы, стремившиеся избежать контроля со стороны властей, который особенно заметно проявляется в центральных районах Пекина⁴. В свою очередь, ближе к центру возник арт-квартал «Зона искусств 798», раскинувшийся на территории бывшего военного завода, чье перевоплощение началось с размещения там складов Центральной академии изобразительных искусств Китая.

³ Cultural Development Plan for the 14th Five-Year Plan. China Law Translate. URL: <https://www.chinalawtranslate.com/en/十四五文化发展规划>.

⁴ Songzhuang Art Colony. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Songzhuang_art_colony.

Шанхай: мировая арена киберспорта

Абсолютный лидер по числу крупных киберспортивных турниров среди глобальных мегаполисов – Шанхай. Именно в нем с 2015 г. проводятся соревнования по Dota 2. Призовой фонд последнего, восьмого по счету, турнира по этой одной из самых популярных игровых дисциплин в 2019 г. составил 34.2 млн долларов. С 2017 г. развитие киберспорта является частью городской стратегии Шанхая⁵. Под привлечение геймеров активно формируется особая бесшовная экосистема, позволяющая решать онлайн многие, в том числе бытовые, вопросы. Геймеры могут арендовать апартаменты или снять номер в отеле со специальным игровым оборудованием. В квартале Путоу, где находятся офисы многих игровых компаний, был открыт шоппинг-молл, дизайн которого выполнен в стилистике компьютерных игр⁶. В городе строится киберарена вместимостью 6 тыс. человек⁷, которая должна стать одной из самых больших в мире. В 2019 г. приняты правила, упрощающие зарегистрированным в Шанхае киберспортсменам выезд за границу.

Шэньчжэнь: от имитации к оригинальному дизайну

Первое место в мире по численности наиболее успешных дизайнеров занимает Шэньчжэнь, в 2008 г. признанный ЮНЕСКО «Творческим городом дизайнера». После получения в 1980 г. статуса особой экономической зоны он превратился в «глобальную фабрику», производящую порядка 90% электронных компонентов в мире⁸. Первым глобальным успехом Шэньчжэня в области дизайна стало широкое внедрение концепции «шаньчжай» (shanzhai). Данным термином определяют практику быстро копируемой имитации оригинального продукта, в первую очередь мобильных телефонов, которой прославился весь Китай. На кооперативных фабриках Шэньчжэня (например, рынке Хуацянбэй) производились миллионы ноунейм-мобильников. Многие из них были не просто подделками: по дизайну и функциям (некоторые шаньчжайские модели имели два слота для сим-карт, громкие музыкальные динамики или даже камеру с компактным телескопическим объективом) почти не уступали оригиналам⁹.

Со временем индустрия копий в Шэньчжэне уступила культуре креативного дизайна, тесно связанного с технологическими инновациями. Так, ведущий мировой производитель дронов DJI Фрэнк Ван освоил технологию линз через покупку доли в шведской компании по производству фотоаппаратов Hasselblad¹⁰. Другой пример успеха без подражания демонстрирует автомобильная марка BYD, ставшая победителем престижного дизайнерского конкурса IF Design Awards с новой моделью седана Han EV, выпускаемого как в гибридной версии, так и в версии, питающейся только от электродвигателя¹¹. Ярко манифестирует смену производственной философии от «сделано в Китае» до «создано в Китае» открытое в 2017 г. в Шэньчжэне «Общество дизайнера» – культурный хаб площадью 26 тыс. м² и одновременно музейный проект китайского девелопера CMSK и лондонского Музея Виктории и Альберта (стал его первым зарубежным филиалом¹²).

Гонконг: модный «хамелеон»

Гонконг входит в топ-10 мировых городов по уровню развития индустрии моды и стабильно занимает высокие позиции в рейтинге столиц моды по версии Global Language Monitor¹³. Благодаря локализации как повседневных марок (Bosideng и Esprit), так и специализирующихся на предметах роскоши (холдинг Chow Tai Fook) Гонконг замыкает топ-5 мировых городов по числу крупнейших компаний модной индустрии. Его особенностью является путь от массового производителя швейной продукции 1990-х годов и шоппинг-центра люксовых брендов 2000-х до новой точки концентрации независимых марок, вовлеченных в актуальную экоповестку. Все больше локальных компаний демонстрируют приверженность принципам устойчивого развития и бережного отношения к природным и человеческим ресурсам. Например, компания Paper Shades выпускает оправы для очков из переработанной бумаги. В 2021 г. шесть из 16 гонконгских брендов, представленных на международных онлайн-платформах, внедряли принципы устойчивого развития. Для стимулирования этого направления город даже учредил специальную премию Fashion Future Challenge Award¹⁴.

⁵ Shanghai Wants to Be the World's 'e-Sports Capital'. URL: <https://technode.com/2019/06/14/shanghai-wants-to-be-the-worlds-e-sports-capital>.

⁶ China's First eSports-Themed Shopping Mall Opens in Shanghai. Blooploop. URL: <https://blooploop.com/technology/news/esports-shopping-mall-shanghai>.

⁷ 6,000-Seat eSports Arena Begins Construction in Shanghai. URL: <https://www.shine.cn/biz/tech/2107121915>.

⁸ 5 Things to Know About Doing Business in Shenzhen. URL: <https://www.inc.com/will-yakowicz/shenzhen-city-of-electronics.html>.

⁹ Shanzhai Creativity: When Fake Becomes Original. URL: <https://www.hfqip.com/ja/node/13482>.

¹⁰ Making It With a Thriving 'Maker' Culture, Shenzhen Is Becoming a Creative Capital of China. URL: <https://www.wallpaper.com/design/how-shenzhen-is-becoming-the-creative-capital-of-china>.

¹¹ BYD HAN EV Electric Vehicle. URL: <https://ifdesign.com/en/winner-ranking/project/byd-han-ev/311118>.

¹² Designer Shenzhen: Exploring China's Creative Capital. URL: <https://www.lonelyplanet.com/articles/designer-shenzhen-exploring-chinas-creative-capital>.

¹³ Hong Kong as a Hub for International Fashion Labels. URL: <https://hk.jobsdb.com/en-hk/articles/hong-kong-hub-international-fashion-labels>.

¹⁴ HK Supports Sustainable Fashion. News.gov.hk. URL: https://www.news.gov.hk/eng/2018/09/20180906/20180906_135902_089.html.

Ханчжоу: архитектурная школа, открытая для мастеров со всего мира

Один из старейших городов Китая, некогда имевший столичный статус, Ханчжоу знаменит живописными видами, рекреационными территориями и не только особой архитектурой, но собственной архитектурной школой, которая сочетает традиции и современность и опирается на серьезные академические изыскания. Еще в 1928 г. в Ханчжоу был основан Институт архитектуры Китайской академии искусств, который сейчас возглавляет проф. Ван Шу, стоявший у истоков китайского нового модернизма, первый китайский лауреат Притцкеровской премии.

Архитектурные бюро Ханчжоу, такие как GOA или line+, участвуют в различных национальных архитектурных рейтингах. В 2016 г. несколько местных архитектурных команд получили награду World Architecture Festival. Город открыт и для творчества иностранных мастеров: по проекту нидерландского бюро UNStudio построен многофункциональный комплекс энергоэффективных небоскребов, а архитектурная компания BIG известного во всем мире датского визионера Бьярка Ингельса проектирует в Ханчжоу штаб-квартиру для производителя смартфонов OPPO.

Комментирует Виктория Боос, ведущий эксперт Центра «Российская кластерная обсерватория» ИСИЭЗ НИУ ВШЭ:

Развитие креативного сектора в Китае можно сравнить с запуском бумажного змея, который тоже родом из Поднебесной. С одной стороны, этот процесс выглядит легким и естественным, с другой – за ним стоит тщательное государственное планирование, четкое понимание места, которое креативные индустрии должны занимать в экономике, и даже выбор момента для запуска креативных политик: когда уже создана технологическая база. Бумажный змей, хоть и привязан к земле, но может облетать большие территории; так и креативный сектор в Китае распределен по множеству городов.

Какие креативные практики и подходы Китая могла бы перенять и Россия? Во-первых, переосмысление исторически сложившихся креативных специализаций городов – по примеру текстильной промышленности в Гонконге. Во-вторых, создание особой среды под запросы приоритетных креативных индустрий города – по модели развития гейминга в Шанхае. В-третьих, сотрудничество с крупными компаниями креативного сектора – по опыту создания аукционных домов в Пекине.



Источники: Материал составлен в рамках подготовки второго издания Рейтинга инновационной привлекательности мировых городов (выпуск ожидается в 2023 г.).

Источники информации о звездах креативных индустрий – аналитические порталы, отраслевые рейтинги, премии, агрегаторы продукции креативных индустрий: Fashion United, FARFETCH, NET-A-PORTER, Luisa Via Roma, Mytheresa, IMDb, FIAPF, The Game Awards, Esports Earnings, Steam, Games.com, Effie Awards, Provoke, Cannes Lions, D&AD, The Pritzker Architecture Prize, World Architecture Festival Awards, A' Design Award, iF Design Award, Red Dot Design Award, премия Японской художественной ассоциации, Artprice, Power 100, QS, THE, Wikipedia, Billboard, Spotify.

■ Материал подготовили **В. О. Боос, Е. С. Куценко, Е. А. Иванова**

Данный материал НИУ ВШЭ может быть воспроизведен (скопирован) или распространен в полном объеме только при получении предварительного согласия со стороны НИУ ВШЭ (обращаться issek@hse.ru). Допускается использование частей (фрагментов) материала при указании источника и активной ссылки на интернет-сайт ИСИЭЗ НИУ ВШЭ (issek.hse.ru), а также на авторов материала. Использование материала за пределами допустимых способов и/или указанных условий приведет к нарушению авторских прав.

© НИУ ВШЭ, 2022