

**Анимацията като индустрия. Технология, теми и
естетика.**

АВТОРЕФЕРАТ

Пеню Людмилов Кирацов

**НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов“
Катедра „Филмова и Телевизионна Режикура и Анимация“**

Научен ръководител: доцент **Владислав Будинов**

София, 2019г.

Актуалност на изследването

Не безизвестен е факта, че седмото изкуство - киното има незавидната съдба сред всички други изкуства да се прави с най-много пари. Отдавна правенето на филми се е превърнало в едно истинско масово производство, филмите съдържащи, авторови концепции, внушения и художнически виждания се произвеждат в добре устроени фабрики със своите поточни линии. Те доставят продукт, който носи голяма печалба след като компаниите за разпространение събират, понякога, стотици милиони долари от посещенията на зрителите в кинозалоните. Милионери стават не само мениджърите на успешните филмови студиа, милионери стават и главните актьори, режисьорите и сценаристите, които дават труда си и творческите си идеи за да може филма да стане не само най-добрия продукт сред другите на пазара, но и истински предмет на изкуството. Нещо, което ще запази имената им във вечността.

Самият успех на филма сред публиката или критиците е нещо, което трудно може да се предвиди, понякога един миг, една секунда в началото на филма е достатъчно време, за да накара някой да продължи да гледа или не, да го накара да хареса или да развали преживяването. Големите студиа могат да си позволят да направят само най-доброто и за това те се стремят да наемат само най-добрите професионалисти и само най-големия талант. Никога не се знае откъде ще дойде една добра идея, но тези студиа правят всичко възможно тази идея да дойде при тях, за да я реализират. Същевременно независимите автори, които работят сами, понякога в продължение на десетки години, за да материализират своите идеи за това какво трябва да бъде анимационното филмово изкуство, трябва също така да се докажат както пред критиците, така и пред публиката. Те може да имат идеята за новото и различното, което мениджърите на големите студиа търсят, за да направят своя следващ касов удар на бокс-офиса, но по една или друга причина не получават финансиране.

Съществува един конфликт, дълбоко заложен във филмовото изкуство, защото то е същевременно изкуство и индустрия. Хората, които станаха свидетели на прехода още по-ясно виждат този конфликт от гледната точка на мисията на изкуството, в която вярваха и бяха поддържани от държавата. Много от думите и термините, които се използват сега в индустрията дори не съществуваха преди това в българския език. Много от правилата, от начина на общуване и свързване на различните звена в креативния бизнес бяха тайна, за която дори и не знаехме че съществува. Това допълнително обърква заетите в креативната индустрия и тези, които искат да се вляят в редиците ѝ, а за да се направи един успешен филм е необходимо тези две крайности да бъдат разбрани, както противоречието, което носят със себе си, така и това, че те са две крайности на едно цяло, две страни, които описват един и същ обект, въпреки противоречивите термини, които използват. За да се разбере какво прави един анимационен филм успешен, е необходимо тези две крайности да бъдат обединени в терминологично, естетическо и морално-философско ниво.

Въпреки богатата българска практика в сферата на анимацията липсва сериозен опит и натрупано познание за процесите и предизвикателствата, които са част от правенето на изкуство по индустриален принцип, на един свободен и конкурентен пазар. Един от основните проблеми е съзнанието за противоречие на самите термини „Индустрия“ и „Изкуство“, което от своя страна води и до неразбиране на теорията и практиката на произвеждането на масов продукт, който е част от развлекателния бизнес и липсва ясното съзнание за това как се създава качествено изкуство базирано на индустриалния начин на производство и съответно какви са новите, съвременните условия, които се появяват и изменят. Какви са специфичните теми и естетика в исторически и съвременен план, които го характеризират, доколко и дали го отделят от друг вид и начин на производство на анимационно кино. Какви са закономерностите

между производствения процес, темите и естетиката на анимационните филми, какви са приликите и разликите в драматургичния и творческия подход в комерсиалните, дългометражни филми и авторските, асоциативно-поетични анимации.

Този проблем е особено актуален днес, почти 30 години откакто започнаха политическите и икономическите промени, въпреки че толкова дълго време живеем в една нова система базирана на свободния пазар. Всички ние, които преживяхме тези промени бяхме принудени да преоценим нашата морална система, да изградим нови методи за адекватност към изискванията на времето и нова карта на реалността, по която да се ориентираме в нашия път напред. Като общество ние вече имаме достатъчно натрупан опит, който ще ни помогне с дистанцията на времето да отличим какво е истинско и какво работи. За съжаление в много сфери от съвременното развитие ние оставаме само наблюдатели, коментатори и най-вече потребители. Революцията в компютърните технологии, основния двигател за възраждането на анимацията, не ни постави в челните редици на изследователските и експериментални центрове. Симбиозата между изкуството и технологиите е нещото, което движи анимационната индустрия към бъдещето и това се доказва от нестихващата ѝ популярност, една вълна на възраждане на медията, която започна от въвеждането на компютърните технологии във всички нива на производството и разпространението.

Изследването на анимационната естетика и на анимационния филм като успешно съчетание на редица иновативни решения на идейно и материално-изпълнителско ниво е направена блестящо от Красимира Герчева и Надя Маринчевска, но липсва изследването как тази естетика се повлиява от комерсиалната насоченост на студийното производство, което е една от главните причини да съществува анимационния филм, а именно печалбата заедно с желанието на производителя филмът да бъде видян от колкото се може повече хора.

Обект на изследването е анимационната кино-индустрия.

Предметът на изследването са закономерностите между индустриалния и чисто художествено-естетическия аспект в производството на анимационни филми. Закономерност, която гарантира правенето на успешен на бокс офиса и сред зрителите филм.

Целта в това малко научно изследване е откриването на закономерностите, които спояват в едно и примиряват две от най-крайните и противоположни понятия в анимационното кино – изкуството и индустрията. Синтезът на тези две понятия, изследването на това явление ще кристализира и една спекулативна формула за това какво е успешен филм на базата на различните критерии, които двете противоположни понятия носят със себе си, най-главните от които са печалбата и естетическото удовлетворение.

Сравняване на използването на такива термини като автор – работник, креативен процес – поточна линия, добър филм – печеливш филм, елитарност - попкултура и т.н. в процеса на работа и в двете сфери на производство, чрез противопоставяне на термините, които описват две крайности на едно разнородно, но все пак принадлежащо към категорията на филмовото изкуство явление ние можем да придобием по-ясна представа за него и придобиваме способността да го опишем и предвидим.

Методологичната база на изследването е предимно историческия анализ. Чрез него ще изследвам как тази формула се е доказвала и развивала през годините. Къде са грешките или правилните решения на естетическо ниво и в организирането на производствения процес, които правят едно произведение на изкуството в успешен продукт или обратното – в провал. Чрез исторически анализ и синтез на данните от емпирическият опит на филмовите студиа и независимите автори и теоретичните трудове на доказали се в индустрията автори ще се достигне до един възможен модел

на най-добрия метод, който ще направи възможно едно истинско и стойностно произведение на изкуството да достигне до най-много зрители и същевременно възвръщащо огромните инвестиции, отблагодаряващи труда на хиляди специалисти. Това може да се случи само с откриването на закономерностите между производствения процес, темите и естетиката на анимационния филм.

Задачата е да се очертаят основните пречки за развитието и проявяването на креативността в индустриалната среда и идентифицирането на тези механизми и процеси, които спомагат за развитието на творческия процес. Да се набележат методите и подходите, които спомагат за този процес, който може да бъде универсален, да важи както за индустриалните условия на производство така и за частните, независими работилници на самотните автори.

Изследване на феномена на сработване на бизнеса и изкуството, по какъв начин тези две различни направления в мисленето и подхода към творчеството влияят на технологията и естетиката на филмите.

Най-важно е намирането и посочване на механизми и процеси, които спомагат за развитието на творческия процес в контекста на индустриалното производство и съответно какви са основните пречки за проявяване и развитието на креативността в индустриалната среда.

Хипотезата ни е, че няма разлика между креативния процес в авторското кино и комерсиалното, единствената разлика е в мениджмънта и помощните институции, които го поддържат. Единствената разлика е между артистичния, независим филм и комерсиалния е броят на хората, чиито сили са впрегнати в работа – процесът на реализирането му е същия и по-нататък ще разгледам подробно как процесите при производството на независимия и индустриалния анимационен филм си приличат. Докато в комерсиалната анимация всички процеси са разделени по екипи, то в независимите продукции същите длъжности са поети от един екип, а понякога и от самият автор. Той е сценарист, аниматор, монтажист, озвучител и т.н. Това не означава, че автоматично такъв филм е с по-ниско качество или че филмът произведен на поточната линия е по-малко иновативен. Рецептата за успешен анимационен филм е даването на пълна творческа свобода на талантлив екип и пласирането на продукта по всички правила на маркетинговото изкуство.

Структура и съдържание

Обемът на дисертационния труд е 190 страници.

1. Предговор

1. Обща характеристика

Настоящото научно изследване започва с един обширен предговор, в който читателя се запознава с общата характеристика на изследвания проблем. То включва намирането на основание в актуалността на темата, очертаването на понятийния апарат, определянето на структурата и съдържанието.

1.1 Изкуство или индустрия

1.2 Актуалност на темата

1.3 Обект на изследването

1.4 Понятиен апарат

1.5 Структура и съдържание

2. Производствена организация на анимационния филм

В следващата, втора глава от този труд, подробно се описва производствената организация на анимационния филм. Това ще бъде задълбочено изследване и едновременно с това основа за един последвал синтез на всички методи на производство в историческа перспектива, и на най-добрите практики в сферата на индустриалното производство на анимация. Разглеждат се рамките, които един такъв процес налага над креативната енергия на много екипи и талантиви художници, за да може един толкова голям труд като техния да получи завършеност.

2.1 Структура на производствения процес на анимационния филм

В тази подточка ще разгледам и опиша подробно производствения процес на класическия анимационен филм. Той служи за основа на всички други процеси на производство, независимо от стила на работа и техниката на изпълнение. Изследването на производствената организация ще даде представа какви са дефинициите на един успешен анимационен филм. Набляга се на нуждата от колаборативност, и съставянето на документите, които определят работата на екипите на различните нива. Тези документи са главно сториборда, компановката, режисьорската книга и дублажния лист.

2.2 Анимационното изкуство в условията на авторското кино

Задачата в следващата подточка е изследването на анимационното изкуство в контекста и средата на авторското, независимо кино, което определя себе си в опозиция на комерсиалното. В нея се изследва опита на съветското студио „Союзмултфилм“, което е изцяло финансирано от държавата и б което не съществува натиск от страна на директорите да бъде осъществявана печалба. Това дава известна свобода на аниматорите, които работят в него да изразят творческите си виждания и да развият различни стилове на анимация, които не са предопределени от търсенето на печалба на пазара. Ще изследвам в историческа перспектива творчеството на знаменити имена като Александър Петров и Юри Норщейн, които са признати за авторите на най-красивите анимационни филми, като филмът на Норщейн дори е признат за „най-добрия анимационен филм за всички времена“.

2.3 Анимационното изкуство в условията на индустриалното производство

Следващата глава е определена за изследване на правенето на анимационното изкуство в контекста на индустриалното производство. Ако в началото на главата разглеждахме творческия процес от страната на техническото изпълнение и индустриалната рамка, която производствения процес поставя като условие за развитие на изкуството, в тази подточка ще разгледаме как изкуството и чистото свободно творчество дава посока и смисъл на тази производствена рамка.

2.3.1 Уиндзор Макей – бащата на анимацията

В първата подточка ще изследвам, в историческа перспектива най-ранните години на анимационното изкуство чрез творчеството на неговия баща – Уиндзор Макей, който се смята за родоначалника на анимацията. В неговия творчески опит, още в началото се очертават всички предимства и ограничения на медията и от него насетне технологията е само подобрявана.

2.3.2 Мики Маус и Уолт Дисни – от скромно начало до глобален лидер в индустрията

Едно изследване на феномена на анимационното изкуство не може да не се съсредоточи и върху творчеството на Уолт Дисни, който е създал анимацията като популярно изкуство, такова каквото го познаваме и досега. Работата на неговото студио очертава рамките, които до голяма степен го дефинират. Ще бъде разгледано как вижданията на една личност оформят пътя за всички други аниматори за години

напред и дори до наши дни. Особено внимателно са изследвани годините на застой и възраждане, за да се анализират причините за това.

2.3.3 УРА – новия, дизайнерски стил в анимацията или началото на края на класическата анимация

Тук се изследва историята на първото студио, което поставя на първо място модерния дизайн на продукцията пред самата анимация по финансови причини и съображения от естетически характер. Изследват се причините за появяването на така наречената „лимитирана анимация“, нейните художествени достойнства и недостатъци като художествено и производствено решение.

2.3.4 Пиксар – преход към 3Д технологиите и стремежа на студиото да запази водеща позиция в развиването на своя креативния ресурс.

В последната подточка на тази глава ще бъдат изследвани методите, които най-големите студиа имат към подхода си за стимулиране на творческата среда, за развитие на новаторски идеи както в драматургическо така и в техническо отношение и разширяване на пазара за анимационни филми. Изследва се появяването и въвеждането на 3Д технологията за производство на анимационни филми и промените, които тя предизвиква в подхода към творчеството, организационната структура и отговарянето на новите предизвикателства, които се изправят пред нея.

2.4 Ролята на артиста в производствения процес на поточната линия

Автори доказали се като успешни както от страна на изискванията на естетическия критерий така и на изплащането на печалби от бокс офиса, израснали и развили се в условията на студийното производство. Следващите две подточки са отделени за творчеството на Чък Джоунс и Брад Бърд и по-точно чрез него ще разбера къде е мястото на артиста, който е работник в една сложна организация, но не е просто работник, е и уникален творец, който трябва да допринесе с най-доброто от себе си в своята сфера и за целия филм, за да може той да стане възможно най-добрия. В историческа перспектива ще анализирам творчеството на автори доказали се като успешни както от страна на изискванията на естетическия критерий така и на изплащането на печалби от бокс офиса, израснали и развили се в условията на студийното производство – Чък Джоунс и Брад Бърд, които са спечелили както верността на публиката, така и уважението на критиците. Първият е изобретил цял един език в анимираните движения, а другия участва в невероятното развитие на водещата в момента компания за анимационни филми „Пиксар“, които нямат нито един филм, който досега да не е бил хит на бокс-офиса и не е получил висока оценка от гилдията. Студио, което започна да диктува стила на всички други огромни студиа не само с естетиката си, но и с метода и стила си на работа.

Той успява с лекота да премина от режисирането на анимационен в режисирането на игрален филм с най-големите звезди на Холивуд. Това е още една доказателство, за силата на анимацията като изкуство да обединява в себе си труда на най-добрите професионалисти, художници, компановчици, дизайнери, актьори, все неща които правят всеки един филм добър и успешен, независимо дали е с участието на реални актьори или нарисувани герои.

2.4.1 Изкуството на Чък Джоунс

2.4.2 Брад Бърд

2.5 Финансиране на анимационната индустрия

В следващата, втора, глава ще изследвам механизмите на финансиране на анимационната индустрия. Ще обхвана всички допълнителни начини да се наберат средства освен продажбата на билети. Това включва на първо място мърчъндайза,

начина по който той се отразява на планирането на филма, дори историята и дизайна на героите. Ще изследвам също така и отношенията между анимационната индустрия, телевизията и рекламата на продукти, най-вече за деца. Именно те съставляват най-голямата част от публиката, която гледа анимационната продукция, показвана в най-голямо количество именно по телевизията, в специализирани програми или часови слотове. Тази анимационна продукция е тясно обвързана с индустрията за детски стоки, която рекламира именно в тези часови слотове и спонсорира и дори вдъхновява част от анимационната продукция най-вече под формата на сериали за деца. Ще разгледам също така и всички останали видове на не-пряка реклама, която съществува като част от детските програми. Ще изследвам и как тази връзка между рекламата, телевизията и анимационната индустрия оказва влияние върху темите и естетиката на филмите и сериалите.

2.5.1 Държавна подкрепа и конкурентен пазар

2.5.2 Мърчъндайзинг - една от най-важните дейности за събиране на приходи и влиянието му върху елементи от процеса на производството

2.5.3 Телевизионно програмиране и реклама за деца

3. Анимационна индустрия и образование

В последната глава на този труд ще отделя особено внимание на изследването на връзката между бизнеса и образованието по анимация и художественото образование по изкуствата въобще. Това образование е основата на една кариера, която започва още в пред-училищна възраст и държавата трябва да положи особени усилия, ако иска да развие един отрасъл като креативната индустрия, който има огромен потенциал за развитие и принос към вътрешния брутен продукт на държавата. Ще съсредоточа усилията си да намеря мястото, където се пресичат интересите на анимационната индустрия с интересите на училищата и университетите. По какъв начин те влияят един на друг и къде могат да бъдат намерени възможностите за подобрене.

Заклучение

Резултатите от проведените в съответствие с целта и задачите на това изследване се свеждат до следните основни приноси:

1. Обстойно изследване на закономерностите, които структурират взаимодействието на технологиите и изкуството в контекста на индустриалното производство.
2. Съставяне за първи път на български език на един подробен наръчник, описващ поточната линия, по която върви производството на анимационния филм или сериал. Това описание важи за всички технологии, стилове и подходи в производството независимо от това дали се произвеждат в индустриална среда или в контекста на авторското, независимо кино.
3. Дефиниране на необходимите производствени и организационни практики, за да се подготвят всички необходими условия за направата на един успешен анимационен филм или сериал. Определението на успешен филм е изведено от изследването на същностните характеристики на анимационното изкуство и методите за производство. Изследвани са както естетическите предизвикателства пред автора, така и чисто материалните нужди, които са предопределени от финансирането и техниката, която е на разположение.

4. Изследване на паралелите между научното и креативното мислене от страна на творчество и иновативност и от страна на държавната подкрепа в сферата на образованието и културната индустрия.
5. Намиране на закономерностите между темите и естетиката на анимационния филм според разликите в индустриалния и авторски подход към производството.
6. Анализ на опита на анимационните студиа и известни автори в съчетаването на две от най-крайните и противоположни понятия в анимационното кино – изкуството и индустрията в исторически контекст, за производството на успешен анимационен филм или сериал.
7. Анализ на трудовете на различни автори доказали се като успешни
8. Очертаване на основните пречки за развитието и проявяването на креативността в индустриалната среда и идентифицирането на тези механизми и процеси, които спомагат за развитието на творческия процес. Синтезиране на методите и подходите, които спомагат за този процес, който може да бъде универсален, да важи както за индустриалните условия на производство така и за независимите работилници.

Изводи

Според резултатите от това обширно изследване на феномена на сработване на бизнеса и изкуството ние правим генералния извод, че няма разлика между креативния процес в авторското кино и комерсиалното, единствената разлика е в мениджмънта и помощните институции, които го поддържат. Единствената разлика е между артистичния, независим филм и комерсиалния е броят на хората, чиито сили са впрегнати в работа – процесът на реализирането му е същия и по-нататък ще разгледам подробно как процесите при производството на независимия и индустриалния анимационен филм си приличат. Докато в комерсиалната анимация всички процеси са разделени по екипи, то в независимите продукции същите длъжности са поети от един екип, а понякога и от самият автор. Той е сценарист, аниматор, монтажист, озвучител и т.н. Това не означава, че автоматично такъв филм е с по-ниско качество или че филмът произведен на поточната линия е по-малко иновативен. Рецептата за успешен анимационен филм е даването на пълна творческа свобода на талантлив екип и пласирането на продукта по всички правила на маркетинговото изкуство. Същевременно с това съществена част от успеха на всички филми на дадено анимационно студио е защитата на своите работници, премахването на всички ограничения пред възможността да изкажат свое собствено мнение, да придадат собственото си уникално виждане към концепцията на филма с цел подобряването на крайния продукт.

Друг важен въпрос е за ролята на държавата в подкрепянето на културните ценности и културната индустрия – дали това да става с директни и индиректни помощи или конкурентния или да бъде оставен свободен пазар, саморегулиращ се по закона на търсенето и предлагането да определи кой филм е успешен или не. Според нашето мнение държавата трябва безспорно да се намеси по-активно в поддържането на обучението на художествени предмети още от пред-училищна възраст чак до университета и да осъществява платформи за сработване и сравняване на изискванията на индустрията към бъдещите кадри и възможностите за колаборация между студиата и университетите.

Научни публикации свързани с този труд:

Статия: „Телевизионното програмиране и реклама за деца, възникване на взаимоотношения, теми и естетика“ със срок на публикация 08.12.2019 год. В списание „Докторантска академия“ на издателство „Веда Словена - ЖГ“.

Статия: „Образованието по анимация среща индустрията“, публикувана на сайта „Център за Семиотични и Културни Изследвания“.