

Център за семиотични и културни изследвания



eБИБЛИОТЕКА

ОБРАЗОВАНИЕТО ПО АНИМАЦИЯ СРЕЩА ИНДУСТРИЯТА



Пеню Кирацов

2019

e-издание на Център за семиотични и културни изследвания
2019
www.cssc-bg.com

Образованието по анимация среща индустрията

Пеню Кирацов

Докторант в НАТФИЗ “Кръстьо Сарафов”

Който се занимава с анимация и изследва взаимовръзката между анимационната индустрия и изкуството, често ще се натъква на като че ли вечното противоречие между художествения аспект и ценност на творбата и нейната комерсиална стойност. Този конфликт много ясно се вижда при замислянето ѝ, подходът към производството ѝ и разпространението, но разделението между тези две противоречиви понякога направления се забелязва и се задълбочава още в образователната система като цяло, образованието по художествени предмети и по-специално по анимация. Най-голямото и тревожно разделение е между очакванията на индустрията и предлаганото обучение.

Една от главните цели на всеки, който започва каквото и да е образование е да си намери работа по специалността – в случая единия вариант е той да бъде нает от някое анимационно или рекламно студио, другия е да създаде свое собствено такова. Очакванията на образованието и креативната индустрия се срещат най-близко точно в тази пресечна точка, в момента, в който студентът излезе на пазара на труда. Подготовката на един студент започва преди влизането му в Университета - още от началните класове на училището, а може дори и по-рано. Тук говорим за една обща креативна насока на целия период на образование, една пътека, която може да подхранва и развива творчески талант от всякакъв род. Не само анимационния филм има нужда от всякакви специалисти с различни способности; един цял сектор от икономиката като реклама, архитектура, телевизия, занаяти, дизайн, мода, музика, театър, фотография, издателска дейност, видео игри, визуални изкуства и компютърни технологии очаква и търси все повече и повече талантиливи и способни хора.

В страните със силно развита икономика този отрасъл е най-бързо растящия. Нещо което си струва да се отбележи, че темповете на растеж на този сектор не бяха спрени дори и от кризата от 2009 година. Той не само допринася за общото благосъстояние на една държава, но и изгражда нейния образ пред целия останал свят. Брутният Вътрешен Продукт генериран от креативната индустрия в Англия се е увеличил с 9.9% през 2012-2013 година, което е повече от всеки друг индустриален

сектор, включително и този на финансовите услуги¹. Франция скоро изнесе данни за също така огромното увеличение на износа си в резултат на креативната индустрия. Например най-големия износ за телевизия през 2017 година е бил анимационните и филми, според данните изнесени от CNC (National Center for Cinema and the Moving Image) and TV France International. Анимационната продукция е била 37% от продажбите с печалба от 76 милиона евро. Херв Микаел (Hervé Michel), президент на Centre national du cinéma et de l'image animée [CNC] казва: “Тези рекордни печалби са резултат от развитието на един динамичен пазар, но също така и от забележителната способност на френските компании да разберат този пазар, който е едновременно сложен и бързо променящ се. Също така е резултат от подобряването на качеството на френската продукция и полаганата грижа за развитието на творческия талант – един приоритет както на CNC така и на различни държавни организации”.²

За тази индустрия работят един от всеки единайсет души от работоспособното население на Англия. Търсенето на хора непрекъснато се увеличава, а работните места стават все по-привлекателни, не на последно място и заради наглед безграничните възможности за техническо развитие и малката вероятност работната ръка да бъде заменена от работи. В същото време съществува криза за таланти. От училищата и академичните среди не излизат достатъчно подготвени хора. Част от причините за това е разбирането, че изкуството и индустрията са две напълно различни неща. Училището, държавното управление както и обществото като цяло не гледат сериозно на художествените предмети и не виждат в тях потенциален двигател на икономиката. В Англия, според тяхната Федерация на Креативните Индустрии, например това е изведено до крайност. Там съществува рейтингова система на училищата, която се съставя от резултата от изпитите по няколко предмета, като никой от тях не е художествен. Тази система се нарича STEM – съкратено от Science, Technology, Economics, Mathematics. Тези предмети се възприемат като не-креативни, но перспективни, полезни и движещи развитието на икономиката. В същото време хората завършили художествено образование са тези, които най-добре могат да се възползват от развитието на новите технологии. Това което кара този дял от отрасъла да расте с толкова бързи темпове е на първо място работната ръка, която съчетава познания в

¹ DCMS (2015) Creative Industries Economic Estimates January 2015 Available from: https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/394668/Creative_Industries_Economic_Estimates_-_January_2015.pdf

² Amid Amidi, “France’s Top TV Export In 2017 Was Animation” <https://www.cartoonbrew.com/business/frances-top-tv-export-in-2017-was-animation-163759.html>

техническата част с креативни възможности и способност. Именно това търсят и повечето анимационни студиа, компании за производство на видео-игри и специални ефекти, но не се ограничава само с тях. По една или друга причина, обаче обществената система на образование не успява да произведе достатъчно млади хора, които да имат правилните комбинации от тези умения. Много държави развиват съвсем целенасочено креативния сектор от собствената си икономика, най-малкото за да не изостанат на фона на общата конкуренция. Китай и Бразилия например отдавна са стартирали собствени мега-проекти. Още през 2006 г. Китай декларира културната и креативната индустрия за национален приоритет, а в 2011 г. този сектор вече е поставен като един основен стълб на националната икономика. Виждаме че същото нещо се случва и другаде - Тайван, Корея, Бразилия, както, в целият Европейски Съюз и много други страни.

Още един пример е Китай, където се строи най-големия стадион за електронни спортове и състезателни, компютърни игри. Американската компания „Major League Gaming“ в партньорство с две китайски компании строи стадион с капацитет от 15.000 души на един остров близо до Макао. Планирано е това да бъде една глобална дестинация за любителите и професионалистите на видео-игрите. Това е всъщност част от по-големия проект на Китай за развитие на сектора.

Бразилия се опитва също да не изостава от глобалната тенденция със своя собствен проект наречен “Порто Дигитал” („Porto Digital“). Този парк е основан 2000 г. и е дом на 250 компании свързани с дигиталния или развлекателен бизнес, разпростира се на площ от 149 хектара и в него работят около 7000 души. Този своеобразен хъб доминира изцяло първото място по приходи за местната икономика и от 1,6 процента в 2001 г. приносят му в Брутния вътрешен продукт на щата Пернамбуко, където се намира достига до 4% през 2011 г.

Въпреки това съществува остра липса на квалифицирана работна ръка. Политиката, която се води в сферата на образованието вместо да разрешава проблема, всъщност го задълбочава. Докато индустрията търси творчески, талантиливи хора, които да комбинират технически познания и художествени умения, образователната система е ръководена от мисленето на един академичен елит, откъснат от реалните проблеми на индустрията. Коренът на този проблем може да се проследи до неадекватно обучение в сферата на изкуствата още от ранна училищна възраст чак до момента, в който се завърши висше образование. Образованието се оказва недостатъчно като набор от придобити умения и дори като брой на завършилите кандидати в сравнение с изискванията и търсенето от страна на фирмите, които се занимават с производство в

креативната индустрия. Съществува един вид пропаст, която се задълбочава с времето. Индустрията търси все повече и повече таланти работници, а от страна на образователната система излизат все по-малко такива. Недостигът е най-вече на подготвени кадри, които да могат добре да рисуват в класически стил както за концептуален дизайн, така и за сториборд. Една от причините за това е насочването на обучението само към изучаване на най-новите компютърни програми, без да се положат основите на класическото образование по художествените предмети, а другия вариант за провал е точно обратния – обучението да наблегне на развитие на класически познания за сметка на техническите. Комбинация на креативна и техническа подготовка е най-търсената, но тази комбинация е рядко срещаната стратегия както за училищата така и в различните държавни стратегии за подпомагане на отрасъла. Обикновено възможностите за кариерно развитие се разделят още от ранна възраст на различни клонове на кариерното развитие. Съдейки по опита на Англия, където рангът на дадено училище се определя от оценките на учениците по предметите на точните науки, разделението между технически и научни предмети и художествени води до създаването на огромна пропаст между тях. В резултат все по-малко и по-малко хора избират креативните предмети в у-ще. Все по-малко училища го предлагат в програмите си и те се превръщат в едно извън-класно занимание, което могат да си позволят по-елитните частни заведения. Креативното образование е в риск да се превърне в привилегия, а не неразделна част от образованието. Креативността, обаче е твърде важно качество за много професии, където се търси иновация, познание на различните видове материали и способност за използването им. Инженерните специалности например твърде често изискват същата комбинация от способности, които са нужни и на креативните индустрии: технически способности комбинирани с иновативно мислене в дизайна. Този недостиг на квалифицирана работна ръка във филмовата индустрия и по-специално в анимационната ще се задълбочава в близкото, а най-вероятно и в по-далечното бъдеще заради възможността от затварянето на пазарите за работна ръка от чужбина. В Англия предстои излизането на страната от Европейския съюз и ограничаването на свободата на движение на работна ръка поради затягане на законите на по отношение на имиграцията. До този момент липсата на работна ръка са запълвали високо квалифицирани работници, предимно от европейските страни и това за дълго време е маскирало основния проблем.

Тук изниква въпросът защо се смята, че предметите по изкуствата са несъвместими с техническите и научни предмети в началното, средното и висшето образование. Нима не е необходим креативен подход към всеки един проблем от всяка

една специалност в живота. Не са ли повечето нобелови лауреати също и художници и музиканти? Креативността не е ли съществена част от всяка личност, която би могла да допринесе за бъдещото развитие на света? Изследвайки държавните образователни изисквания в системата на народната Просвета и мястото на предмета музика в своята статия, Ралица Димитрова наблюдава и отношението на Българската държава по отношение на специалните предмети по изкуствата: “Целта на музикалното възпитание в училище е не да се подготвят бъдещи композитори, а чрез музика и творческа активност да се осъществят различни специални, духовни функции: познавателна, възпитателна и естетическа”. Според нея предметите по изкуствата ако се изучават като част от държавните изисквания за минимум знания в средното образование, ще подпомогнат и имат за цел “...формиране на убеждения, нравствени качества, естетически вкусове и идеали. Затова възпитателната функция е винаги присъща на изкуството.”³

Ако разделението между двете основни направления на кариерно развитие се задълбочи с общо намаляване на хорариума на специалните предмети по изкуствата тогава много висши учебни заведения ще се окажат със затворени врати за тези кандидат-студенти, които са завършили училище изхвърлило от програмата си тези предмети. Това е съвсем реална опасност, имайки предвид, че това по никакъв начин не би се отразило на рейтинга му. В същото време изискванията за прием на студенти в тези висши училища (като НАТФИЗ) остават твърди и включват успешното дипломиране по набор от художествени предмети.

В България сме свидетели на коренна промяна от планова икономика към свободен пазар, това се отрази пагубно за филмовата индустрия, която беше подсикурена изцяло от държавата. Образованието също така трябваше да се промени съответно на новите реалности. В сферата на образоването по филмовите изкуства съществуват две течения, които в момента съществуват паралелно във висшите учебни заведения в страната. Едното е традиционното, в което един авторитет направлява своя клас, напътства и следи развитието на таланта според своята собствена ценностна система и предава знанията, които е натрупал в своята практика. Тази личност обикновено има богат опит в своята област, всепризнат и награждаван творец, чието име се знае. Неговото име е гаранция за качеството на образованието и служи за референция и връзка с бъдещите работодатели. Това е традиционното, европейско образование пропито с академичен дух, което е насочено изцяло към подобряване на индивидуалните

³ Ралица Димитрова, “Държавните образователни изисквания в системата на Народната Просвета и мястото на предмета музика”, Докторантска Академия, брой 2, стр. 25

постижения на студента. Предимствата на тази система е по-добрия контрол върху развитието на студента и по-голямата свобода, която той получава в творческо отношение. Негативите са прекалено тясното специализиране и твърде субективната система за оценяване.

Другата традиция в образованието е по-модерната, в която не съществуват отделни класове, причислени към един преподавател, а обучението се извършва на модули и в потоци. Преподавателите са най-различни като могат да се комбинират практики с теоретици в зависимост от нуждите на дадения предмет. В него се набляга на развиването на колаборативния дух и качествата за работа в екип и като цяло е ориентирано към бързото постигане на резултати под формата на готова продукция. Застъпена е практическата страна в изучаването на предметите и активно се търси съдействие с бизнеса. Тук ролите на студентите не са строго определени и той може да получи опит във всички аспекти на правенето на филма като изпълнява различни роли докато по задължение участва в проектите на своите състуденти. Позитивите са в успешното съставяне на портфолиото на всеки студент, а негативите – в липсата на близък контакт със студента и едно усредняване, занижаване на изискванията към способностите на средно-статистическия студент.

За съжаление в момента не можем да говорим за анимационна индустрия в България, но не е толкова трудно да се предвидят промените, които са необходими да се направят, за да може студентът да е конкурентно способен в целия свят. Простата формула е развиване на креативното мислене и способности в комбинация с придобиването на технически умения и знания. Това означава изучаването на класически предмети като рисуване, живопис, драматургия и др. В комбинация с изучаването на компютърните програми за анимация и триизмерно моделиране, специални ефекти и програмиране. Тази комбинация прави висококвалифицирания специалист, който може да си намери работа навсякъде по света. Отделно от това на студентите е нужна подкрепа и знание що се отнася до създаването и ръководенето на частен бизнес, което е логично да получи в университета.

Като цяло липсва цялостна стратегия, която да обединява периода на образованието с периода, в който студентът излиза на работния пазар, нещо, което на английски се нарича “Exit Velocity” – първоначалния тласък, който висшето училище дава на студента за неговата бъдеща реализация – подготовката му за това как да се представи на интервю, да събере и представи портфолио дори и на ниво какви са реалностите ако иска да започне собствен бизнес и да отвори собствено студио

например. За да се осъществи това е необходимо проучване и интервюиране на това какви специфични изисквания има индустрията към кандидатите за работа. Какво очакват и индустрията и образователната система едни от други.

За тази цел трябва да се работи към създаването на панели, в които да взимат участие както преподаватели така и представители на индустрията, които да преглеждат курсови и дипломни работи на студентите, критикуват и дават обратна връзка за това какво липсва и какво е необходимо да се направи, за да придобие работата една завършеност. Отговорността за това дали критериите са изпълнени и правилно зададени би трябвало да лежи на страната на представителите на професионалните аниматори. От страна на висшите училища, пък би било хубаво да се направят работите на студентите по-достъпни, по-видими за всички, чрез предоставянето на свободен достъп до тях в интернет. Това е много важно условие за осъществяване на връзка с бъдещите работодатели, оценяването на дейността на учебното заведение и получаване на ценна обратна връзка.

Повечето училища предлагат Стажантска програма след 3-тата година. Това според мен е нещо задължително в портфолиото на всеки студент и най-истинската връзка на образованието с бизнеса. Учебната програма трябва да бъде наполовина стаж, наполовина учене като стажът е фактически работа или в някое студио или работа в самия университет по продукцията на студентите. Това спомага за създаването на правилно отношение към работата и връзки, които се поддържат и развиват по време на цялото следване.

Разбира се не трябва да забравяме, че трябва да се създаде и поддържа цяла учебна пътека, която тръгва още от ранната училищна възраст и води до завършването на някоя креативна специалност. Хубаво е тази пътека да не е единствена, а да съдържа в себе си много разклонения и притоци. Хубаво е някой да може да се включи дори в по-късен етап в нея, ако е посещавал училище, в което не се изучават никакви художествени предмети. Най-добре би било, разбира се броя на училищата, в които се изучават предмети свързани с изкуството и техния хорариум да се увеличава като цяло и да се въвежда възможност за изучаване на компютърни програми, основни знания по кино-изкуство и кино-език, както и теоретични часове за изучаване механизмите на креативната индустрия. Това ще даде увереност в някои ученици да започнат свой собствен опит в бизнеса. Важно е училищата и университетите не само да отговарят на търсенето и гледа за креативен талант, но и сами да участват в създаването на това търсене и глад, не само в лицето на индустрията, но и сред собствените си среди, в

мечтите на студентите и амбициите на преподавателите. Това става чрез въвеждането на нови, експериментални технологии и отстояването на една водеща позиция в иновацията и креативността. Всеизвестно е, че истинската научна дейност се води в университетските институти и лаборатории. Научна дейност, която изпълнява истинския завет за разширяване на човешкото познание. Защо и един университет, които се занимава с науките на изкуствата да не се превърне в един такъв център, който да развива на най-новите технологии, обединявайки ги с творчески предмети като драматургия и анимация.

е-издание на Център за семиотични и културни изследвания, 2019
Всячки права на автора и издателя са запазени.