



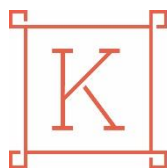
LIETUVOS ANIMACIJOS INDUSTRIJOS ANALIZĖ IR PLĖTROS GALIMYBIŲ VERTINIMAS

STUDIO
Mitkus

VILNIUS, 2017



LIETUVOS RESPUBLIKOS
KULTŪROS MINISTERIJA



LIETUVOS
KULTŪROS
TARYBA

Projektas iš dalies finansuojamas Lietuvos Respublikos Kultūros ministerijos ir Lietuvos kultūros tarybos lėšomis. Tyrimas „Lietuvos animacijos industrijos analizė ir plėtros galimybių vertinimas“, parengtas vykdant 2016 m. birželio 9 d. sutartį Nr. S/TYR-10-(6.51)-2016 tarp Lietuvos kultūros tarybos ir MB „Studio Mitkus“.

Tyrimo rengėjai:

Tomas Mitkus

Vaida Nedzinskaitė-Mitkė

Tyrimė dalyvavę ekspertai, konsultantai:

Romualdas Baušys

Rolandas Kvietkauskas

Lineta Mišeikytė

Rytė Žiūrienė

Speciali padėka:

Agnė Adomėnė

Kirk Johnson

Mindaugas Jokūbaitis

Audrius Kuprevičius

Dimitrios I. Maditinos

Domantė Urmonaitė

Milda Vakarinaitė

Dovydas Vilkelis

Vitalijus Žukas

Lietuvos kino centras prie Kultūros ministerijos

Lietuvos animacijos asociacija

VIA universitetinio koledžo Animacijos dirbtuvės

Vilniaus Gedimino technikos universitetas

TURINYS

1.0 Įvadas	6
1.1 Santrauka	6
1.2 Tyrimo metodologija	7
1.3 Glausta tyrimo rezultatų santrauka	8
2.0 Situacijos apžvalga: teorinis diskursas	14
2.1 Animacijos samprata	14
2.1.1 Animacijos medijos sąvoka	18
2.1.2 Animacijos formatai	21
2.1.3 Animacijos gamybos proceso etapai	30
2.1.4 Animacijos stiliai	34
2.1.5 Animacijos industrijos apibrėžtis	36
2.1.6 Audiovizualinių produktų padėtis ir svarba visuomenės ir kultūros raidai	38
2.2 Animacijos industrijos padėtis Europoje ir pasaulyje	40
2.2.1 Animacijos industrijos istorija ir evoliucija	40
2.2.2 Globalios animacijos rinkos apžvalga	46
2.2.3 Animacijos industrija Europoje	50
2.2.4 Animacijos edukacijos tendencijos	53
2.3 Lietuvos animacijos industrijos apžvalga	57
2.3.1 Animacijos industrijos Lietuvoje istorinė apžvalga	57
2.3.2 Animacijos samprata Lietuvoje	58
2.3.3 Lietuvos animacijos studijų apžvalga	60
2.3.4 Lietuvos animacijos industrijos internacionalizacijos procesai, tendencijos ir iššūkiai	64
2.3.5 Meninės animacijos gamyba	70
2.3.6 Animacijos išsilavinimo Lietuvoje padėtis ir situacija	74
2.3.7 Inovacijos, tyrimai ir žinių perdavimas	79
2.3.8 Tiesioginė ir netiesioginė valstybės parama meniniams animacijos projektams	83
2.4 Situacija kaimyninėse šalyse	88
2.4.1. Estija	89
2.4.2. Latvija	90
2.4.3. Lenkija	91
3.0 Rekomendacijos ir pasiūlymai	93
3.1 Suvokimo didinimas	93
3.2 Bendradarbiavimo stiprinimas nacionaliniu ir tarptautiniu mastu	95

3.3 Animacijos žinių replikavimo stiprinimas	97
3.4 Inovacijų skatinimas bei mokslo ir žinių perdavimo plėtra	100
3.5 Duomenų rinkimas	102
4.0 Rekomenduojami tolesni tyrimai	104
4.1 Animacijos industrijos specialistų atlyginimų žemėlapis	104
4.2 Duomenys apie kompiuterinių vaizdo žaidimų segmentą	104
4.3 Duomenys apie laisvai samdomus darbuotojus.....	105
4.4 Akademinų institucijų ir animacijos programų padėtis.....	105
4.5 Lyčių pasiskirstymas animacijos industrijoje.....	107
5.0 Animacijos terminų žodynas	108
6.0 Rekomenduojama literatūra	116
7.0 Bibliografija	119

1.0 ĮVADAS

Tyrimas „Lietuvos animacijos industrijos analizė ir plėtros galimybių vertinimas“ yra pirmasis per Lietuvos nepriklausomybės laikotarpį nacionaliniu lygiu atliktas tyrimas, kurio tikslas surinkti ir susisteminti duomenis apie Lietuvos animacijos industrijos padėtį, tendencijas ir iššūkius bei metodiškai prisidėti prie Lietuvos animacijos industrijos formavimo ir sistemingo plėtros įgyvendinimo.

Atsižvelgiant į surinktus duomenis ir jų analizę šiame tyrime yra pateikiami pasiūlymai ir rekomendacijos, skirtos Lietuvos animacijos industrijos atstovams, kultūros politikos sudarytojams ir akademinėms institucijoms, rengiančioms animacijos specialistus.

1.1 Santrauka

Tyrimo metu buvo atlikta (a) kiekybinė Lietuvos animacijos studijų atstovų apklausa, (b) 5 individualūs giluminiai interviu su animacijos industrijos atstovais, (c) akademinės, metodinės animacijos srities literatūros analizė, (d) ES ir Lietuvos Respublikos dokumentų, reglamentuojančių animacijos srities aspektus, analizė ir (e) Lietuvos kino centro prie Kultūros ministerijos (toliau – LKC) animacijos gamybos projektų paraiškų, pateiktų 2013-2017-aisiais tiesioginei valstybės paramai gauti, analizė.

Tyrimą sudaro septynios dalys: „Įvadas“, „Situacijos apžvalga: teorinis diskursas“, „Rekomendacijos ir pasiūlymai“, „Rekomenduojami tolesni tyrimai“, „Animacijos terminų žodynas“, „Rekomenduojama literatūra“ bei „Bibliografija“.

Tyrimo dalyje „Situacijos apžvalga: teorinis diskursas“ pristatomi pagrindiniai su animacijos sritimi susijusių sąvokų, terminų ir koncepcijų apibrėžimai, pateikiama šių aspektų reikšmė ir sąsaja su dabar industrijoje vykstančiais procesais. Atlikta akademinės, metodinės ir reglamentuojančios literatūros analizė identifikavo, kaip animacijos industrija, rinka ar edukacinis sektorius funkcionuoja tarptautiniame, ES ir Lietuvos kontekstuose. Apžvelgti teisiniai dokumentai, tyrimų ataskaitos bei kiti su kultūros politika susiję informacijos šaltiniai leido identifikuoti pagrindinius šiandien egzistuojančius dėsningumus, pokyčius ir iššūkius animacijos srityje. Literatūros analizės pagrindu buvo suformuluotas Lietuvos animacijos industrijos tyrimų pagrindas bei kryptys.

Tyrimo dalyje „Rekomendacijos ir pasiūlymai“ yra pristatomos 5 Lietuvos animacijos industrijos plėtros prioritetinės kryptys bei rekomenduojami įgyvendinti uždaviniai ir veiksmai, numatant potencialias tai galinčias įgyvendinti institucijas, finansavimo šaltinius ir stebėsenos rodiklius. Lietuvos animacijos industrijos plėtros prioritetinės kryptys yra šios:

- Suvokimo didinimas;
- Bendradarbiavimo stiprinimas nacionaliniu ir tarptautiniu mastu;
- Animacijos žinių replikavimo stiprinimas;
- Inovacijų skatinimas bei mokslo ir žinių perdavimo plėtra;

- Duomenų rinkimas.

Tyrimo dalyje „Rekomenduojami tolesni tyrimai“ pateikiamos tyrimo rengėjų įžvalgos apie reikalingus papildomus tyrimus, kurie galėtų padėti visapusiškai suvokti Lietuvos animacijos industrijos padėtį, tikslingai formuoti jos vystymo ir plėtros strategiją bei kurti įrankius, reikalingus sėkmingam strategijos įgyvendinimui.

Šio tyrimo pagrindu buvo parengti ir publikuoti 5 moksliniai straipsniai, taip pat parengtas monografijos „Animacijos industrija Lietuvoje: analizė ir galimybės“ rankraštis.

Vienas svarbiausių ir būtinų pokyčių, reikalingų užtikrinti Lietuvos animacijos industrijos plėtrą, yra nuolatinis animacijos industrijos reprezentavimas tiek Kino taryboje, tiek Lietuvos kino centre prie Kultūros ministerijos bei sistemingas animacijos specialistų paruošimas ne tik bakalauro, bet ir magistrantūros studijų lygiu. Nuolatinė tiesioginė valstybės parama animacijos kūrimui bei tinkamai paruoštų naujų animacijos specialistų užtikrinimas yra animacijos, kaip kūrybinių industrijų segmento, plėtros ir vystymo pagrindas.

1.2 Tyrimo metodologija

Siekiant surinkti duomenis iš Lietuvoje veikiančių animacijos studijų, tyrimo rengėjai 2017-ųjų sausį atliko struktūrinę kiekybinę apklausą, kurioje dalyvavo 18 respondentų, atstovaujančių Lietuvos animacijos studijas. Pirmiausia, remiantis valstybinių institucijų duomenų bazių, animacijos asociacijos, specializuotų įstaigų ir kitais duomenimis buvo suformuotas Lietuvoje veikiančių animacijos studijų sąrašas. Tyrimo rengėjai identifikavo 26 animacijos studijas, iš kurių 2 studijos buvo nepasiekiamos (viešai nurodyti studijų kontaktiniai duomenys neveikė), o 6 studijos nurodė, kad dėl įvairių priežasčių tyrime nedalyvauti nepageidauja. Taigi, kiekybinėje apklausoje dalyvavo 18 animacijos studijų arba 75% visų Lietuvos animacijos studijų¹.

Struktūrinė apklausa buvo sudaryta iš 63 klausimų (23 iš jų – penkių balų Likerto skalės klausimai) bei vienos papildomos sekcijos, skirtos komentarams. Elektroninė apklausa buvo patalpina specialioje interneto platformoje. Visi apklausoje pateikti klausimai buvo formuojami taip, kad atspindėtų ES Europos 2020 strategiją (2010), Kūrybinės Europos programos tikslus (2009), Lietuvos kūrybinių industrijų skatinimo ir plėtros strategiją (2007) bei Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos 2015–2020 metų plėtros kryptis (2015).

Lietuvos kino centro prie Kultūros ministerijos animacijos gamybos projektų paraiškų (2013-2017) analizė buvo atlikta siekiant surinkti statistinius duomenis apie Lietuvos meninę animaciją. Terminas „meninė animacija“ šiame tyrime nėra priešingas su terminu

¹ Pabrėžtina, kad šio tyrimo rezultatai nereprezentuoja nuomonių ar įžvalgų iš tos Lietuvos animacijos industrijos dalies, kurią sudaro laisvai samdomi darbuotojai bei animacijos specialistai, dirbantys specifinius animacijos darbus kompiuterinių vaizdo žaidimų, programinės įrangos kūrimo ar kituose segmentuose.

„komercinė animacija“. Tyrimo rengėjai naudoja žodį „meninė“, norėdami pabrėžti ir išskirti, kad animacijos produktas yra kuriamas kaip savarankiška kūrybiška išraiška, o ne kaip priemonė parduoti kitus produktus ar paslaugas (pvz., reklama ar prezentacija). Kitaip sakant, meninės animacijos produktas, tyrimo rengėjų nuomone, gali siekti būti komerciškai sėkmingas. Visgi, animacijos industrija yra priskiriama kūrybinių industrijų segmentui, todėl animacijos produkcija kino ir TV platformose turėtų visada prioritetu laikyti maksimalaus pelno siekimą, o ne kultūrinės vertės sukūrimą. Būtina pabrėžti, jog pelnas ir kultūrinė vertė nėra dichotominio konstrukto priešingi poliai. Pažymėtina, kad meninės animacijos projektų sąmatos nebūtinai tiksliai atitinka rinkos kainas, egzistuojančias įgyvendinant komercinius animacijos projektus. Šalyje vaidybinio kino segmente egzistuojanti praktika taikyti mažesnius paslaugų ir produktų įkainius nacionalinių kino produktų gamybai iš dalies egzistuoja ir animacijos segmente.

Bendradarbiaujant su LKC tyrimo rengėjai išanalizavo 2013-2017-aisiais pateiktas 83 animacijos projektų gamybos ir parengiamųjų darbų paraiškas tiesioginei valstybės paramai gauti. Atlikus pirminę paraiškų analizę buvo nuspręsta iš tolesnio tyrimo pašalinti (1) parengiamiesiems animacijos darbams skirtas paraiškas, (2) paraiškas, kuriose animacija yra miksuojama su vaidybine arba dokumentine vaizdo medžiaga, (3) paraiškas, kurios teikiamos ne pirmą kartą tam pačiam animacijos projektui įgyvendinti (t.y., tolesnei analizei paliekant tik paskutines to paties projekto paraiškas) bei (4) paraiškas, kurios neatitiko administracinės patikros reikalavimų. Toks sprendimas priimtas, kadangi LKC paraiškų sąmatos tiek parengiamiesiems animacijos darbams, tiek gamybai yra skirtingos, todėl neįmanoma objektyviai susisteminti gautų duomenų. Taigi, tyrime buvo analizuojamos 36 paraiškos gauti tiesioginę valstybės paramą animacijos projektų gamybos darbams įgyvendinti, pateiktos 2013-2017-aisiais.

1.3 Glausta tyrimo rezultatų santrauka

Apibendrinant surinktus duomenis, galima teigti, jog šiuo metu Lietuvos animacijos industrijos vystymas ir augimas vyksta nesistemiškai, todėl bet kokie teigiami pokyčiai industrijoje gali būti laikini, o įvykus svariems globaliems pokyčiams, tikėtina, industrijos nariai reaguotų į juos lėtai bei pavieniui. Toliau pateikiama glausta tyrimo rezultatų santrauka.

Animacijos samprata Lietuvoje:

- Lietuvoje kino teatrai, pristatydami animacinius kino filmus, klaidingai nurodo, jog tokių filmų žanras *animacija* (animacija yra medija, o ne žanras).
- Animacinių kino projektų paraiškų rengėjai taip pat vadovaujasi klaidinga animacijos samprata. 47% 2015-aisiais Lietuvos kino centrui

pateiktų animacijos gamybos paraiškų finansavimui gauti animacija buvo įvardijama kaip žanras, o 27% paraiškų žanras nebuvo nurodytas visai.

- Viešojoje erdvėje publikuoti interviu atskleidė, jog nemažai Lietuvos animacijos industrijos atstovų taip pat mano, jog animacija yra žanras, o ne medija.

Lietuvos animacijos studijų apžvalga:

- Tik 17% visų apklausoje dalyvavusių animacijos studijų yra įsikūrusios Kaune, likusios savo veiklą vykdo Vilniuje.
- 72% apklausoje dalyvavusių animacijos studijų buvo įkurtos po 2010-ųjų, 17% - tarp 2000-ųjų ir 2009-ųjų, bei 11% studijų, kurios buvo įregistruotos tarp 1990-ųjų ir 1999-ųjų. Tai rodo, kad Lietuvos animacijos industrijos branduolį sudaro iš esmės jaunos studijos – net 39% visų apklausoje dalyvavusių studijų gyvuoja vos penkerius arba mažiau metų.
- Net 83% visų respondentų nurodė, kad jų atstovaujama animacijos studija yra *prodiuserinė* ir *gamybinė* studija. Šie duomenys koreliuoja su ES atliktais kūrybinių industrijų tyrimais, kurie atskleidė, kad kūrėjai dažnai vertina galimybę vystyti savo kūrybinius projektus taip pat ar net labiau nei ekonominę grąžą, kurią gautų, teikdami savo kūrybines paslaugas ar produktus pagal užsakymus. Taigi, Lietuvos animacijos industrija yra iš esmės orientuota į savo intelektinės nuosavybės kūrybą.
- Iš keturių animacijos technikų *kompiuterinės grafikos* animacijos technika yra pati populiariausia – su šia technika dirba 62% visų Lietuvos animacijos studijų, antra populiariausia animacijos technika – tradicinės animacijos technika (56%), trečia – *CGI* (50%), ketvirta – stop-kadro animacijos technika (37%).
- 44% apklausoje dalyvavusių Lietuvos animacijos studijų specializuojasi ties viena animacijos technika. Likusios studijos nurodo gebančios dirbti su dviem ar daugiau animacijos technikų. Iš jų 12% respondentų teigia, kad dirba su visomis keturiomis animacijos technikomis.

- Animacijos studijos turi patirties dirbant su įvairiais animacijos formatais. Absoliuti dauguma studijų turi patirties įgyvendinant trumpametražius animacinius filmus ir reklamas (po 83%), tačiau Lietuvos animacijos studijoms taip pat yra tekę dirbti ir su ilgmentražiais animaciniais projektais (33%), animaciniais TV projektais (28%), kompiuteriniais vaizdo žaidimais (33%). Keletas studijų net yra dirbusios su architektūriniais inžineriniais projektais bei įgyvendinusios medicininio pobūdžio mokomosios medžiagos vizualizacijas.
- Lietuvos animacijos studijų meistrystės bei meniškumo pasiekimai džiugina – 39% animacijos studijų yra įvertintos nacionaliniu lygiu (t.y., gavusios apdovanojimą/premiją už animacijos darbus iš Lietuvos festivalių ar organizacijų) ir net 50% visų animacijos studijų yra įvertintos tarptautiniu lygiu.
- Animacijos studijų atstovų nuomone, didžiausia meninė vertė animacijos projekte yra sukuriama vystymo etape (78%), toliau priešgamybiniame (56%), pogamybiniame (39%) ir galiausiai gamybiniame (33%) animacijos gamybos proceso etapuose.

Lietuvos animacijos internacionalizacija (tarptautiškumas):

- 2/3 visų apklausoje dalyvavusių animacijos studijų yra atlikusios bent vieną tarptautinę operaciją per visą įmonės gyvavimo laikotarpį.
- Net 83% iš studijų, kurios nurodė, kad vykdė tarptautines operacijas (55% visų respondentų), gali būti priskiriamos „gimusių globaliais“ reiškiniai.
- Iš 18 tyrime dalyvavusių respondentų 72% nurodė, kad jų reprezentuojama animacijos studija bent vieną kartą yra delegavusi savo atstovus į tarptautinį industrijos renginį, pvz., Ansi tarptautinį animacinių filmų festivalį ar „Cartoon Forum“² renginį.
- Dauguma animacijos studijų atstovų sutinka su teiginiu, kad dalyvavimas tarptautiniuose animacijos renginiuose yra būtina sąlyga,

² „Cartoon“ yra tarptautinė ne pelno siekianti asociacija, įsikūrusi Briuselyje, kurios tikslas remti animacijos industriją organizuojant kelis skirtingus metinius renginius, skirtus animacijos profesionalams.

norint įgauti įgūdžių ir žinių, kurie leistų sukurti tarptautinį industrijos standartą atitinkantį animacijos produktą (50% respondentų „visiškai sutinka“, 28% įvardijo, kad „daugiau sutinka, nei nesutinka“).

- Nustatyta, kad pats svarbiausias stimulus kūrybinio profilio organizacijoms pradėti tarptautines operacijas yra galimybė padidinti kūrybinio projekto skalę, o siekis sugeneruoti didesnes pajamas yra ženkliai mažiau motyvuojantis pradėti internacionalizacijos procesus įmonėje.
- Iki 2017-ųjų vidurio nei viena Lietuvos animacijos studija dar nebuvo pasinaudojusi mokestine lengvata (kitaip, netiesiogine valstybės parama).

Lietuvos animacijos gamybos apžvalga:

- Vertinant LKC pateiktas paraiškas pagal animacijos technikas nustatyta, kad 49% visų animacijos projektų buvo planuojami atlikti tradicinės animacijos technika, 20% – CGI, 14% – stop–kadro, 6% – kompiuterine animacijos, o 11% animacijos projektų buvo planuojami įgyvendinti miksuoiant dvi arba daugiau animacijos technikas.
- Tradicinės animacijos technika yra dominuojanti tarp pateikiamų paraiškų tiesioginei valstybės paramai gauti, tačiau tokia tendencija dėsningai mažėja – 2013-aisiais pateiktose paraiškose tradicinė animacijos technika vyravo 90% visų animacijos paraiškų, o 2017-aisiais šia technika savo animacijos projektus planavo įgyvendinti tik 38% paraiškų rengėjų. tikėtina, kad ateityje CGI animacijos technikos populiarumas didės tradicinės animacijos technikos sąskaita.
- Vertinant visas animacijos technikas bendrai vienos animacijos minutės gamybos kainos vidurkis yra 9 916 eurai (medianas – 6 553 eurai).
- Vertinant LKC pateiktus animacinius projektus pagal trukmę, buvo nustatyta, kad visų trumpametražių kūrinių trukmės vidurkis yra 11 minučių.
- Animacijos režisieriaus atlyginimo vidurkis yra 598 eurai (medianas – 395 eurai) už animacijos minutę. Ši suma sudaro maždaug 6% viso projekto biudžeto.

- Animacijos scenarijaus autoriaus atlyginimo vidurkis yra 221 eurais (medianas – 100 eurų) už animacijos minutę.
- Animacinių projektų prodiuserių atlyginimo vidurkis yra 566 eurais (medianas – 358 eurais) už animacijos minutę. Animacijos prodiuserio atlyginimas vidutiniškai sudaro 4% viso projekto biudžeto.

Lietuvos animacijos išsilavinimo ir edukacijos padėtis:

- Atlikta animacijos edukacijos srities analizė parodė, kad šiuo metu į industriją bandantys įsiliesti jauni specialistai, animacijos industrijos atstovų požiūriu, nėra tinkamai paruošti, jiems trūksta bazinių žinių ir praktinių gebėjimų, todėl dažnai naujų darbuotojų apmokymas reikalauja papildomų investicijų iš animacijos industrijos įmonių.
- Lietuvos animacijos industrija yra paremta darbų portfolio, o ne diplomu. Net 83% visų respondentų nurodė, kad sprendimą ką samdyti priimtų atsižvelgiant į kandidato darbų portfolio, o ne pagal asmens įgytą išsilavinimą.
- Respondentų paklausus, kuri akademinė institucija, jų manymu, geriausiai paruošia animacijos specialistus Lietuvoje, 28% nurodė, kad tai yra Vilniaus technologijų ir dizaino kolegija, 16% – Vilniaus dailės akademija, 6% – Kauno kolegija. Tačiau net 50% respondentų negalėjo įvardyti akademinės institucijos, kuri pastebimai geriau už kitas paruoštų animacijos studijų programų absolventus.
- Net 61% Lietuvos animacijos studijų savo komandoje turi asmenų, kurie taip pat dirba ir pedagoginį darbą akademinėse institucijose.
- Tarp trijų labiausiai trūkstamų animacijos specialistų Lietuvos industrijoje yra CGI animacijos technikos animatoriai, tradicinės animacijos technikos animatoriai ir prodiuseriai.

Lietuvos animacijos tyrimų, inovacijų vystymo ir žinių replikavimo padėtis:

- 72% Lietuvos animacijos studijų yra sukūrusios bent vieną technologinio pobūdžio inovaciją.
- 89% Lietuvos animacijos studijų identifiko, kad nuolat taiko inovacinius sprendimus.

- 28% tyrime dalyvavusių animacijos studijų turi mokslinių tyrimų, eksperimentinės plėtros ir inovacijų (toliau – MTEPI; angl. *R&D*) padalinį.
- Dauguma tyrime dalyvavusių animacijos studijų atstovų sutinka, kad inovacijų integravimas į studijos bei kūrybos veiklą yra procesas, reikalaujantis papildomų žmogiškųjų ir finansinių išteklių.

2.0 SITUACIJOS APŽVALGA: TEORINIS DISKURSAS

Ši dalis yra sudaryta iš penkių skyrių. Pirmajame skyriuje tyrimo rengėjai pateikia pagrindinius su animacijos teorija susijusius terminus ir jų apibrėžimus, taip pat apžvelgia globalios ir nacionalinės animacijos industrijos tendencijas bei iššūkius.

Antrame skyriuje pateikiama informacija apie animacijos padėtį, tendencijas ir iššūkius globaliame, Europos ir regioniniame kontekste. Glaustai pateikiamas animacijos evoliucijos procesas ir įvardijami pagrindiniai priešastiniai ryšiai. Taip pat įvardijami pasaulinės rinkos dėsningumai ir kylantys iššūkiai. Galiausiai apžvelgiamos pasaulio animacijos edukacijos tendencijos.

Trečiame skyriuje pateikiami tyrimo rengėjų surinkti duomenys bei įžvalgos apie nacionalinės animacijos industrijos padėtį įvairiais pūviais. Remiantis šiais duomenimis bei jų analize bus suformuluotos rekomendacijos ir pasiūlymai, pateikti trečioje tyrimo dalyje.

Paskutiniame skyriuje bus apžvelgiama kaimyninių regiono šalių (Estijos, Latvijos ir Lenkijos) animacijos industrijų padėtis.

2.1 Animacijos samprata

Vertinant animacijos industrijos padėtį ir reikšmę globaliame kontekste reikėtų pradėti nuo paties animacijos termino apibrėžimo ir suvokimo. Įdomu pastebėti, kad animacijos, kaip reiškinio, apibrėžimas susiduria su visuotinai paplitusia klaidinga samprata, apibrėžiančia tik jos paskirtį ir turinį. Animacija labai dažnai yra laikoma žanru (t.y., naratyvu, turinčiu atsikartojančių elementų), o ne medija (būdu arba forma, skirta papasakoti naratyvą). Beje, su šia problema taip pat susiduria dar keletas kūrybinių industrijų segmentų. Kaip pastebi Pumares *et al.* (2015), ši klaidinga samprata yra labai gaji, nors animacijos industrija gyvuoja beveik tiek pat kaip ir kino industrija. Animacijos, kaip žanro, o ne išraiškos, suvokimo problema atsirado dėl kelių istoriškai susiformavusių priežasčių.

Pirmiausia animacijos medijos ir žanro painiojimas kilo dėl to, kad labai ilgai animacijos medija iš esmės buvo naudojama tik vaikams skirto turinio portretavimui. Taigi, pastaroji aplinkybė bei tai, kad Holivude kūrybinių klasifikavimas (skirstymas į žanrus) nuo pat industrijos susikūrimo pradžios buvo svarbi naudojamo fordizmo³ sistemos dalis (Herman, 1952), lėmė natūralų rezultatą – animacijos kūrybinius įvardinti kaip žanrą. Kadangi kūrybinių skirstymas į žanrus padeda identifikuoti ir sugrupuoti kūrybinius produktus ne tik kūrėjams, bet ir kultūrinių produktų vartotojams (Crebber, 2015), animacijos „virsmas“ žanru tapo natūralaus (nors ir klaidingomis prielaidomis grįsto) proceso rezultatas. Todėl reikia pripažinti, kad XX

³ Fordizmas – konvejerinė darbo sistema, kai kiekvienas specialistas visą laiką atlieka vieną ir tą pačią operaciją, pvz., kuria kadruotes, piešia raktines animacijos personažo pozas ir pan., vėliau darbą perduoda atlikti kitam specialistui.

amžiaus animacijos žiūrovai per daug neklysdavo savo mintyse į vieną grupę surikiuodami visus animacijos kūrinius – juk animacija beveik be išimties buvo skirta vaikų auditorijai. Dėl to net kelios kartos animacijos žiūrovų užaugo manydamos, kad animacija yra meno ir mokslo simbiozės išraiška, kuri tinkama išskirtinai nerimto ar lengvabūdiško turinio naratyvui perteikti. Kadangi taip manė ne tik žiūrovai, bet ir asmenys, investuojantys į kino ir TV produkciją, animacijos išraiškos panaudojimas tik lengvabūdiškam naratyvui perteikti tapo išsipildžiusia pranašyste⁴.

Antroji priežastis, kuri lėmė ir padėjo įsitvirtinti šiai sumaiščiai, yra tai, jog animacija, kaip medija, niekada neturėjo savo išskirtinio masinio publikavimo tarpininko arba platformos. Iliustruojant pavydžiu – niekada nebuvo sukurtas kino teatras, kuriame būtų rodomi išimtinai animaciniai filmai (kitais tariant, nebuvo *animacijos teatro*), taip pat namų svetainėse nebuvo ir atskiro TV aparato, kuriuo būtų transliuojamas išskirtinai animacijos turinys (kitais tariant, nebuvo *animacijos-tele-vizijos*). Taigi, animacijos kūriniai visuomet pasiekdavo vartotojus kaip maža dalis pasiūlos per mediją, kurioje likęs turinys buvo grupuojamas pagal žanrus.

Todėl, nieko keisto, kad ilgainiui animacija pradėta vadinti žanru. Animacija, kaip ir dauguma kitų populiariųjų medijų, susiformavusių XX amžiaus pradžioje, ilgą laiką buvo laikoma netinkama tema rimtiems akademiniam tyrinėjimams, todėl nebuvo ir asmenų, kurie galėtų autoritetingai kovoti su šia klaidinga samprata. Tiesa, būtina pabrėžti, kad šiandien animacija, kaip meno išraiška, yra išsamiai nagrinėjama ne tik profesionalių kino kritikų, bet ir akademikų. Galima pasidžiaugti, jog šiandien egzistuoja net keli specializuoti mokslo žurnalai, kurie publikuoja akademinis straipsnius, skirtus plėsti ir gilinti animacijos, kaip meno išraiškos bei industrijos, suvokimą ir galimybes.

Deja, šios klaidingos sampratos mastas XXI amžiaus kontekste vis dar sunkiai suvokiamas. Norint iliustruoti, kad animacijos terminas vis dar kurioziškai suvokiamas kaip žanras, užtenka atsiversti „Cartoon Forum“ renginio metu dalijamą oficialią programą, kurios įžangoje pateikiamas CNC kanalo prezidentės Frederique Bredin laiškas renginio dalyviams (Cartoon Forum, 2013:15):

„Prancūzija atlieka svarbią rolę „Cartoon Forum“ renginyje, kadangi 2012-aisiais daugiau nei 300 valandų animacijos buvo sukurta asistuojant CNC ir šis bendradarbiavimas taip pat lėmė gerus eksporto rezultatus – animacija yra vienas iš populiariausių prancūzų TV žanrų, perkamų užsienyje.“

⁴ Būtina pastebėti, kad XX amžiuje animacijos projektai, skirti vyresnio amžiaus auditorijai, ne tik susidurdavo su investuotojų ignoravimu, bet dažnai buvo ir cenzūruojami tam, kad animacijos turinys niekaip nežalotų vaikų (Wells, žiūrėti Crebber, 2015). Ilgainiui tai privedė prie savi-cenzūros visoje animacijos industrijoje.

Kaip matyti iš šio laiško ištraukos, vieno didžiausių prancūzų TV kanalo prezidentė, pripažindama prancūzų animacijos ekonominę ir kultūrinę svarbą, vis tiek suvokia animaciją kaip žanrą, o ne mediją. Jog ši situacija nėra išimtis iliustruoja ir ištrauka iš amerikietiško kino akademijos apdovanojimų, pasaulyje plačiau žinomų kaip Oskaru, kalbos, kuri buvo pasakyta Dwayne Johnson, pristatant Oskaro nominacijas už geriausių metų animaciją (87-ieji Oskarai, 2015):


„(...) Nieko keisto, kad animacija yra vienas sėkmingiausių ir inovatyviausių Holivudo žanrų.“

Tai puikiai iliustruoja, kad kino ir TV industrija (būdama savotišku didžiuoju broliu animacijos industrijai) ne tik aiškiai nesuvokia, kas yra animacija, bet netgi tokio lygio pasauliniam renginiui kaip Oskarai nesiruošė ir nepadare namų darbų, todėl panaudojo terminus neteisingai. Galima teigti, kad vien dėl to, jog toks teiginys buvo pasakytas šio renginio metu, daugybė žiūrovų laikys nekvestionuojama tiesa tai, kad animacija yra žanras. Tačiau jau kitą dieną socialinėje platformoje pasirodė Brad Bird, vieno garsiausių ir labiausiai apdovanotų animacijos režisierių, pasisakymas (Amidi, 2015):

„(...) Žmonės vis sako, kad „animacija yra žanras“. Tai nėra žanras! Animacija yra meno forma ir ji gali būti bet kokio žanro. Žinote, ji gali būti detektyvu, vesternu, siaubo filmu, erotika ar pasaka vaikams. Ji neapsiriboja vienu konkrečiu žanru. Todėl kitą kartą, kai aš išgirsiu klausimą, „koks jausmas dirbti animacijos žanre?“, aš smogsiu tam asmeniui!“

Ši emociinga Brad Bird žinutė aiškiai iliustruoja, kad XXI amžiuje tokia klaidinga animacijos samprata (ir dar pačių industrijos atstovų!) yra sunkiai suvokiama. Bet kaip jau buvo pastebėta anksčiau, Oskaro apdovanojimų renginį matė keli šimtai milijonų žiūrovų visame pasaulyje, o Brad Bird žinutė daugiausia tepasiekė animacijos industrijos atstovus ir ištikimiausius šios medijos mylėtojus, kuriems nereikia įrodinėti, kad animacija nėra žanras.

Dar vienas pavyzdys, parodantis klaidingą animacijos, kaip žanro, o ne medijos, sampratą yra Jungtinės Karalystės kino teatro internetinis puslapis, kuriame pateikiama informacija apie 2017-aisiais pasirodžiusį animacinį filmą „Bjaurusis aš 3“ (angl. „*Despicable Me 3*“; žr. 1 paveikslą). „*Empire*“ kino teatrų tinklui priklausančiame internetiniame puslapyje kaip vienas iš animacinio filmo „Bjaurusis aš 3“ žanrų yra nurodomas „animacija“.

 Despicable Me 3 90 mins (excl Trailers, Advertisements)	
Directed by: Kyle Balda; Pierre Coffin	BBFC Consumer Advice: Mild comic violence, rude humour, very mild bad language.
Actor (Voice): Jenny Slate; Kristen Wiig; Steve Carell	insight
Distributor: Universal Pictures	
Release Date: 30/06/2017	The team who brought you <i>Despicable Me</i> and the biggest animated hits of 2013 and 2015, <i>Despicable Me 2</i> and <i>Minions</i> , returns to continue the adventures of Gru, Lucy, their adorable daughters—Margo, Edith and Agnes—and the Minions.
Country: United States	<i>Despicable Me 3</i> , directed by Pierre Coffin and Kyle
Language: English	
Genre: Adventure; Animation;	

1 paveikslas. Jungtinės Karalystės kino teatro internetinis puslapis, kuriame pateikiama informacija apie animacinį filmą „Bjaurusis aš 3“.

Žinoma, animaciją pavadinus žanru ji netampa mažiau animacija. Tačiau manymas, kad animacija yra žanras, tampa problema tada, kai investuotojai ar kitos paramos teikėjai tiki, kad animacijos išraiška nėra priimtina, siekiant perteikti sudėtingus ar komplikuočius naratyvus. 2016-aisiais pasirodę europietiški animacijos kūriniai rodo, kad ši stigma žemyne po truputį nyksta, tačiau teigti, kad su šia problema kūrėjai nebesusiduria, būtų neteisinga. Verta pažymėti, kad situacija yra kur kas prastesnė TV kontekste, kur animacija, skirta suaugusiems (ne erotinio pobūdžio), paprasčiausiai neegzistuoja, nors Azijoje ir Šiaurės Amerikoje šiai tikslinei auditorijai skirta produkcija yra labai populiarė (Digital Vector, 2016).

Visgi, būtina pabrėžti, kad animacijos produkcijos negalima suvokti tik kino ir TV kontekste. Animacija yra neįtikėtina tarpdisciplininė meno forma. Šiandien animaciją galima pamatyti kaip atskirą meno kūrinį kino teatruose ir televizijoje arba kaip integralų elementą vaidybinuose kino filmuose ar TV programose, kuriuose naudojami specialieji skaitmeniniai efektai, taip pat reklamose, kompiuteriniuose vaizdo žaidimuose ar kt. Būtina pastebėti, kad animacijos pagrindu sukurta programinė įranga šiandien naudojama net apmokant medicinos specialistus bei projektuojant architektūrinius kūrinius ar projektus. Taigi, animacijos produkcijos, tiek kaip savarankiškų kūrinių, tiek kaip integralių elementų, šiandien galima rasti daugelyje medijų. Visa tai rodo kaip universaliai ši išraiška gali pasitarnauti, norint perteikti žinutę vartotojams.

Visgi, animacijos, kaip išraiškos, populiarėjimas tik iš dalies yra susijęs su universalumu. Animacijos gamybos procesas yra ypatingai lėtas ir sunkiai pakeičiamas automatizuotais sprendimais, tačiau animacijos produktų turinys yra ypač lengvai eksportuojamas (Westcott, 2011). Šiai nuostatai pritaria ir 2016-aisiais atlikto globalios animacijos rinkos tyrimo vykdytojai (Digital Vector, 2016), kurie pastebi, kad vienas svarbiausių animacijos produkcijos aspektų yra tai, kad animacija gali mėgautis net kelios žiūrovų kartos. Taip pat svarbu pabrėžti, kad su animaciniais personažais žiūrovams žymiai lengviau susiasmeninti nei su gyvais aktoriais.

2.1.1 Animacijos medijos sąvoka

Kaip buvo minėta anksčiau, animacija yra medija, bet dažnai klaidingai laikoma žanru. Visgi, tikslus animacijos termino apibrėžimas yra *kūrybos technika, kuri sukuria objektų gyvybės ir/arba judesio iliuziją, kai kadrai pateikiami sekoje toje pačioje erdvėje*. Žodis animacija yra kilęs iš lotyniško žodžio *animatio*, kuris reiškia *suteikti gyvybę*. Šis lotyniškas žodis, apibūdinantis animacijos, kaip meno ir technikos sąveiką, pasirinktas ne atsitiktinai, o norint pabrėžti, kad kompetentingas kūrėjas gali sukurti gyvybingą judesio iliuziją. Animacijos kokybė yra vertinama pagal tai, kaip animuoti objektai geba įtikinti žiūrovą savo gyvybingumu. Jei animuoti objektai ekrane tik portretuoja mechaninius judesius, bet nesugeba perteikti personažo emocijų ar unikalių charakterio savybių, tai nėra laikoma kokybiška animacija. Taip pat animacija (arba judesio iliuzija) yra sukuriamą esant kadro sekai *toje pačioje erdvėje*. Ši animacijos sąvokos apibrėžimo dalis buvo integruota dėl būtinybės aiškiai atskirti animacijos apibrėžimą nuo, pavyzdžiui, komiksų medijos apibrėžimo. Pateikto animacijos termino apibrėžimo elementai toliau tekste bus papildomai patikslinti.

Pirmiausia bus aptartas terminas animacijos *technika* (gamybos procesas arba taikomas kūrybos metodas). Šis terminas nurodo, kad animacija yra rezultatas, atsiradęs iš tikslingo kūrėjo darbo, naudojant turimas žinias ir įgūdžius. Kitaip sakant, tai reiškia, kad vizuali išraiška, kurią atsitiktine tvarka sugeneravo bet kokio pobūdžio programinė įranga, neturėtų būti laikoma animacija. Animacija yra suvokiama kaip išraiška, kai kiekvienas kadras yra sukurtas kūrėjo, nesvarbu kokia technika yra naudojama (Annecy International Animation Film Festival, 2017). Galima paminėti, kad animacijos industrijoje yra naudojamas terminas *simuliacija* – tai procesas, kai objektų judesiai yra sukuriami ne animatoriaus, bet naudojant matematinius modelius, norint sugeneruoti judesius vadovaujantis tam tikrais dėsniais. Ir nors simuliacijos gali būti integrali animacijos kūrinio išraiškos dalis (pvz., bangos, lietus, dūmai, ugnis ir t.t.), yra priimta, kad tai nėra laikoma animacija pagal tiesioginį termino suvokimą. Įdomu pastebėti, kad būtent šis animacijos ir simuliacijos atskyrimas yra priežastis, kodėl

matematiniais modeliais paremtos simuliacijos yra laikomos priimtinais įrodymais⁵ JAV teismuose (Fay Engineering, 2017).

Animacijos teorijoje yra išskiriamos keturios pagrindinės animacijos technikos. Trys iš jų – *stop-kadro* (angl. *stopmotion*), *CGI* (akronimas anglišku žodžių *Computer Generated Imaginary*; liet. kompiuteriu sugeneruotas vaizdas) ir *tradicinės* animacijos – yra aiškiai apibrėžtos. Tačiau ketvirtoji animacijos technika vis dar kelia daugybę diskusijų, jau neminint to, kad nėra bendro susitarimo, kaip šią animacijos techniką įvardyti.

Ketvirtoji animacijos technika (dažniausiai) įvardijama kaip *kompiuterinės grafikos animacija*, *kompiuteriu asistuojama animacija* ar *kompiuterinė animacija*, dar kartais vadinama *2D vektorine animacija*. Pagrindiniai šios animacijos technikos skiriamieji bruožai yra tai, kad ji kuriama išskirtinai naudojant techninę bei programinę kompiuterinę įrangą. Tačiau šie bruožai tinka apibūdinti ir *CGI* animacijos techniką. Patikslinant reikia pažymėti, kad naudojant *CGI* techniką yra animuojami 3 dimensijų objektai (t. y. animuojami objektai pasižymi tūrio pojūčiu), o naudojant ketvirtąją techniką – dvimačiai objektai. Praplečiant pastarųjų dviejų technikų skirtumų paaiškinimą, galima pažymėti, kad *CGI* animacijos technika kuriama, naudojant tokią programinę įrangą kaip *Maya*, *3D Max*, *Blender* ir t.t., o kompiuterinės grafikos animacijos technika dažniausiai naudoja *After effect* ar *Flash* programinę įrangą. Toliau šiame darbe ketvirtoji animacijos technika bus įvardijama kaip *kompiuterinės grafikos animacija*.

Stop-kadro animacijos technika tikriausiai yra seniausiai naudojama animacijos technika (Cavalier, 2011) ir yra apibrėžiama kaip kūrybos procesas, kurio metu objektai (modeliai) yra kadras po kadro deformuojami ir fiksuojami. Arba, gyvybė stop-kadro technikos animacijose yra išgaunama perduodant lėlę (modelį) į animatoriaus rankas ir animuojant kadra po kadro (Priebe, 2011). Stop-kadro terminas apibrėžia tik patį principą – objektų deformaciją – ir šis kūrybos metodas gali būti pritaikytas labai įvairiai, išgaunant pačių netikėčiausių estetinių sprendimų. Šiandien galima išskirti šias stop-kadro subkategorijas:

- animacija su moliu (angl. *claymotion*);
- animacija su iškarpytais (popieriaus, medžiagos ar pan.) objektais (angl. *cut-out*);
- animacija manipuliuojant smėliu (angl. *sand animation*);
- animacija naudojant žmones kaip animuojamus objektus (angl. *pixillation*);
- animacija tapant su dažais;
- animacija su siluetais (savotiškai imituojant šešėlių teatrą);

⁵ Lietuvoje tokio pobūdžio įrodymai teisme vadinami *eksperimentais*.

- ir kt.

Visose išvardintose subkategorijose yra naudojama palaipsninė objektų deformacija ir to fiksavimas kadras po kadro. Šių kadro seka ekrane paleista tinkamu greičiu turi sukurti animuojamų objektų judesio ir gyvybės iliuziją.

Tradicinės animacijos technika (dažnai klaidingai dar vadinama *2D*) yra apibrėžiama kaip animacijos kūrybos metodas, kai judesio iliuzija yra sukuriama animatoriui piešiant ranka. Svarbu pabrėžti, kad animatorius, naudodamas šią techniką, gali piešti tiek ant popieriaus, tiek ant grafinės paletės. Šios animacijos technikos išskirtinumo identifikatorius – būtent animatoriaus piešimo veiksmas. Iki skaitmeninės revoliucijos ši technika buvo įvardijama kaip *Cel* animacija (trumpinys nuo celiulioido⁶; Perisic, 1976), rečiau – *popierinė* ar *klasikinė* animacijos technika. Tačiau, kai tradicinėje animacijos technikoje dėl skaitmeninių inovacijų buvo atsisakyta celiulioido naudojimo kūrybos procese, šis pavadinimas nebeteko prasmės ir modernioje animacijos teorijoje bei globalioje industrijoje įsigalėjo dabartinis animacijos technikos pavadinimas. Įdomu pastebėti, kad iki 1990-ųjų pradžios tradicinės animacijos technika buvo pati populiariausia, tačiau šiandien šį titulą perėmė *CGI* technika (Cavalier, 2011).

CGI (dažnai klaidingai vadinama *3D*) – tai animacijos technika, kai naudojant programinę įrangą yra sukuriamos trijų matmenų objektų reprezentacijos ir virtualioje aplinkoje kadras po kadro jas deformuojant atsiranda animuojamų objektų judesio iliuzija. Toks kūrybos procesas animatoriams gali suteikti net kelis svarius pranašumus lyginant su kitomis animacijos technikomis. Pirmasis pranašumas yra jau minėta *simuliacija*, kai galima sukurti ugnies, dūmų, vandens ir kitus judesius, naudojant matematinius modelius. Antrasis pranašumas yra *interpoliacija*, kuri kompiuterinės animacijos kontekste įvardija apskaičiavimo procesą, leidžiantį programinei įrangai sukurti objektų judesius tarp nurodytų raktinių pozų (Bendazzi, 2016a). Pastarasis aspektas leidžia *CGI* animatoriams sutaupyti labai daug laiko, visiškai nepaveikdamas animatorių darbo kokybės. *CGI* yra sąlyginai brangiausia animacijos technika, todėl animatoriams suteikiamos laisvės ir privilegijos yra gaunamos už atitinkamą kainą.

Reikėtų nepamiršti paminėti ir *judesio grafikos* (angl. *motion graphics*), kuri nors ir yra laikoma animacijos reiškiniu dalimi, bet teoriniame lygmenyje yra kvestionuojama, ar tai animacijos technika. Taip yra todėl, kad judesio grafikos animacija (animacijos iliuzija) yra kuriama kūrybiškai judinant grafinius elementus ar tekstą ekrane, keičiant objektų padėtį ekrane, jų dydį ar permatomumą, bet ne atskirai kuriant kiekvieną animuojamą kadro.

⁶ Celiulioidais tradicinės animacijos technikoje buvo naudojamasi dėl ekonominių priežasčių – animuojamus personažus perpiešiant ant permatomos medžiagos nereikėdavo kiekviename kadre perpiešti aplinkų.

Animacijos iliuzija sukuriama naudojant programinės įrangos simuliacijas, o kūrėjo indelis gali būti minimalus. Taigi, nesant bendro sutarimo tarp globalios animacijos industrijos atstovų ir akademikų, sprendimą, ar naudojant judesio grafiką sukurta animacijos iliuzija turėtų būti laikoma animacija, vertėtų priimti atsižvelgiant į konkretaus kūrinio kokybę.

Taigi, animacijos technika nurodo, koks gamybos procesas yra naudojamas, siekiant kūrybinių rezultatų, bet nėra sinonimas, įvardijantis animacijos stilių. Būtina pabrėžti, kad šios keturios animacijos technikos įvardija pagrindinius animacijos kūrimo principus, bet ne konkretų metodą. Todėl kūrėjų animacijos technikos pasirinkimas tenurodo, kaip reikėtų administruoti animacijos projektą, siekiant efektyviausiai panaudoti ekonominius ir žmogiškuosius išteklius, norint pasiekti išsikeltų estetinių tikslų.

2.1.2 Animacijos formatai

Norint iširti animaciją ir jos poveikį kultūrai ir ekonomikai, labai svarbu aiškiai apibrėžti, koku formatu animacija dažniausiai pasiekia vartotojus. Būtina pastebėti, kad terminas *formatas* yra ganėtinai painus. Sąvoka *formatas* susiformavo Prancūzijoje, adaptuojant lotynišką šio žodžio versiją, kuri tuo metu įvardijo knygos dydį bei formą. Šiandien šis terminas pačiose įvairiausiose srityse yra naudojamas labai plačiai ir nurodo tam tikras technines savybes. Kinematografiniame kontekste formatu gali būti įvardijami net keli audiovizualinio kūrinio techniniai aspektai:

- Kino juostos vieno kadro dydis, nurodantis kadro kraštinių ilgį ir plotį (pavyzdžiui, 4" × 5" arba 2¼" × 3¼");
- Kino projekcijos arba TV ekrano kraštinių santykis (pavyzdžiui, 4:3, 16:9 arba 2.39:1);
- Galutinė audiovizualinio kūrinio versija naudos visas spalvas ar bus nespalvota;
- Audiovizualinio kūrinio projekcija sukurs gylio iliuziją (*stereo 3D*) ar bus dvimatė;
- Audiovizualinio kūrinio trukmės dichotominis formato įvardijimas kino platformoje (pavyzdžiui, ilgametražis arba trumpametražis).

Be jau išvardintų techninių aspektų kinematografiniame kontekste animacijos formatus taip pat galima atskirti pagal medijas (*kino* ir *TV*), tačiau keli animacijos formatai yra tarp-platforminiai, pavyzdžiui, *reklama*⁷ ar *animacijos, sukurtos publikuoti internete*. Taip pat

⁷ Būtina atkreipti dėmesį, kad reklama gali būti laikoma ir žanru, kadangi yra atsikartojančių naratyvo elementų, kuriuos galima lengvai identifikuoti ir sugrupuoti, tačiau šiuo atveju turima omenyje tai, kad animacija gali būti naudojama skirtingose platformose – audiovizualinį formatą palaikančiuose stenduose, televizijoje, interneto platformose,

būtina paminėti animaciją, kuri yra integrali kompiuterinių vaizdo žaidimų ar programinės įrangos dalis. Taigi, terminą *formatas* visada reikėtų surasti kaip techninių (bet ne kūrybinių) reikalavimų kūriniui nurodymą.

Pirmiausia bus aptarti animacijos formatai kino medijoje. Šiandien yra priimta skirstyti kino kūrinius į *trumpametražius* ir *ilgametražius*. Būtina pastebėti, kad nustatant, kuriai kategorijai priklauso kūrinys, dar kyla šioji tokia sumaištis. Globalioje kino industrijoje yra priimta 60 min. trukmės ir ilgesnį kino kūrinių laikyti ilgametražiu, o 59 min. trukmės ir trumpesnį – trumpametražiu. Tačiau lentelėje (žr. 1 lentelę) pateikti duomenys rodo, kad skirtingi industrijos renginiai vis dar skirtingai reglamentuoja trumpametražių ir ilgametražių animacinių kino kūrinių trukmę.

1 lentelė. Trumpametražių ir ilgametražių kino kūrinių trukmė skirtinguose renginiuose (sudaryta autorių).

Organizacija	Trumpametražis kūrinys	Ilgametražis kūrinys
JAV Kino meno ir mokslo akademija (Oskarai) (Oskarai, 2017)	40 min. ir trumpesnis (įskaitant kreditus)	Ilgesnis nei 40 min.
Tarptautinis Ansi animacinių filmų festivalis (Annecy International Animation Film Festival, 2017)	59 min. ir trumpesnis	60 min. ir ilgesnis
Tarptautinis Monrealio filmų festivalis (Montreal international film festival, 2017)	Trumpesnis nei 60 min.	Ilgesnis nei 70 min.
Europos filmų akademija (European Film Academy, 2017)	Trumpesnis nei 30 min.	n/a
Kanų kino festivalis (Festival de Cannes, 2017)	15 min. ir trumpesnis (įskaitant kreditus)	Ilgesnis nei 60 min.
Seulo tarptautinis animacijos festivalis (Seoul International Cartoon and Animation Festival, 2017)	Trumpesnis nei 40 min.	Ilgesnis nei 40 min.
Animacijos festivalis „Animatricks“ (Animatricks Animation Festival, 2017)	Trumpesnis nei 30 min.	n/a
Tarptautinis animacinių filmų festivalis „ANIFILM“ (International Festival of Animated Films „ANIFILM“, 2017)	Iki 50 min.	Ilgesnis nei 60 min.
Ekrano aktorių gildijos apdovanojimai (Screen Actors Guild Award, 2009)	n/a	Ilgesnis nei 80 min.
Lietuvos Respublikos kino įstatymas ⁸ (LRK), 2002)	Trumpesnis nei 60 min.	Ilgesnis nei 60 min.

Būtina pabrėžti, kad planuojant trumpametražio kino kūrinio sklaidą kino festivaliuose būtina atsižvelgti į atskirų renginių taisyklės. Pavyzdžiui, Kanų kino festivalyje ilgametražiu gali būti laikomas tik ilgesnis nei 60 min. kino kūrinys, o trumpametražiu – 15 min. ir trumpesnis

socialiniuose tinkluose ir t.t. Visos šios platformos turi skirtingus techninius reikalavimus animacijai, taigi – skirtingus formatus.

⁸ Būtina atkreipti dėmesį, kad 2017-aisiais pateiktame kino IX-752 pakeitimo įstatyme ilgametražių ir trumpametražių kūrinių tikslus skirstymas pagal trukmę nebenurodomas.

(įskaitant kreditus) (Festival de Cannes, 2017). Priežastis, kodėl festivaliai gali numatyti ne ilgesnę nei 15-20 min. kūrinių trukmę yra labai pragmatinė – festivalio programos sudarytojais siekia parodyti kino mylėtojams kuo didesnį kiekį skirtingų kino kūrinių.

Ilgametražių ir trumpametražių kino kūrinių poreikis susiformavo istoriškai. Kino, kaip industrijos ir pramogos formos, istorijos pradžioje kino formatas, trukmė bei kiti kriterijai buvo labai įvairūs. Visgi, kai kino teatrai tapo viena populiariausių modernios visuomenės pramogos formų, tarp žiūrovų ir kino teatrų nusistovėjo nerašytas susitarimas, kad už sumokėtą bilieto kainą žiūrovas turėtų gauti kinematografinį kūrinį, kuris būtų ilgesnis nei viena valanda. Tuo metu trumpametražių kino kūrinių tikslas vis kito. Iki pat 1913-ųjų trumpametražių kūrinių trukmė nebuvo ilgesnė nei 15 minučių (Cooper ir Dancyger, 2005; Davies, 2010) dėl labai pragmatinių priežasčių – kino kūrėjai buvo ribojami tų laikų technologinių pasiekimų (pvz., juostos trukmės). Ilgainiui technologinės inovacijos leido kino teatruose projektuoti kinematografinius kūrinius teoriškai neribotos trukmės⁹. Iki 1915-ųjų pabaigos įvyksta animacijos industrijos kūrinių trukmės standarto transformacija ir ilgametražiai tampa priimta norma (Felando, 2015). Apie 1920-uosius JAV žiūrovai, nusipirkę bilietą į filmą, paprastai pamatydavo net kelis kino kūrinius, kadangi įprastai su ilgametražiu kino kūriniu buvo parodoma ir pora trumpametražių filmų bei trumpas kino kronikų klipas (angl. *newsreel*).

Šeštajame dešimtmetyje dėl kompleksinių priežasčių (TV įsigalėjimo ir Holivudo studijų sistemos žlugimo) įvyko negrįžtami pokyčiai ir kino salėse trumpametražiai kino kūriniai buvo nustoti rodyti kartu su ilgametražiais. Kadangi kino teatrai nustojo pirkti trumpametražius filmus, dauguma profesionalių kino kūrėjų liovėsi kurti tokio formato kūrinius. Nuo septintojo dešimtmečio pradžios trumpametražiai filmai įsitvirtino kaip pagrindinė priemonė jauniems ir mažiau patyrusiems kino profesionalams įrodyti savo vertę (Cooper ir Dancyger, 2005). Tai buvo labai patogus kompromisas – kino kūrėjai galėjo išmėginti savo jėgas išleisdami gerokai mažiau lėšų, o investuotojai galėjo įvertinti dar mažai patyrusio kino specialisto gebėjimus. Tokiu būdu išgarsėjo daugybė žymių JAV ir Europos kūrėjų ir buvo sukurta daugybė įvairaus žanro, stiliaus ar turinio trumpametražių filmų, kurie drąsiai gali būti vadinami meno kūriniais (Johnson, 2005). Dėl šios priežasties trumpametražiai kino kūriniai ne tik įsitvirtino kino festivalių programose, bet taip pat atsirado festivalių, kurie skirti būtent šiam kino formatui. Dar ir šiandien globaliose vaidybinio, dokumentinio ir animacinio kino industrijose vyrauja nuostata, kad tiesiausias kelias į režisieriaus, scenaristo ar operatoriaus kėdę – sukurti stiprų trumpametražį kino kūrinį.

⁹ Ilgiausiu kada nors sukurtu kino filmu laikomas 2012-aisiais pasirodęs eksperimentinis kūrinys *Logistika*, kurio trukmė yra 51,420 minučių arba 35 dienos ir 17 valandų.

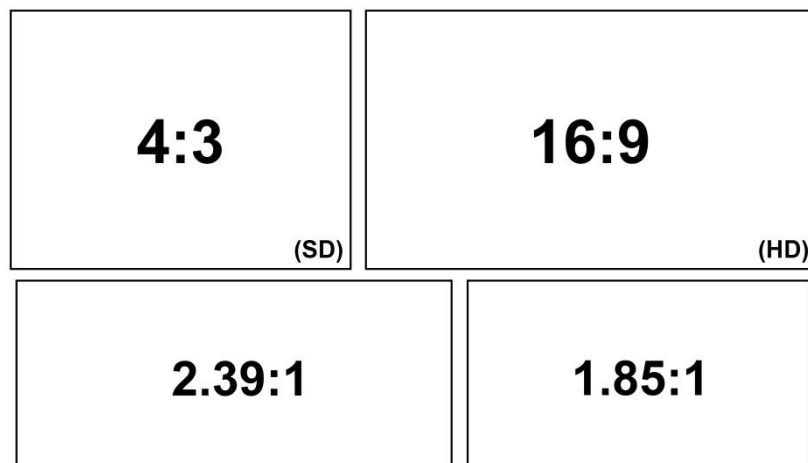
TV medijoje galima išskirti du turinio formatus, kurių tikslas perteikti konstruktyvų naratyvą – tai TV filmas ir TV serialas. TV filmas pagal savo pobūdį ir apibrėžimą yra labai panašus į ilgametražį kino filmą (nors dažnai yra mažesnio biudžeto), bet galima išskirti vieną esminį skirtumą – TV filmas yra skirtas pirmiausia pasirodyti televizijos, o ne kino teatro ekrane. Pažymėtina, kad tiek kino filmas gali pasirodyti TV platformoje, tiek TV filmas gali būti parodytas žiūrovams kino salėje. Taip nutikus, kino filmas nebus pervadintas į TV filmą ar priešingai, kadangi pavadinimas identifikuoja, kokioje platformoje planuojama parodyti kūrinį pirmiausiai, o ne nustato griežtas rodymo ar nerodymo atitinkamose platformose ribas.

Toliau bus apžvelgiami animacinio TV serialo formato reikalavimai ir tendencijos. Nusistovėjusi pasaulinė TV transliuotojų praktika skirstyti savo programą į 30 min. trukmės atkarpas suformavo nurodymus turinio kūrėjams kurti apie 22 min. trukmės programą, tinkančią pusės valandos atkarpai, arba apie 44 min. laidą, tinkančią vienos valandos atkarpai. Kino kūrinių kūrėjai, siekiantys parodyti savo kūrinį TV ekrane, privalėjo prisitaikyti prie pusvalandinio trukmės formato (Perisic, 1976). Transliuotojai kartais netgi gali reikalauti, kad kūrinio naratyvo struktūra sukurtų žiūrovų susidomėjimo piką prieš pat numatytus reklamos tarpus. Tiesa, animacijos TV serialo dalių trukmė gali būti įvairesnė. Kanadiečių TV kanalo „Corus Kids“ atstovas (Pitch Guide, 2016) nurodo, jog galimi 22 min. trukmės, 2 po 11 min. trukmės arba 3 po 7 min. trukmės epizodų formatai. Taigi, animacinio naratyvo trukmė gali variuoti, tačiau kelių epizodų trukmė vis tiek turi atitikti 30 minučių atkarpai keliamus reikalavimus.

Pažymėtina, kad pasaulyje vis labiau populiarėjant VOD¹⁰ platformoms tokie trukmės skirstymai ilgainiui gali pasikeisti. Tokios VOD platformos kaip „Netflix“ ir „Amazon Prime Video“ jau pradėjo kurti savo turinį bei platinti jį sezonais, o ne pristatant po vieną epizodą kiekvieną savaitę. Geras pavyzdys, kuris parodo, kad vykstantys procesai jau keičia nusistovėjusią *status quo* tvarką televizijoje yra serialo „Sostų žaidimai“ (angl. „*Games of Thrones*“) 7-ojo sezono epizodų trukmė – pirmasis sezono epizodas truko 59 min., o paskutinis – net 81 min. Šis populiariausias vis dar kuriamas serialas pasaulyje sugebėjo pakeisti daugiau nei pusę amžiaus industrijoje taikytas taisykles. Taigi, TV turinio kūrėjai šiandien labiau nei bet kada anksčiau turėtų sekėti, kaip keičiasi televizijos pasaulio panorama, ir atsižvelgti į įvairius specifinius techninius, ekonominius bei administracinius reikalavimus.

Kitas formatas, į kurį visada reikia atsižvelgti, yra kino projekcijos arba TV ekrano kraštinių santykis (žr. 2 paveikslą). Jis kino industrijoje atsirado siekiant nurodyti juostos kadro ilgio ir pločio santykį (Neagu, 2016; Hess, 2017). 1909-aisiais JAV buvo nustatytas pirmasis kino

¹⁰ VOD – trumpinys nuo „*video on demand*“ (liet. *vaizdas pagal pageidavimą*). Tai sistema, kai filmai ar laidos yra įrašytos ir gali būti peržiūrėtos internete ar televizijoje bet kuriuo metu.



2 paveikslas. Kino projekcijų arba TV ekrano kraštinių ilgio ir pločio santykių pavyzdžiai (sudaryta autorių).

kadro santykio standartas – 4:3 santykis. Tai reiškė, kad tik tokio santykio kino juostos kadrai gali būti rodomi šalies kino salėse. Šis kadro kraštinių santykių formatas JAV dominavo iki ketvirtojo dešimtmečio pabaigos, kai dėl to meto garso inovacijų juostos dizainą tapo būtina koreguoti. Poreikis vėl keisti kadro kraštinių santykį atsirado tik po dešimtmečio, kai šeštąjį dešimtmetį televizija pradėjo dominuoti kaip pagrindinė pramogos forma, o kino teatrai pradėjo išgyventi nuosmukį. Siekiant atkovoti dalį prarastos auditorijos, kino industrijoje atsirado poreikis sukurti žiūrovams potyrį, kurio šie negalėtų atkartoti namuose, žiūrėdami į savo TV ekranus. Taip gimė idėja sukurti plačiaekranę (angl. *widescreen*) projekciją, kuri buvo pristatyta plačiajai visuomenei ir susilaukė neįtikėtinos sėkmės. Nors pirmieji bandymai užfiksuoti ir projektuoti plačiaekranį vaizdą buvo techniškai labai komplikuoti bei brangiai kainuojantys, visgi, žiūrovų šiai inovacijai parodyto dėmesio Holivudo studijos ignoruoti negalėjo (Robley, 2010). Neilgai trukus JAV kino industrijoje prasidėjo karštligė – buvo siekiama sukurti plačiaekranio vaizdo potyrį už labiau priimtina mažesnę kainą.

Pritaikius anamorfinį (angl. *anamorphic*) metodą kino kadruose galėjo būti užfiksuoti ir vėliau projektuojami plačiaekranio vaizdo kino kūriniai už reliatyviai mažą kainą. Tačiau nuspręsti, koks gi turėtų būti naujasis ekrano kraštinių santykio standartas iš karto nepavyko. Holivudo studijos ėmė eksperimentuoti ir bandyti įvairiausių kraštinių santykius, pvz., 1.37:1, 1.66:1, 1.75:1, 1.85:1, 2:1 ar 2.20:1 (Mitchell, 1994; Hess, 2017). Kai kurie ekrano kraštinių santykių formatai išpopuliarėjo labiau nei kiti, tačiau nei vienas iš jų netapo nekvestionuojamu standartu, todėl ir šiandien vis dar pasitaiko variacijų.

Kino kūrėjai gali ne tik pasirinkti kraštinės santykį, kuris geriausiai atitiktų estetinius lūkesčius, keliamus jų kūriniai, bet ir keisti tų kraštinių santykį skirtingose scenose. Tokiuose kino filmuose kaip „Tamsos riteris“ (angl. „*Dark Knight*“), „Viešbutis „Didysis Budapeštas““ (angl. „*The Grand Budapest Hotel*“) ir „Tarp žvaigždžių“ (angl. „*Interstellar*“) skirtingose filmo

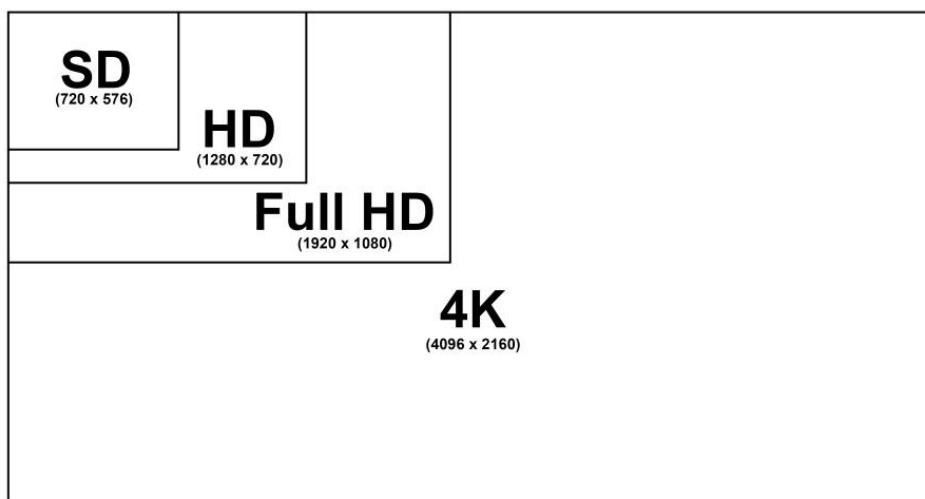
scenose naudojami skirtingi ekrano kraštinių santykiai, o kino filme „Pi gyvenimas“ (angl. „*Life of Pi*“) yra scena, kurioje vaizduojami objektai yra net už kraštinių santykio nustatytų rėmų. Taigi, ekrano kraštinių santykis kino kūrėjams yra dar vienas pasirinkimas, kuris gali padėti vizualiai papasakoti istoriją.

Televizijoje ekrano kraštinių santykio standartas visgi nusistovėjo – 16:9 (arba 1.77:1). Šis formatas industrijoje buvo priimtas, kadangi buvo pastebėta, jog, jei visi populiariausi kraštinių santykių formatai būtų sudėti vienas ant kito, 16:9 santykio formatas turėtų mažiausią „prarasto“ ploto dalį. Atkreiptinas dėmesys, kad iki devintojo dešimtmečio pabaigos 16:9 formatas televizijoje dar iš dalies konkuravo su 4:3, tačiau 1993-iaisiais Europos komisija priėmė nutarimą (EK, 1993), kuriame buvo įtvirtinta nuostata, jog televizijos žemyne turėtų palaipsniui pradėti naudoti tik 16:9 formatą. Taigi, 16:9 ekrano kraštinių santykio formatas šiandien yra standartas visiems audiovizualiniams kūriniams, sukurtiems rodyti ne kino, o TV ekrane. Būtina atkreipti dėmesį, kad ekrano rezoliucijai didėjant nuo SD iki 4K 16:9 kraštinių santykio formatas išlieka.

Visgi ekrano kraštinių santykio formatų įvairovė kino ekranuose kelia tam tikrų iššūkių kino kūrėjams. Šiandieninės kino produktų sklaidos ir finansinės grąžos planas apima rodymo teisių pardavimus TV kanalams ar VOD platformoms bei DVD pardavimus, o tai reiškia, kad kino kūrinys gali būti vartojamas ir namų sąlygomis. Kino produktą vartojant namuose (t.y., žiūrint per TV ar kitus ekranus) šis gali būti „apkarpytas“. Kitaip sakant, jei kino kūrėjai naudotų kompoziciją, kurioje svarbūs objektai bus vaizduojami pačiame dešiniajame ar kairiajame ekrano krašte, žiūrint vaizdą 16:9 formato ekrane namų sąlygomis, minėti objektai gali būti estetiškai nepriimtini „nukirpti“. Šuo atveju įdomi „*Pixar*“ animacijos studijos praktika, kai animacinio kino filmo versija, skirta žiūrėti namuose 16:9 formato ekrane, buvo sukuriama ne „nukerpant“ vaizdą iš šonų, bet „praplečiant“ vaizdą į viršų ir apačią, o kai kuriais atvejais net ir perdėliojant animacinių personažų ir aplinkos kompoziciją taip, kad būtų kuo geriau išnaudojamas TV ekrano kraštinių santykio formatas (Monteiro, 2017).

Apibendrinant ekrano kraštinių santykio formatą bei jo įtaką audiovizualiniams kūriniams, būtina pastebėti, kad šiandien, įsigalėjus skaitmeniniam amžiui, kraštinių santykis gali būti bet koks. Kūrėjai taip pat gali pasirinkti bet kokį santykio formatą, siekdami kuo efektingiau atskleisti estetinius audiovizualinio produkto lūkesčius. Tačiau visada rekomenduotina suvokti pasirinkto formato limitus bei, ypatingai, iššūkius, su kuriais bus susiduriama audiovizualinį kūrinį rodant skirtingose platformose, ir tam atitinkamai pasiruošti dar projekto pradžioje.

Kitas kinematografiniame kontekste svarbus formatas yra TV rezoliucija, arba, kitaip, raiška (žr. 3 paveikslą). Terminas rezoliucija vartojamas nusakyti, kiek pikselių vienetų yra viename ekrano colyje arba koks yra ekrano kraštinių ilgis pikseliais (pvz., 1280 x 720). Toliau šiame darbe terminas rezoliucija bus naudojamas tik kaip ekrano kraštinių ilgis pikseliais.



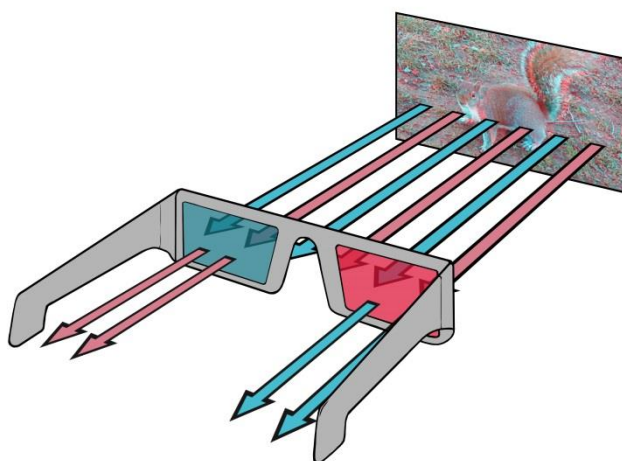
3 paveikslas. Keturi populiariausi TV rezoliucijų formatai (sudaryta autorių).

Didesnis pikselių kiekis sukuria geresnį žiūrėjo vaizdo potyrį, tačiau šiuolaikinės technologijos ne visais atvejais gali pasiūlyti reliatyviai pigius būdus, kaip tuo pasinaudoti. Aukštos rezoliucijos kūrinių žiūrėjimas kino teatre yra ne pageidautinas, bet būtinas, siekiant patenkinti jau susiformavusius kino teatro žiūrovo potyrio standarto reikalavimus, tačiau aukštos rezoliucijos kūrinių žiūrėjimas televizijos ekrane vis dar neturi pasiūlos, nors paklausa potencialiai egzistuoja. Taip yra ne dėl to, kad TV žiūrovai SD rezoliucija vertintų labiau nei HD, bet dėl to, kad transliuotojams padidėjusios išlaidos, susijusios su turinio kūrimu ir transliacija HD formatu, nebūtų niekaip padengiamos. Kitaip sakant, TV turinio kūrėjams ir transliuotojams šiuo metu nėra jokios finansinės paskatos persiorientuoti į transliaciją didesnės raiškos formatu. Tačiau galima pasidžiaugti, kad Lietuvoje HD formatu šiuo metu rodo visuomeninis transliuotojas (kanalai „LRT“ ir „LRT kultūra“) bei komercinis kanalas „Lietuvos ryto televizija“. Deja, Naprys (2017) pastebi, kad kiti Lietuvos transliuotojai šiuo metu nedeklaruoja jokių planų pradėti aukštos raiškos turinio transliavimo, nors pasaulyje jau yra ruošiamasi pereiti prie 4K rezoliucijos transliavimo.

Panašius iššūkius kino ir TV turinio kūrėjams kelia ir *stereo 3D* formatas. Nors stereoskopinio vaizdo technologija buvo patentuota dar XIX a. pabaigoje, o pirmieji sėkmingi bandymai kino teatruose buvo atlikti XX a. šeštajame dešimtmetyje JAV (Leach, 2009; *Mortal Journey*, 2010), visgi, stereoskopinio vaizdo kino teatruose tikrasis „aukso amžius“ prasidėjo tik XXI a. *Stereo 3D* audiovizualinis kūrinys yra toks, kuris sugeba sukurti gylio iliuziją arba pojūtį žiūrovui. Per paskutinius šimtą metų technologinių sprendimų sukurti šį pojūtį būta įvairių, tačiau šią techniką galima supaprastinti iki dviejų pagrindinių ir labiausiai jaučiamų žiūrovui elementų – tai besidvejinantis vaizdas ekrane ir stereoskopiniai akiniai. Šie du įrankiai reikalingi atkartoti gylio pojūtį, kurį žmonės junta kasdien naudodami regą. Gylio pojūtis sukuriamas, kadangi abi žmogaus akys mato vaizdą šiek tiek kitu kampu, o smegenys apdoroja

iš abiejų akių gaunamą šiek tiek skirtingą vaizdą ir sukuria mums tokį vaizdą, kuris leidžia gan dideliu tikslumu įvertinti matomų objektų padėtį ir atstumą iki mūsų. Norint atkartoti šį pojūtį kino salėje yra būtina pateikti du šiek tiek skirtingus vaizdus kiekvienai akiai.

Vienas seniausių metodų sukurti gylio pojūtį kino salėje buvo anaglyfinė technika, kai ekrane projektuojami du vienas ant kito pateikti vaizdai – vienas vaizdas raudonas, o kitas žydras (angl. *cyan*). Žiūrovui užsidėjus specialius akinius, kiekviena akis gauna informaciją tik apie vieną projektuojamą vaizdą, o mūsų smegenys apdoroja šiuos du vaizdus ir paverčia į vieną, kuris ir sukuria gylio pojūtį (žr. 4 paveikslą). Tiesa, šiandieninė technologija yra gerokai pažengusi į priekį ir naudojami akiniai gali projektuoti vaizdus, neprarandančius smulkių detalių ar spalvų, kaip atsitinka naudojant anaglyfinę techniką. Pastebėtina, kad pastaruosius pora metų yra fiksuojamas *stereo 3D* formato populiarumo mažėjimas kino teatruose (MPAA, 2016). Ir nors šiuo metu dar būtų per anksti teigti, kad *stereo 3D* šlovės laikas jau praeityje, tačiau kino kūrėjų bei investuotojų susidomėjimas šiuo formatu artimiausiu metu gali ženkliai sumažėti.



4 paveikslas. Gylio pojūčio sukūrimo ekrane metodas (sudaryta autorių).

Stereo 3D padėtis namų ekranuose yra kitokia. *Stereo 3D* formato populiarumas kino salėse reiškia, kad yra ir sąlyginai nemažas pasirinkimas kino produkcijos, skirtos žiūrėti *stereo 3D* formatu namuose, visgi, turinio, transliuojamo TV ekranuose *stereo 3D* formatu nėra. Ankščiau buvo mėginimų transliuoti *stereo 3D* formatu sporto rungtynes, tačiau iki šiol nėra nei vieno TV transliuotojo, kuris transliuotų savo programą *stereo 3D* formatu¹¹. Šiuo metu televizijoms kurti turinį, suteikiantį žiūrovams gylio potyrį, paprasčiausiai nėra ekonomiškai naudinga, todėl kūrėjo siekis įtikinti TV transliuotoją finansuoti *stereo 3D* (animacinio)

¹¹ Būtina pabrėžti, kad tokio pobūdžio technologija egzistuoja, o tokie TV kanalai kaip „DirecTV“ ir „ESPN“ net siūlė *stereo 3D* kanalu paslaugą 2012-aisiais ir 2013-aisiais (Leswing, 2017).

produkto kūrimą ne tik būtų nevaisingas, bet ir galimai padarytų žalos paties kūrėjo įvaizdžiui – būtų pademonstruotas nesuvokimas apie TV platformos realijas ir tendencijas.

Toliau bus aptariama animacija kompiuterinių vaizdo žaidimų kontekste. Nors gali atrodyti, kad animacija tiek kino ar TV ekranuose, tiek naudojama kompiuteriniame vaizdo žaidime turėtų būti, jei ne identišką, tai bent jau labai panašios kokybės, tačiau taip nėra dėl kelių priežasčių. Pirmiausia būtina atkreipti dėmesį į tai, kad kino ar TV animacija žiūrovui yra pateikiama kaip galutinė to kūrinio versija, kurioje, kad ir kiek kartų ji būtų peržiūrima, turinys ir jo pateikimas niekada nekinta. Tai reiškia, kad animacijos specialistai, kuriantys kinematografinę animacijos kūrinių turi labai aiškų tikslą – pateikti kiek galima geresnį, nekintantį animacijos potyrį kino ar TV ekranuose. Tuo tarpu kompiuterinių vaizdo žaidimų medijoje animacijos specialistai turi sukurti pasaulį, kuris yra ne tik interaktyvus, bet ir (dažniausiai) pateikiamas žiūrovui 360 laipsnių panoraminiu vaizdu. Tai kelia papildomų iššūkių animatoriams, kadangi netinkamai sukurta animacija, pastebėta žaidėjo, gali sugadinti žaidimo potyrį. Todėl kompiuterinio vaizdo žaidimo animatoriai, nors ir neturėdami išteklių ir galimybių sukurti tokios pat kokybės animaciją, kaip rodoma kino ar TV ekranuose, turi sugebėti pateikti žaidėjui personažų ir aplinkos animacijas taip, kad praturtintų pastarojo žaidimo potyrį.

Iššūkių kelia ir kompiuterinių vaizdo žaidimų ekranų dydžiai, vyraujantys skirtingose platformose. Kompiuterinių vaizdo žaidimų animacijos, skirtos mažo formato ekranams (pavyzdžiui, mobiliems telefonams), sukuria daugiau klaidų nei skirtos didesniems ekranams, kadangi reikalauja tokių dizaino sprendimų, kurie leistų žaidėjams aiškiai identifikuoti objektus ir jų judesius vos delno dydžio ekrane. Jau neminint, kad operacinės sistemos bei kompiuterinių išteklių pajėgumai mobiliuosiuose telefonuose ar planšetėse yra labiau limituoti lyginant su asmeniniais kompiuteriais ar žaidimų konsolėmis. Taigi, animatoriai, dirbantys kompiuterinių vaizdo žaidimų industrijoje, visada turi atsižvelgti į programuotojų iškeltus reikalavimus ar limitus, todėl animacijos gamybos procesas bei animacijai iškelti tikslai yra iš esmės skirtingi nei kino ar TV industrijoje.

Apibendrinant būtina pastebėti, kad tinkamas formatų suvokimas yra labai svarbus tiek atskirų kūrinių pasisekimui, tiek efektyviam kūrybinių projektų finansavimui. Kūrybinis produktas, įgyvendintas kokybiškai, bet neatsižvelgiant į trukmės, dydžio, formato ar kitus reikalavimus, gali sukurti sklaidos ir vartojimo problemų, dėl kurių iš dalies nukentėtų visi – kūrėjai, investuotojai ir vartotojai. Galiausiai, teisingas formatų suvokimas svarbus ir tinkamam statistikos rinkimui bei industrijos analizei. Ekonominiai bei socialiniai aspektai skirtingai veikia įvairias platformas bei formatus, todėl būtų klaidinga tarpusavyje lyginti animacijos produkciją, skirtą kino, TV ar kompiuterinių vaizdo žaidimų platformoms. Netinkamas ar netikslus industrijos padėties įvertinimas gali sudaryti prielaidas klaidingos strategijos bei politinių įrankių suformavimui bei ir taip gana ribotų išteklių švaistymui.

2.1.3 Animacijos gamybos proceso etapai

Animacijos gamybos proceso skirstymas į penkis – *vystymo, priešgamybinį, gamybos, pogamybinį* bei *platinimo* – etapus iš esmės atkartoja vaidybinio kino gamybos procesą, tačiau būtų klaidinga manyti, kad šie gamybos etapai yra identiški. Priešgamybinis ir gamybos etapai animacijos kūrybos procese iš tikrųjų turi labai mažai panašumų su vaidybinio kino kūrybos procesu.

Pirmiausia būtina aiškiai apibrėžti kiekviename animacijos gamybos proceso etape vykdomus darbus ir tikslus (žr. 2 lentelę¹²). Visi animacijos gamybos proceso etapai turi aiškiai apibrėžtus tikslus, kurie susiformavo per visą animacijos gyvavimo istoriją ir yra skirti kaip galima efektyviau panaudoti turimus išteklius, siekiant maksimalios kūrybinės laisvės. Visgi, būtina pastebėti, kad animacinio projekto biudžetas dažniausiai yra lemiamas veiksnys, sprendžiant, kokias galimybes animacijos kūrėjai turės įgyvendinant savo kūrybinę viziją.

Žinoma, kiekviena animacijos gamybos technika turi atitinkamai adaptuotą priešgamybinį etapą bei unikalų gamybos etapą (personažų, rekvizitų ir aplinkos modelių dizainų kūrimas ir kt.). Kadruočių kūrimo procesas (priešgamybinis etapas) yra universalus ir skirtas visoms animacijos technikoms (tiesa, kadruotės yra daug detalesnės naudojant tradicinės animacijos techniką). Pogamybinis ir platinimo etapai yra iš esmės identiški visose animacijos technikose.

Siekis kuo efektyviau panaudoti turimus išteklius, siekiant kūrybinių tikslų, atsirado su pačiu kino gimimu, tačiau toks gamybos proceso administravimas, koks jis yra dabar (dažnai vadinamas vakarietišku arba anglosaksišku), yra daugiau nei šimtą metų trunkančio proceso rezultatas. Svarbu pažymėti, jog jis nėra baigtinis – atsirandančios technologinio pobūdžio inovacijos reikalauja kurti ir atitinkamas administracinio pobūdžio inovacijas, todėl procesas yra labai organiškas ir iš esmės nesibaigiantis. Natūralu, kad animacijos gamybos procesas gali skirtis atsižvelgiant į skirtingas kultūras, susiformavusias vietos tradicijas, taip pat ekonominę bei politinę šalies situaciją. Visgi, animacijos kūrėjams yra verta atidžiau susipažinti su šiuo metu dominuojančiu vakarietišku projekto administravimo metodu dėl kelių priežasčių. Pirma, kaip jau buvo minėta, vakarietiškas projekto administravimo metodas yra sukurtas siekiant kaip galima efektyviau panaudoti turimus išteklius, todėl animacijos kūrėjams iš šalių, kuriose animacinių projektų finansavimas yra komplikuoatas ir sudėtingas, verta siekti visais įmanomais būdais ir kaip galima efektyviau panaudoti turimus išteklius. Antra, didžioji dalis finansinių investicijų animacijos projektams atkeliauja iš Vakarų šalių, todėl potencialūs investuotojai ar

¹² Būtina pabrėžti, kad 2 lentelėje pateikiamas ypatingai supaprastintas proceso aprašymas, praleisti svarbūs darbai bei jų santykis su kitais animacijos darbų procesais skirtinguose etapuose, kadangi siekiama tik iliustruoti, jog animacijos gamybos procesas neturėtų būti painiojamas su vaidybinio kino gamybos procesu.

partneriai gali atsisakyti bendradarbiauti įgyvendinant animacijos projektą, jei, jų manymu, potencialių partnerių turimų išteklių panaudojimas nebus optimalius. Visgi, reikia pastebėti, kad siekis suvokti, kaip pagerinti animacijos gamybos procesą, turi būti nuolatinis (Catmull ir Wallace, 2014). Taigi, animacijos kūrėjai (ypatingai priklausantys vadybos grandžiai) visada turėtų aktyviai domėtis ir analizuoti, ar neatsirado technologinių ar administracinių inovacijų, kurios leistų procesą pagerinti ar padaryti efektyvesniu.

2 lentelė. Animacijos gamybos proceso etapų apibrėžimas (sudaryta autorių).

Animacijos gamybos proceso etapas	Etapo apibūdinimas
Vystymo (angl. <i>Development</i>)	<p>Vystymo etapo darbus galima išskirti į penkias kryptis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pagrindinės naratyvo idėjos vystymas; - Visų reikalingų turtinių teisių įsigijimas; - Projekto finansavimo užtikrinimas; - Kūrybinės komandos formavimas; - Pirminės vizualios medžiagos vystymo darbai. <p>Winder ir Dowlatabadi (2001) šį procesą apibrėžia, kaip procesą, kurio metu naratyvo ir vizualų kūrėjai „bando suprasti nežinomąybę“. Neretai gali pasitaikyti, kad projektas įvertinamas kaip dėmesio neverta investicija būtent dėl problemų, susijusių su naratyvo vystymu ar projekto įgyvendinimui būtino finansavimo užtikrinimu.</p>
Priešgamybinis (angl. <i>Preproduction</i>)	<p>Animacijoje, skirtingai nei vaidybiniame kine, priešgamybinis etapas (kūrybiškumo aspektu) yra gerokai svarbesnis nei gamybos etapas. Taip yra dėl to, kad šiame etape yra galutinai suformuojamas vizualus animacinio kūrinio stilius bei ekranizuojama istorija (sukuriamos naratyvo kadruotės bei animatikas). Būtina atkreipti dėmesį, kad tik šiame etape yra leidžiami bet kokie kūrybiniai pokyčiai (Winder ir Dowlatabadi, 2001). Nors projekto biudžetas diktuoja kūrybiškumo rėmus, visgi, tik atlikus visus priešgamybinio etapo darbus, galima sudaryti tikslų biudžetą bei darbų tvarkaraštį. Šiame etape pakeitimai daromi tol, kol atsiranda kūrybinės vizijos ir finansinių pajėgumų ekvilibriumas.</p>
Gamybos (angl. <i>Production</i>)	<p>Jei visi animacijos projekto priešgamybinio etapo darbai buvo atlikti tinkamai, gamybos etapas tėra „tik“ vizijos įgyvendinimas. Būtina pastebėti, kad gamybos etapas kine gali trukti nuo keliolikos iki keliasdešimt paminų, o animacijoje – net kelerius metus (projekte dirbant šimtams animacijos specialistų).</p>
Pogamybinis (angl. <i>Postproduction</i>)	<p>Dėl animacijos kūrybos proceso specifikos pogamybinis etapas yra gerokai mažiau kūrybingas lyginant su vaidybiniu kino pogamybiniu etapu. Taip yra todėl, kad visi montavimo sprendimai jau buvo priimti priešgamybiniame etape, todėl pogamybinio etapo darbus iš esmės sudaro animacijos sluoksnių dėliojimas bei garso ir vaizdo sinchronizacija.</p>
Platinimo (angl. <i>Distribution</i>)	<p>Platinimo etapas yra identiškas tiek animacijoje, tiek vaidybiniame kine. Šio etapo tikslas – išplatinti produkciją ir įtikinti tikslinę auditoriją ją pasižiūrėti.</p>

TV animacijos gamybos procesas taip pat skiriasi, kadangi siekiama prisitaikyti prie šios medijos poreikių. Pavyzdžiui, animacinio TV serialo epizodai yra kuriami ne sekoje (t.y., vienas po kito), o lygiagrečiai (t.y., keli vienu metu) (žr. 5 paveikslą). Jei būtų daroma priešingai, t.y., naujas epizodas būtų kuriamas tik tada, kai užbaigiamas kurti ankstesnis epizodas, gamybos

- tarpinių darbų pristatymas ir/arba atsiskaitymas;
- tęstinio finansavimo užtikrinimas (pvz. tiesioginės ir netiesioginės valstybinės paramos taisyklės ir nurodymai);
- ir kt.

Animacinio projekto gamybos proceso planavimas yra iš tiesų sudėtingas ir atsakingas darbas – neretai reikia suplanuoti trejų ar net ketverių metų laikotarpį bei įtraukti iki pusės tūkstančio specialistų (Winder ir Dowlatabadi, 2001; Lassester, 2009; Pomerantz, 2014; Keddle, 2010). Todėl negalima nuvertinti administracinio personalo svarbos sėkmingam animacinio projekto įgyvendinimui. Netgi priešingai, net dirbant patiems talentingiausiems animacijos specialistams nepavyks sėkmingai įgyvendinti projekto, jei administracinė grandis neturės tinkamų įgūdžių ir žinių.

Animacijos gamybos proceso darbų aptarimas šiame tyrime yra svarbus tuo, kad animaciniai projektai yra ne tik technologiškai sudėtingai įgyvendinami, bet taip pat yra sudėtingi administruoti bei reikalaujantys didžiulių žmogiškųjų išteklių. Kuriant ilgametražę animaciją priešgamybiniame etape dirba apie keliasdešimt animacijos specialistų (neįskaitant administracinio personalo), o gamybos etape priklausomai nuo pasirinktos animacijos technikos bei projekto apimties – šimtai specialistų. Ši informacija paryškina keletą svarbių aspektų, į kuriuos kiekviena nacionalinė animacijos industrija turėtų atsižvelgti formuojant nacionalinės animacijos industrijos ilgalaikę strategiją:

- ar šalis turi pakankamai kompetentingų (atskirų animacijos technikos) kūrybinių specialistų ilgametražės ar TV seriale animacijos projekto įgyvendinimui;
- ar šalis turi pakankamai kompetentingų administracinio profilio specialistų ilgametražės ar TV seriale animacijos projekto įgyvendinimui;
- ar šalis yra pajėgi finansuoti ilgametražės ar TV seriale animacijos projekto įgyvendinimą.

Iki šiol buvo aptariami animacijos gamybos proceso iššūkiai, tačiau lyginant animacijos gamybos procesą su vaidybinio kino gamybos procesu, pirmasis turi dažnai pamirštamų pliusų. Animacijos gamybos procesas yra žymiai ilgesnis už vaidybinio kino, todėl tai leidžia sukurti pastovesnę ir dėl to mažiau streso keliančią atmosferą darbo dienos eigoje. Žinoma, pastarasis teiginys yra sąlyginis įvertinant tai, kad visiems kūrybos projektams būdinga tam tikra nežinia dėl galutinio rezultato. Taip pat ilgesnis animacijos gamybos procesas suteikia nuolatinį darbą animacijos specialistams.

Kitas svarbus aspektas yra tai, kad animacijos gamybos procesas lyginant su vaidybinio kino gamybos procesu yra žymiai mažiau priklausomas nuo specifinės infrastruktūros.

Animacijai sukurti nereikalinga keliauti į specifines geografines lokacijas ar dirbti garso paviljonuose (angl. *sound stage*), pakanka patalpų, kuriose tilptų visų komandos narių kompiuterių stalai¹³, ir prieigos prie interneto bei kitų įprastų darbo vietai paslaugų paketo. Logistiniu aspektu animacinį projektą įgyvendinti yra sąlyginai paprasta, o ir konkurencinis pranašumas nėra paremtas milžiniškomis investicijomis į infrastruktūrą ar lokacijomis – unikaliomis gamtos vietomis įvairioms scenoms filmuoti. Visas animacijos pasaulis yra sukuriamas virtualiai, o tai leidžia projektą vykdyti keliose geografinėse vietovėse. Galiausiai, tai kad animaciniai personažai yra nuo nulio sukurta fikcija, leidžia išvengti problemų susijusių su aktorių natūraliu senėjimu (ar vaikų augimu), traumomis, dėl kurių reikėtų nutraukti vaidybinio kino filmavimą ar pan.

Apibendrinant reikia pažymėti, kad animacinio projekto administravimas yra integrali kūrybos proceso dalis, nors administratoriai ir neatlieka jokie kūrybinio darbo. Taigi, vertinti animacijos industrijos ar joje dirbančių specialistų pajėgumus tik per kūrybinio profilio prizmę būtų klaidinga ir trumparegiška.

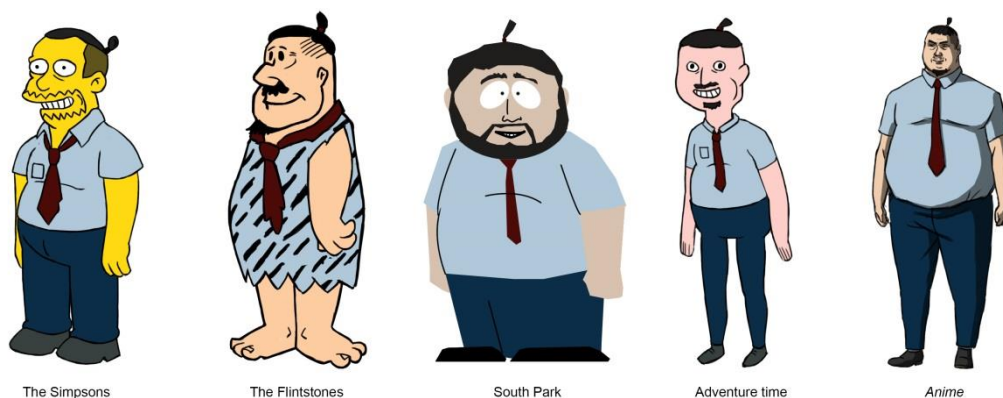
2.1.4 Animacijos stiliai

Nors ir glaustai, tačiau animacijos stilius būtina aptarti, kadangi tai yra labai svarbi animacijos išraiškos dalis, taip pat iš dalies paaiškina, kodėl visuomenėje paplitusios klaidinga samprata apie animacijos mediją. Žodynai apibrėžia žodį *stilius* kaip *išskirtinį* ar *savitą išraiškos būdą*. Animacijos kontekste tai susiję su *dizainu* arba *kūryba* bei *įgyvendinimu pagal planą*. Taigi, animacijoje (vizualus) stilius yra apibrėžiamas kaip unikali išraiška, kuri yra naudojama animacijos elementams sukurti. Būtina patikslinti, kad kuriant animacijos produkciją, pasirinkto stiliaus arba dizaino principai turi būti taikomi visiems animacijos objektams (personažams, aplinkoms ir rekvizitams ir kt.), priešingu atveju, animacijos kūrinys gali tapti neharmoningas.

Reikia pastebėti, kad kiekviena animacijos technika sukuria tam tikras ribas kūrėjams. Visgi, natūralūs animacijos technikos limitai gali paskatinti animacijos kūrėjus atrasti naujų ir geresnių būdų perteikti naratyvą (White, 2006). Pavyzdžiui, animaciniai serialai „*Simpsonai*“ (angl. „*The Simpsons*“), „*Pietų parkas*“ (angl. „*South Park*“), „*Samurajus Džekas*“ (angl. „*Samurai Jack*“) ar „*Nuotykių laikas*“ (angl. „*Adventure Time*“) pasižymi unikaliu ir lengvai atpažįstamu stiliumi. Tai puikiai iliustruoja, kad savitas ir niekur nematytas animacijos stilius gali ne tik padėti išsiskirti kūriniui, bet ir tapti šlovinamu kritikų ir animacijos gerbėjų.

¹³ Kuriant stop-kadro animaciją kyla poreikis turėti labiau specializuotas patalpas, tačiau jos sąlyginai lengvai randamos dirbant dideliame mieste.

Kai kurie animacijos stiliai turi susiformavusį ištikimų gerbėjų būrį. Tradicinės animacijos technika ilgiausią laikotarpį buvo dominuojanti kino ir TV ekranuose, todėl yra lengva identifikuoti ir išskirti kelis plačiausiai žinomus šios technikos stilius – anime¹⁴, *cartoonish* ar *šeštadienio ryto animacijos* (angl. *Saturday-morning cartoon*). Išvardyti tradicinės animacijos stiliai yra plačiausiai ir geriausiai žinomi, bet galima būtų išskirti ir kitų šios technikos stilių, identifikuojamų pagal skirtingų šalių animacijos mokyklas (pvz., Japonijos ar Prancūzijos) bei didžiausias animacijos studijas (pvz., „Walt Disney Animation Studios“, „Aardman“ ar „Studio Ghibli“) (žr. 6 paveikslą). Pasirinkus žinomą animacijos stilių iš dalies užsitikrinamas šio stiliaus gerbėjų dėmesys, tačiau animacijos produktas praranda didelę savo unikalios identiteto dalį. Kai kurie animatoriai ir tyrinėtojai neretai pažymi, jog yra ištis liūdna ir pikta, kad medijoje, kuri turi beribes galimybes vizualiai papasakoti bet kokį naratyvą, naudojant bet kurį stilių ar žanrą, animacijos kūrėjai stengiasi atkartoti tik pačius populiariausius ir pigiausias sprendimus (McInnis, 2017). Todėl, kol nėra apsispręsta dėl animacijos stiliaus, prodiuseris neturi kito pasirinkimo kaip tik šį klausimą padaryti prioritetiniu (Winder ir Dowlatabadi, 2001). Galima teigti, kad naratyvas yra svarbiausias elementas, pagal kurį galiausiai bus vertinamas bet kurios medijos kūrinys, visgi, animacijoje, kur absoliučiai visi vizualūs elementai yra sukuriami, o ne fiksuojami, fantazijos bei vaizduotės trūkumas yra labai stiprus minusas.



6 paveikslas. Tradicinės animacijos technikos stilių pavyzdžiai (*sudaryta autorių*).

Nors sprendimą dėl stiliaus pasirinkimo priima režisierius, būtina atsižvelgti į kelis aspektus – biudžetą, tikslinės auditorijos amžiaus grupę, prioritetinį stilių, koproduuserių lūkesčius, į animaciją adaptuojamo turinio stilių (pvz. komikso, kompiuterinio vaizdo žaidimo), kūrybinės komandos įgūdžių lygį ir pan. Galiausiai, pasirinktas stilius turi būti sąlyginai lengvai animuojamas.

¹⁴ Kai kurie animacijos teoretikai mano, kad *anime* yra ne tik stilius, bet turi ir žanro elementų.

Apibendrinant reikia pastebėti, kad stiliaus paieškos yra vienas pirmųjų darbų, kuris yra atliekamas animacijos projekte. Pirmiausia tai susiję su gamybos proceso planavimu – tik apsisprendus dėl stiliaus galima planuoti gamybos procesą, tikslų biudžetą bei ieškoti animacijos specialistų, kurie galėtų geriausiai įgyvendinti animacinio projekto viziją. Antra, stilius yra nepaprastai svarbi animacijos identiteto dalis, todėl neretai gali diktuoti sąlygas ir pačiam naratyvui.

2.1.5 Animacijos industrijos apibrėžtis

Prieš pradėdant kalbėti apie *animacijos* industriją, pirmiausia būtina aiškiai apibrėžti, ką apskritai reiškia sąvoka *industrija*. Šiame darbe terminas *industrija* yra naudojamas norint sugrupuoti ir apibrėžti fizinius ir juridinius asmenis, kurie vykdo specifinę veiklą, būtiną konkrečiam produktui ar paslaugai sukurti. Taip pat terminas *industrija* dažniausiai naudojamas aiškiai apibrėžtos geografinės teritorijos kontekste (pvz., Vilniaus animacijos industrija, Lietuvos animacijos industrija, Baltijos regiono animacijos industrija, Europos animacijos industrija ir t.t.). Taigi, sąvoką *animacijos industrija* reikia suprasti kaip organizacijų bei individų grupę, gaminančią ir platinančią animacijos kūrinius tam tikroje apibrėžtoje geografinėje erdvėje.

Dėl animacijos išraiškos universalių savybių ir panaudojimo įvairiose srityse būtų klaidinga manyti, kad animacijos industrija susideda tik iš laisvai samdomų animacijos specialistų ir animacijos studijų, kuriančių išskirtinai kino ar TV animaciją. Animacijos industrijos dalį sudaro ir trečia grupė, kurią tyrimo rengėjai įvardija terminu *animacijos departamentas*. Tai animacijos specialistai, vadinamasis animacijos departamentas, veikiantys įmonėje, kuri nesispecializuoja kino ar TV animacijos kūrime, bet vykdančią įprastinę įmonės veiklą (pvz., kuriant kompiuterinius vaizdo žaidimus ar reklamas) yra susiduriama su animacijos elementais. Taigi, vertinant animacijos industrijos pajėgumus konkrečioje geografinėje erdvėje (pavyzdžiui, Lietuvoje) yra tikslinga įtraukti ne tik asmenis, tiesiogiai kuriančius kino ar TV animacijos produktus, bet ir animatorius, dirbančius kituose kūrybinių industrijų segmentuose. Taigi, sąvoką *animacijos industrija* reikėtų apibrėžti kaip įmonių, atskirų įmonės departamentų bei individų grupę, kuriančią animaciją tam tikroje apibrėžtoje geografinėje erdvėje. Tiesa, pramogų industrijų segmente veikia įmonės, atliekančios kūrybinių produktų ir paslaugų platinimo funkciją, todėl jos yra laikomos integralia industrijos dalimi. Visgi, kadangi animacijos produktų platinimas iš esmės vyksta tose pačiose platformose kaip ir vaidybinio kino ar TV produkcijos, yra diskutuotina, ar šią grandį reikėtų įtraukti vertinant išskirtinai animacijos industrijos pajėgumus. Visgi, pabrėžtina, jog kūrybinio produkto platinimo veikla yra būtina ir nepakeičiama, siekiant sėkmingai įgyvendinti kūrybinį projektą.

Nagrinėjant animacijos industrijos apibrėžimą reikia apžvelgti ir kitus aspektus, kurie daro įtaką pačiai industrijai bei jos suvokimui. Būtina pastebėti, kad veikla, susijusi su animacijos gamyba, gali būti skirstoma ne tik pagal tai, kokią animacijos techniką studijos ir individai naudoja, bet ir tai, kokį verslo modelį taiko. Galima išskirti du pagrindinius verslo modelius – (a) studijas, kurioms priklauso kuriamų animacijos produktų intelektinė nuosavybė (jos taip pat gali ieškoti partnerių įgyvendinti animacijos gamybos proceso darbus) ir (b) studijas, kurios teikia kūrybos paslaugas ir įgyvendina tik tam tikrą animacinio projekto dalį (Kenny ir Broughton, 2011). Taigi, industrijoje egzistuoja dviejų skirtingų profilių, verslo strategijų grupės, kurių poreikiai (mokestinė, teisinė aplinka, specialistų poreikis ir t.t.) augimui ir vystymuisi yra visiškai skirtingi.

Kitas svarbus aspektas, kuris daro įtaką animacijos industrijos apibrėžimui, yra animacijos specialisto identiteto klausimas. Nemaža dalis specialistų vykdo su animacija susijusią veiklą kompiuterinių vaizdo žaidimų, reklamos, programavimo ar kitose įmonėse, taigi save identifikuoja kaip šių kūrybinių industrijų segmentų atstovus, o ne animacijos industrijos. Pavyzdžiui, kompiuterinių vaizdo žaidimų industrijoje animacijos darbai yra integrali ir neatskiriama galutinio modernaus kultūrinio produkto dalis, todėl animatoriai, dirbantys kompiuterinių vaizdo žaidimų įmonėje, gali pagrįstai save identifikuoti kaip kompiuterinių vaizdo žaidimų, bet ne animacijos industrijos, atstovus. Šis animacijos kūrėjų, dirbančių kitose industrijose, dualaus identiteto klausimas pastaruoju metu yra nemažai diskutuojamas įvairaus pobūdžio tyrimų dokumentuose, skirtuose įvertinti animacijos industriją Europos kontekste (Pumares *et al.* 2015). Nesant visuotinai priimto metodo, kaip aiškiai apibrėžti ir vertinti animacijos industrijos mastą, yra sunku tiksliai įvardinti ir šios industrijos sukuriamą ekonominę vertę.

Egzistuoja ir labiau praktinio pobūdžio problemų, kurios kyla dėl animacijos industrijos neapibrėžtumo. Viena iš jų yra susijusi su išsilavinimu, naujų animacijos specialistų rengimu ir kompetencijų formavimu. Kitaip tariant, neatsižvelgus į industrijų, kuriose animacija yra integrali kūrybos dalis, poreikius, animacijos specialistų paruošimo programa švietimo institucijose gali būti neadekvati ir būsimiems animacijos specialistams gali kilti sunkumų ieškanti darbo, pavyzdžiui, kompiuterinių vaizdo žaidimų ar reklamos industrijose. Taip pat animaciją kuriančioms įmonėms sudėtinga augti, kadangi rinkoje pasirodantys netinkamai paruošti nauji specialistai reikalauja papildomų įmonės išteklių juos apmokyti ir tinkamai paruošti darbui.

Galiausiai netikslumai nustatant animacijos industrijos mastą ir pajėgumus yra žalingi nacionalinei animacijos industrijai žvelgiant per tarptautinės rinkos prizmę. Jei oficialūs (ar net neoficialūs) duomenys tarptautinėje animacijos rinkoje skelbs prastesnius konkrečios šalies animacijos industrijos rodiklius nei yra tikrovėje, tai gali tapti priežastimi užsienio subjektams vengti investuoti į tos šalies (animacijos) rinką – toje šalyje neužsakomi atlikti (animacijos)

gamybos darbai, nebendradarbiaujama. Ir priešingai, jei šalies industrija turi gerus rodiklius ir gali pasiūlyti didelį kiekį gerų animacijos specialistų, tai gali pritraukti nemenkas investicijas iš užsienio. Šiuo atveju labai geras pavyzdys yra Islandija, kuri būdama viena mažiausių Europos valstybių sugebėjo tarptautiniame lygyje pasižymėti kaip šalis, kuri kokybiškai paruošia animatorius. Tai padėjo pritraukti užsienio animacijos kompanijas, kurios šalyje atidarė savo įmonių filialus (Pumares *et al.* 2015).

Apibendrinant galima teigti, kad gebėjimas aiškiai apibrėžti, kas yra animacijos industrija, kas ją sudaro, šalies mastu yra strateginės svarbos klausimas. Industrijos neapibrėžtumas yra žalingas pačiai industrijai – tikėtina, kad tikslių duomenų nebuvimas sukuria įvaizdį apie menkesnius industrijos pajėgumus ir svarbą, taip pat apsunkina duomenų rinkimą, o tai trukdo priimti informuotus sprendimus bei adekvačiai formuoti ilgalaikę edukacinę programą.

2.1.6 Audiovizualinių produktų padėtis ir svarba visuomenės ir kultūros raidai

Iki šiol darbe buvo siekiama apibrėžti tam tikrus animacijos industrijos ir animacijos procesų aspektus, tačiau norint visapusiškai suvokti ir apibrėžti, kas yra animacija, būtina išanalizuoti jos sąveiką su visuomene. Suvokimas, kokią vietą šalies kultūros ir visuomenės evoliucijoje bei formavime užima audiovizualiniai produktai, iš dalies gali paaiškinti, kokią funkciją atlieka šie modernūs kultūros produktai.

Po to, kai 1895 m. gruodžio 28 d. broliai Liumjerai surengė pirmąjį mokamą kino seansą, kino teatras greitai tapo viena iš pagrindinių laisvalaikio praleidimo vietų, leidžiančių pabėgti (angl. *escapism*) nuo pilkos tikrovės už sąlyginai mažą kainą, o pats veiksmas „*eiti į kiną*“ tapo ne tik laisvalaikio praleidimu, bet malonumo ritualu. Iki televizijos atsiradimo kino filmų įtaka visuomenei buvo milžiniška, o kino kūrėjams įvaldžius šios medijos galimybes naudoti garso ir vaizdo informaciją savo žinutės perdavimui, kino poveikio galimybės tiek teigiama, tiek neigiama prasme tapo stulbinančios. Štai 1915-ųjų filmas „*Nacijų gimimas*“ įvykdė dabar sunkiai suvokiamą uždavinį – JAV gyventojams sugebėjo pristatyti *Kukluksklaną* (angl. *Ku Klux Klan*) kaip pozityvų judėjimą, kurio motyvai nors ir rasistiniai, bet būtini siekiant išgelbėti amerikietiškas vertybes.

Sovietų Sąjungoje, kurioje gyveno daugiau nei 160 mln. gyventojų ir buvo kalbama daugiau nei 100 kalbų, valdžios atstovams norint užkariauti piliečių širdis buvo įkurta pirmoji pasaulyje kino mokykla. Vienas didžiausių šios kino mokyklos pasiekimų yra 1926-aisiais legendinio režisieriaus Sergėjaus Eizenšteino sukurtas filmas „Šarvuotis Potiomkinas“. Dėl savo propagandinio turinio efektyvumo šis filmas sukėlė tikrą sujudimą pasaulyje ir praktiškai kiekviena suvereni šalis XX a. pradžioje užsikrėtė kino manija. Sovietų Sąjungos požiūris į kino svarbą galima iliustruoti vos viena citata: „Kinas mums svarbiausias iš menų“ (Leninas, 1963).

Prasidėjus Antrajam pasauliniam karui, kai dauguma JAV pramonės industrijų buvo nacionalizuojamos arba uždaromos ir paverčiamos karinės produkcijos tiekėjomis, kino pramonė ne tik kad liko nepaliesta, bet priešingai – netgi suklestėjo. JAV vyriausybė tuomet nusprendė, jog kinas – tai viena iš esminių industrijų, būtinų sėkmingam valstybės funkcionavimui karo metu. Kino filmai ne tik padėjo atitraukti tautos mintis nuo karo, bet ir rūpinosi karių motyvacijos kūrimu – kino studijos pagal vyriausybės užsakymus kūrė trumpas „informacinio“ (kuo tikriausios karinės propagandos) pobūdžio filmų serijas „*Kodėl mes kovojame*“ (angl. „*Why we fight*“) (Abrams, Bell ir Udris, 2001:13). Tokios karinės propagandos tiekėja buvo net Volto Disnėjaus animacijos studija, kuri 1943-iaisiais sukūrė nacių pašiepiančią animaciją, pavadinimu „*Fiurerio veidas*“ (angl. „*Der Fuehrer's Face*“).

Kino kūriniai vėliau istorijoje tapo svarbiu visuomenės gyvasties elementu, kadangi kėlė klausimus apie tautos padėtį pasaulyje ir visuomenėje kylančias problemas. Kinas tapo savotišku „langu į nacijos sąsąmonę“ (Allen ir Gomery, 1985:158), atskleidžiančiu šalies moralines normas ir kartos vertybes. Įdomu tai, kad kino kūriniai padėjo susiformuoti ir socialinių grupių identitetui. Pavyzdžiui, JAV serialas „*Draugai*“ (angl. „*Friends*“) sukūrė iki tol televizijoje nereprezentuotą dvidešimties ir daugiau metų amžiaus, baltaodžių grupės įvaizdį. O 1989-aisias sukurtas JAV juodaodžių gyvenimą portretuojantis filmas „*Pasielk teisingai*“ (angl. „*Do the Right Thing*“), kuriame nagrinėjama rasinė neapykanta ir smurtas, paskatino visuomenę ieškoti šio reiškimo priežasčių ir ilgainiui filmas tapo JAV saugotinu kultūriniu objektu.

Tam tikro laikmečio kino filmų tyrinėjimai leidžia suvokti to meto skonį, socialinių klasių identitetą ar net vertybes (Shafer, 1997), todėl galima teigti, kad audiovizualinė produkcija neginčijamai yra sudėtinė nacionalinės kultūros dalis (Mikalauskas, 1999) bei vienas iš būdų suvienyti tautą (Hingston, 1995). Valstybei yra būtina turėti kultūrinių produktų, kad galėtų save išreikšti kaip unikalią tautą (Webb, Schirato ir Danaher, 2002). Europoje vyrauja nuostata, kad audiovizualiniai produktai prisideda prie Europos identiteto formavimo (EC, 2013), o kultūrinių produktų tiesioginis finansavimas buvo valstybės kultūros politikos dalis gerokai iki atsirandant įrodymų apie kūrybinių industrijų ekonominį poveikį nacionalinei ekonomikai (Mitkus, 2011, Mitkus ir Nedzinskaitė-Mitkė, 2015).

Apibendrinant būtina pastebėti, kad animacija, kaip audiovizualinių produktų dalis, nėra nei atsakymas nei svarbiausias tikslas, bet tai yra vienas iš pačių efektyviausių įrankių formuojant modernią šalies kultūrą ar identitetą. Kiekviena šalis turi teisę nuspręsti, kokie įrankiai yra svarbiausi kultūros tikslams pasiekti, o kokie gali būti palikti savieigai. Visgi, toliau darbe yra pateikiama informacija, kuri gali būti panaudota kultūros politikos ar švietimo programų sudarytojų bei animacijos industrijos atstovų, siekiant suformuoti patvarią bei moksliniais tyrimais paremtą animacijos industrijos (ar jos dalies) plėtros ir vystymo strategiją.

2.2 Animacijos industrijos padėtis Europoje ir pasaulyje

Dėl technologinių inovacijų bei skaitmenizacijos revoliucijos animacijos produkcija tapo ne tik paprasčiau (ir sąlyginai pigiau) pagaminti, bet ir platinti. Dėl šios priežasties animacijos segmentas tapo vienu greičiausiai augančių kūrybinių industrijų segmentų, kuris 2013-aisiais globaliai sugeneravo 187 milijardus eurų (Digital Vector, 2015). Svarbu pastebėti, kad dėl tokių animacinių TV serialų kaip „Simpsonai“ (angl. „The Simpsons“), „Pietų parkas“ (angl. „South Park“), „Kalno valdovas“ (angl. „King of the Hill“), „Šeimos bičas“ (angl. „Family Guy“) ir „Rikas ir Mortis“ (angl. „Rick and Morty“) animacija po truputį liaujasi būti vertinama kaip tik išskirtinai vaikams skirta pramoga ir pradedama vertinti kaip išraiška, tinkama pasiekti įvairaus amžiaus, lyties ir kultūrinės aplinkos auditorijas (Digital Vector, 2016). Taigi šiandieninė globali animacijos industrijos padėtis signalizuoja apie galimybes, kokių dar nebuvo jokių ankstesniu laikotarpiu.

Animacijos universalumas bei buvimas integralia kitų kūrybinių industrijų segmentų dalimi gali būti vadinamas dviašmeniu kalaviju. Iš vienos pusės, tai paaiškina didžiulį šio segmento augimą globaliu mastu, bet iš kitos pusės tai taip pat reiškia, kad kiekvienos šalies industrijoje vyrauja skirtingi specifinių animacijos specialistų paruošimo, platinimo galimybių ir finansavimo metodų poreikiai. Todėl gebėjimas užtikrinti animacijos sektoriaus augimą nėra lengva užduotis, kuri, beje, gali virsti beveik neįvykdoma, jei nėra suvokimo apie globalius animacijos aspektus – supratimo apie animacijos evoliucijos procesą ir pagrindinius priežastinius ryšius, pasaulinės rinkos dėsningumus ir esamus iššūkius, taip pat industrijos padėtį žemyne ir galiausiai pasaulines animacijos edukacijos tendencijas. Visų šių aspektų suvokimas yra būtinas ne tik siekui išlikti globalioje ir konkurencingoje aplinkoje, bet ir norint sėkmingai suformuoti ilgalaikę strategiją, kuri leistų Lietuvos animacijos industrijai klestėti, o ne tik išgyventi.

Šio skyriaus tikslas yra glaustai apžvelgti pagrindinius globalios animacijos industrijos evoliucijos etapus, tendencijas, iššūkius ir jų priežastis, siekiant sudaryti bendrą vaizdą apie šį kūrybinių industrijų segmentą.

2.2.1 Animacijos industrijos istorija ir evoliucija

Norint glaustai pristatyti animacijos istoriją pirmiausia reikia apibrėžti, kas yra istorija ir kokiais pjūviais galima suvokti ir vertinti animacijos istoriją. Istorija tai mokslas, kuris tiria praeities įvykius ir juos susistemina į linijinį naratyvą, pateikiant (svarbių) chronologinių įvykių seką ir jų reikšmę. Kitaip sakant, istorija – tai informacijos apie konkretų reiškinį rinkiniai, kurie pateikia vartotojui ne tik svarbiausius įvykius, bet ir paaiškina jų įtaką tolesnių įvykių raidai. Taigi, pagal analogiją animacijos istorija yra chronologinių įvykių seka, kuri pateikia svarbiausius įvykius ir jų reikšmę (šio tyrimo objekto rėmuose).

Kyla klausimas – kokie įvykiai yra svarbiausi (ar bent pakankamai svarbūs, kad būtų aptariamai) animacijos istorijoje? Tarp svarbių įvykių gali būti įvardijami animacijos kūrinių komerciniai ar kultūriniai pasiekimai, taip pat technologinių ar administracinių inovacijų proveržiai, kurie visai animacijos industrijai atvėrė naujas galimybes, nors patys pirmieji kūriniai, įkūnijantys šias inovacijas, nebuvo sėkmingi nei komerciniu, nei kultūriniu aspektu. Kiekvienos šalies su animacija susijusių įvykių seka yra svarbi tos šalies profesionalų bendruomenei, nors gali neturėti jokios įtakos globaliu ar net regioniniu mastu. Taigi, animacijos istorija, tiksliau, jos įvykių vertinimas, yra labai subjektyvus dalykas, kuris reikalauja ne tik teisingai atrinkti vertus dėmesio įvykius, bet ir gebėti įvertinti šių įvykių reikšmę, todėl toliau aprašomi animacijos istorijos įvykiai ir jų apibendrinimas neabejotinai turės tam tikrų limitų ir rezervacijų.

Animacijos, kaip technikos, kuri sukuria judesio iliuziją, egzistavimas yra datuojamas ankščiau nei technika, galinti užfiksuoti mus supančią aplinką (t.y., fotografijų seka paremtas kino produktas). Tokie aparatai, kaip fenakistoskopas, zoetropas ar praxinoskopas, sukuriantys įvairaus pobūdžio pieštų objektų judėjimo iliuziją, yra žinomi jau nuo XIX a. pradžios (Digital Vector, 2016). Šie instrumentai pasitarnavo ne tik suvokiant *vaizdo išsilaikymo* (angl. *persistence of vision*) reiškinį bei formuojant supratimą apie objektų judesio iliuzijos principus, bet ir suteikė pagrindą techninių sprendimų paieškoms, būtinoms ilgainiui sukurti kiną. Kino, kaip reiškinio, gimimas įvyko 1895 m. gruodžio 28 dieną, kaip broliai Liumjerai parodė judančių vaizdų projekciją už šią pramogą sumokėjusiai auditorijai. Ši data yra tiesiog atskaitos laike taškas, žymintis, jog įvyko kažkas esminio, bet tik po dviejų dekadų tai bus suvokiama kaip kinas. Sėkmingi techniniai eksperimentai, galintys pavaizduoti judesių seką žiūrovams buvo išmėginti ir pademonstruoti gerokai iki brolių Liumjerų ringinio.

Animacijos istorikai, negalėdami vienareikšmiškai įvardyti įvykio, kuris galėtų būti laikomas animacijos, kaip reiškinio, gimimu, išskiria keleto asmenų ir jų kūrinių svarbą animacijos istorijai. Pirmiausia tai yra Émile Reynaud sukurta animuotų objektų judesių projektavimo sistema pavadinimu „*optinis teatras*“ (pranc. *Théâtre Optique*). Šios technologinės inovacijos principas – juostelėmis sujungtų celiuloidinių paveikslukų projektavimas ekrane. Celiuloido naudojimas leido kiekviename kadre perpiešti tik animuojamus objektus, o fonui naudoti tą patį paveiksluką. Tam, kad sukdamasi juosta nenuslųstų, juostoje vienodais tarpais buvo įspaustos skylės, pro kurias išlįsdavo besisukantys kištukai. Šios sistemos patentas buvo užregistruotas 1888-aisiais, o 1889-aisiais įrenginys buvo pristatytas parodoje Paryžiuje.

Kitas svarbus asmuo animacijos istorijoje yra Arthur Melbourne-Cooper – fotografo sūnus, kuris jaunystėje pradėjo eksperimentuoti su stop-kadro technika. 1899-aisiais prasidėjusio anglų-būrų karo metu fronte buvo jaučiamas degtukų trūkumas, todėl degtukų kompanijos iniciavo rinkodaros kampaniją, skatinančią pirkėjus paaukoti Afrikoje

kovojantiems kariams degtukų dėžučių. 1899-aisiais iš vienos visuomeninės organizacijos, kurios tikslas pagelbėti kariams, gavęs užsakymą Arthur Melbourne-Cooper sukūrė stop-kadro technikos animacinį filmą pavadinimu „*Degtukų prašymas*“ (angl. „*Matches' Appeal*“). Šis animacinis kūrinys yra seniausias išlikęs kino juostoje užfiksuotas filmas (Bottomore, 2002; Bendazzi, 2016a), kuris keleriais metais aplenkė animacijos pionierius JAV ir Prancūzijoje (Kenny ir Broughton, 2011).

Animacijos istorijoje taip pat verta paminėti James Stuart Blackton, sukūrusį trumpametražę animaciją „*Juokingų veidų humoristinės fazės*“ (angl. „*Humorous Phases of Funny Faces*“) bei Edwin Stanton Porter, sugalvojęs techninių inovacijų, kurios ženkliai pastūmėjo į priekį ne tik stop-kadro animacijos, bet ir vaidybinio kino galimybes. Žinoma, yra ir daugiau asmenų, kurie vienaip ar kitaip praplėtė animacijos galimybių ribas.

Paminėti asmenys unikaliu būdu padėjo animacijos išraiškai ženkliai pasistūmėti į priekį, tačiau animacijos, kaip organizuotos kūrėjų bendruomenės, galinčios efektyviai kurti šios medijos produktus, industrija pradėjo formuotis tik tada, kai (vaidybinio) kino industrija išsikovojo vietą pramogų arenoje. Kino industrijos atsiradimas taip pat nulėmė ir požiūrio į šią pramogą pasikeitimą – iš veiklos, atsiradusios dėl mokslinio smalsumo ir skirtos rodyti parodų ir mugių metu, ši išraiška pamažu tapo kūrybiškumu paremta komercine veikla. Taigi, matydami kaip vaidybinio kino produktai sėkmingai pritraukia žiūrovus, animacijos išraiškos inovatoriai ėmė ieškoti sprendimų, kurie leistų ir animaciją padaryti populiariesne bei komerciškai patrauklesne.

Celiuloidas ne sistemingai, tačiau ganėtinai sėkmingai buvo naudojamas kelis dešimtmečius, tačiau Earl Hurd iš esmės pakeitė situaciją animacijos industrijoje 1913-aisiais pristatydamas efektyvų metodą, kaip naudoti celiuloidą (Digital Vector, 2016), kuriant tradicinės animacijos technikos kūrinius. Jo pasiūlytas metodas ant celiuloidų piešti tik judančius elementus, aplinkas ir rekvizitus paliekant už permatomų sluoksnių, leido ženkliai sutaupyti ir pagreitinti animacijos gamybos procesą. Su šia inovacija prasidėjo galingas animacijos industrijos augimas bei staigi kokybinė animacijos evoliucija.

Žinoma, animacijos industrijos augimui turėjo įtakos ir pokyčiai, įvykę kine pirmaisiais XX a. dešimtmečiais, t.y., kino salių skaičiaus augimas, organizuotu tapęs kūrinių platinimas, padidėjęs žiūrovų skaičius, kino kalbos formavimas bei organizuotos kino gamybos metodai. Taigi, kai pirmojo XX a. dešimtmečio pabaigoje kino ekranuose pasirodė vos poros minučių trukmės animacijos kūriniai, auditorija išreiškė savo susižavėjimą ir pageidavimą gauti daugiau, *gerokai daugiau*, animacijos (Bendazzi, 2016a). Kino teatrų lankytojai (kartu ir kino teatrai) aiškiai identifikavo animacijos paklausą, tad reikėjo, jog iš animacijos kūrėjų pusės atsirastų pasiūla.

Iki ketvirtojo XX a. dešimtmečio pabaigos animacijoje (bei iš dalies kine) buvo atlikta nemažai svarbių inovacijų (pvz., garso ir spalvų panaudojimas, animacijos principų

suformavimas, rotoskopinio metodo ir pan.), visgi, 1937-ieji yra laikomi lūžio tašku animacijoje. Tais metais pasirodė (ginčytinai) pirmasis ilgametražis animacinis filmas „*Snieguolė ir septyni nykštukai*“ (angl. „*Snow White and the Seven Dwarfs*“). Šio filmo įtaka animacijai buvo juntama globaliu mastu daugiau nei pusę amžiaus. Iki pasirodant šiam animaciniam filmui buvo nusistovėjęs požiūris, kad (a) animacija turi tik vieną tikslą – prajuokinti ir (b) žiūrovas yra nepajėgus žiūrėti animaciją ilgesnę nei viena ritė juostos (priklausomai nuo juostos formato apytiksliai 10-15 min.). Taigi, į Volto Disnėjaus avantiūrą sukurti ilgametražį animacinį filmą buvo žiūrima skeptiškai. Tačiau, kaip jau buvo minėta anksčiau, kino teatruose nenumaldomai nyko trumpametražių animacijos ar kino filmų rodymai ir Voltas Disnėjus prognozavo, kad iš šio formato kūrinių greitu metu finansiškai išsilaikyti nebus įmanoma (Thomas ir Johnston, 1981), taigi nusprendė rizikuoti ir žengti į rinką su ilgametražiu animaciniu filmu. „*Snieguolė ir septyni nykštukai*“ tapo globaliu hitu. Kūrinys, sukurtas orientuojantis į vaikų auditoriją ir skirtas būti tiesiog pramoga (be edukacinio pobūdžio), ne tik įrodė, kad tokio pobūdžio pramoga yra paklausy, bet ir tapo standartu, į kurį buvo pradėta lygiuotis. Technologiniai ir administraciniai sprendimai, priimti ar išgryninti kuriant šį filmą, ilgam tapo industrijos standartu, taip pat sprendimai dėl filmo rinkodaros ir platinimo pakeitė animacijos industriją.

Tiesa, žiūrint iš dabarties perspektyvos, galima teigti, kad šis pasisekimas taip pat turėjo ir neigiamų pasekmių globaliai animacijos bendruomenei. Su kiekvienu Volto Disnėjaus animacijos studijos kino filmu klaidinga samprata apie animaciją, kaip žanrą, skirtą tik vaikams, vis tvirtėjo. „*Snieguolė ir septyni nykštukai*“ taip pat pradėjo tendenciją, kuri portretuodavo moteris ir merginas kaip naratyve vykstančių įvykių aukas (jos į įvykius reaguoja, bet ne juos lemia) ar tiesiog kaip trofėjų, prizą princui (Zarranz, 2007). Muziklo elementas taip pat tapo neatsiejama animacijos potyrio dalimi, kad ilgą laiką buvo sunku įsivaizduoti animacijos kūrinius be dainuojančių personažų.

Šeštajame dešimtmetyje kino teatrus nukonkuravo televizijos ekranai, atsiradę namų svetainėse. Pirmoji animacija, sukurta rodyti per TV ekranus, buvo 1949-ųjų „*Kryžiuotis kiškis*“ (angl. „*Crusader Rabbit*“). Ji nepasižymėjo nei kokybe, nei populiarumu tarp žiūrovų, bet buvo pirmoji parodyta per TV ekranus. Kino salėse karaliaujanti Volto Disnėjaus animacijos studija kūrė animaciją TV platformai labai ribotai, kadangi to meto ekonominės sąlygos neleido kurti aukštos kokybės animacijos produkcijos pelningai, todėl ši medija Volto Disnėjaus neviliojo.

Studija, kuri nustatė standartą ir ilgam diktavo animacijos madas televizijoje, tapo „*Hanna-Barbera*“ studija (Cavalier, 2011). „*Hanna-Barbera*“ studija, įkurta William Hanna ir Joseph Barbera, sukūrė tokius populiarius animacinius serialus kaip „*Flinstounai*“ (angl. „*The Flintstones*“), „*Džetsonai*“ (angl. „*The Jetsons*“), „*Geriausias katinas*“ (angl. „*Top Cat*“) ir „*Džionis Kvestas*“ (angl. „*Jonny Quest*“). Ši studija per ateinančius kelis dešimtmečius sukūrė daugiau populiarių serialų, o devinto dešimtmečio pabaigoje buvo sukūrusi daugiau

produkcijos JAV auditorijai nei visi jos konkurentai kartu sudėjus (Bendazzi, 2016b). Tačiau, kaip prisipažino pats William Hanna, produkcija, sukurta jo studijoje, kartais jam keldavo gėdos jausmą (Slafer, 1980).

Televizija taip pat pakeitė animacijos kokybės standarto suvokimą. Animacijos metodas, kai kadre judinami tik keli elementai, stipriai naudojami ciklai bei veiksmo iliuzija sukuriami animuojant tik burnos formą¹⁵, leido TV animacijos produkciją (lyginat su kino animacija) padaryti gerokai pigesnę ir taip užpildyti milžinišką TV animacijos paklausą¹⁶. Taip sukurta animacija industrijoje ilgainiui pradėta vadinti „*ribota animacija*“ (angl. *limited animation*) (Thomas ir Johnston, 1981). Svarbu pastebėti, kad pigios animacijos poreikis nemažai animacijos studijų privertė eliminuoti patyrusių animatorių darbo vietas (Yoon ir Malecki, 2009). O sezonais paremtas TV programavimas padarė animatorių darbą ciklišką (Scott, 1984). Taigi, pigiai animacijai pasiteisinus tarp žiūrovų, buvo sukurta aplinka, kuri neskatino investuoti į kokybišką animaciją beveik tris ateinančius dešimtmečius (Cavalier, 2011). Investicijos į akivaizdžiai kokybišką prastesnę animacijos produkciją TV ekrane tik didėjo. Šį procesą Vakarų pasaulyje galima paaiškinti tuo, kad mėgstamų animacinių TV serijų personažai buvo labai sėkmingai parduodami kaip žaislai (ar kita forma). Nemaža dalis tuo laiku JAV kuriamos TV animacijos produkcijos tebuvo ilgos žaislų reklamos. Įdomu pastebėti, kad toks TV animacijos serialų finansavimo metodas yra labai svarbus ir dabar. Didžiulio pasisekimo tarp žiūrovų auditorijos ir kritikų sulaukęs animacinis serialas „*Jaunasis teisingumas*“ (angl. „*Young Justice*“) buvo nutrauktas po dviejų sezonų, kadangi, traliuotojo nuomone, žaislų (ir kitų produktų) pardavimai buvo per maži pateisinti tolesnes investicijas į šį serialą (Nguyen, 2016).

Animacijos debiutas TV medijoje buvo sėkmingas globaliu mastu, tačiau, kadangi TV animacinė produkcija buvo kuriama vadovaujantis įsitvirtinusia nuostata, kad animacija turi būti kuriama išskirtinai vaikams, animacijos, kaip žanro klaidinga samprata buvo įtvirtinta. Tik devintojo dešimtmečio pabaigoje, pasirodžius TV animacijos serialui „*Simpsonai*“ (angl. „*The Simpsons*“), buvo pademonstruota, jog animacija televizijos platformai gali būti sėkmingai kuriama ir kito amžiaus auditorijoms (Bendazzi, 2016b).

Septintajame dešimtmetyje trumpametražiai animaciniai filmai, kaip formatas, skirtas „apšildyti“ žiūrovus prieš žiūrint ilgametražį produktą, miršta, bet netrukus atgimsta kaip atskira meno forma. Kadangi šie trumpi animacijos kūriniai neturėjo beveik jokių galimybių atsipirkti komerciškai, jie tapo įrankiu, skirtu animatoriams eksperimentuoti ir, žinoma, padėti

¹⁵ Holivudo TV animacijos stilius labai stipriai paremtas šmaikščiais dialogais, o ne animuojamu veiksmu (Wells, 2003; Sito, 2006).

¹⁶ Būtina atsižvelgti į tai, kad TV transliuotojams reikėjo nuo kelių iki keliolikos valandų animacinės produkcijos, tad studijos ieškojo būdų, kaip padidinti animacijos gamybos apimtį.

susirasti darbą. Kai kuriems animatoriams pavyko sukurti pasigerėjimo vertus šio formato kūrinius, tad natūraliai susiformavo pretekstas juos parodyti festivalių programoje. Tai buvo pagrindas kurti ir specializuotus animacijos festivalius. Vienu didžiausiu ir populiariausiu tampa festivalis, pirmą kartą įvykęs 1956-aisiais Ansi (angl. *Annecy*) miestelyje, Prancūzijoje (Bendazzi, 2016b). Šis festivalis, pradžioje buvęs mažo animacijos bendraminčių ratelio susirinkimo vieta, ilgainiui transformavosi į globalų ir sąlyginai svarbiausią globalų renginį, kuriame pristatomi ir aptariami svarbiausi estetikos, verslo ir technologinių pasiekimai ar tendencijos animacijoje (Rüling, 2011). Ansi tarptautinis animacinių filmų festivalis ir kiti animacijos festivaliai pirmą kartą nuo animacijos medijos atsiradimo pademonstravo, kad animacija iš tiesų yra medija, o ne žanras. Nors animatorių bendruomenės aistra šiai meno formai buvo akivaizdi, visgi, tik XX a. pabaigoje Europoje pradėjo formuotis nacionalinės industrijos, gebančios dėsningai kurti komerciškai ir ekonomiškai pasisekusius animacinius kino kūrinius (Cavalier, 2011). Taigi, nors Europa gana anksti pripažino ir šlovino animaciją kaip meno išraišką, tačiau prireikė dar kelių dešimtmečių, kol pavyko pasiekti sistemingą aukštos kokybės kūrybą.

Devintajame dešimtmetyje animacijoje prasidėjo procesai, kurie dar kartą visiems laikams pakeitė globalią animacijos industriją. Animacijos industrija JAV, sekdamą Holivudo pavydžiu, pradėjo ieškoti galimybių įgyvendinti mažiau kūrybingą animacijos gamybos dalį užsienyje. Iš vienos pusės, šis procesas iš dalies buvo (ir vis dar yra) žalingas JAV valstybės ekonomikai, kadangi nemažai animacijos darbų buvo perkelta į užsienį, taip sumažinant galimybę naujiems animatoriais JAV rasti darbą industrijoje, tačiau iš kitos pusės – paskatino amerikietiškos animacijos kūrybos ir gamybos procesų principų sklaidą pasaulyje bei sudarė prielaidas augti nacionalinėms animacijos industrijoms šalyse (pvz., Indija, Pietų Korėja ar Filipinai), į kurias buvo perkelti animacijos gamybos darbai. Žinoma, prie animacijos globalizacijos procesų nemažai prisidėjo ir ekonominiai, socialiai, politiniai pokyčiai bei skaitmeninė revoliucija, kuri ne tik stipriai sumažino animacijos gamybos kainas, bet ir suteikė naujas pigias komunikacijos priemones. Tūkstantmečio sankirtoje susiklostė labai palankios sąlygos animacijos internacionalizacijai. Taigi, nenuostabu, kad dabar koprodukcija tapo tokia pat dažna kaip ir autsorsingas (Yoon ir Malecki, 2009).

Verta paminėti ir *CGI* animacijos technikos atsiradimą. *CGI* technika vienokia ar kitokia forma pasirodydavo kino kūriniuose nuo aštuntojo dešimtmečio, tačiau „*Žaislų istorija*“ (angl. „*Toy Story*“), pasirodžiusi kino salėse 1995-aisiais, tapo pirmuoju ilgametražiu animaciniu kino filmu, sukurtu pagal šią techniką. Nuo šio momento *CGI* nebebuvo „*naujoni*“ technologija, netgi, priešingai, per labai trumpą laiką ji tapo dominuojančia animacijos technika (Bendazzi, 2016c; Cavalier, 2011; Yoon ir Malecki, 2009). *CGI* animacijos technikos įsigalėjimas pasaulyje neapsiribojo pokyčiais tik animacijos industrijoje, kurioje, deja, sumažėjo tradicinės animacijos technikos kino ir TV projektų. *CGI* technika taip pat tapo neatskiriami didelio biudžeto

vaidybinių kino filmų ar kompiuterinių vaizdo žaidimų dalimi, o tradicinė animacijos technika tapo vis retesnė priemonė, kuriant vizualų pasaulį tokio pobūdžio kūrinuose. CGI revoliucionavo net architektūros ir medicinos segmentus bei sukūrė prielaidas plėsti virtualios realybės (angl. *virtual reality*) ir išplėstinės realybės (angl. *augmented reality*) potyrį į kitą lygmenį. Taigi, CGI animacijos technika tapo išraiška, kuri gali būti panaudota iliustruoti žinutę pačiais įvairiausiais būdais.

Įvykiai, animacijos industrijoje įvykę po naujo tūkstantmečio pradžios, deja, yra per nauji, kad būtų galima objektyviai įvertinti jų reikšmę ilgalaikėje perspektyvoje. Žinoma, tai nereiškia, kad per pastaruosius du dešimtmečius neįvyko įdomių bei potencialiai industriją pakeisiančių įvykių. Vien jau 2017-aisiais ES Europos komisijos pristatytas „*Europos animacijos planas*“ (angl. „*European Animation Plan*“), siekiantis skatinti (a) pasaulinį Europos animacijos matomumą ir pripažinimą, (b) Europos ir kitų žemynų talentų kūrybą Europoje ir (c) sudaryti sąlygas sklandesniam animacijos darbų finansavimui, turėtų tapti lūžio tašku, formuojant animacijos kūrybinių industrijų segmentą žemyne.

Apibendrinant, animacija neabejotinai yra meno išraiška, visgi, jos klestėjimas priklauso nuo ekonominių, socialinių ir politinių aplinkybių. Ši medija taip pat yra inovacijų, meno ir verslo samplaika, todėl būtinas visų šių trijų elementų ekvilibriumas, priešingu atveju, kūrėjai ir investuotojai negali tikėtis visapusiško pasisekimo. Išvardinti animacijos istorijos įvykiai ir asmenys sukūrė pagrindą ne tik technologiniams sprendimams, kurie buvo būtini animacijos atsiradimui, bet ir iškovojo animacijai rafinuotos meno formos pripažinimą. Deja, globaliu mastu vyraujanti klaidinga samprata apie animaciją, kaip mediją, skirtą vaikams, vis dar sukuria dirbtinių limitų, neleidžiančių atskleisti visiško animacijos medijos potencialo.

2.2.2 Globalios animacijos rinkos apžvalga

Naujų technologinių inovacijų sukūrimo ir tapimo industrijos standartu greitis neįtikėtiniu tempu keičia globalių animacijos industrijų padėtį. Animacija daugiau nei bet kuri kita globalios komunikacijos forma lengvai keliauja per kultūrines ir lingvistines sienas (Artz, 2002; Lee, 2011), taip pat, kaip jau buvo minėta anksčiau, animacijos produktai „sensta“ gerokai lėčiau nei vaidybinio kino ekvivalentas, taigi, animacijos produkcija yra ne tik paklausi, bet ir turi palankias sąlygas ją platinti. Vos pora šalių pasaulyje turi galimybę kurti TV ir kino animacijos produkciją, kuri galėtų finansiškai atsipirkti vien iš vietos rinkos pardavimų (Murtagh ir Murphy, 2015).

Globali animacijos padėtis vis dar kelia iššūkių, kuriuos reikia įveikti. Bene pagrindiniai iššūkiai animacijoje – sudėtinga ir ilga animacinių produktų gamyba bei su tuo susijęs didžiulių investicijų animaciniams projektams poreikis. Animacijos kūrybos procesas apima visą naratyvo pasaulio sukūrimą (t.y., priimami stilistiniai ir dizaino sprendimai dėl visų elementų reprezentavimo ir interpretacijos), o tai reiškia, kad pats kūrybinis procesas pasižymi didžiuliu

neapibrėžtumu. Taigi, kūrybinis animacijos gamybos procesas savaime yra rizikingas (Kenny ir Broughton, 2011). Nenumaldomai didėjantys animacinių filmų biudžetai neužtikrina proporcingai didėjančių pajamų. Prie iššūkių prisideda ir tai, kad tiek kino, tiek TV animacijos produkcija dažnai turi aršiai konkuruoti dėl tos pačios tikslinės auditorijos dėmesio (Digital Vector, 2016), todėl investicijos į rinkodarą yra būtinos, siekiant sukurti konkurencinį pranašumą. Deja, tik JAV studijos disponuoja lėšomis, kurios gali padėti sukelti žiūrovų susidomėjimą kino teatruose tuoj pasirodysiančiais animaciniais filmais. Europos animacijos produkcija dažniausiai pasižymi aukštu meniniu išpildymu, tačiau vis dar sunkiai įtikina auditoriją, ateiti į kino sales. Kitas iššūkis, su kuriuo susiduria globali animacijos industrija yra intelektinės nuosavybės piratavimas. Ši problema ir jos žala vietinėms animacijos industrijoms yra identifikuota gana plačiai (Yue ir Mingjian; Islam *et al.* 2013; Digital Vector, 2016). Kadangi animacijos produktų intelektinis piratavimas yra dalis kompleksinio reiškinių, jo negalima tikėtis panaikinti, nepanaikinus piratavimo šalyje bendrai.

Pagrindinės animacijos rinkos pasaulyje yra JAV, Kanada, Japonija, Prancūzija, Jungtinė Karalystė ir Vokietija (Digital Vector, 2016). Animacijos produkcija (ypatingai TV) pagrindinę pajamų dalį surenka ne iš tiesioginio kūrinio, bet iš gretutinių produktų (žaislų, marškinėlių, kompiuterinių vaizdo ar mobiliųjų žaidimų ir pan.), sukurtų pagal animacijos personažus ir naratyvą, pardavimų. Šis verslo planas buvo išgrynintas Volto Disnėjaus (Wasko *et al.* 1993; Bryman, 1999), o Volto Disnėjaus animacijos studija juo vadovaujasi net ir šiandien (Yoon ir Malecki, 2009; Staggs *et al.* 2007). Taigi, globalios animacijos industrijos ekonomika yra labai stipriai orientuota į intelektualios nuosavybės teisių įsigijimą ir valdymą (Yoon ir Malecki, 2009; Raugust, 2004; Screen Digest, 2007). Tokia situacija iš dalies padeda stiprinti klaidingą sampratą apie animaciją kaip žanrą, o ne mediją Vakarų šalyse, kadangi investuotojai iš esmės investuoja tik į vaikų amžiaus grupei skirtą animacijos produkciją, nes žymiai labiau tikėtina, kad būtent šiai amžiaus grupei skirtų gretutinių produktų (žaislų, marškinėlių, kompiuterinių vaizdo ar mobiliųjų žaidimų ir pan.) pardavimai bus didesni.

Iš „Kidscreen Global“ dokumente transliuotojų, besispecializuojančių vaikiškose programose, pateiktų pageidavimų (Pitch Guide, 2016) matyti, kad šių TV kanalų tikslinė auditorija yra iki 12 metų amžiaus vaikai (keli transliuotojai įvardijo amžiaus grupę iki 13-14 metų). Tai yra normalu, kadangi vargu, ar vaikams skirtas kanalas susilauktų sėkmės rodydamas sporto rungtynes ar žinias. Tačiau tai taip pat reiškia, kad absoliuti dauguma transliuotojų, kurie investuoja į TV animacijos produkciją, nesidomi galimybe panaudoti animacijos išraišką, siekiant perteikti naratyvą vyresnei auditorijai. Atskirai galima pažymėti, kad pati konkurencingiausia amžiaus grupė yra ikimokyklinukai (Johnstone, 2015).

Yra ir išimčių. 2001-aisiais pradėtas transliuoti TV kanalo „Cartoon network“ programos blokas „Vaikai nepageidaujami“ (angl. „Adult swim“), kuris rodomas nuo 18 val. vakaro iki 6 val. ryto ir yra orientuotas į suaugusių auditoriją, sulaukė fenomenalaus

pasisekimo. Šis programos blokas pasiūlė savo žiūrovams animacijas, kurios rodo komplikuočius ir socialiai jautrius naratyvus (neplanuotas nėštumas, skyrybos, alkoholizmas, pilietybė ir pan.), suaugusiųjų ar net juodąjį humorą bei veiksmo kupinas scenas, ir sulaukė komercinio pasisekimo bei kritikų liaupsų (Elkins, 2014).

Sistemiškai į suaugusių auditoriją orientuojamą animacijos produkciją galima rasti Azijoje. Japonijoje animacijos produkcija, kuri orientuota į suaugusiųjų auditoriją, kuriama jau nuo aštuntojo dešimtmečio, nors pagrindinė *anime* auditorija buvo ir vis dar yra vaikai (Staden, 2014; Hui, 2006). Visgi, tokie *anime* TV serialai kaip „*Kaubojuš Bebopas*“ (angl. „*Cowboy Bebop*“), „*Čamplu samurajai*“ (angl. „*Samurai Champloo*“) ar „*Mirties žinutė*“ (angl. „*Death Note*“) įrodo, kaip puikiai ši išraiška gali perteikti komplikuočius naratyvus ir sulaukti pasaulinio pripažinimo. Visgi, *anime* animacija Vakarų kultūroje dar nėra visiškai prasiskynus kelio į žiūrovų širdis. Galima tik pasidžiaugti, kad Tolimuosiuose Rytuose sėkmingai kuriama animacijos produkcija, skirta subrendusiai auditorijai, įrodo, kad animacijos kūrėjai neprivalo kurti tik vaikams, norėdami iš animacinės kūrybos uždirbti.

Anksčiau požiūrį į animacijos industriją galima buvo suskirstyti į dvi priešingas grupes. Pirmajai grupei priklausė JAV išvystyta ir globaliai plečiama animacijos gamybos metodika, kuri orientavosi į pigiausią gamybos būdą ir plačiausią auditoriją, o antrajai grupei – animatoriai, kurie (dažniausiai) pasinaudodami tiesioginės valstybės paramos pagalba, siekė prestižo kurdami taip, kad nepamintų savo estetinių sprendimų ir kūrybinių vizijų. Tačiau praėjusio amžiaus pabaigoje prasidėję politiniai, socialiniai ir ekonominiai pokyčiai bei technologiniai proveržiai sudarė prielaidas rasti animatoriams, kurie siektų tiek meninių, tiek finansinių ambicijų ir nebūtinai lygiavosi į kurią nors vieną grupę. Yoon ir Malecki (2009), remdamiesi Storper ir Salais padarytomis išvaidomis apie kino industriją (Salais ir Storper, 1992; Storper ir Salais, 1997), išskyrė keturias pagrindines animacijos verslo strategijas (žr. 3 lentelę).

3 lentelė. Pagrindinės animacijos verslo strategijos (sudaryta autorių, remiantis Yoon ir Malecki, 2009; Salais ir Storper, 1992; Storper ir Salais, 1997).

<p>Meninės animacijos stilius</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fokusuojamasi į meninę kokybę - Remiamasi valstybės parama 	<p>Globalizuota Holivudo sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> - TV produkcijai skirta animacija dažniausia yra limituota
<p>Į kino teatrus orientuota produkcija</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fokusuojamasi į originalumą - Produkcijos gamyba brangi ir rizikinga 	<p>Į kitas platformas orientuota produkcija</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fokusuojamasi į plačiausią auditoriją - Tikslinė auditorija yra ikimokyklinukai

Dėl skaitmeninės revoliucijos atsiradę nauji platinimo būdai ir platformos leido kūrėjams pateikti nišinius produktus nemažoms auditorijoms ir pagrįstai tikėtis gauti pelno, jei animacijos produktas atitiks žiūrovų lūkesčius. Kiti elementai – sutelktinio finansavimo reiškinyms ar tarptautiniai industrijos renginiai, skirti užmegzti naujas pažintis ir skatinti bendradarbiavimą – padėjo animacijos kūrėjams įgauti didesnę nepriklausomybę nuo didžiulių korporacijų ir mėginti įgyvendinti savo asmeninius animacijos projektus. Pokyčiai mokestinėje aplinkoje bei tarptautinės ir nacionalinės kultūros politikos, orientuotos į koprodukcijų skatinimą, taip pat prisidėjo prie animacijos kūrėjų konkurencingumo didinimo daugelyje pasaulio šalių, ypač Europoje. Taigi, natūralu, jog animacijos industrijos segmentas demonstruoja sėkmingą augimą (Digital Vector, 2016).

Prie šios sėkmės gali prisidėti ir vis labiau populiarėjančios VOD platformos. Galimybė perkelti savo animacinių kūrinių personažus į sąlyginai pigiai įgyvendinamas mobiliąsias aplikacijas, virtualią ar išplėstinę realybę leidžia daryti prielaidą, kad finansinė sėkmė gali apimti ir mažas animacijos studijas (Strike, 2007a, 2007b). Net nemokamos audiovizualinio turinio platformos (pvz., *Youtube*) siūlo apmokėjimo metodą, kai animacijos kūrėjai gali gauti pajamas už tai, jog jų turinys yra populiarus ir žiūrimas. Taigi, animacijos paskirtis ir vartojimas stipriai pakito ir ši išraiškos forma turi ne tik naujų platinimo metodų, bet ir naujų galimybių generuoti pajamas.

Atskirai būtina apžvelgti TV animacijos padėtį globaliame kontekste. Dėl savo vartojimo pobūdžio TV platformai skirta animacijos produkcija patiria skirtingus iššūkius ir pokyčius nei animacija, skirta platinti kino teatruose. Žinoma, tiesiogiai lyginti šių dviejų formatų gamybos apimtis yra neteisinga, kadangi TV animacijoje gamybos kaina yra pats svarbiausias faktorius (Yoon ir Malecki, 2009). Nurodoma, kad 2006-aisiais tradicinės animacijos technika sukurtu 22 min. trukmės animacijos epizodu vidutinė kaina buvo apie 100 000 JAV dolerių, o CGI technika kurtos animacijos – apie 220 000 JAV dolerių (Digital Vector, 2016). Taigi TV projektams skiriamas finansavimas (skaičiuojant minutės gamybos kainą) yra nepalyginamai mažesnis nei kino projektų. Tai lėmė, kad TV animacijai taikomi mažesni kokybės reikalavimai. Kadangi tradicinės animacijos technika yra gerokai pigesnė nei CGI, spekuliuojama, kad CGI technika sukurtą animacijos produkciją sudaro tik apie 10% sukuriama naujo animacijos turinio, skirta TV platformai (Digital Vector, 2016).

Taigi, dabartinės ekonominės sąlygos verčia animacijos produkciją orientuoti į tarptautinę rinką. Tai reiškia, kad animacijos industrijose dirbantys subjektai turi gebėti orientuoti skirtingų užsienio rinkų poreikiuose, tendencijose bei suvokti pagrindinius su tarptautiškumu susijusius iššūkius. Kitaip sakant, (a) sugebėti orientuoti, kaip pritraukti investicijas į animacijos projektą, (b) kaip administruoti tarptautinį projektą bei (c) kaip išreklamuoti jį taip, kad atitiktų skirtingų kultūrinių aplinkų žiūrovų lūkesčius.

2.2.3 Animacijos industrija Europoje

Europos animacijos industrijos vertinimas susiduria su didžiuliais iššūkiais, kadangi yra pastebimas ženklus duomenų trūkumas, kuris neleidžia aiškiai susidaryti bendro vaizdo bei įvertinti industrijos dydžio ir masto (Pumares ir *et al.*, 2015). Animacijos industrijos įvertinimui taip pat trukdo mažas šio kūrybinių industrijų segmento ištirtumas tarp ES šalių narių (ypatingai Rytų ir Centro Europoje) bei vis dar dažnai pasitaikantis kultūros politikų manymas, kad animacijos industrija yra ne savarankiška industrija, bet (vaidybinio) kino ar TV industrijos dalis.

Animacijos produkcija ir rezultatas žemyne yra suvokiami ne tik kaip kultūros dalis, bet ir kaip ganėtinai pelninga verslo veikla. Atlikta studija, nagrinėjanti, kaip skirtingi vaidybinio kino žanrai bei animacijos segmentas (animacijos kino kūriniai nebuvo atskirai skirstomi pagal žanrus) vidutiniškai sugeba pritraukti žiūrovus į kino sales, atskleidė, kad animaciniai kino filmai yra patys sėkmingiausi ir vidutiniškai surenka 230.6 milijonus JAV dolerių pelno (SNL Kagan, 2009). Kita studija atskleidė, kad animaciniai filmai Europos kino teatruose yra mėgstami žiūrovų – 14,7% visų bilietų į kino teatrus nuperkami žiūrėti animacinius kino filmus. Palyginimui, Lietuvoje 2016-aisiais 24% visų iš kino teatrų surinktų pajamų buvo gauti iš animacinių kino filmų (LKC, 2017). Taigi, animacinė kino produkcija yra populiari ir mėgstama Europoje.

Deja, tik penktadalis visos Europoje rodomos animacijos yra europietiška¹⁷ (Pumares *et al.* 2015). Palyginimui, europietiški vaidybiniai filmai sudaro 33% Europos rinkos (EAOEC, 2015), tad galima matyti, kad animacija susiduria su iššūkiais. Lietuvoje europietiškos animacijos padėtis yra dar prastesnė – tik 15% visų žiūrovų nupirktų bilietų animacijos produkcijai žiūrėti (LKC, 2017). Kitaip sakant, 2016-aisiais Lietuvoje europietiška animacija sudarė vos 3.5% visų nupirktų bilietų į kino seansus. Ši situacija atskleidžia, kad europiečiai mėgsta animacijos kino produkciją, tačiau žemyne vyraujanti europietiškos animacijos pasiūla yra per menka arba neatitinkanti žiūrovų lūkesčių.

Tai iš dalies susiję su tuo, kad „kino animacijos gamyba trunka ilgiau bei reikalauja didesnių investicijų nei vidutinė kino produkcija“ (EAOEC, 2015:6). Europoje kasmet yra sukuriama daugiau nei tūkstantis kino filmų (EC, 2014), iš kurių vidutiniškai vos 50 yra animaciniai kino kūriniai (EAOEC, 2015). Nors ES šalių narių rinką sudaro 511.8 mln. gyventojų (Eurostat, 2017), ji yra kultūriškai ir lingvistiškai fragmentuota.

Kalbant apie Europos animacijos TV sektorių, jau buvo minėta, kad TV animacijos produkcija Europoje ženkliai viršija gamybos apimtį lyginant su kino sektoriumi. Deja, tik 10% viso TV eterio laiko Europoje užima animaciniai serialai ar filmai (Digital Vector, 2016). Reikia

¹⁷ Animacija laikoma europietiška, jei bent viena iš koproduuserių šalių yra iš Europos arba Rusijos.

pastebėti, kad šiuo metu aiškaus Europos TV animacijos vaizdo susidaryti neįmanoma, kadangi nėra aiškių duomenų iš visų Europos šalių apie TV produkcijos apimtį, biudžetus, finansavimo šaltinius, tikslinę auditoriją ir platinimą. Tačiau yra žinoma, kad šiuo metu ES veikia 301 transliuotojas (iš kurių 1/3 yra europietiškas), kurių programa yra skirta vaikų auditorijai (EAOEC, 2015:6).

Didžiosios Vakarų Europos valstybės dominuoja TV animacijos programos gamyboje žemyne. Šios šalys turi didžiules vietines rinkas bei buvusių kolonijų užjūrio rinkas (Jungtinės Karalystės, Ispanijos ir Prancūzijos atvejis), taip pat yra skatinamos sistemingai į TV produkciją nukreipta valstybės tiesiogine ir netiesiogine parama. Palyginimui, Prancūzijoje TV transliuotojai investuoja dalį pelno į TV animacijos produkcijos vystymą ir pilotinio epizodo sukūrimą. Tai leidžia prancūzų animacijos kūrėjams įgauti didžiulį pranašumą, kadangi egzistuoja žymiai didesnė tikimybė surasti investuotojų, pademonstruojant jiems trijų minučių trukmės pilotinio epizodo ištrauką nei pateikiant popieriaus lapą su idėja (Digital Vector, 2016).

Europoje į suaugusius orientuota animacinė TV produkcija vis dar yra retenybė. Tiesa, kino sektoriuje situacija geresnė. Tarptautiniame animacinių filmų renginyje „Cartoon Movie“ 2017-aisiais buvo pristatyti 6 animaciniai projektai, kurių naratyvas nagrinėja temas, akivaizdžiai skirtas labiau subrendusiam žiūrovui. Kaip pastebi Jokinen (2017), šis nors ir nedidelis, bet akivaizdžiai padidėjęs Europos animatorių susidomėjimas rimtesnių naratyvų ekranizavimu gali būti susijęs su tuo, kad vaikams skirtos animacijos kino produkcijos pasiūla yra perpildyta bei joje dominuoja JAV. Taigi, susidomėjimas siūlyti produkciją vyresnio amžiaus auditorijai yra logiškas siekis išnaudoti esantį pasiūlos vakuumą ir taip sukurti konkurencinį pranašumą. Galima pasidžiaugti, kad, jei anksčiau Europoje animacija buvo skirta beveik be išimties vaikams iki 9 metų amžiaus (Digital Vector, 2016), šiandien animacijos kūriniai yra įvairių žanrų bei skirti įvairesnėms auditorijoms.

Būtina apžvelgti 2017-aisiais pristatytą „*Europos animacijos planą*“ (angl. *European Animation Plan*, 2017). Šis dokumentas, parengtas bendradarbiaujant „Kūrybiškos Europos“ programai, „Cartoon“ organizacijai, „Animation Europe“ internetinei platformai bei Ansi tarptautiniam animacinių filmų festivaliui, siekia išgryninti pagrindines kryptis, kurių reikia tikslingai laikytis, siekiant, kad animacijos industrija žemyne sėkmingai augtų ir vystytųsi. Norint pasiekti nurodytus tikslus dokumente yra numatytos šios užduotys:

- **Didinti Europos animacijos produktų platinimo galimybes.** Nors vienas svarbiausių šiandieninių iššūkių, kuriuos reikia spręsti kiekvienai animacijos produkcijai, yra susijęs su dubliavimu, tačiau nemažiau svarbūs ir sprendimai, kuriais sugebama sėkmingai pritraukti auditoriją į kino sales ar prie TV ekranų. Visas papildomas turinys, kuris sukuria tikslinės auditorijos susidomėjimą, yra integrali verslo dalis.

- **Būtina sukurti patrauklias darbo sąlygas animacijos specialistams tiek iš Europos, tiek iš kitų šalių.** Europa yra centras, kuriame galima rasti tarptautinio talento, taip pat žemyne egzistuoja stiprus ryšys tarp akademijos ir industrijos. Šie ryšiai turi būti stiprinami toliau ieškant metodų, kurie leistų studentams sėkmingai įsilieti į industriją, taip pat sudarytų sąlygas mokytis visą gyvenimą bei skatintų turinio ir technologijų persiliejamą.
- **Užtikrinti ES animacijos augimą, sukuriant didesnį ir patogesnę priėjimą prie finansavimo.** Europietiška animacija yra skirtingų formų ir formatų, bet svarbiausias žemyno pranašumas yra tai, kad kūrybos galimybes turi visi – tiek dideli, tiek maži. Gebėjimas gauti finansavimą yra esminis, ypač, jei norima užtikrinti įmonių augimą. Tiek mažos, tiek didelės kompanijos turi turėti galimybę augti bei pakilti į kitą lygmenį.

Šie uždaviniai nurodo bendriausias kryptis Europos animacijos industrijai, siekiant užtikrinti animacijos augimą ir plėtrą Europoje. Vertinant situaciją ne bendrame ES kontekste, bet kiekvienoje šalyje narėje atskirai, įvardintų problemų lygis skirtingas ir būtų susiduriama su unikaliais nacionaliniais iššūkiais. Todėl, nors „Europos animacijos planas“ sėkmingai apibendrina pagrindinius iššūkius, su kuriais susiduria visos Europos šalių nacionalinės animacijos industrijos, sėkmingas šio plano įgyvendinimas nacionaliniu lygiu įmanomas tik suformuojant racionalią kultūros politikos strategiją, tikslingai pritaikytą vietos situacijai, iššūkiams ir galimybėms. Neabejotinai, pagrindinių visam Europos žemynui kylančių iššūkių įvardijimas irgi yra svarbus žingsnis, kadangi animacijos industrijoje vis dar stokoama suvokimo ir kryptingo požiūrio iš daugumos kultūros politikos sudarytojų.

Animacijos padėtis Europoje nėra vienalytė. Didžiosios Europos šalys yra sėkmingi pavyzdžiai, tačiau sėkmė susijusi su milžiniška šių šalių vietos rinka bei ekonominėmis galimybėmis. Kitos Europos šalys, kurių vietos rinka nesugeba atpirkti investicijas į animacijos projektą, o kitos finansavimo galimybės yra ribotos, susiduria su sunkumais ieškant finansavimo, įgyvendinant ir platinant savo animacijos produkciją. Taigi, vertinti ar apibendrinti Europos animacijos industrijos vienareikšmiškai neįmanoma. Pažymėtina, kad vieni iš didžiausių ES privalumų yra visų šalių kultūros politikos unifikavimas, internacionalizacijos skatinimas bei parama, kuriant laikinas industrijos klasterizacijos vietas. Visgi, didžioji projektų finansavimo dalis surenkama iš konkrečių šalių finansinės paramos mechanizmų, todėl vietos kultūros politika vis dar atlieka lemiamą vaidmenį.

Kalbant apie TV animaciją Europoje, dauguma animacijos studijų prioritetu laiko darbą TV animacijos projekte nei kine, kadangi pirmuoju atveju yra užsitikrinamos ilgalaikės investicijos bei nuolatinis darbas. Deja, šalys, turinčios nedidelę vietos rinką, dažniausiai gali atlikti tik dalį kūrybinių paslaugų, bet ne kurti TV animaciją ir įgyti teises į intelektinę

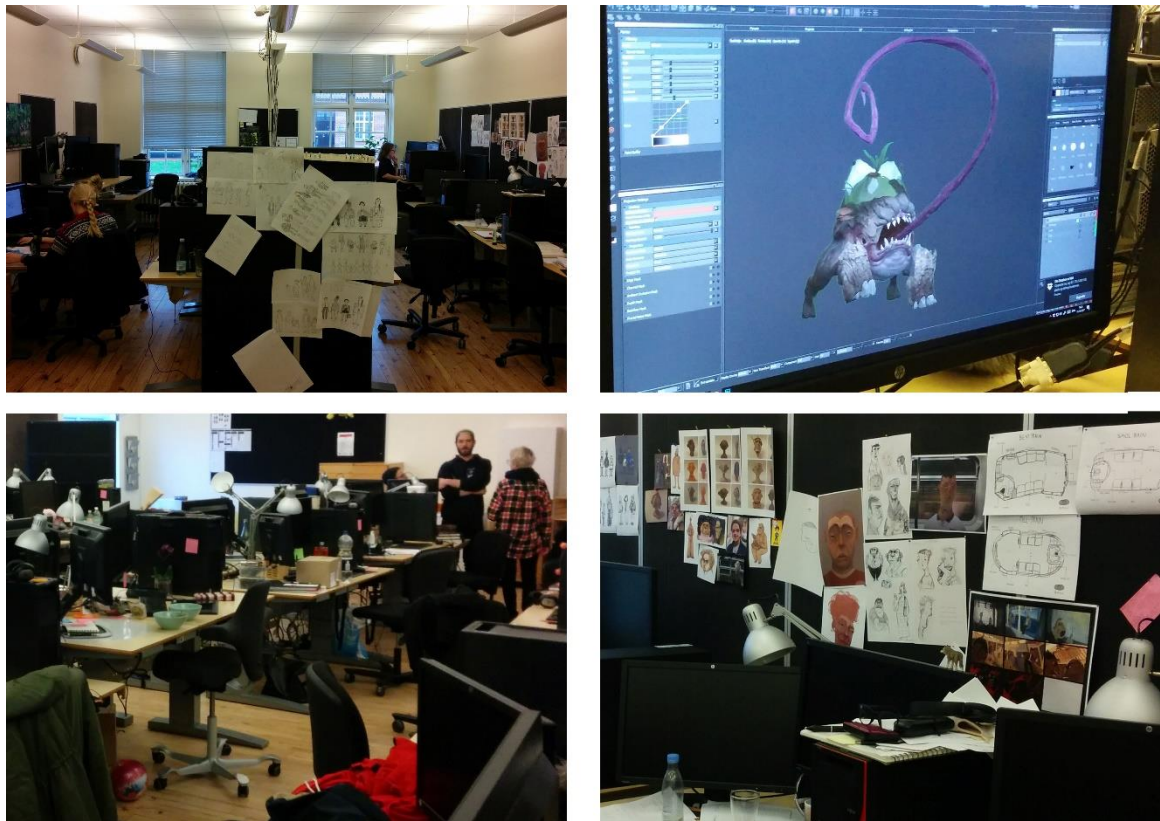
nuosavybę. Bendrame Europos kino rinkos kontekste animaciniai kino filmai yra sąlyginai retas reiškinys, pasižymintis prastais komerciniais rezultatais (išskyrus vos pora išimčių), ypač lyginant su JAV produkcijos pasiekimais, tačiau europiečių kūriniai dažnai liaupsinami kritikų už eksperimentinius naratyvus ar naudojamas technikas. Užfiksuotas vis didesnis europiečių animacijos kūrėjų susidomėjimas kino projektais, skirtais vyresnei auditorijai, gali būti tendencijos ieškant savo nišos pradžia.

Taigi, vienas iš pagrindinių Europos animacijos industrijos tikslų yra, bendradarbiaujant su verslo sektoriumi ir kultūros politikos sudarytojais, sukurti aukštos kompetencijos profesionalų bendruomenę, galinčią ne tik kurti aukštos kokybės produktus, bet ir gebėti sėkmingai juos parduoti tikslinei auditorijai. Norint tai pasiekti būtina išspręsti kompleksines finansavimo, išsilavinimo, platinimo galimybių, turtinių ir gretutinių teisių apsaugos ir kitas problemas.

2.2.4 Animacijos edukacijos tendencijos

Animacijos specialistų paruošimas šalyse, ypač tose, kur egzistuoja stiprus animacijos industrijos segmentas (bei kiti segmentai, priklausomi nuo animacijos specialistų), yra strateginės svarbos, kadangi gali nulemti industrijos pakilimą arba smukimą. Skirtingai nei, pavyzdžiui, vaidybinio kino industrijoje, kurioje kino infrastruktūra bei unikalios šalies lokacijos gali būti svarbiu veiksniumi, lemiančiu konkurencingumą, animacijos industrijoje nėra svarbesnio aspekto už kvalifikuotus animacijos specialistus – žmogiškuosius išteklius. Animacijos specialistų mokymas reikalauja ne tik specifinių gebėjimų, specialios techninės ir programinės įrangos, bet ir nemažai laiko. Remiantis Jungtinėje Karalystėje atliktu tyrimu, net 92% visų animacijos specialistų, dirbančių šalyje animacijos industrijoje, turi animacijos srities aukštojo mokslo išsilavinimą (Accelerate Animation, 2013). Tai rodo, kad savamoksliams (be specialaus animacijos išsilavinimo) patekti į industriją yra sunku, nors teoriškai įmanoma. Taigi, animacijos industrijos priklausomybė nuo aukštojo mokslo institucijų yra akivaizdi.

Animacijos išsilavinimo pobūdis gali skirtis priklausomai nuo to, ar (a) akademinė institucija ruošia meninės bei, iš dalies, režisūros pakraipos studentus, ar specialistus atlikti animacijos gamybos darbus, taip pat atsižvelgiant į tai, (b) kokia animacijos technika dominuoja animacijos industrijoje, ir galiausiai (c) ar šalies industrija orientuojasi į intelektinės nuosavybės kūrimą, ar į užsienio užsakymų įgyvendinimą. Visi šie aspektai daro įtaką, formuojant studijų programų poreikį akademinėms institucijoms, kurių tikslas paruošti kvalifikuotus, industrijai tinkamus ir reikalingus specialistus.



7 paveikslas. VIA Universitetinio koledžo Animacijos dirbtuvių (Danija), laikomų viena iš geriausių animacijos mokyklų Europoje, auditorijos. © Tomas Mitkus

Analizuojant animacijos edukacijos tendencijas, galima išskirti kelis iššūkius. Pirmą, animacijos studijų programų priklausomybę nuo techninio pobūdžio inventoriaus. Animacijos edukacijos sektorius šiuo metu susiduria su itin greitai besikeičiančių technologijų problema (Pumares *et al.*, 2015). Kitaip tariant, norint gebėti paruošti adekvačius animacijos specialistus, akademinės institucijos turi ne tik nuolat investuoti į naujausią programinę ir technologinę infrastruktūrą, bet ir nuolat kelti pedagogų kvalifikaciją, kad šie suvoktų industrijos technologines naujoves ir tendencijas. Pastebėta, kad animacijos industrija taip pat reaguoja į šią situaciją – Europoje ir Šiaurės Amerikoje kuriasi privačios animacijos mokyklos, ruošiamos mokymų programos, kuruojamos animacijos studijų. Privačios mokyklos, nors ir nesuteikia mokslo laipsnio, bet siūlydamos specifinius įgūdžius ir žinias, reikalingus industrijoje, sugeba sėkmingai konkuruoti su mokslo laipsnį suteikiančiomis akademinėmis institucijomis (žr. 7 paveikslą). Tiesa, tai iš dalies susiję su tuo, kad animacijos industrijos darbo rinkoje darbų portfolio yra gerokai svarbesnis nei diplomas. Atsižvelgiant į tai, „Europos animacijos plane“ pabrėžiama, kad animacijos industrijos ir akademinė institucijų bendradarbiavimas yra būtinas, priešingu

atveju, industrijos augimo paprasčiausiai nebus galima užtikrinti (European Animation Plan, 2017).

Negalima teigti, jog šalyje visai nėra akademinės bendruomenės, kuri vykdytų mokslinį ir pedagoginį darbą animacijos srityje, kadangi Lietuvoje veikia net kelios akademinės institucijos, kurios suteikia animacijos bakalauro laipsnio išsilavinimą, taip pat yra keletas mokslininkų ir tyrėjų, kurie nereguliariai publikuoja akademinis straipsnius animacijos tema. Visgi, tai yra ypatingai maža akademinė bendruomenė, kur vos poros dėstytojų ar akademikų praradimas (išėjimas į pensiją, mirtis ar kt.) ženkliai paveiktų animacijos studijų programų kokybę ir tyrimų veiklą. Taip pat svarbu atkreipti dėmesį į tai, kad šiuo metu šalyje nėra animacijos magistrantūros studijų programos – animacijos specialistai Lietuvoje neturi galimybių įgyti magistrantūros laipsnio animacijos srities išsilavinimo. Šalyje taip nėra apgintos nei vienos meno doktorantūros, nagrinėjančios animacijos reiškinį (VDA, 2017), taigi šalyje per visą nepriklausomybės laikotarpį neatsirado mokslininkų, kurie būtų eksperto lygiu įsigilinę į animaciją, kaip meno, verslo ir mokslo sinergijos reiškinį. Žinoma, negalima atmesti galimybės, kad per pastaruosius beveik tris dešimtmečius Lietuvoje buvo apginta mokslo disertacija, kuri bent kažkokių aspektu nagrinėjo animacijos reiškinį, tačiau atsižvelgiant į turimus duomenis¹⁸, tai yra mažai tikėtina.

Kitas svarbus iššūkis yra susijęs su animacijos studijų programų tikslais. Egzistuoja keturios animacijos technikos, turinčios absoliučiai unikalius gamybos proceso principus ir metodus, todėl yra netikslinga studentus mokyti dirbti su visomis keturiomis technikomis. Logiška pirmuose animacijos studijų kursuose studentus supažindinti su visomis technikomis, tačiau vėlesniuose kursuose, studentui identifikavus mėgstamą techniką ar nustačius studento gabumus konkrečioje technikoje, turėtų būti studijuojama ir praktiškai dirbama su pasirinkta konkrečia animacijos technika. Įgūdžių ir žinių diversifikacija turi vykti ir atsižvelgiant į tai, kokiai medijai (kino, TV, kompiuterinių vaizdo žaidimų ar kt.) bus kuriami animacijos produktai, ir tai, ar specialistas siekia dirbti kūrybinių sprendimų priėmimo (pvz., režisierius ar scenaristas) ar vykdymo (pvz., animatorius ar modeliotojas) grandyje. Taigi, animacijos studijų programos, kurios siekia apimanti viską, tikėtina, nesugebės parengti universalių specialistų, o absolventą priimanti dirbti animacijos studija turės skirti papildomų resursų apmokyti absolventą ir suteikti jam specifinių žinių ir įgūdžių. Atsižvelgiant į tai, kas paminėta, tikėtina, kad ateityje specializuotos animacijos studijų programos įgaus konkurencinį pranašumą.

¹⁸ Lietuvos mokslo tarybos platformoje, kurioje yra pateikiami duomenys apie apgintas disertacijas, įvedus kelias raktažodžio „animacija“ variacijas, buvo pasiūlyta tik viena disertacija, nagrinėjanti holografinių struktūrų formavimą (...), tačiau iš pateiktos santraukos paaiškėjo, kad sąsajos su animacija yra labai paviršutiniškos.

Dėl animacijos industrijoje vykstančių pokyčių, tendencijų bei technologinių inovacijų, susijusių su *CGI*, tikėtina, kad akademinės institucijos prioritetine laikys būtent šią animacijos techniką (Digital Vector, 2016). Ši prognozė gana pagrįsta, kadangi dėl šios animacijos technikos populiarumo ir dažno naudojimo kompiuterinių vaizdo žaidimų, architektūros, kino (*SFX*) ir kituose segmentuose animacijos specialistams, dirbantiems su *CGI* technika, atsiras žymiai daugiau galimybių įsidarbinti. Taigi, akademinės institucijos, siūlydamos animacijos studijų programas, parengtas būtent *CGI* animacijos technikai tobulinti, dėl didesnių absolventų įsidarbinimo galimybių automatiškai padidins studentų susidomėjimą. Tačiau tai taip pat reiškia, kad animatorių, gebančių dirbti su tradicinės animacijos technika, vis labiau mažės, o tai gali lemti šios animacijos technikos projektų skaičiaus mažėjimą bei gamybos kaštų didėjimą.

Stiprėjant internacionalizacijos procesams animacijos industrijoje, akademinės institucijos turėtų formuoti savo studijų programas taip, kad suteiktų studentams papildomų įgūdžių ir žinių (pvz., tarptautinės vadybos ar tarpkultūrinės komunikacijos), kurios leistų sėkmingai veikti tarptautinėje aplinkoje. Taip pat rekomenduotina tam tikrus techninius kursus vesti anglų kalba bei aktyviai skatinti studentus dalyvauti tarptautinių mainų programose (Pumares *et al.* 2015). Net ir talentingiausi animatoriai, nesugenantys efektyviai bendrauti angliškai bei dirbti tarpkultūrinėje darbo aplinkoje, susidurs su karjeros limitais.

Apibendrinant pažymėtina, kad glaudesnis bendradarbiavimas tarp akademijos ir industrijos yra būtinas, norint užtikrinti industrijos augimą ir plėtrą. Akademinės institucijos yra keliami didžiuliai reikalavimai – absolventai turi turėti įgūdžius ir žinias, kurios leistų konkuruoti globalioje rinkoje (Jones, 2016). Ne tik Europoje, bet ir kitose pasaulio šalyse pastebima, kad akademinės institucijos sunkiai gali užtikrinti kokybišką ir adekvatų studentų paruošimą nuolat besikeičiančiai, tobulėjančiai animacijos industrijos darbo rinkai. Būtinoms nuolatinėms investicijoms technologinėms ir programinėms įrangos atnaujinimui, reikalingos *CGI* animacijos technikos kursų įgyvendinimui, sukūrė tendenciją, jog vis dažniau animacijos studijų programas vykdo nebe taikomojo meno krypties departamentai (katedros), bet kompiuterinių technologijų (Digital Vector, 2016). Ši aplinkybė iliustruoja, kokią svarbią rolę animacijos studijų programose užima technologijos bei jų inovacijos. Net ir užtikrinus aukštos kokybės animacijos studijų programas, būtina adekvačiai įvertinti, ar šalyje egzistuoja karjeros galimybių ruošiamiems studentams. Priešingu atveju, valstybė investuotų į specialistus, kurie savo žinias ir įgūdžius panaudos sukurti kultūrinį produktą ir ekonominę grąžą kitoje valstybėje. Taigi, akademinės institucijos, animacijos industrija ir kultūros politika yra labai glaudžiai susijusios ir turi veikti dermėje, siekiant įgyvendinti animacijos kūrybinių industrijų segmento plėtros ir vystymo viziją.

2.3 Lietuvos animacijos industrijos apžvalga

Lietuvos animacijos industrija, atsižvelgiant į šiame dokumente išdėstytą industrijos sąvokos apibrėžimą, yra visuma įmonių, atskirų įmonės departamentų bei individų, kurie vykdo specifinę animacijos kūrybos veiklą Lietuvos teritorijoje. Nors tyrimo rengėjai, rinkdami duomenis apie šalies animacijos industriją, pagrindinį dėmesį skiria judriniais asmenims, kuriantiems animacijos kūrinius, būtina pabrėžti, kad tiek laisvai samdomi darbuotojai, tiek animacijos departamentai kompiuterinių vaizdo žaidimų, TV transliuotojų, reklamos ar kitose organizacijose sudaro svarią dalį visos šalies animacijos industrijos. Deja, šio tyrimo rengėjai neturėjo galimybių bei būtinų išteklių identifikuoti visų šalyje veikiančių animacijos industrijos dalyvių, todėl išsamesnis ir labiau visapusiškas Lietuvos animacijos industrijos poveiklas gali būti sukurtas tik atliekant tolimesnius tyrimus.

Labai sudėtinga arba beveik neįmanoma identifikuoti, kokią dalį animacijos industrijos sudaro laisvai samdomi darbuotojai, kadangi Lietuvoje nėra registro ar duomenų bazės, kurie rinktų duomenis apie darbuotojus, vykdančius veiklą animacijos srityje. Duomenų apie šį industrijos segmentą neturėjimas nesuteikia galimybės visapusiškai įvertinti Lietuvos animacijos industrijos pajėgumų. Ši animacijos industrijos dalis potencialiai gali sudaryti liūto dalį. Tarp visų audiovizualinių segmentų būtent animacijos industrijoje egzistuoja didžiausias procentas laisvai samdomų darbuotojų – 52% (vidurkis – 43%) (Creative Skillset, 2015). Taigi, vertinant pateiktus duomenis ir analizę, būtina atsižvelgti į šio tyrimo limitus ir atitinkamai modifikuoti priimamus sprendimus tiek kultūros politikos sudarytojams, tiek animacijos studijų programų akademinėse institucijose rengėjams.

2.3.1 Animacijos industrijos Lietuvoje istorinė apžvalga

Istorinę Lietuvos industrijos apžvalgą galima būtų pradėti nuo Vladislovo Starevičiaus – lenkų kilmės animatoriaus, gimusio Maskvoje 1882-aisiais. Šis animatorius savo pirmuosius ir bene svarbiausius darbus įgyvendino Kaune, todėl jį galima laikyti simboliniu Lietuvos animacijos pradininku. Būtina pabrėžti, kad užsienio literatūroje Vladislovas Starevičius yra pirmiausia pristatomas kaip lenkų animatorius, kurio vėlesni animacijos darbai buvo įgyvendinami net Prancūzijoje (Bendazzi, 2016a; Cavalier, 2011). Taigi, nors jo darbai negali būti laikomi lietuvių kultūros produktu, visgi, nevertėtų nubraukti šio animatoriaus indėlio bei visame pasaulyje pripažintų darbų, bet žvelgti į juos kaip istorinį pamatą, nuo kurio pradėjo formotis lietuvių animatorių savimonė.

Pirmuoju lietuvių tautybės animatoriumi, palikusiu žymesnį pėdsaką Lietuvos animacijos istorijoje, galima būtų laikyti Stasį Ušinską, kuris 1938-aisiais sukūrė pirmąjį žinomą sąlyginai animacinį filmą „Storulio sapnas“. Šį kūrinių vadinti animacija galima tik iš dalies ir bendriausia šio žodžio prasme, kadangi didžioji dalis šio kino kūrinių buvo sukurta filmuojant

lėlininkų darbą, o ne fiksuojant modelių judesius kadras po kadro. Kaip pastebi Ilja Bereznickas, tai buvo marionečių filmas – spektaklis (Respublika, 2013). Taigi, greičiausiai šio kūrinio animacija vadinti nederėtų, tačiau, kadangi šalies animacijos istorijos suvokimas yra bendruomenės sutarimo reikalas, šis klausimas toliau nebus diskutuojamas.

Kitas literatūroje fiksuojamas tarpukario animacinis filmas yra Perto Aleksandravičiaus ir Stasio Vanalavičiaus reklaminis kūrinys „Du litu – laimingas medžiotojas“ (Bendazzi, 2016a; Delfi, 2007). Deja, neradus jokių papildomų duomenų apie patį kūrinį sunku įvertinti, kokios animacijos technikos, trukmės ar kokybės jis buvo. Tolesnė animacijos veikla fiksuojama jau Lietuvai praradus nepriklausomybę. Šeštajame dešimtmetyje savo animacijos kūrybą pristato Gražina Brašiškytė, kuri neturėdama galimybių kurti tuometinėje Lietuvoje, išvyksta į Maskvą ir dirba „Soyuzmultfilm“ kino studijoje, kur prisideda prie kritikų gerai įvertintų animacijos projektų. 1966-aisiais Zenonas Tarakevičius pristato tradicinės animacijos technikos trumpametražį filmą „Vilkas ir siuvėjas“. Nuo šio momento pradedama jausti reguliariesnė lietuvių animatorių kūryba – savo darbus pristato Juozas Sakalauskas, Antanas Janauskas ir Nijolė Valadkevičiūtė, Zenonas Šteinys, Ilja Bereznickas ir kt. 1987-aisiais Ilja Bereznickas sukuria bene populiariausią sovietmečiu pagamintą lietuvišką animaciją „Baubas“. Žinoma, sovietmečiu Lietuvoje dirbo gerokai daugiau lietuvių animatorių, kurių profesionalumas ar darbų kokybė jokiū būdu nėra menkesnė, tačiau dėl šio tyrimo pobūdžio visų jų vardijimas būtų netikslingas.

Pažymėtina, kad devintame dešimtmetyje tarp visų sovietų respublikų tik Lietuvoje nebuvo profesionalios animacijos studijos (Aksamitauskaitė, 2016). Tai natūraliai neigiamai paveikė šalies animacijos industrijos vystymosi galimybes. Iš Lietuvos animatorių, dirbusių tuo laikotarpiu atsiminimų, galima spręsti, kad tiek darbo (infrastruktūros), tiek finansavimo sąlygos buvo labai sunkios, dažnai net tragikomiškos. Tai taip pat neigiamai paveikė ir animacijos edukacijos procesus. Po nepriklausomybės atgavimo prasidėjusi ekonominė, politinė, socialinė ir kitokio pobūdžio suirutė ilgam paralyžiavo Lietuvos animacijos industriją ir jos plėtros galimybes. Vertinti Lietuvos animacijos industrijos įvykius po nepriklausomybės paskelbimo yra keblu, kadangi dar sunku įvertinti tam tikrų animatorių indėlį bei jų darbų vertę ir svarbą ilgalaikėje perspektyvoje, todėl tyrimo rengėjai nesiima spekuliuoti, o palieka šią temą nagrinėti ateities tyrimams ir apžvalgoms.

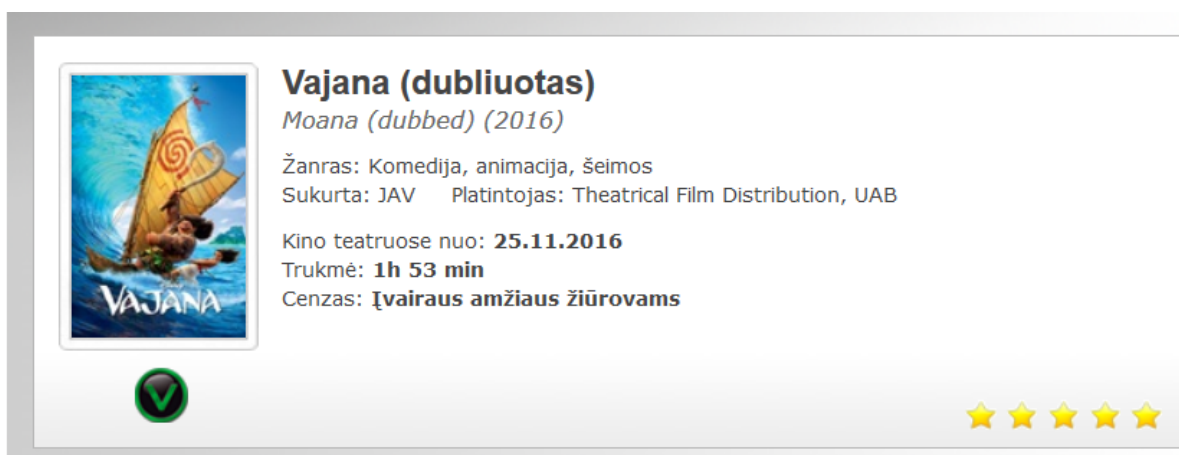
2.3.2 Animacijos samprata Lietuvoje

Dėl tokių pačių priežasčių kaip ir visame pasaulyje klaidinga samprata apie animaciją kaip žanrą, o ne mediją, yra gaji ir Lietuvoje. Dar daugiau, Lietuvoje tokia klaidinga samprata yra beveik nekvestionuojama, kadangi (1) šalies kino teatrai animacijos kūrinius tiesiogiai įvardija kaip žanrus, (2) nėra stiprios akademinės bendruomenės, kuri mokliškai tirtų ir

nagrinėtų animacijos reiškinių, bei (3) nėra stiprios meninės animacijos kūrėjų bendruomenės, kuri eksperimentuotų su šios išraiškos galimybėmis.

Iliustruojant situaciją pavyzdžiu, galima apžvelgti Lietuvos kino teatro „Forum cinemas“ internetiniame puslapyje pateiktą informaciją apie 2016-ųjų animacinį filmą „Vajana“ (angl. „Moana“), kurioje kaip vienas iš šio animacinio filmo žanrų yra nurodoma „animacija“ (žr. 8 paveikslą). Įdomu tai, kad animacijos studijoje, sukūrusioje šią animaciją, dirba režisierius Brad Bird, kuris socialinėje medijoje yra labai kategoriškai pasisakęs, jog animacija yra ne žanras, o medija. Taigi, nors Lietuvos kino teatrai seka globalias tendencijas ir rodo naujausius animacinius filmus, visgi, tai, kad viena iš svarbiausių kino pramogų teikiančių institucijų įvardija animaciją kaip žanrą, sudaro prielaidas klaidingai sampratai apie animaciją vyrauti ir net plisti – vargu, ar kino produkcijos vartotojas kvestionuotų kino teatro autoritetą. Visgi, situacijos, kai animaciniai kūriniai šalies kino teatruose yra identifikuojami kaip žanras, yra globali problema, o ne lietuviškas išskirtinumas.

Kitas aspektas, lemiantis klaidingos sampratos apie animaciją kaip žanrą, o ne mediją gajumą ir dominavimą visuomenėje bei iš dalies net animacijos industrijoje, yra susijęs su ankstesniuose skyriuose jau aptarta sąlyginai silpna akademinė bendruomenė, nagrinėjančia animacijos problematiką.



Vajana (dubliuotas)
Moana (dubbed) (2016)

Žanras: Komedija, animacija, šeimos
Sukurta: JAV Platintojas: Theatrical Film Distribution, UAB

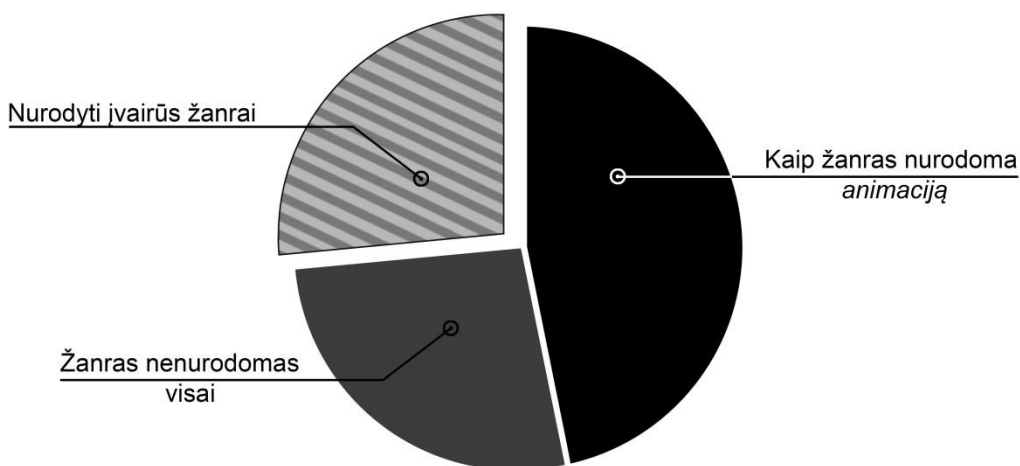
Kino teatruose nuo: **25.11.2016**
Trukmė: **1h 53 min**
Cenzas: **Įvairaus amžiaus žiūrovams**

8 paveikslas. Kino teatro „Forum cinemas“ internetinėje svetainėje pateikiama informacija apie animacinio kūrinio žanrą.

8 paveikslas. Kino teatro „Forum cinemas“ internetinėje svetainėje pateikiama informacija apie animacinio kūrinio žanrą.

Kadangi visuomenė negali apie reiškinių žinoti ar suvokti daugiau nei industrijoje veikiantys profesionalai, būtina aptarti meninės animacijos kūrėjų bendruomenę. Kompleksinės problemos, kurios beveik tris dešimtmečius kamuoja šį kūrybinių industrijų segmentą, suformavo iššūkius, kuriuos vis dar reikia įveikti. Kaip jau buvo minėta, šalies animatoriai šiuo metu Lietuvoje gali įgyti tik bakalauro laipsnio išsilavinimą, todėl nors ir yra paruošiami tapti animacijos specialistais, nėra giliau supažindinami su specifinėmis teorinėmis ir praktinėmis žiniomis apie šią mediją. Iliustruojant teorinių žinių trūkumą industrijoje galima

pasitelkti žiniasklaidoje pateikiamus animacijos industrijos atstovų interviu, kuriuose jie animaciją įvardija žanru (Paseckienė, 2012; Čeponytė, 2013; Malinowski, 2012; Liškevičiūtė, 2015; Respublika, 2014; ir kiti). Šią problemą galima iliustruoti ir kitu pavyzdžiu – nuo 2015-ųjų Lietuvos kino centro paraiškose dėl tiesioginės valstybės paramos būtina nurodyti kokio žanro yra audiovizualinis kūrinys. Iš 15 animacijos gamybos paraiškų net 7 žanru buvo įvardinta animacija, 4 paraiškose žanras iš viso nebuvo nurodytas ir tik 4 paraiškos nurodė „teisingą“ žanrą (žr. 9 paveikslą). Taigi, mažiau nei trečdalis animacijos gamybos paraiškų rengėjų sugebėjo pademonstruoti aiškų supratimą apie žanro sampratą. Šie duomenys iliustruoja, kad didžioji dalis animacijos bendruomenės dar neturi gilesnio teorinio suvokimo apie animacijos išraišką. Ir nors tai savaime nereiškia, kad šalies animacijos kūrėjai dėl to yra mažiau pajėgus įgyvendinti aukštos kokybės animacinius kūrinius, visgi tai, kad patys animatoriai neskiria medijos ir žanro sąvokų, rodo, jog egzistuoja savotiškas žinių vakuumas.



9 paveikslas. LKC pateiktų animacijos paraiškų pasiskirstymas pagal nurodytus žanrus (sudaryta autorių).

Apibendrinant, būtina pastebėti, kad bendras animacijos suvokimas šalyje yra gan ribotas. Taip pat sunku objektyviai nustatyti, kiek jau minėtas animacijos kūrėjų žinių vakuumas paveikia jų produkcijos finansavimo, gamybos, platinimo ir kitas galimybes. Visgi, užfiksuoti duomenys, rodantys animacijos kūrėjų supratimą apie animacijos, kaip medijos ir žanro atskirtį, neramina.

2.3.3 Lietuvos animacijos studijų apžvalga

Tyrimo rengėjų apklausoje dalyvavusių animacijos studijų geografinės koordinatės nurodo, kad didžioji dalis visų animacijos studijų yra susikonglomeravusi šalies sostinėje ir tik 17% visų animacijos studijų yra įsikurtosios Kaune. Šis rezultatas yra natūralus, kadangi tai yra

du didžiausi Lietuvos miestai, kuriuose, beje, yra įsikūrusios ir akademinės institucijos, rengiančios animacijos specialistus.

72% apklausoje dalyvavusių animacijos studijų buvo įkurtos po 2010-ųjų, 17% – tarp 2000-ųjų ir 2009-ųjų, bei 11% studijų, kurios buvo įregistruotos tarp 1990-ųjų ir 1999-ųjų. Tai rodo, kad Lietuvos animacijos industrijos branduolį sudaro iš esmės jaunos studijos – net 39% visų apklausoje dalyvavusių studijų gyvuoja vos penkerius arba mažiau metų.

Respondentų paprašius nurodyti, ar jų atstovaujama animacijos studija yra su animacija susijusios Lietuvos asociacijos/organizacijos nare, gauti atsakymai buvo netikslūs ir prieštaravo duomenims, surinktiems iš kitų šaltinių. Šalyje šiuo metu veikia dvi nacionalinės organizacijos, kurios vienija animacijos profesionalus (Lietuvos kinematografininkų sąjungos animatorių gildija) ir animacijos studijas (Lietuvos animacijos asociacija). Respondentų pateiktuose atsakymuose ne visos studijos, kurios kitais duomenimis priklauso Lietuvos animacijos asociacijai, anketoje nurodė apie savo narystę asociacijoje. Kitos animacijos studijos nurodė priklausančios Lietuvos kinematografininkų sąjungos animatorių gildijai, nors jai gali priklausyti tik fiziniai asmenys. Anketose taip pat buvo nurodomas priklausymas kitoms nacionalinėms ar tarptautinėms asociacijoms/organizacijoms, tačiau toks įvardijimas neatitiko anketoje pateikto klausimo esmės ir turinio. Taigi, negalima vienareikšmiškai apibendrinti, kokia padėtis egzistuoja Lietuvoje, vertinant Lietuvos animacijos industrijos profesinių organizacijų bendradarbiavimo mastą. Visgi, sumaištis tarp pateiktų atsakymų gali būti nuoroda į industrijoje egzistuojantį nesupratimą apie tikslią asociacijų veiklą ir paskirtį, tačiau siekiant pateikti tai patvirtinančias ar paneigiančias išvadas, būtina surinkti papildomų duomenų.

Kitas apklausoje respondentams pateiktas klausimas teiravosi, koks yra Jūsų atstovaujamos animacijos studijos profilis. Respondentai galėjo pasirinkti vieną iš pateiktų atsakymo variantų:

- *Prodiuserinė* – studijos veikla apima išskirtinai tik intelektualinės nuosavybės kūrimą, vystant animacinius projektus ir užsiimant projektų administraciniu valdymu. Tarp studijos darbuotojų nėra specialistų, kurie atliktų animacijos gamybos darbus.
- *Gamybinė* – studijos veikla apima tik tam tikrus gamybos darbus animacijos projekte. Animacijos studijos tikslas teikti gamybinės paslaugas projektams (trumpametražiams ir ilgametražiams animaciniams filmams, vaidybiniams filmams, kurie turi animacijos elementų, reklamoms, kompiuteriniams vaizdo žaidimams ir kt.), kurių intelektualinė nuosavybė priklauso kitiems.
- *Prodiuserinė ir gamybinė* – studija užsiima savo intelektualinės nuosavybės vystymu bei teikia gamybos paslaugas kitiems animacijos projektams.

Net 83% visų respondentų nurodė, kad jų atstovaujama organizacija yra *prodiuserinė ir gamybinė* studija, 11% respondentų nurodė, kad vykdo tik *prodiuserinę* veiklą, ir tik vienas respondentas nurodė, kad šiuo metu studijos vykdoma veikla geriausiai atitinka *gamybinio* profilio animacijos studijos apibrėžimą. Šie atsakymai koreliuoja su ES atliktais kūrybinių industrijų tyrimais, kurie nurodo, kad Europos kūrėjai dažnai galimybę vystyti savo kūrybinius projektus vertina taip pat ar net labiau nei galimybę gauti ekonominę grąžą už savo paslaugas ar produktus. Taigi, galima teigti, kad Lietuvos animacijos industrija yra iš esmės orientuota į savo intelektualės nuosavybės kūrimą.

Respondentų taip pat buvo paprašyta nurodyti, su kokia animacijos technika jų atstovaujama studija dirba. Respondentai, galėjo pasirinkti vieną arba kelias animacijos technikas. Atmetus studijas, kurios nurodė, kad yra tik prodiuserinio profilio¹⁹, duomenys parodė, jog kompiuterinės grafikos animacijos technika yra pati populiariausia – su šia technika dirba 62% visų Lietuvos animacijos studijų. Antra populiariausia animacijos technika, su kuria dirba Lietuvos animacijos studijos, yra tradicinės animacijos technika (56%), trečia – CGI (50%), ketvirta – stop-kadro animacijos technika (37%).

Pažymėtina, kad 44% apklausoje dalyvavusių Lietuvos animacijos studijų specializuojasi tik ties viena animacijos technika. Likusios studijos dažniausiai nurodo gebančios dirbti net su trimis animacijos technikomis, o 12% respondentų teigia, kad dirba su visomis keturiomis animacijos technikomis. Tai, kad dauguma Lietuvos animacijos studijų stipriai išplečia savo paslaugų paketą, gali signalizuoti, jog dauguma industrijos studijų nesijaučia tvirtai dabartinėmis rinkos sąlygomis. Šią prielaidą iš dalies galėtų patvirtinti ir duomenys surinkti paklausus respondentų, ar jų atstovaujama studija turi prioritetinį animacijos stilių, kurį akcentuoja kaip studijos stiprybę ar išskirtinumą, ieškant partnerių/klientų. 47% respondentų nurodė, kad tokį stilių turi, 53% - neturi. Būtina pastebėti, kad tiek specializacija, tiek diversifikacija yra racionali organizacijos augimo (ar išgyvenimo sunkmečio metu) strategija (Kourdi, 2010), tačiau mažos įmonės turi sąlyginai prastesnius šansus išgyventi, todėl gebėjimas siūlyti platesnį paslaugų paketą yra būdas sukurti konkurencinį pranašumą (Mangani ir Tarrini, 2017). Visgi šių prielaidų negalima patvirtinti, kadangi tokie faktoriai, kaip įmonės gyvavimo laikotarpis, dydis, šalies ekonominė padėtis, konkurencijos intensyvumas ir kt., yra svarbūs elementai, vertinant pasirinktos strategijos validumą. Norint tiksliai nustatyti sąryšį tarp Lietuvos animacijos studijų polinkio į paslaugų specializaciją ar diversifikaciją, reikalingi papildomi tyrimai.

¹⁹ Viena iš studijų nurodė, kad yra prodiuserinė studija, tačiau taip pat nurodė su kokia technika dirba. Kadangi šie du atsakymai yra prieštaraujantys vienas kitam, jie buvo ignoruojami vertinant galutinę statistiką minėtais klausimais.

Respondentų paklausus, su kokiais animacijos formatais (arba formatu, turinčiu animacijos elementų) jų atstovaujama studijai yra tekę dirbti, atsakymai atskleidė, kad Lietuvos animacijos studijos turi patirties dirbant su visais formatais. Absoliuti dauguma studijų turi patirties įgyvendinant trumpametražius animacinius filmus ir reklamas (po 83%). Lietuvos animacijos studijoms taip pat yra tekę dirbti su ilgamentražės animacijos projektu (33%), animaciniu TV projektu (28%) bei kompiuteriniu vaizdo žaidimu (33%). Keletas studijų yra dirbusios ir su architektūriniais inžineriniais projektais bei įgyvendinusios medicininio pobūdžio mokomosios medžiagos vizualizacijas. Šie duomenys rodo, kad Lietuvos animacijos industrija turi labai įvairios patirties ir kompetencijų, dirbant su animacijos išraiška. Nors pats apklausos formatas bei struktūra neleidžia įvertinti respondentų atstovaujimų animacijos studijų gebėjimų įgyvendinti aukštos kokybės skirtingų formatų animacijos produktų, visgi, tai, kad apklausos atsakymuose yra nurodytas toks platus spektras formatų atskleidžia, kad šalies animacijos industrija yra versli bei imli naujovėms.

Vertinant Lietuvos animacijos studijų meistrystės bei meniškumo pasiekimus, galima pasidžiaugti, kad 39% visų respondentų nurodė, jog jų atstovaujama studija yra įvertinta nacionaliniu lygiu (t.y., gavusi apdovanojimą/premiją už animacijos darbus iš Lietuvos festivalių ar organizacijų) ir net 50% visų animacijos studijų yra įvertintos tarptautiniu lygiu. Įdomu pastebėti, kad net dvi Lietuvos animacijos studijos nurodė, kad yra įvertintos tarptautiniu lygiu, tačiau nėra gavusios apdovanojimų nacionaliniu lygiu²⁰.

Surinkti duomenys apie teisinių procesų praktiką Lietuvos animacijos studijose kelia susirūpinimą. Respondentų paklausus, kaip dažnai, sudarant sutartis, apibrėžiančias verslo operacijas, Jūsų studijoje naudojama kvalifikuoto teisininko paslaugomis, atsakymai atskleidė, kad tik 17% visų studijų „sutartį duoda peržiūrėti teisininkui kiekvieną kartą“, 61% respondentų nurodė, kad „teisininkas peržiūri ar sudaro sutartis, tik jei tai yra studijai naujo pobūdžio sutartis“ ir 22% teigė, kad „teisininko paslaugomis nesinaudoja“. Gauti duomenys koreliuoja ne tik su situacija vaidybinio kino industrijoje, bet ir su kitais kūrybinių industrijų sektoriaus bei atskirtų segmentų tyrimais (Kūrybiška Europa, 2009; EP, 2013; LRKMJ, 2015; DCMS, 2001; Mitkus, 2016; IPO, 2009). Iš apklausoje surinktų duomenų neįmanoma nustatyti, kodėl studijų vadovai laikosi tokio požiūrio dėl naudojimosi/nesinaudojimo kvalifikuoto teisininko paslaugomis, visgi, būtina pabrėžti, kad tinkamai vykdoma teisinė praktika yra fundamentali, užtikrinant visų kūrybinių industrijų augimą (UNCTAD, 2008). Jau neminint to, kad pagrindinė kultūrinių produktų vertė yra teisė į jų vartojimą ir platinimą (Towse, 2010), kuri skaitmeniniame amžiuje suteikia ne tik naujų galimybių bet ir kelia iššūkių (IPO, 2009).

²⁰ Viena iš dviejų įvardytų animacijos studijų po dalyvavimo apklausoje laimėjo nacionalinį įvertinimą už sukurtą animacijos produktą, tačiau tekste pateikiama informacija, gauta tik iš apklausoje surinktų duomenų.

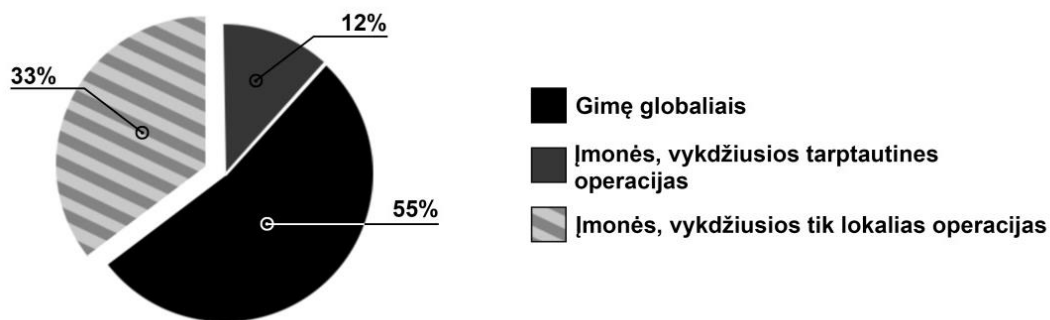
Todėl, matyt, ne veltui teigiama, kad pirmi du darbuotojai, kuriuos animacijos studija turėtų priimti į darbą, yra *teisininkas* ir *buhalteris* (Culhane, 1988). Neabejotinai, bet kuriai studijai suvokti ir įvertinti tinkamų teisinių paslaugų naudą pakaks kilusio vos vieno rimto teismo ginčo. Visgi, atmetinas požiūris į teises paslaugas rodo, kad visos animacijos projekte dalyvaujančios šalys kilus konfliktinei situacijai, kurios neįmanoma išspręsti be teismo įsikišimo, prarastų vertingų išteklių teismiam ginčo procesui spręsti bei galima pablogintų savo įvaizdį bei prestižą.

Apibendrinant pasakytina, kad Lietuvos animacijos studijos yra verslios, prie globalių rinkos iššūkių prisitaikančios organizacijos, kurios yra pasirengusios vykdyti kūrybinę veiklą nepriklausomai, ar įmonės profilis yra nukreiptas į paslaugų sektorių ar į savo intelektinės nuosavybės vystymą. Vertinant Lietuvos animacijos industrijos padėtį, galima pasidžiaugti, kad dauguma studijų priklauso kokiai nors profesinei asociacijai, turi praktikos dirbant su labai įvairiais animacijos formatais bei beveik pusė visų Lietuvos animacijos studijų yra pripažintos ir įvertintos už savo kūrybą nacionaliniu ir tarptautiniu lygiu. Apklauskos metu surinkti duomenys taip pat rodo, kad Lietuvos animacijos industrijoje yra kuriama su visomis animacijos technikomis.

2.3.4 Lietuvos animacijos industrijos internacionalizacijos procesai, tendencijos ir iššūkiai

Kaip nurodo ES dokumentai, pateikiantys rekomendacijas kūrybinių industrijų vystymui ir plėtrai šalyse narėse, viena iš prioritetinių krypčių, kurios laikantis turėtų būti pasiekta kūrybinių industrijų (tarp jų ir animacijos industrijos segmento) vystymo ir plėtros, yra internacionalizacijos procesų skatinimas. Būtina atkreipti dėmesį, kad Lietuvos kultūros produktų internacionalizacija (kultūros produktų eksportas bei sklaida) taip pat yra ir integrali Lietuvos kultūros strategijos dalis (LRKM, 2015). Atsižvelgiant į minėtus tarptautinės ir nacionalines kultūros politikos prioritetus, tyrimo rengėjai siekė surinkti duomenis apie internacionalizacijos procesus bei pasiekimus Lietuvos animacijos industrijoje.

Kiekybine anketine apklausa surinkti duomenys atskleidė, kad net 2/3 visų animacijos studijų per savo gyvavimo laikotarpį yra bent vieną kartą vykdžiusios tarptautines operacijas (žr. 10 paveikslą). Įdomu pastebėti, kad net 83% iš studijų, kurios nurodė, kad vykdė tarptautines operacijas (55% visų respondentų), gali būti priskiriamos „gimusių globaliais“ reiškiniui. Šie duomenys pagrindžia Montgomery ir Potts (2009) teiginį, kad kūrybinio profilio organizacijos, net ir mažos, dažnai yra gimusios globaliomis. Būtina pastebėti, kad apklausoje viena animacijos studija nurodė, jog pradėjo savo tarptautines operacijas jau ketvirtaisiais gyvavimo metais, visgi, pagal nusistovėjusią tvarką mokslinėje literatūroje (Autio *et al.* 2000; McDougall ir Oviatt, 2000; OECD, 1997; Rennie, 1993), gimę globaliais yra laikomi tik tie, kurie



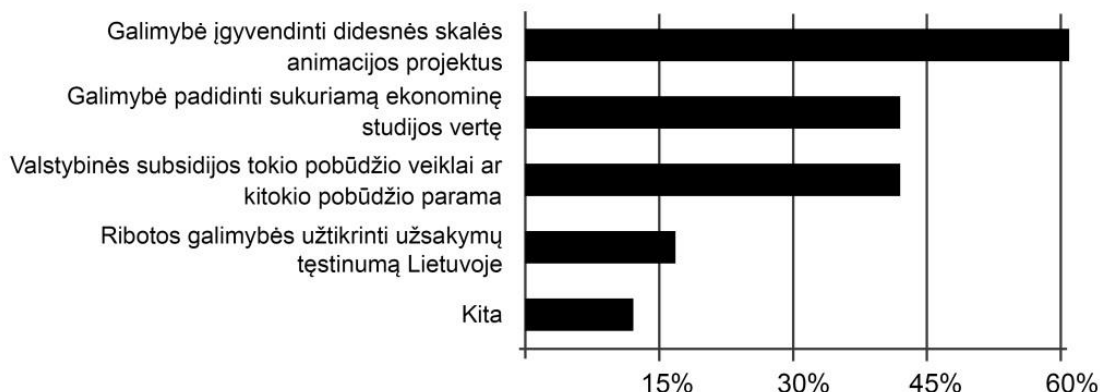
10 paveikslas. „Gimusių globaliais“ Lietuvos animacijos studijų pasiskirstymas Lietuvos animacijos industrijose (sudaryta autorių).

pradėjo savo tarptautines operacijas per pirmus trejus veiklos metus, todėl pastaroji įmonė tokia nelaikoma.

Iš 18 tyrime dalyvavusių respondentų 72% nurodė, kad jų reprezentuojama animacijos studija bent vieną kartą yra delegavusi savo atstovus į tarptautinį industrijos renginį, pvz., Ansi tarptautinį animacinių filmų festivalį ar „Cartoon Forum“ renginį. Taigi, net tos animacijos studijos, kurios dar nėra atlikusios jokių internacionalinių operacijų, investuoja į tarptautinių verslo ryšių užmezgimą bei į globalios rinkos ir jos tendencijų suvokimą. Toliau respondentams buvo pateiktas Likerto skalės klausimas, kaip stipriai jie sutinka su teiginiu, kad dalyvavimas tarptautiniuose animacijos renginiuose yra būtina sąlyga, norint įgauti įgūdžių ir žinių, kurie leistų sukurti tarptautinį industrijos standartą atitinkantį animacijos produktą. Su pastaruoju teiginiu 50% respondentų „visiškai sutinka“, 28% įvardijo, kad „daugiau sutinka, nei nesutinka“, 11% nurodė, kad „nei sutinka, nei nesutinka“, ir po 5,5% pasirinko atsakymus, kad „daugiau nesutinka, nei sutinka“ ir „visiškai nesutinka“. Būtina pastebėti, kad geriausiai tarptautinio pobūdžio industrijos renginius vertina organizacijos, kurios aktyviai vykdo tarptautines operacijas, tuo tarpu prasčiausiai tokią patirtį apibūdino įmonė, kuri visai nevykdo ir neplanuoja vykdyti tarptautinių operacijų.

Apklausoje paprašius nurodyti, kokie faktoriai (iš klausime pateiktų variantų buvo galima pasirinkti kelis) labiausiai skatintų pradėti vykdyti tarptautines operacijas, respondentų pasirinkimai išsidėliojo taip – 61% respondentų įvardijo „galimybę įgyvendinti didesnės skalės animacijos projektus“; po 39% respondentų pasirinkimų surinko „valstybinės subsidijos tokio pobūdžio veiklai ar kitokio pobūdžio parama“ ir „galimybė padidinti sukuriamą ekonominę studijos vertę“; 17% respondentų kaip svarbų faktorių pradėti tarptautines operacijas nurodė „ribotas galimybes užtikrinti užsakymų tęstinumą Lietuvoje“ (žr. 11 paveikslą).

Norint nustatyti internacionalizacijos intensyvumą, respondentų buvo paprašyta pasirinkti vieną iš trijų pasirinkimų: (1) „Studija yra labai internacionali – ne mažiau pusė visų animacijos projektų vykdoma su užsienio partneriais“; (2) „Studija yra iš dalies internacionali – studija kartais vykdo animacijos projektus su užsienio partneriais“; ir (3) „studija nėra



11 paveikslas. Motyvai, skatinantys pradėti tarptautines operacijas animacijos studijoje (sudaryta autorių).

internacionali – visi studijos animacijos projektai vykdomi be partnerių arba tik su Lietuvos partneriais“. Respondentų atsakymai pasidalino po 1/3 visais pateiktais pasirinkimais. Visgi, būtina pastebėti, kad tarp organizacijų, kurios priskiriamos gimusių globaliais reiškiniai, visos identifiko save, kaip „labai internacionalias studijas“.

Tyrimo duomenys leidžia daryti prielaidą, kad *gimusios globaliomis* animacijos studijos yra žymiai aktyvesnės tarptautinėje rinkoje. Tai gali būti susiję su tuo, kad gimę globaliais nuo pat studijos įkūrimo suvokia tarptautinę rinką kaip būdą jų ekonominiams ir kūrybiniais tikslams pasiekti. Tuo tarpu studijos, kurios pažymėjo, kad nėra labai internacionalios, vieną ar kelis kartus dėl išorinių faktorių turėjo galimybę palankiomis sąlygomis vykdyti įvairaus pobūdžio tarptautines operacijas, nors aktyvus dalyvavimas tarptautinėje rinkoje nėra aktyvus organizacijos siekis. Visgi, papildomi duomenys yra reikalingi, norint patvirtinti šią prielaidą.

Galima teigti, kad dauguma organizacijų Lietuvos animacijos industrijoje kontekste siekia tarptautinio statuso. Šį teiginį pagrindžia faktas, kad beveik 3/4 visų respondentų nurodė, kad dalyvauja tarptautiniuose industrijos renginiuose. Būtina pastebėti, kad dalyvavimas tokiuose tarptautiniuose renginiuose, kaip Ansi tarptautinis animacinių filmų festivalis ar „Cartoon Forum“ renginys, reikalauja ženklios finansinės investicijos, todėl tyrimas atskleidžia, kad animacijos studijos suvokia šiuos renginius kaip būtina investiciją į organizacijos ateitį. Galiausiai internacionalizacijos procesų svarbą animacijos studijoms nurodo faktas, kad pusė visų respondentų „visiškai sutinka“ ir daugiau nei ketvirtis „daugiau sutinka, nei nesutinka“ su teiginiu, kad dalyvavimas tarptautiniuose animacijos renginiuose yra būtina sąlyga, norint įgauti kompetencijų sukurti aukštos kokybės animacijos produktą. Šie duomenys atskleidžia, kad animacijos rinka yra suvokiama kaip iš tiesų globalus reiškinys.

Internacionalizacijos procesai animacijos industrijoje yra stipriai motyvuoti kūrybinės išraiškos. Arba kitais žodžiais, pats svarbiausias stimulus kūrybinio profilio organizacijoms pradėti tarptautines operacijas yra galimybė padidinti kūrybinio projekto skalę, o siekis sugeneruoti didesnes pajamas yra ženkliai mažiau motyvuojantis.

Taip pat būtina pastebėti, kad kūrybinio profilio organizacijos gali pačios sau susikurti plėtros galimybių suvaržymų, kadangi organizacijos ir jų tikslas bei veikla kūrybinių industrijų kontekste nėra suvokiamos taip, kaip tai suvokiama kituose ekonomikos sektoriuose. Canavan *et al.* (2013) teigia, kad dalis kūrybinio profilio organizacijų kūrybinėse industrijose gali išsikelti sau tikslą pasiekti įmonės augimą ne didinant darbuotojų skaičių, bet formuojant tarptautinę reputaciją per kūrybos produktus, kurie būtų įvertinti kaip šedevrai. Šios strategijos sėkmingas rezultatas leistų organizacijai pasiekti tarptautinę šlovę ir prestižą. Visgi, studijos, kurios naudoja tokią plėtros strategiją, ieško darbuotojų, partnerių ir klientų, kurie ne tik yra harmonijoje su jų vertybėmis, bet taip pat vertina organizacijoje esantį unikalų kūrybišką stilių ir/ar viziją. Tokiu būdu kūrybinio profilio organizacijos gali sau ženkliai apsinkinti galimybę augti.

Žinoma, kūrybinėse industrijose yra ir organizacijų, kurios teikia kūrybinio serviso paslaugas ir formuoja savo plėtros strategiją, atsižvelgiant į rinkos poreikius bei paklausą, o ne į kūrybinio išskirtinumo formavimą. Šis dichotominis organizacijų plėtros ir vertybių konstruktas yra užfiksuotas mokslinėje literatūroje (Davenport, 2006; Eikhof ir Haunschild, 2007; Banks *et al.* 2002) bei buvo plačiau aptartas anksčiau, todėl galima teigti, kad tarp visų kūrybinių industrijų segmentų galima išskirti dvi plėtros strategijas – „kūrybinio serviso strategiją“, kuri pirmiausia yra orientuota į pelną ir „meninių kompetencijų strategiją“, kuri orientuota į prestižą (žr. 12 paveikslą). Tiesa, būtina pabrėžti, kad organizacijos žmogiškojo kapitalo vadybos kompetencijos turi ženklų įtaką tam, kaip efektyviai bus įgyvendinta augimo strategija (Žukauskas *et al.* 2015).

Respondentų paprašius nurodyti, ar jų atstovaujamoje studijoje buvo naudojama kokia nors internacionalizacijos plėtros strategija, 17% respondentų nurodė, kad studija paruošė ir įgyvendino tarptautinės plėtros strategiją, 66% respondentų identifikavo, kad jokia strategija nebuvo ruošiama, o likę 17% respondentų nurodė, kad „studija nevykdo ir neplanuoja artimiausiu metu vykdyti jokių tarptautinių operacijų“.

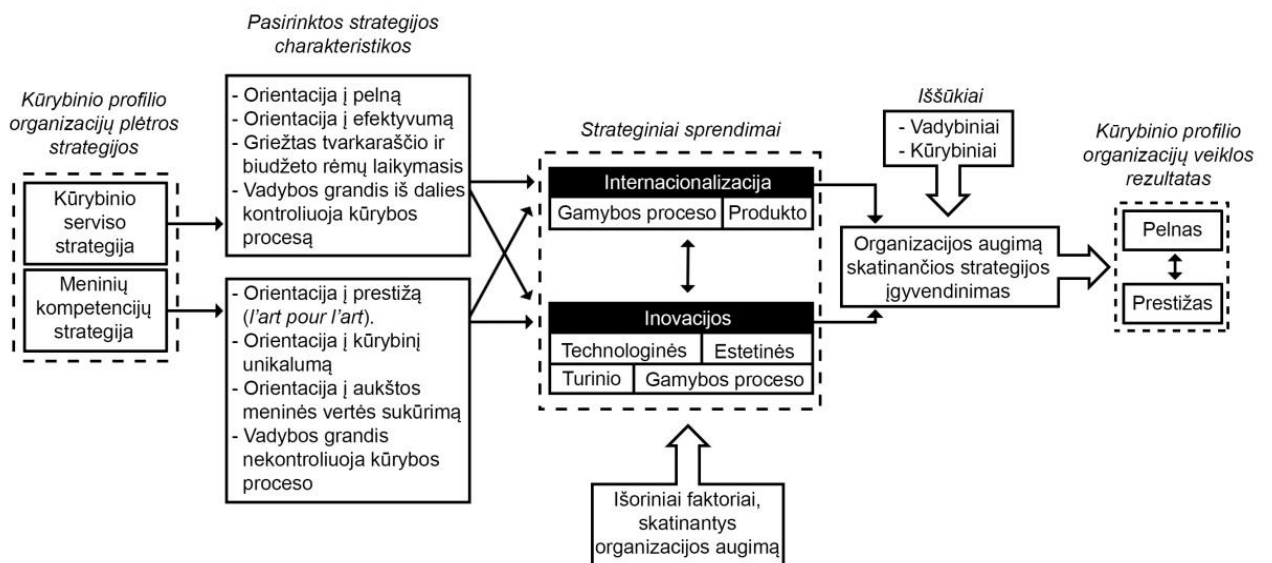
Respondentų taip pat buvo paprašyta įvardinti, kokiam, jų nuomone, animacijos gamybos proceso etape yra atliekami animacijos darbai, turintys didžiausią meninę vertę. Respondentams buvo pateikti keturi animacijos gamybos proceso etapai su trumpais aprašymais, leidžiant pažymėti vieną ar kelis atsakymo variantus:

- Vystymo etape (konceptualūs dizainai ir pirminis scenarijaus vystymas);
- Priešgamybiniame etape (visų animacijos elementų dizainų paruošimas ir patvirtinimas, kadruotės ir galutinis scenarijus);

- Gamybos etape (sukuriami visi modeliai, įgyvendinama visa animacija);
- Pogamybiniame etape (atliekami darbai, kurie sukuria galutinį animacijos vaizdą, muzika ir garsas).

Rezultatai atskleidė, kad, respondentų nuomone, didžiausia meninė vertė yra sukuriama vystymo etape (78%), toliau priešgamybiniame (56%), pogamybiniame (39%) ir galiausiai gamybos etape (33%). Ši Lietuvos animacijos studijų atstovų nuomonė koreliuoja su globaliu požiūriu, kad svarbiausi kūrybiniai animacijos darbai yra padaromi iki prasidedant animacijos gamybos etapui (Yoon, 2015; Tschang ir Goldstein, 2010). Šis aspektas internacionalizacijos kontekste yra svarbus tuo, kad tarp animacijos studijų (ar šalies kultūros politikoje) egzistuoja nusistovėjusi praktika siekti išsaugoti kuo daugiau kūrybinių darbų, kurie laikomi turinčiais didžiausią meninę vertę, atlikti savo studijoje ir/ar šalyje, o darbus, kurie laikomi ypatingai mažos meninės vertės, dažnai outsorsinti į šalis, kuriose gamybos kaina yra gerokai pigesne (Hoskins, *et al.* 1995).

Ši globali praktika suformavo situaciją, kai tokia animacijos šalis-milžinė kaip JAV beveik neatlieka animacijos gamybos darbų, o nuo septintojo dešimtmečio outsorsiną į tokias šalis kaip Indiją, Filipinus, Kiniją ar Pietų Korėją. Todėl šiandien globalios animacijos žemėlapis yra iš esmės padalintas į dvi dalis, kur ekonomiškai stiprios šalys atlieka daugiausia animacijos idėjų vystymo ir priešgamybinius darbus, o besivystančios šalys specializuojasi mažiau kūrybingų darbų atlikime (Mahutga, 2012; Timmer, *et al.* 2014). Šiuo aspektu būtina atidžiau paanalizuoti dvi animacijos industrijas – Filipinų ir Pietų Korėjos. Filipinų animacijos industrija



12 paveikslas. Kūrybinio profilio organizacijų augimo strategijų modelis (sudaryta autorių).

šiandien susiduria su rimta kūrybiškumo problema (Tschang ir Goldstein, 2010), kadangi Filipinų animacijos industrijos ilgalaikė strategija paremta animacijos gamybos etapo paslaugų teikimu užsienio animacijos produkcijai. Šiandien ši industrija išgyvena krizę, nes vietos specialistai nėra pajėgus vystyti savo animacinių produktų idėjų. Kitaip sakant, dešimtmečius egzistavusi darbo aplinka, skatinanti šalies animatorius tik vykdyti nurodymus, neigiamai paveikė visą animatorių bendruomenę – kūrybiškumas tapo nepageidautinas. Filipinų animacijos industrijos atstovai nurodo, kad šiandien egzistuoja didžiulis kūrybingų specialistų trūkumas – problema, kurios sprendimas neįmanomas trumpuoju laikotarpiu.

Kitokia situacija pastebima Pietų Korėjoje. Ši animacijos industrija taip pat formavosi ir augo atlikdama animacijos gamybos etapo darbus užsienio partneriams, tačiau, skirtingai nei Filipinuose, įgyvendinami projektus korėjiečiai nuosekliai siekė suvokti ir išmokti, kaip kokybiškai atlikti animacijos vystymo ir priešgamybinio etapų darbus (Yoon ir Malecki 2010; Yoon, 2015). Todėl šiandien Pietų Korėja yra regiono lyderė pagal savos intelektualės nuosavybės gamybą bei viena iš 10-ties didžiausių animacijos industrijų pasaulyje. Pietų Korėjos animacijos industrijos situacija vienareikšmiškai yra geresnė nei Filipinų, tačiau tai nereiškia, kad Filipinų atvejis yra nepageidaujamas. Filipinų animacijos industrija yra stipri ir konkurencinga globalioje rinkoje, tačiau dabartinė animacijos industrijos strategija jau nebeatitinka pakitusių lūkesčių ir norų.

Formuojant Lietuvos animacijos industrijos ilgalaikę strategiją, būtina aiškiai nustatyti, ar šalies animacijos industrija turėtų fokusuotis į animacinių projektų idėjos vystymą ar jų įgyvendinimą, kadangi įrankiai, reikalingi įgyvendinti vieną arba kitą strategiją, yra skirtingi, o sėkmingai įgyvendinti abiejų strategijų šalis nėra pajėgi. Svarbu pabrėžti, kad tiek vienos, tiek kitos pasirinktos strategijos įgyvendinimas yra įmanomas tik bendradarbiaujant animacijos bendruomenei ir politikos sudarytojams, kadangi sprendimai dėl įrankių, reikalingų sėkmingam strategijos įgyvendinimui, turi būti priimti teisinėje, mokesnėje ir edukacinėje aplinkoje.

Apibendrinant apklausos rezultatus, susijusius sus internacionalizacija, verta pastebėti, kad Lietuvos animacijos industrija yra internacionali. Tiek duomenys apie respondentų dalyvavimą tarptautiniuose industrijos renginiuose, tiek daugumos respondentų išreikšta nuomonė, kad dalyvavimas tokiuose renginiuose yra svarbus faktorius, kuriant aukštos kokybės animacijos produkciją, rodo, kad šalies animacijos bendruomenė suvokia rinką globaliu mastu. Šie duomenys koreliuoja su Montgomery ir Potts (2009) tyrimų rezultatais, kurie teigia, kad kūrybinių industrijų atstovai (net ir mažų įmonių) dažnai suvokia save kaip globalios rinkos žaidėjus. Svarbus aspektas yra ir šalies animacijos bendruomenės pademonstruotas stiprus polinkis pradėti tarptautines operacijas, siekiant kūrybinių, o ne ekonominių tikslų. Arba kitais žodžiais, stipriausias įvardytas motyvuojantis faktorius animacijos studijai ieškoti užsienio partnerių yra noras padidinti kūrybinio projekto apimtis, o

ne galimybė pagerinti ekonominės gražos iš kūrybinio projekto galimybes. Ši savybė yra dar akivaizdesnė, kalbant apie Lietuvos animacijos studijas, kurios priskiriamos gimusių globaliais fenomenui.

Pastarasis kūrybinio profilio organizacijų aspektas koreliuoja su kita panašaus pobūdžio savybe – animacijos studijos dažnai gali pačios sau susikurti apribojimų, trukdančių įmonės augimui. Canavan *et al.* (2013) ginčija, kad dalis organizacijų, priklausančių kūrybinėms industrijoms, gali pasirinkti siekti augimo plėtodami savo kūrybinę reputaciją (t.y., kurdami kultūrinius šedevrus), kuri turi suteikti tarptautinę šlovę ir prestižą. Taigi, įmonės, kurios pasirenka šią strategiją, ieško klientų, partnerių ir darbuotojų, kurie ne tik yra harmonijoje su jų kūrybinio ir ekonominiu požiūriu, bet ir vertina jų turimą kūrybinį stilių ir/arba viziją. Žinoma, ne visos kūrybinio profilio organizacijos yra orientuotos į savo unikalios meninės vizijos vystymą, netgi, priešingai, pasirinkta augimo strategija yra paremta siekiu atsižvelgiant į rinkos paklausą teikti kūrybines paslaugas. Apklauskos duomenys rodo, kad tarp Lietuvos animacijos studijų yra abiejų plėtros strategijų atstovų. Šie rezultatai koreliuoja su teoriniais teiginiais bei empiriniais rezultatais mokslinėje literatūroje (Davenport, 2006; Eikhof ir Haunschild, 2007; Banks *et al.* 2002).

2.3.5 Meninės animacijos gamyba

Kaip jau buvo minėta, terminas *meninė animacija* šiame darbe yra apibrėžiamas kaip savarankiškas, tikslinei auditoriai skirtas animacijos produktas, o ne kaip dalis kito kūrybinio produkto (pvz., kompiuterinio vaizdo žaidimo, reklamos ar pan.). Pats terminas nenurodo, ar animacinis kūrinys yra aukštos meninės vertės, bei nereiškia, kad animacinio kūrinio kūrėjai nesiekia komercinės sėkmės (t.y., iškelia meninę vertę aukščiau už komercinę). Bendradarbiaujant su Lietuvos kino centru buvo surinkti, išanalizuoti ir apibendrinti duomenys iš pateiktų paraiškų, pretendavusių gauti tiesioginę valstybės paramą animacijos gamybos etapo darbams atlikti.

Vertinant paraiškas pagal animacijos technikas nustatyta, kad 49% visų animacijos projektų buvo planuojami atlikti tradicinės animacijos technika, 20% – CGI, 14% – stop-kadro, 6% – kompiuterine animacijos, o 11% animacijos projektų buvo planuojami įgyvendinti miksuojant dvi arba daugiau animacijos technikas. Tradicinės animacijos technika yra dominuojanti tarp pateikiamų paraiškų tiesioginei valstybės paramai gauti, tačiau tokia tendencija dėsningai mažėja – 2013-aisiais pateiktose paraiškose tradicinė animacijos technika vyravo 90% visų animacijos paraiškų, o 2017-aisiais šia technika savo animacijos projektus planavo įgyvendinti tik 38% paraiškų rengėjų. Paskutiniųjų metų paraiškų duomenys apie animacijos technikas koreliuoja su duomenimis, gautais iš atliktos apklauskos apie Lietuvos animacijos studijų naudojamas animacijos technikas. Atsižvelgiant į tai, tikėtina, kad ateityje CGI animacijos technikos populiarumas didės tradicinės animacijos technikos sąskaita.

Analizuojant animacinių projektų biudžetus, buvo vertinama vienos animacijos minutės gamybos kaina. Vertinant visas technikas bendrai vienos animacijos minutės gamybos kainos vidurkis yra 9 916 eurai (medianas – 6 553 eurai). Vertinant atskirai pagal technikas, brangiausia animacijos technika yra *CGI*, kurios vienos minutės gamybos kainos vidurkis yra 26 502 eurai (medianas – 25 000 eurai). Antroje vietoje pagal minutės gamybos kainą yra stop-kadro animacijos technika – vidurkis 6 361 eurai (medianas – 6 479 eurai). Trečioje vietoje yra tradicinė animacijos technika, kurios minutės gamybos kainos vidurkis yra 6 303 eurai (medianas – 4 232 eurai). Būtina atkreipti dėmesį į tai, kad šios technikos rodiklius labai stipriai paveikia pora paraiškų, kuriose nurodytos nepagrįstai ypatingai mažos vienos minutės animacijos gamybos kainos – išėmus šias dvi paraiškas iš skaičiavimo, animacijos minutės gamybos kaina padidėtų vienu tūkstančiu eurų (medianas – net dviem tūkstančiais eurų). Naudojant kompiuterinės grafikos animacijos techniką, kūrybinius animacijos projektus ketino įgyvendinti tik du pareiškėjai, todėl vesti vidurkius nėra tikslinga.

Vertinant LKC pateiktus animacinius projektus pagal trukmę, buvo nustatyta, kad visų trumpametražių²¹ kūrinių trukmės vidurkis yra 11 minučių. Vertinant atskirai pagal technikas, *CGI* animacijos technikos projektai yra vidutiniškai trumpiausi (vidurkis 5 minutės), o tradicinės animacijos technikos – ilgiausi (vidurkis 14 minučių). Stop-kadro animacijos technika paremtų projektų trukmės vidurkis yra 8 minutės, kompiuterinės grafikos – 12 minučių, o projektų, kurie mišiuoja kelias technikas – 9 minutės.

Įdomu pastebėti, jog įvertinus, kaip kinta animacijos minutės gamybos kaina priklausomai nuo trukmės, pastebėta, kad visose technikosose kaina didėja, jei trukmė ilgėja, nors tyrimo rengėjų hipotezė buvo suformuluota laikantis prezumpcijos, kad ilgėjant trukmei animacijos minutės gamybos kaina turėtų mažėti. Ši hipotezė buvo paremta tuo, kad priešgamybiniame etape atliekami personažų ir aplinkos dizaino vystymo darbai (jų apimtys ir kaina) nėra susiję su audiovizualinio kūrinio trukme. Kitaip sakant, stiliaus suformavimas ir pasirinkimas bei pagrindinių personažų dizaino sukūrimas turėtų kainuoti tiek pat, nepriklausomai nuo to, ar tai 3 min. ar 12 min. trukmės animacijos kūrinys. Tačiau tyrimo metu surinkti duomenys parodė situaciją esant visiškai priešingą – visose animacijos technikosose užfiksuotas animacijos minutės gamybos kainos kilimas, ilgėjant animacijos trukmei (išskyrus tradicinės animacijos technikos atveju, kai ilgesnių nei 10 min. animacijų kategorijoje minutės gamybos kaina krenta).

Vertinant svarbiausių animacijos specialistų atlyginimų vidurkius, vertėtų pradėti nuo režisieriaus. Remiantis duomenimis, surinktais iš animacinių projektų gamybos paraiškų,

²¹ Šiame tyrime, įvardijant trumpametražių ir ilgametražių audiovizualinių kūrinių trukmę, remiamasi JAV Kino meno ir mokslo akademijos nustatyta trukme (nepaisant to, ką nurodė paraiškos rengėjai).

pateiktų LKC finansavimui gauti, režisieriaus atlyginimo vidurkis yra 598 eurai (medianas – 395 eurai) už animacijos minutę. Ši suma sudaro maždaug 6% viso projekto biudžeto. Būtina atsižvelgti į tai, kad režisieriaus atlyginimas priklauso atlyginimų kategorijai, vadinimai „*virš ribos*“ (angl. „*above the line*“), suponuojančiai, kad atlyginimas gali skirtis nuo įprastinių rinkos kainų. Atlyginamas priklauso nuo režisieriaus pripažinimo, patirties bei kitų subjektyvių faktorių, kurie gali pridėti animaciniam projektui vertės. Kitaip sakant, debiutuojantis režisierius negali tikėtis panašaus atlyginimo, kokį gali gauti režisierius, kurio darbai yra pripažinti festivaliuose, o vardo žinomumas garantuoja didesnę žiūrovų skaičių. Įdomu pastebėti, jog animacijos projektų paraiškose, pateiktose LKC finansavimui gauti, gana dažnai pasitaiko, jog tas pats asmuo yra numatytas būti tiek režisieriumi, tiek animatoriumi, tiek aplinkų ar personažų dailininku ir pan. Tai reiškia, jog dažnu atveju prie animacijos režisieriaus atlyginimo prisideda ir pajamos, gautos už papildomo darbo atlikimą tame pačiame animaciniame projekte. Lyginant su JAV, Amerikos režisierių gildija (DGA, 2017) nurodo, jog minimalus režisieriaus atlyginimas už audiovizualinį projektą yra keli procentai nuo viso biudžeto (žinoma, tai nereiškia, kad režisierius gaus tik numatytą minimumą). JAV atlyginimai paprastai yra mokami kartą per savaitę ir priklauso nuo to, kiek savaitių trunka darbas. Amerikos animacijos gildija (AG, 2017) įvardija animacijos režisieriaus vidutinį atlyginimą – apie 2000 JAV dolerių per savaitę.

Remiantis duomenimis, surinktais iš animacinių projektų gamybos paraiškų, pateiktų LKC finansavimui gauti, scenarijaus autoriaus atlyginimo, skaičiuojant už animacijos minutę, vidurkis yra 221 eurai (medianas – 100 eurų). Atkreiptinas dėmesys, kad šį vidurkį stipriai didina vienas projektas, kuriame scenaristo darbas už animacijos minutę yra įvertintas net 1625 eurais. Taip pat pažymėtina, kad net 34% paraiškų nėra nurodytas atlyginimas scenarijaus autoriui. Taigi, daugiau nei trečdalyje animacijos gamybos paraiškų naratyvo sukūrimas yra vertinamas 0 eurų. Palyginimui, JAV vidutinis animacijos scenarijaus autoriaus atlyginimas už 4-7 min. trukmės scenarijų yra daugiau nei 2000 JAV dolerių, o už 7-15 min, trukmės naratyvą – daugiau nei 3000 JAV dolerių (AG, 2017).

Remiantis duomenimis, surinktais iš animacinių projektų gamybos paraiškų, pateiktų LKC finansavimui gauti, animacinių projektų prodiuserių atlyginimo už animacijos minutę vidurkis yra 566 eurai (medianas – 358 eurai). Animacijos prodiuserio atlyginimas vidutiniškai sudaro 4% viso projekto biudžeto. Būtina pastebėti, kad paraiškose nurodyti prodiuserio atlyginimai už animacijos minutę buvo ypatingai skirtingi – nuo 5 eurų iki kelių tūkstančių eurų. Taigi, sprendžiant iš surinktų duomenų, animacijos prodiuserių darbas animacijos projektuose vertinamas labai įvairiai, todėl dėsningumų nustatyti nepavyko.

Tyrimo rengėjai tikėjosi nustatyti ir animatoriaus atlyginimo už animacijos minutę vidurkį, tačiau tai pasirodė neįmanoma. Animatorių atlyginimai (nors ir nurodyti kiekvienoje paraiškoje) buvo nurodomi pagal ypatingai skirtingus parametrus – mėnesinį atlyginimą,

atlyginimą už animacijos sekundę, atlyginimą už visą animacijos projektą arba tiesiog išskaidant animatoriaus atlyginimą per skirtingas sąmatos eilutes ir paslaugas. Dėl šios priežasties nustatyti, koks yra vidutinis animatoriaus atlyginimas už animacijos minutę Lietuvos animacijos projektuose, nepavyko.

Siekiant nustatyti personažų dizainerių, aplinkų dizainerių bei kadruočių dailininkų vidutinius atlyginimus už animacijos minutę, buvo pastebėta, jog daugelyje paraiškų sąmatų šios pozicijos tiesiog nebuvo įtrauktos, nors minėtų specialistų darbas yra integrali ir nepakeičiama animacijos kūrybos proceso dalis. Todėl akivaizdu, jog animacijos projekte šių darbų nebuvo atsisakyta, tačiau dėl neaiškių priežasčių šie darbai (ir išlaidos už juos) nebuvo nurodyti paraiškose sąmatose. Pastebėtina, kad ši situacija gerėja ir 2017-aisiais pateiktose paraiškose jau tik 13% visų paraiškų nebuvo nurodyta visų ar dalies šių specialistų atlyginimų. Taigi, animacinių projektų gamybos paraiškose pateikiamuose rodmenyse, jei ne detalumas, tai bent jau gamybinis aiškumas, didėja. Taigi, dėl paminėtų priežasčių personažų dizainerių, aplinkų dizainerių bei kadruočių dailininkų vidutinių atlyginimų už animacijos minutę apskaičiavimo pagal turimus (tiksliau, nenurodytus) duomenis buvo atsisakyta, nes rezultatai nepateiktų aiškios situacijos reprezentacijos.

Apibendrinat pasakytina, kad egzistuoja neįprastų praktikų, kurios yra įgyvendinamos Lietuvos animatorių, pateikiant paraiškas LKC tiesioginei valstybės paramai animacinio projekto įgyvendinimui gauti. Tikėtina, jog egzistuoja nenustatytų priežasčių, kurios, paraiškų rengėjų nuomone, pateisina tokią veiklą kaip logišką ar suteikiančią tam tikrą pranašumą. Visgi situacija, kai kelios svarbiausios pareigybės, be kurių animacijos gamybos procesas yra neįmanomas, tiesiog neegzistuoja ar animacijos scenarijaus autoriaus darbas yra įvertinamas 0 eurų, nėra normali ir tokia praktika, bendradarbiaujant animacijos industrijos atstovams ir Lietuvos kino centrui turėtų būti panaikinta.

Galiausiai, reikia pastebėti, kad užfiksuotas kai kurių pareigybių atlyginimų ypatingai didelis įkainių svyravimas rodo, kad iš esmės nėra bendro suvokimo, kokiomis sumomis turėtų būti vertinamas tam tikrų specialistų darbas ar paslaugos. Tai iš dalies yra natūralu, kadangi Lietuvos animacijos industrijos atstovai dažniausiai savo projektus vysto tik esant valstybės paramai, o komerciniai užsakymai (ypatingai iš užsienio) dažnai reikalauja tik kūrybinio serviso paslaugų ir aukščiausių pozicijų animacijos kūrėjai Lietuvoje nėra samdomi. Atkreiptinas dėmesys ir į tai, kad tiesioginė valstybės parama negali ir neturi lygiuotis į užsienio rinkų (pvz. JAV ar Prancūzijos) minimalius ar vidutinius specialistų atlyginimus. Taigi, dėl sąlyginai mažos Lietuvos animacijos industrijos apkrovos kai kurie animacijos specialistų vidutiniai atlyginimai nėra nusistovėję. Atsižvelgiant į tai, animacijos industrijai būtų labai naudinga, jeigu šalyje būtų atliktas tyrimas, kuris leistų sudaryti animacijos specialistų atlyginimų žemėlapi. Tai suteiktų aiškumo apie Lietuvos animacijos industrijoje vyraujančius įkainius, o animacijos

specialistai galėtų burtis į gildijas ir kolektyviai derėtis dėl minimalių atlyginimų už aiškiai apibrėžtus darbus.

2.3.6 Animacijos išsilavinimo Lietuvoje padėtis ir situacija

Norint suvokti ir analizuoti Lietuvos animacijos industrijos dabartinę padėtį bei ateities galimybes, būtina įvertinti animacijos studijų galimybes atsinaujinti ir plėstis. Pastarasis tikslas yra nepasiekiamas, jei nėra kvalifikuotos darbo jėgos pasiūlos. Animacijos išsilavinimas yra ypatingos svarbos dar ir dėl to, kad remiantis Jungtinėje Karalystėje atliktu tyrimu net 92% visų animacijos specialistų šalies industrijoje turi animacijos srities aukštojo mokslo išsilavinimą (Accelerate Animation, 2013). Todėl akademinės institucijos, atsakingos už kvalifikuotų animacijos specialistų parengimą, turi strateginės svarbos visai animacijos industrijai.

Toliau šiame dokumente bus nagrinėjamas animacijos industrijos atstovų požiūris į akademinį institucijų, siūlančių animacijos bakalauro studijų programas, gebėjimą paruošti naujus animacijos specialistus. Tiksliau, tyrimo rengėjai nagrinėjo animacijos studijų programas baigusiu absolventų gebėjimą įsilieti į darbo rinką animacijos industrijoje. Surinkti duomenys gali būti naudingi tiek Lietuvos akademinį institucijų animacijos studijų programų sudarytojams, siekiantiems atnaujinti arba padidinti savo studijų programų konkurencingumą, tiek būsimiems animacijos studentams, norintiems priimti geriausius sprendimus dėl savo būsimoms karjeros animacijos industrijoje.

Prieš pradėdant analizuoti apklausos būdu surinktus duomenis, paminėtina, kad animacijos industrijos poreikius ir lūkesčius atitinkantis animacijos išsilavinimas šiandien turi ne tik suteikti bendras technines ir kūrybines žinias bei gebėjimus, bet ir suteikti kūrybinių industrijų koncepciją atitinkančius verslumo pagrindus. Europos žemyne iki įsigalint kūrybinių industrijų koncepcijos pagrindu sukurtai kultūros sektoriaus politikai, meno sričiai priskiriamas išsilavinimas pasižymėjo per šimtmečius nusistovėjusia dėstymo praktika bei aiškiai apibrėžtais tikslais (Garnham, 2005). Europoje veikiančioms kūrybinėms organizacijoms atsisakant senojo suvokimo apie kultūros sektorių, kur menas ir finansinė grąža buvo suvokiami kaip dichotomija, ir pradėdant vadovautis požiūriu, kad kūrybinė veikla yra meno, mokslo ir verslo sinergija (DCMS, 1998, 2001; Creative Europe, 2005), susiformavo poreikis keisti ir akademinį institucijų suvokimą apie naujų specialistų parengimą. Kitais žodžiais tariant, meninės pakraipos studijos turi paruošti jaunuosius talentus gebėti sėkmingai funkcionuoti industrijose, kuriose verslas ir kūryba yra neperskiriamai susiję.

Pokyčiai, prasidėję kūrybos ir kultūros ekonomikos sektoriuje, vis dar vyksta, todėl natūralu, kad akademinės institucijos dažnai tegali tik reaguoti, o ne daryti poveikį vykstančioms transformacijoms. Visgi, akademinį institucijų atstovai ir studijų programų sudarytojai iš dalies gali numatyti minėtų pokyčių, įvykusių kūrybos ir kultūros sektoriuje, rezultatus. Kūrybos ir verslo sinergija reiškia, kad industrijoje bus juntamas vis didesnis

poreikis specialistų, kurie suvokia technologinių inovacijų procesus bei turi bent jau bazinius vadybos, komunikacijos ir rinkodaros įgūdžius. Kūrybos specialistų vertė rinkoje priklauso ne nuo disponuojamų įgūdžių ar talento, bet nuo gebėjimo juos panaudoti, dirbant įmonėse, įgyvendinančiose kūrybinius projektus.

Duomenys, surinkti iš Lietuvos animacijos studijų, atskleidė, kad 44% Lietuvos animacijos studijų buvo įkurtos asmenų, iš kurių bent vienas yra įgijęs animacijos specialybę aukštojo mokslo institucijoje. Respondentų paprašius nurodyti animacijos studijos savininko/-ų aukščiausią turimą mokslinį laipsnį, buvo identifikuota, kad 75% turi animacijos magistro laipsnį (33% visų respondentų), o 25% studijų atstovų nurodė, kad turi animacijos bakalauro laipsnį (11% visų respondentų). Nė vienas respondentas nenurodė, kad tarp atstovaujimų animacijos studijų savininkų būtų asmenų, kurie turėtų mokslo arba meno daktaro laipsnį animacijos srityje.

Respondentų paklausus, kuri akademinė institucija, jų manymu, geriausiai paruošia animacijos specialistus Lietuvoje, 28% nurodė, kad tai yra Vilniaus technologijų ir dizaino kolegija, 16% – Vilniaus dailės akademija, 6% – Kauno kolegija. Tačiau net 50% respondentų negalėjo įvardyti akademinės institucijos, kuri pastebimai geriau už kitas paruoštų animacijos studijų programų absolventus. Vienas respondentas netgi pakomentavo, jog „aukštosios mokyklos neformuoja savo identiteto, tad skirtingų gabumų studentai gali atsiskleisti skirtingose institucijose.“

Apklausoje rezultatai taip pat parodė, kad animacijos industrijos darbo rinka yra paremta darbų portfolio, o ne diplomu. Į klausimą, kokį potencialių darbuotojų išsilavinimą respondentai vertintų labiausiai, buvo pateikti trys galimi atsakymo variantai – „išsilavinimo institucija neturėtų įtakos – nulemtų kandidato darbų portfolio“; „geriau vertinčiau užsienietišką išsilavinimą įgijusį kandidatą“; „geriau vertinčiau lietuvišką išsilavinimą įgijusį kandidatą“. Net 83% visų respondentų nurodė, kad sprendimą, ką samdyti, priimtų, atsižvelgiant į kandidato darbų portfolio, o ne pagal asmens įgytą išsilavinimą. 11% respondentų nurodė, kad pirmenybę teiktų potencialiems darbuotojams baigusiems animacijos studijas užsienio universitete, o 6% respondentų nurodė, kad pirmenybę teiktų asmenims, kurie yra įgiję animacijos išsilavinimą Lietuvos akademinėje institucijoje.

Respondentų paprašius nurodyti, kokių žinių ir/ar gebėjimų labiausiai trūksta animacijos specialybės absolventams, paaiškėjo atsakymai, kuriuos galima būtų sugrupuoti į tris atskiras kategorijas – (a) praktinių žinių ir suvokimo apie animacijos gamybos procesus industrijoje; (b) aukšto lygio įgūdžių dirbant su programine įranga, naudojama industrijoje; (c) aukšto lygio žinių ir suvokimo apie kinematografijos teoriją ir istoriją. Šie duomenys rodo, kad respondentai yra iš esmės nepatenkinti akademinės institucijos baigusių animacijos specialistų faktinėmis žiniomis, gebėjimais ir bendru animacijos gamybos procesų (ne)suvokimu. Taigi, nagrinėjant Lietuvos animacijos industrijos lūkesčius, keliamus akademinėms institucijoms bei

jų paruošiamiems animacijos absolventams, būtina atsižvelgti į tai, kad pati animacijos industrija dar reliatyviai neseniai transformavosi iš individualių kultūros paslaugas teikiančių menininkų į industriją, kuri sujungė kūrybiškumą ir verslumą.

Kitas klausimas suteikė respondentams galimybę išsakyti siūlymus²², kaip geriau parengti studentus darbui animacijos industrijoje. 61% visų respondentų nurodė, kad akademinė institucijų animacijos studijų programų sudarytojai turėtų daugiau laiko skirti tradicinės ir *CGI* animacijos technikų praktinių įgūdžių įsisavinimui, 33% – teorinių animacijos žinių bei gamybos procesų suvokimo įsisavinimui. Kiti respondentų pasiūlymai įvardijo skatinimą didinti akademinė institucijų ir industrijos kooperaciją (6% respondentų) bei suteikti studentams kūrybinių projektų vadybos kompetencijų (6% respondentų). 39% visų respondentų nepateikė jokių pasiūlymų.

Įdomu pastebėti, kad respondentų paklausus, ar Lietuvoje reikalinga studijų programa (3-4 metų trukmės), kuri ruošytų išskirtinai animacijos vadybos grandies specialistus (prodiuserius ar projektų koordinatorius), 72% respondentų nurodė, kad tokia studijų programa yra reikalinga, 11% nurodė, kad tokie programai poreikio nėra, o 17% respondentų šuo klausimu nuomonės neturėjo. Mažai tikėtina, kad tokia programa galėtų būti įgyvendinta Lietuvos rinkos sąlygomis, visgi, duomenys aiškiai identifikuoja industrijoje esantį vadybos specialistų, turinčių kompetencijų valdyti kūrybinį projektą, ypatingai internalizacijos sąlygomis, poreikį.

Apklausoje respondentų buvo paprašyta išvardyti, kokių, jų manymu, trijų animacijos specialistų labiausiai trūksta Lietuvos animacijos industrijoje (respondentų buvo prašyta išvardinti specialistus pradedant svarbiausiu). Vertinant surinktą informaciją, 3 taškai buvo skiriami specialistams, nurodytiems pirmoje vietoje, 2 taškai įvardytiems antroje vietoje, ir 1 taškas respondentų nurodytiems trečioje vietoje. Paminėtina, kad pirmosios trys animacijos specialistų pozicijos, respondentų buvo paminėtos pirmu numeriu po keturis kartus. Taigi, remiantis respondentų atsakymais, galutinis animacijos specialistų pasiskirstymas pagal poreikį Lietuvos industrijoje atrodo taip:

1. *CGI* animacijos technikos animatoriai (18 taškų);
2. tradicinės animacijos technikos animatoriai (16 taškų);
3. animacijos prodiuseriai (12 taškų);
4. vizualių specialiųjų efektų specialistai (9 taškai);
5. animacijos personažų dizaineriai (6 taškai);
6. *CGI* rigeriai (6 taškai);
7. scenarijų autoriai (6 taškai);

²² Respondentai galėjo pateikti daugiau nei vieną pasiūlymą, todėl bendra procentinė suma nėra lygi 100%.

8. 3D modeliuotojai (4 taškai);
9. režisieriai (2 taškai);
10. kompiuterinio apskaičiavimo administratorius (1 taškas);
11. Stop-kadro animatorius (1 taškas).

Kitas klausimas apklausoje buvo prašymas nurodyti, ar respondentų atstovaujamoje animacijos studijos komandoje yra asmenų, (papildomai) dirbančių ir pedagoginį darbą akademinėse institucijose. 61% visų respondentų atsakė teigiamai, 39% - neigiamai. Deja, apklausos būdu surinkti duomenys neatskleidžia, kokiose mokslo srityse šie pedagogai specializuojasi, bei kokiose akademinėse institucijose jie dirba. Tačiau, respondentų paklausus, ar jų atstovaujamoje studijoje dirba mokslininkas/tyrėjas, kuris publikuoja mokslinius straipsnius animacijos tema, teigiamai atsakė tik trečdalis (36%) respondentų (iš 61% visų respondentų, kurie ir į ankstesnį klausimą atsakė teigiamai).

Respondentams taip pat buvo pateiktas vieno pasirinkimo Likerto skalės klausimas, kuriame prašoma įvertinti paskutinių penkerių metų animacijos absolventų, baigusių akademinę instituciją Lietuvoje, bendrą lygį ir pasirėngimą efektyviai įsilieti į animacijos industrijos darbo rinką. Daugiau nei pusė visų respondentų (55%) vertino absolventų pasirėngimą „nei teigiamai, nei neigiamai“, 28% respondentų įvertino „neigiamai“ ir tik 11% įvertino „teigiamai“. 6% visų respondentų nurodė, kad „negali atsakyti“.

Surinkti duomenys rodo, kad šiuo metu egzistuoja stipri atskirtis tarp Lietuvos animacijos industrijos lūkesčių ir realybės dėl animacijos srities absolventų gebėjimų ir pasiruošimo įsilieti į darbo rinką. Būtina pastebėti, kad šios problemos priežastys yra kompleksinės ir negali būti kaltinamos vien akademinės institucijos ar pedagoginis personalas. Tradicijos, ekonominė ir teisinė aplinka, geografinė lokacija, pedagogų kompetencija ir akademinės institucijos administracinė kompetencija, vietinės kultūros savybės ar net pačios industrijos statusas gali paveikti animacijos specialistų paruošimo kokybę. Atlikto tyrimo tikslas yra ne identifikuoti pagrindines industrijos lūkesčių ir realybės neatitikimo priežastis, bet surinkti ir pateikti duomenis, kurie galėtų pagelbėti efektyviai pakeisti ar modifikuoti animacijos studijų programas, norint išspręsti industrijos atstovų įvardintas problemas. Būtina pastebėti, kad industrijos įvardintų problemų priežasčių nagrinėti šio tyrimo rėmuose yra neįmanoma dar ir dėl to, jog tyrimo metu duomenys surinkti tik iš animacijos industrijos atstovų, bet ne iš akademinų institucijų.

Prieš toliau nagrinėjant gautų duomenų reikšmę, paminėtina, kad Lietuvoje meno bendruomenė bei visuomenė apskritai šiuo metu išgyvena kultūros ir kūrybos sektoriaus požiūrio transformaciją. Arba, kitais žodžiais, nors kūrybinių industrijų koncepcija yra formaliai priimta ir pagal ją yra formuojama šalies bei žemyno kultūros sektoriaus vystymo ir plėtros strategija, visgi, nemaža dalis meno bendruomenės ir kultūros politikos sudarytojų tiksliai ir

aiškiai nesuvokia šios koncepcijos pagrindo ir formuojamų tikslų. Ypatingai posovietinėse šalyse meno bendruomenės nariai kelia klausimus, ar jų kūrybinė sėkmė nuo šiol privalo būti matuojama komerciniu pasisekimu, ar gali būti pasiekta komercinė sėkmė, nekompromituojant artistinių ambicijų. Deja, šie klausimai vis dar nėra aiškiai atsakyti net akademinės bendruomenės diskusijose ir tyrimuose.

Vertinant lietuviškas akademinės institucijas, galima išskirti Vilniaus technologijų ir dizaino kolegiją, kuri surinko daugiau teigiamų animacijos industrijos atstovų nuomonių apie animacijos specialistų paruošimą nei antroje ir trečioje vietoje paminėtos akademinės institucijos kartu sudėjus. Visgi, tai, kad net 50% respondentų negalėjo įvardinti akademinės institucijos, kuri išsiskirtų iš kitų institucijų pagal savo studijų programos kokybę, atskleidžia, kad studijų programų sudarytojai turi sunkumų formuojant kurso identitetą bei strateginius akademinės programos tikslus. Būtina atkreipti dėmesį į tai, jog yra galimybė, kad dalis animacijos industrijos atstovų išreiškė palankumą toms akademinėms institucijoms, su kuriomis jų studijose dirbantys pedagogai susieti darbo santykiais, tačiau dėl apklausos struktūros šios prielaidos neįmanoma nei patvirtinti, nei paneigti.

Net 2/3 visų respondentų nurodė, kad jų atstovaujamoje animacijos studijoje yra narių, kurie dirba pedagoginį darbą, o tai atskleidė įdomią situaciją. Toks industrijos tiesioginis dalyvavimas edukaciniame procese turėtų garantuoti pažangią ir aktualią studijų programą bei užtikrinti, kad animacijos studentai būtų puikiai susipažinę su animacijos gamybos procesu, tačiau industrijos atstovų pademonstruotas susirūpinimas dėl prastai paruošiamų animacijos specialybės absolventų rodo, kad situacija yra priešinga. Visgi, reikia pastebėti, kad dėl apklausos struktūros ir formulavimo surinkti duomenys neatskleidžia, ar animacijos industrijos atstovai-pedagogai dirba su studentais būtent animacijos srityje ar kitose srityse (pvz., vadybos, garso, programavimo ir kt.). Taigi, tyrimo išvados negali būti baigtinės be papildomų tyrimų.

Tyrimo autoriai sukonstravo klausimą apie labiausiai trūkstamų animacijos specialistų poreikį industrijoje, suvokdami, kad jokia akademinė institucija negali sau leisti turėti bakalauro studijų programos, sufokusuotos tik į labai specifinę animacijos srities profesiją (pvz., kadruočių, 3D modelių ar aplinkų dailininkų ir t.t.). Šio klausimo tikslas buvo (a) surinkti informaciją, parodančią, kad animacijos specialybių įvairovė turėtų būti skatinama tarp animacijos studentų, ir (b) surinkti informaciją apie šiuo metu egzistuojantį animacijos specialistų poreikį industrijoje. Duomenys rodantys, kad tarp labiausiai trūkstamų specialybių patenka *CGI* ir tradicinės animacijos technikos animatoriai, yra keliantys susirūpinimą ir tuo pačiu svarbus indikatorius akademinėms institucijoms, kad šalies animacijos studijų programos turi rimtų trūkumų. Nepašalinus šių trūkumų, tai gali neigiamai paveikti animacijos industrijos augimo ir plėtros galimybes, jau neminint, kad animacijos išsilavinimas negarantuos absolventų įsidarbinimo galimybes.

Galiausiai būtina įvertinti animacijos industrijoje egzistuojantį animacijos vadybos grandies darbuotojų poreikį. Respondentų išreikštas stiprus palaikymas hipotetinei animacijos vadybos bakalauro studijų programai (72% visų respondentų) rodo, kad vykstančios kultūros sektoriaus transformacijos į kultūros ir kūrybos industrijas yra jau įsibėgėjusios (indusrijoje yra poreikis efektyviam žmogiškųjų išteklių panaudojimui, įgyvendinant kūrybinį projektą), tačiau rinka dar nėra subalansuota, kadangi specialistų, turinčių reikalingą animacijos ir vadybos žinių paketą, pasiūlos beveik nėra. Situaciją komplikuoja dar ir tai, kad animacijos vadybos specialistai turi gebėti ne tik administruoti kūrybinį projektą, gerai suvokti animacijos gamybos procesą, bet ir atlikti tai globalioje ir daugiakultūrinėje aplinkoje, tarptautinėje komandoje bei suvokti tarptautinės animacijos rinkos dėsningumus. Taigi, animacijos industrijoje egzistuoja poreikis specialistų, kurie turi pasižymėti labai specifiniais gebėjimais ir žiniomis.

Apibendrinant galima teigti, kad šiuo metu yra didžiulė praraja tarp animacijos industrijos lūkesčių ir akademinų institucijų gebėjimo paruošti darbdaviams patrauklius naujus darbuotojus. Vertinant iš animacijos industrijos pozicijos, šiuo metu absolventai retai gali pasigirti turintys (net bazines) žinias ar gebėjimus, susijusius su animacijos gamybos procesu. Tačiau, kaip jau buvo minėta anksčiau, šis tyrimas negali, o ir nesiekia, įvardinti akademinų institucijų problemų šaltinių, kurie gali būti susiję ir su bendromis švietimo problemomis šalyje, o ne dėl pedagogų ar akademinės institucijos administracijos nekompetencija. Taigi, tikėtina, kad pirmoji akademinė institucija, kuri, atsižvelgiant į respondentų išsakytas problemas, sugebės modifikuoti savo studijų programą, turi galimybę įgauti stiprų rinkodaros įrankį ir ateityje priraukti geriausius kandidatus studijuoti būtent jų animacijos programoje.

Svarbu pastebėti, kad nemažai problemų, susijusių su animacijos studijų programomis, galima būtų išspręsti užtikrinant nuolatinį ir aktyvų bendravimą tarp akademinų institucijų bei industrijos atstovų. Aktyvus bendradarbiavimas yra visapusiškai naudingas abiem šalims – industrija galėtų užsitikrinti, kad nauji animacijos talentai lengvai ir greitai taps jų komandos dalimi, o akademinės institucijos užtikrintų ne tik konkurencingą studijų programą, bet ir sąlyginai aukštą absolventų įdarbinimo koeficientą. Industrijos ir akademinės bendruomenės bendradarbiavimas yra svarbi dalis Bolonijos proceso (2013), siekiant užtikrinti aukštojo mokslo globalų konkurencingumą Europos akademinėse institucijose.

2.3.7 Inovacijos, tyrimai ir žinių perdavimas

Animacijos industrija, kaip kūrybinių industrijų segmentas, yra mokslo, verslo ir meno samplaika, todėl inovacijų procesų skatinimas industrijoje, vadovaujantis ES direktyvomis ir nustatytomis gairėmis, turėtų būti sąlyginai lengvas ir paprastas uždavinys. Ypatingai, atsižvelgiant į tai, kad nemažai tyrimų patvirtina kūrybinių industrijų inovacijų sukuriamą vertę

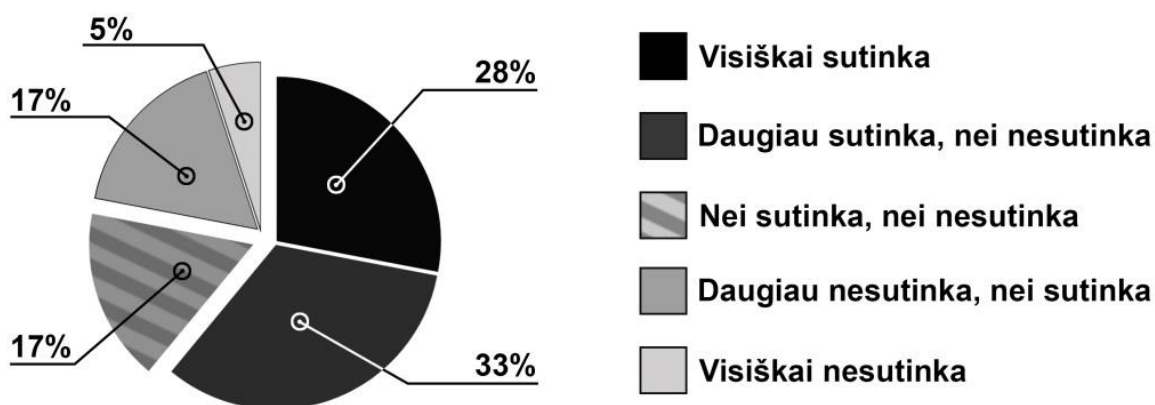
bei inovacijų stimuliaciją kituose sektoriuose. Inovacijų procesų skatinimas taip pat yra integrali Lietuvos kultūros politikos dalis (LRKMJ, 2015). Atsižvelgdami į mokslinės literatūros apžvalgoje nustatytus inovacijų procesus kūrybinėse industrijose tyrimo rengėjai siekė identifikuoti inovacijų procesus Lietuvos animacijos industrijoje.

Anketos klausimai, skirti nustatyti inovacijų procesus Lietuvos animacijos industrijoje, atskleidė, kad 83% animacijos studijų darbo kultūra skatina inovacijų procesus, ir tik 17% respondentų nurodė, kad inovacijų procesai yra skatinami, jei tai nereikalauja papildomo laiko bei kitų resursų. Taip pat 89% respondentų identifikavo, kad organizacija nuolatos taiko inovacinius sprendimus, net 72% respondentų įvardijo, kokią inovaciją jie yra sukūrę, bei 28% tyrime dalyvavusių animacijos studijų turi MTEPI (angl. *R&D*) padalinį. Įdomu pastebėti, kad iš visų studijų, kurios nurodė turinčios MTEPI padalinį, tik vienoje dirba mokslininkas/tyrėjas, kuris publikuoja mokslinius straipsnius animacijos tema. Taigi, absoliuti dauguma animacijos industrijoje vykdomos inovacinės veiklos rezultatų nėra publikuojami akademiniais kanalais. 16% visų studijų, kurios nurodė turinčios MTEPI padalinį, savo komandoje turi darbuotoją, kuris papildomai dirba ir pedagoginį darbą akademinėje institucijoje, taigi, tikėtina, jog animacijos industrijoje vykdomos inovacinės veiklos rezultatai yra integruojami į studijų procesą.

Inovacijų lokalizavimas animacijos studijose nėra situacija, kurią galima būtų vertinti teigiamai. Pavyzdžiui, Volto Disnėjaus animacijos studija ne tik skatina savo darbuotojus publikuoti sukurtų inovacijų rezultatus mokslinėje literatūroje, bet nuo 1996-ųjų ir talpina šiuos straipsnius savo internetinėje platformoje (Disney animation, 2017). Taigi, iš minėto pavyzdžio matyti, kad šis animacijos industrijos milžinas laikosi nuostatos, jog inovacinė veikla skatina visą industriją (ir jį patį) judėti į priekį, todėl pastarąsias dvi dekadas inovacinės veiklos rezultatų sklaida yra Volto Disnėjaus animacijos studijos vystymo ir plėtros strategijos dalis. Taigi, siekiant inovacijų procesų skatinimo industrijoje, yra svarbu kelti klausimą, kokiais įrankiais galima būtų skatinti inovacinės veiklos rezultatų sklaidą.

Respondentų paprašius pagal Likerto skalę nurodyti, kaip stipriai respondentai sutinka su teiginiu, kad inovacijų naudojimas animacijos industrijoje yra svarbus faktorius, siekiant išlaikyti konkurencingumą rinkoje, 50% su šiuo teiginiu „sutiko visiškai“, 33% respondentų nurodė, kad „daugiau sutinka, nei nesutinka“, ir 17% nurodė, kad „nei sutinka, nei nesutinka“. Inovacijų vadyba kūrybinėse industrijose reikalauja numatyti adekvatų laikotarpį, per kurį inovacija bus įsisavinta kūrybinio profilio darbuotojų bei bus sėkmingai panaudota jų kūryboje – su šiuo teiginiu „visiškai sutinka“ 56% respondentų, o likę 44% nurodė, kad „daugiau sutinka, nei nesutinka“. Įdomu pastebėti, kad inovacijų svarbą labiau vertina vėliau įkurtos ir internacionalios animacijos studijos.

Respondentų paprašius įvertinti teiginį, jog inovacijų procesus skatina internacionalizacijos procesai, „visiškai sutiko“ su šiuo teiginiu 28% respondentų, 33% nurodė, kad „daugiau sutinka, nei nesutinka“, po 17% respondentų įvardijo, kad „nei sutinka, nei nesutinka“ bei „daugiau nesutinka, nei sutinka“ ir galiausiai 5% respondentų nurodė, kad „visiškai nesutinka“ su šiuo teiginiu (žr. 13 paveikslą). Toks industrijos atstovų požiūris į inovacijų svarbą konkurencingumui užtikrinti bei inovacijų ir internacionalizacijos koreliaciją iš



13 paveikslas. Respondentų požiūris į teiginį, ar inovacijų procesai skatina internacionalizacijos procesus (sudaryta autorių).

esmės sutampa su mokslinėje literatūroje bei kūrybinių industrijų plėtros ir vystymo strategijose randamais teiginiais (EC, 2012; ESTEP, 2016; Creative Europe, 2009; TERA Consultants, 2010; DCMS, 1998, 2001). Tačiau tai, kad beveik ketvirtadalis respondentų nelaiko inovacijų sąlyginai svarbia konkurencingumo užtikrinimo dalimi, gali indikuoti ne inovacijų, kaip reiškinio, mažą reikšmę animacijos kūrybos ir verslo veiklai, bet pačios inovacijų koncepcijos nevisišką suvokimą. Apklausoje respondentų jokia forma nebuvo klausama, kaip jie suvokia inovacijų koncepciją, todėl galimai ši sąvoka respondentų buvo klaidingai suvokta ar interpretuota.

Animacijos industrijos atstovų paprašius įvardinti, kokio pobūdžio inovacijos buvo sukurtos jų atstovaujamose animacijos studijose, respondentai daugiausia įvardijo technologinio pobūdžio pasiekimus bei pora kartų nurodė administracinio pobūdžio inovacijas. Įdomu tai, kad nei vienas respondentas nepateikė estetinio ar turinio pobūdžio inovacijų. Apklausoje atsakymai rodo, kad Lietuvos animacijos industrijose (organizacijų lygiu) yra sėkmingai ir sistemingai vystomos inovacijos, visgi, atsakymų pobūdis leidžia daryti prielaidą, kad inovacijų procesų suvokimas yra ribotas, inovacijos daugiausia suvokiamos kaip technologinio pobūdžio rezultatas.

Respondentų taip pat buvo paprašyta įvertinti teiginį, jog dabartinė valstybės politika skatina inovacijų procesus animacijos industrijoje. Po 17% respondentų nurodė, kad „daugiau sutinka, nei nesutinka“ ir „nei sutinka, nei nesutinka“, 27% respondentų įvardijo, kad „daugiau nesutinka, nei sutinka“ ir galiausiai 39% respondentų nurodė, kad „visiškai nesutinka“ su šiuo teiginiu. Respondentų atsakymai į šį klausimą yra stiprus signalas kultūros politikos sudarytojams – industrijos, kuri pasižymi stipriais inovacijų kūrimo procesais, atstovai mano, kad valstybės įrankiai, skirti skatinti inovacijų procesus, neegzistuoja ar bent jau yra neefektyvūs. Tai taip pat suponuoja, kad valstybės lėšos, skiriamos inovacijų skatinimo programoms, nėra panaudojamos efektyviai.

Galiamiausiai, siekiant įvertinti, kaip greitai ir lengvai inovacijos yra priimamos įvairių animacijos specialistų, respondentų buvo paprašyta nurodyti, ar jie sutinka su teiginiu, kad animacijos industrijos specialistai (3D modeliotojai, konceptų dizaineriai, animatoriai ir t.t.) lengvai priima inovacijas. 11% respondentų nurodė, kad „visiškai sutinka“ su šiuo teiginiu, 39% – „daugiau sutinka, nei nesutinka“, 44% – „nei sutinka, nei nesutinka“, 6% – „daugiau nesutinka, nei sutinka“. Taigi, didžiosios dalies animacijos studijų atstovų nuomone, animacijos specialistai inovacijas priima lengvai, tačiau atsakymai į kitą anketos klausimą atskleidė, kad nors ir nėra fiksuojamas pasipriešinimas inovacijoms, visgi, inovacijų įsisavinimas yra procesas, kuris reikalauja papildomų laiko bei kitokio pobūdžio investicijų.

Respondentų buvo paprašyta įvertinti teiginį, jog inovacijos reikalauja iš animacijos industrijos specialistų (3D modeliotojų, konceptų dizainerių, animatorių ir t.t.) papildomo laiko įsisavinti reikalingas žinias ir įgūdžius, norint sėkmingai panaudoti inovaciją jų kūryboje. Respondentų atsakymai pasiskirstė vos tarp 2 atsakymo variantų – 56% respondentų nurodė, kad „visiškai sutinka“, o likusieji 44% – „daugiau sutinka, nei nesutinka“. Taigi, akivaizdu, jog inovacijų integravimas į studijos bei kūrybos veiklą yra procesas, reikalaujantis papildomų žmogiškųjų ir finansinių išteklių, siekiant kaip galima efektyvesnio rezultato.

Apibendrinant galima teigti, kad nors inovacijų procesai yra nekvestionuojama animacijos segmento veiklos dalis, tačiau, tikėtina, jog vis dar nėra aiškiai suvokiama inovacijų procesų koncepcija. Siekiant, kad inovacinė veikla užimtų vis svarbesnę vietą animacijos studijų darbo kultūroje bei būtų skiriami didesni išteklių jų vystymui, būtini pokyčiai tiek akademinėse institucijose, tiek kultūros politikoje. Inovacijų nauda, kuriant konkurencinį pranašumą, o tuo pačiu ir šalies ekonominę gerovę, yra plačiai dokumentuota ir nekvestionuojama, todėl vienas iš šiuo metu svarbiausių tikslų turėtų būti edukacinės informacijos apie inovacijų procesų koncepciją sklaida. Tačiau tam, kad inovacijų procesai turėtų kuo didesnės naudos, taip pat būtini atitinkami kultūros politikos įrankiai.

2.3.8 Tiesioginė ir netiesioginė valstybės parama meniniams animacijos projektams

Vertinant audiovizualinių kūrinių (tarp jų ir animacijos) gamybos procesą Europoje, būtina atsižvelgti į itin svarbų aspektą – finansavimą. Būtina pabrėžti, kad idealiomis sąlygomis meninės animacijos projektai turėtų būti finansuojami privačiomis lėšomis, kaip tai vyksta daugelyje kitų kūrybinių industrijų segmentų. Prodiuserių sugebėjimas kūrybinį animacinį projektą finansuoti vien tik privačiomis lėšomis, reikštų, kad visi investuotojai tiki, jog yra racionalu tikėtis finansinės grąžos iš finansuojamo kūrybinio animacinio projekto. Visgi, dėl sukuriamų audiovizualinių produktų kultūrinės vertės ir naudos šaliai, valstybės gali pasirinkti padengti dalį kūrybos išlaidų.

Būtina pastebėti, kad ne visos šalys turi pakankamai stiprias ekonomikas bei pakankamo dydžio vietos rinką, kad tam tikri kūrybinių industrijų segmentai galėtų finansiškai pasiteisinti. Pavyzdžiui, kino gamybai reikalingi dideli, kartais milžiniški, biudžetai. Globalioje kino industrijoje naudojami didelio, vidutinio ir mažo biudžeto terminai paprastai apibrėžiami atitinkamai – daugiau nei 100 mln. JAV dolerių, nuo 100 iki 20 mln. JAV dolerių bei mažiau nei 20 mln. JAV dolerių. Šie skaičiai nėra universalus standartas – dažnai šalys turi skirtingus šių terminų apibrėžimus. Lietuvoje LR Kino įstatymas, apibrėžiantis kino projektų valstybinio finansavimo taisyklės nurodo, kad mažo biudžeto filmo projektas yra „filmą, kurio gamybos sąnaudos yra mažesnės negu dviguba valstybės finansavimo kvota, tiems metams nustatyta Lietuvos kino centro“ (2010:1).

Valstybės parama bendriausia prasme yra kultūros politikos įrankis, kuris užtikrina tam tikrą (minimalų) kūrybinių produktų gamybą ir taip skatina šalyje ekonominius, socialinius ir kultūrinius procesus. Analizuojant konkrečiai animacijai skiriamą valstybės paramą, reikia pastebėti, kad šiuo metu Lietuvoje egzistuoja dviejų tipų finansavimas – *tiesioginis* ir *netiesioginis*. Tiesioginis finansavimas nuo 2012-ųjų yra administruojamas per Lietuvos kino centrą prie Kultūros ministerijos (LKC, 2017), tačiau vienokia ar kitokia forma egzistavo nuo pat Lietuvos nepriklausomybės pradžios. Būtina pastebėti, kad pretenduoti gauti tiesioginį valstybės finansavimą gali tik trumpametražiai ir ilgametražiai animacijos kino kūriniai, bet ne TV animacijos projektai. Ši sąlyga yra gana problematiška animacijos industrijai, kadangi Europoje daugiausia animacijos turinio yra sukuriama būtent TV platformai, o ne kino teatrams²³ (Animation magazine, 2013). Tai savaime reiškia, kad daugiausia šansų animacijos gamybos tarptautiniam bendradarbiavimui (koprodukcijai) turi animacijos TV projektai, o ne kino. Taip pat animaciniai TV serialai turi gerokai didesnes animacijos apimtis, todėl animacijos TV produkcijai šalyje gaminti animacijos specialistai būtų įdarbinami gerokai ilgesniam laikui.

²³ Palyginimui Prancūzijoje 2013-aisiais buvo sukurta daugiau nei 400 valandų TV animacijos ir 8 ir 2/3 valandų animacijos, skirtos kino ekranams.

Netiesioginis finansavimas arba fiskalinės paskatos schemos pasaulyje nėra naujas reiškinys. Kanados vyriausybė eksperimentavo su fiskalinėmis paskatomis kino ir TV industrijoms jau 1974-aisiais (Morawetz *et al.* 2007), Luizianos valstija (JAV) priėmė mokesčių kreditų schemą 1992-aisiais (Grand, 2006), o iki 2016-ųjų jau 37 JAV valstijos jau siūlė įvairių formų fiskalines paskatas kino ir TV projektams (NCSL, 2016). Raportas, nagrinėjantis fiskalinės paskatos schemas, skirtas paremti audiovizualines industrijas Europoje (Olsberg ir Barnes, 2014:3), nurodo, kad egzistuoja trys pagrindinės struktūros – (a) mokesčių prieglaudos (angl. *tax shelters*), (b) mokesčių kreditai (angl. *tax credits*) ir (c) išlaidų gražinimas (angl. *rebates*).

Europoje iki 2017-ųjų kovo 31 d. buvo 22 šalys, naudojančios fiskalinės paskatos schemas, siekiant paskatinti savo audiovizualinių industrijų augimą (Olsberg ir Barnes, 2014; FNE, 2017). Būtina pastebėti, kad net 10 Europos šalių pradėjo naudoti fiskalinės paskatos schemas per pastaruosius ketverius metus. Taigi, galima pastebėti aiškia šio kultūros politikos įrankio panaudojimo tendenciją Europoje. Naudojant šį įrankį, ne tik pasiekiamas animacijos gamybos kiekio ir apimčių augimas, bet taip pat pastebėta koreliacija su padidėjusiu kūrybiškumu ir inovacijomis (Crane, 2014). Taigi, fiskalinės paskatos schemos Europoje yra sėkmingai naudojamos, siekiant stimuliuoti kūrybinių industrijų vystymą ir augimą. Visos šalys, kurios turi fiskalinės paskatos schemas, taip pat turi ir tiesioginį finansavimą audiovizualiniams projektams (Olsberg ir Barnes, 2014), tad kyla klausimas, kodėl netiesioginis finansavimas daro tokią didelę įtaką audiovizualinių industrijų augimui.

Pagrindinė priežastis, kodėl netiesioginis finansavimas yra toks svarbus elementas, užtikrinant užsienio audiovizualinių projektų pritraukimą į vietos industriją, yra susijęs su reiškiniu, kuris dažnai įvardijamas kaip „*minkšti pinigai*“ (angl. *soft money*). Terminas „minkšti pinigai“ yra naudojamas apibūdinti pagalbą ar investiciją, reikalingą padengti dalį kūrybinio projekto gamybos išlaidų. Svarbu pabrėžti, jog fiskalinės paskatos atveju finansinė parama kino kūrėjams yra suteikiama, nereikalaujant atiduoti dalį teisių ar būsimų pajamų iš audiovizualinio kūrinio, taigi prodiuseriai gali pasiekti didesnes projekto apimtis, nedidindami rizikos. Šiandien globali kino ir TV industrija formuoja savo tarptautines gamybos operacijas, atsižvelgiant į fiskalinių paskatų schemų pasiūlymus, ir vos keletas kino projektų renkasi užsienio gamybos lokacijas dėl estetinių priežasčių (Lorenzen, 2007). Netgi koprodukcijos šiandien yra suvokiamos pirmiausia kaip įrankis surinkti būtina finansavimą, o ne suburti skirtingų šalių talentus bendradarbiavimui (de la Garza, 2016; Caldwell, 2008). Dabartinė globali audiovizualinė industrija yra stipriai orientuota į „*pabėgusių produkcijų*“ (angl. *runaway productions*) pritraukimą į savo šalis (Lorenzen, 2007; Yoon ir Malecki 2009), o sėkmingiausias įrankis šiam tikslui pasiekti ir yra fiskalinės paskatos schemos.

Tiesa, yra dar viena priežastis, kodėl fiskalinės paskatos schemos tapo tokia svarbia globalios audiovizualinės rinkos dalimi. Ši priežastis yra susijusi su kūrybinių industrijų darbo įgyvendinimo specifika – visa kūrybinė veikla yra projektinė, todėl kūrybinė komanda

sudaroma iš laisvai samdomų darbuotojų (angl. *freelancer*) (Davenport, 2006). Toks darbo organizavimo metodas industrijoje egzistuoja, kadangi prodiuseriams sukuria galimybę suformuoti ekonomiškai naudingiausią naują komandą kiekvieno projekto įgyvendinimui bei išvengti prastovos išlaidų, kai nevyksta jokie kūrybiniai projektai. Todėl globaliose audiovizualinėse industrijose atsiradus galimybei gauti minkštų pinigų, iškeliant dalį produkcijos gamybos į užsienio šalis, prodiuseriai tai suvokė ne kaip problemą, bet, priešingai, kaip būdą efektyviai sumažinti kūrybines išlaidas.

Tiesioginė ir netiesioginė valstybės parama yra efektyvūs būdai stimuliuoti šalies kūrybinių industrijų vystymą ir augimą, bet būtina atsižvelgti, kad nereguliuojama parama gali iškreipti konkurenciją rinkoje. Visi ES egzistuojantys valstybės paramos mechanizmai turi paklusti Europos teisei, kuri reguliuoja, jog šie kultūros politikos įrankiai užtikrintų sąžiningą konkurenciją (EU Regulations, 2015). Todėl, bet kuri ES šalis, nusprendusi naudotis fiskalinės paskatos schemomis, privalo suformuoti savo paramos mechanizmus taip, kad jie atitiktų visus ES keliamus reikalavimus.

„Kultūros testas“ yra vienas iš saugiklių, kuris užtikrina, kad fiskalinės paskatos schemas bus panaudotos kultūrinių projektų paramai, o ne tik komercinės paskirties audiovizualiniams projektams įgyvendinti (pvz., reklamos, muzikinių klipų ar pornografijos gamybai). Tačiau, nors kultūrinio testo, kaip saugiklio, naudojimas yra visiškai logiškas, jis taip pat iškėlė praktinių iššūkių (EC, 2013). Pagrindinė problema su kultūriniu testu yra jo dualumas. Nors kultūrinis testas turi sugebėti apsaugoti nuo kultūriškai menkos produkcijos rėmimo, visgi, pati valstybės parama yra skirta pritraukti kaip galima daugiau užsienio produkcijos gamybos į šalį. Taigi, jei kultūrinio testo dizainas taps per griežtas, jis prieštaraus pagrindiniam fiskalinės paskatos tikslui – pritraukti užsienio investuotojus. Ir, priešingai, kultūrinis testas, kurį formaliai gali atitikti bet kokia audiovizualinė produkcija reikš, kad yra išvaistomos ribotos lėšos, jau nekalbant, kad jis neatitiks ES reikalavimų.

Jungtinės Karalystės fiskalinės paskatos atvejis yra labai tinkamas iliustruoti minėtąjį atvejį, kai vyriausybė ir industrija priėjo prie išvados, kad tuo metu naudojamas kultūrinio testo modelis yra per daug griežtas ir yra būtinos modifikacijos, norint pasiekti užsibrėžtus tikslus. 2014-aisiais Jungtinėje Karalystėje kultūrinis testas buvo modifikuotas taip, kad daugiausia balų būtų surenkama, samdant šalies kūrėjus, o ne naudojant nacionalinį naratyvą. Šie pokyčiai buvo atlikti, siekiant ne tik palengvinti kultūrinį testą, bet tuo pačiu skatinant užsienio investicijas ne tik į šalį bet ir į vietas specialistus (BBC, 2013). Ir nors šiuo metu vis dar sunku vienareikšmiškai įvertinti kultūrinio testo pokyčių naudą britų kino ir TV industrijai, visgi, pirminiai gauti duomenys rodo, kad pokyčiai yra labai naudingi (BFI, 2016). Literatūroje netgi teigiama, kad pokyčiai Jungtinės Karalystės fiskalinės paskatos schemoje yra pagrindinė priežastis, kodėl paskutinius pora metų šalies industrija išgyvena stiprų pakilimą (Ritman, 2017).

Būtina atkreipti dėmesį, kad šiandien fiskalinės paskatos schemos audiovizualinėse industrijoje yra išgyvenimo įrankis, o ne inovatyvus būdas atsistatinti globalios konkurencijos priešakyje. Paskatų tendencija turėtų būti suvokiama kaip nulinės sumos žaidimas (Adkisson, 2013). Taigi, valstybės parama gali padėti stimuliuoti šalies industriją tik, jei ji yra harmonijoje su kitais elementais, kuriems yra paklausa globalioje rinkoje. Vertinant vien situaciją Europoje, matyti, kad šalys, naudojančios fiskalinę paskatą, fiksuoja žymiai didesnę kinematografinio sektoriaus augimą nei šalys, kurios šio įrankio dar nenaudoja (Olsberg ir Barnes, 2014). Dauguma ES šalių narių negali palikti audiovizualinių industrijų rinkos dėsniams, kadangi dauguma europietiško audiovizualinių projektų niekada nebūtų sukurti dėl didelių reikalingų investicijų bei mažų vietos rinkų (EC, 2013), todėl netiesioginis finansavimas ne tik suteikia prodiuseriams sąlyginį konkurencinį pranašumą vietos ir užsienio rinkoje, bet ir padeda užtikrinti vietos specialistų įgūdžių ir žinių vystymą. Taigi, kultūros ir mokesčių politika tampa vis labiau ir labiau persipinanti (Schuster, 2006).

Tyrimo rengėjai nesiekia įrodyti, kad viena ar kita fiskalinės paskatos schema yra pranašesnė – šiuo atveju kiekvienos valstybės atitinkamos institucijos gali geriausiai įvertinti ir nuspręsti, kuris netiesioginio finansavimo metodas yra patogiausias visoms dalyvaujančioms šalims. Taip pat svarbu pastebėti, kad net, jei paskatos mechanizmas yra prastai sukonstruotas, surinkti duomenys apie jo praktinį panaudojimą leis politikos sudarytojams atitinkamai modifikuoti situaciją. Ne fiskalinės paskatos schemos pasirinkimas yra aspektas, kuris nulemia, ar netiesioginės paramos įrankis padės stimuliuoti vietos audiovizualines industrijas, ar, visgi, tik išvaistys valstybės lėšas. Palyginimui, JAV nuo 2009-ųjų 10 valstijų atsisakė fiskalinės paskatos mechanizmą, kadangi duomenys parodė, jog jų išlaidų išlaidos gerokai viršija sukuriama naudą (Luther, 2010; FNE, 2017). Taigi, netiesioginės paramos sėkmę lemia kultūros politikos sudarytojų bei industrijos sugebėjimas suformuoti mechanizmo dizainą taip, kad jis atitiktų specifinius industrijos poreikius ir gebėtų įveikti kylančius iššūkius. Šiuo tyrimu siekiama atkreipti dėmesį į tai, kad būtina atsižvelgti į specifinius iššūkius, jei konstruojant valstybės paramos mechanizmus siekiama užtikrinti kelių kūrybinių industrijų segmentų sistemingą augimą ir plėtrą, kadangi vieno industrijos segmento sėkmė gali užmaskuoti kito segmento nesėkmę.

Nors yra nekvestionuojamų įrodymų, kad netiesioginė parama yra labai efektyvus įrankis, skatinantis kūrybinių industrijų segmentų vystymą ir plėtrą, tačiau Lietuvos atvejis rodo, kad siekis sukurti bendrą schemą, kuri tiktų vaidybinio ir animacinio kino projektų finansavimui, yra ydinga strategija, kadangi animacijos ir kino industrijos šalyje yra skirtingo išsivystymo lygio. Būtina pabrėžti, jog fiskalinės paskatos schemos turi padėti vietos industrijai išsaugoti ir padidinti konkurencingumą globaliu mastu, tačiau negali būti suvokiamos kaip pašalpos, skirtos kompensuoti industrijos savaiminį neveiklumą.

Duomenys, surinkti vykdant Lietuvos animacijos studijų atstovų apklausą bei imant interviu iš LKC bei animacijos ir vaidybinio kino industrijų atstovų, atskleidė, kad šiuo metu yra juntama atskirtis tarp kultūros politikos, reguliuojančios fiskalinės paskatos struktūrą ir animacijos industrijos. LKC atstovas nurodė, kad šiuo metu netiesioginės valstybės paramos mechanizmas kino sektoriui yra vertinamas kaip sėkmingai įgyvendintas kultūros politikos įrankis. Toks situacijos įvertinimas koreliuoja su surinktais duomenimis – nuo 2014-ųjų net 41 audiovizualinis projektas buvo įgyvendintas, pasinaudojant fiskalinės paskatos schema, kuri leido surinkti 4.7 mln. eurų (LKC, 2017). Ne mažiau svarbu – netiesioginio finansavimo parama kino projektų įgyvendinimui iš užsienio pritraukė 23.5 mln. eurų investicijas į Lietuvą. Su šiuo vertinimu sutinka ir Lietuvos kino industrijos ekspertė, dirbanti kino gamybos paslaugų sferoje. Jos nuomone, Lietuvos kino industrija be fiskalinės paskatos schemos paprasčiausiai nepajėgtų konkuruoti tarptautinėje rinkoje. Taigi, dauguma investicijų per kino ir TV projektus iš užsienio į Lietuvą buvo pritrauktos pasinaudojus netiesioginės valstybės paramos įrankiu. Tačiau, kaip pastebi ekspertė, (vaidybinio) kino industrijai prireikė laiko, kol jos dalyviai suvokė, kaip veikia schema ir (kas buvo negi sudėtingiau) sugebėjo įtikinti Lietuvos verslo atstovus, kad ši schema yra naudinga ir jiems. Visgi, po trejų metų, reikalingos kompetencijos susiformavo ir bendradarbiavimas tarp Lietuvos kino industrijos ir verslo tapo gana dėsningas, o ne atsitiktinis reiškinys. Pažymėtina, kad pasirinkta fiskalinės paskatos schema sukūrė teigiamą pašalinį efektą – kino industrijos atstovams padėjo atrasti verslo sektorių ir *vice versa*. Taigi, galima drąsiai teigti, kad kino fiskalinės lengvatos įrankio sukūrimas Lietuvoje buvo teisingas strateginis kultūros politikos sprendimas.

Situacija pasikeičia vaidybinio ir animacinio kino sektorius vertinant atskirai. Iki 2017-ųjų vidurio nei viena animacijos studija nebuvo pasinaudojusi fiskalinės paskatos schema. Susisiekus su keliais animacijos industrijos atstovais ir paprašius identifikuoti tokios situacijos priežastis, buvo įvardyti keli faktoriai. Pirmiausia visi kalbinti animacijos industrijos atstovai nurodė, kad, jų požiūriu, šiuo metu schema neatrodo labai patraukli. Taip pat dauguma atstovų patvirtino, kad jie nevisiškai suvokia, kaip ši fiskalinės paskatos schema veikia, tačiau taip pat nemano, kad investicijos į geresnį schemos suvokimą šiuo metu atsipirktų. Animacijos industrijos atstovų nuomone, kita priežastis, kodėl fiskalinė paskatos schema yra nesinaudojama, yra susijusi su tuo, kad šalies animacijos industrija yra gerokai prasčiau išvystyta, lyginant su vaidybinio kino industrija. Taip pat animacijos industrijos žmogiškieji ištekliai ir kompetencijos nėra pakankami, norint rimtai konkuruoti globalioje rinkoje. Nemažiau svarbu ir tai, kad kultūrinio testo struktūra bei gamybos reikalavimai yra ganėtinai sunkiai įvykdomi animacijos kontekste. Pastebėtina ir tai, kad LKC labai vangiai finansuoja lietuvių animacinius projektus. Vienas iš kalbintų animacijos industrijos atstovų pabrėžė, jog tai, kad LKC dėsningai atsisako finansuoti ilgametražius lietuviškus animacinius projektus, ne tik žaloja industriją, bet ir panaikina pagrindinę priežastį pasinaudoti fiskaline paskata.

Apibendrinant reikia pastebėti, kad vaidybinio kino segmentui fiskalinė paskata ženkliai pagelbėjo. Turimi duomenys rodo, kad iš užsienio pritrauktos investicijos stipriai prisidėjo ne tik prie industrijos vystymo ir augimo, bet ir prie bendros šalies ekonomikos. Taigi, tinkamai pritaikyta netiesioginė valstybės parama gali būti stiprus stimulus industrijos augimui ir vystymui, todėl pagrindinė problema yra susijusi su fiskalinės paskatos struktūra bei jos pritaikymu animacijos industrijai. Atsižvelgiant į tai, kad šalyje neįgyvendinami ilgametražiai animaciniai projektai, netiesioginės valstybės paramos panaudojimo galimybės yra kvestionuojamos. Fiskalinės paskatos schemai pritaikius platesnes galimybes animacijos srityje (pvz., animacinės dalies kompiuterinių vaizdo žaidimų gamyboje padengimui bei TV animacijos gamybai) būtų skatinama kurti ilgalaikes animacijos specialistų darbo vietas, efektyviau pasinaudoti fiskaline paskata, ieškant ir pritraukiant užsienio investicijas, kelti šalies specialistų kompetencijas ir pan. Visgi, teigti, kad problema slypi tik netinkamame schemos sukonstravime būtų neteisinga. Lietuvoje taikoma fiskalinės paskatos kinui schema reikalauja iš prodiuserių solidaus darbo indėlio, siekiant užsitikrinti finansavimą iš verslo. Ši užduotis savaime yra nelengva, kadangi bendradarbiavimas tarp kino industrijos ir verslo sektoriaus vis dar yra nesisteminis, dažnai paremtas abipusiu nepasitikėjimu, tad mažas prodiuserių entuziazmas naudoti šią schemą yra iš dalies suprantamas, visgi, nenaudingas jiems patiems.

Netiesioginės valstybės paramos tikslas yra stimuliuoti audiovizualinių industrijų vystymą ir plėtrą, tačiau reikia pripažinti, kad šiandien šis fiskalinės paskatos įrankis Lietuvos animacijos industrijai to sėkmingai atlikti nesuteikia galimybių. Svari to priežastis yra susijusi su gerokai menkesniu, lyginant su vaidybinio kino industrija, animacijos industrijos išsivystymu. Taigi, bendradarbiaujant šalies animacijos bendruomenei ir Lietuvos kino centrui ateityje turėtų būti ieškoma būdų, kaip modifikuoti valstybės paramos schemą, kad ši stimuliuotų animacijos industriją, atsižvelgiant tiek į animacijos gamybos specifiką, tiek į industrijos padėtį.

2.4 Situacija kaimyninėse šalyse

Norint suvokti Lietuvos animacijos industrijos padėtį, būtina ją vertinti kaimyninių šalių kontekste. Šiuo atveju likusios Baltijos šalys – Latvija ir Estija – yra labai patogios palyginimui, kadangi bendra XX a. ir XXI a. istorija (SSRS okupacija, nepriklausomybė 1990-1991-aisiais, prisijungimas prie ES 2004-aisiais metais) bei reliatyviai panašus valstybių dydis leidžia gan lengvai sulyginti šių šalių animacijos industrijų pasiekimus bei iššūkius. Lenkija, nors daugeliu aspektų negali būti adekvačiai lyginama su Lietuva, bet taip pat yra verta paanalizuoti, siekiant įvertinti, ką ir kaip ši Europos valstybė pasiekė animacijos srityje. Taigi, toliau bus pateikiama pagrindinė informacija apie minėtų šalių animacijos industrijas, jų evoliuciją bei industrijos atstovų pasiekimus.

2.4.1. Estija

Reikia pripažinti, kad tarp visų Baltijos šalių Estija turi didžiausią ir geriausiai išvystytą animacijos industriją, o globaliame kontekste yra žinoma kaip viena iš stop-kadro animacijos technikos lyderių pasaulyje, nors šalis teturi 1,3 mln. gyventojų (Eesti, 2017). Tai, kad Estijoje animacijos gamyba yra daugiau mažiau nuosekli (per metus vidutiniškai pagaminama nuo keturių ir devynių animacinių filmų) net ir po nepriklausomybės atgavimo (Bendazzi, 2016c), rodo, kad šalies infrastruktūra bei žmogiškieji ištekliai yra labai gerai išvystyti. Žinant, kad dauguma postsovietinių animacijos studijų užsidarė, netekus finansavimo iš Maskvos, tokia Estijos padėtis atrodo gana įspūdingai. Bene išsamiausiame animacijos istorijos leidinyje „Animacijos istorija III“ (angl. „Animation History III“) Estijos animacijos istorijos aprašymas dvigubai ilgesnis nei Latvijos ir Lietuvos kartu sudėjus.

Pirmieji estų bandymai prisijaukinti animacijos išraišką yra fiksuojami dar tarpukario laikotarpiu ketvirtojo dešimtmečio pradžioje (Robinson, 2006), tačiau profesionali animacijos bendruomenė susiformavo tik sovietmečiu monopolį turėjusioje „Tallinnfilm“²⁴ studijoje, įkurtoje 1957-aisiais. Ši studija per metus sukurdavo 30-60 min. animacijos produkcijos. Didžioji dalis studijos darbų buvo trumpametražiai animaciniai filmai, visgi, neretai pasitaikydavo ir TV serialų užsakymų. Žinoma, Estijoje yra ir kitų animacijos studijų, kurios kasmet sukuria aukštos kokybės animacijos produkcijos. Tarp šių studijų didžiausia yra „Eesti Joonisfilm“ (est. „Estijos pieštiniai filmai“) studija, kuri kaip ir „Nukufilm“ studija, buvo įkurta nepriklausomybės pradžioje, performuojant buvusios „Tallinnfilm“ studijos animacijos departamentą, dirbusį su celiulioidine animacija (tradicinės animacijos technika) (MUBI, 2017).

Tarp garsiausių ir iškiliausių estų animatorių reikėtų išskirti Priit Parn (gimė 1946), kuris nuo 1976-ųjų, kai pradėjo dirbti „Eesti Joonisfilm“, sukūrė daugybę animacijos kūrinių ir yra gavęs daugiau nei 80 apdovanojimų už savo kūrybą (Bendazzi, 2016c). Priit Parn taip pat yra Estijos menų akademijos animacijos kurso įkūrėjas ir vadovas. Žinoma, ir be Priit Parn, Estijos animacijos bendruomenė gali pasigirti labai didžiuliu būriu animatorių, kurie yra pelnę pripažinimą tarptautinių lygiu. Estų animatorių darbų skaitlingumas (tiek sovietmečiu, tiek nepriklausomybės laikotarpiu) yra stulbinantis. Bene vienintelis tarptautinis apdovanojimas, kuris dar nepakliuvo į estų animatorių rankas, yra Oskaras už geriausią animaciją.

Vertinant šiuolaikinę Estijos animacijos industriją, įdomu pastebėti, kad šalyje iki pat 2006-ųjų nebuvo formalaus animacijos išsilavinimo aukštojo mokslo institucijose, tad būsiami estų animatoriai, norėdami gauti šios specialybės išsilavinimą, turėdavo keliauti į užsienį (EAA, 2017; Robinson, 2016). Šiandien Estijos menų akademijoje yra vykdomos animacijos bakalauro

²⁴ Kai „Tallinnfilm“ studija užsidarė 1993-aisiais, ją pakeitė „Nukufilm“ (est. „Lėlių filmai“) studija.

ir magistrantūros studijos (EAA, 2017), kurios yra laikomos prestižinėmis regioniniu lygiu ir pritraukia nemažai studentų iš užsienio.

Tarp Baltijos šalių Estija yra pagaminusi daugiausia ilgametražių animacinių filmų per visą nepriklausomybės laikotarpį – apie 10²⁵ (IMDB, 2017). Tarp visų Baltijos šalių Estija taip pat turi didžiausią valstybės finansavimą audiovizualiniams projektams – 12 mln. eurų per metus. Palyginimui, Lietuvos tiesioginė valstybės parama kino sektoriui per metus yra 4,6 mln. eurų, o Latvijos – 10,6 mln. eurų (Facts & Figures, 2017). Estijos animacijos industrija ne tik sugeba sėkmingai kurti nacionalinę kino animacijos produkciją, bet taip pat yra konkurencinga, pritraukiant užsienio užsakymus (Filmestonia, 2017). Pagrindinės Estijos animacijos studijos užtikrina savo finansinę gerovę, atlikdamos kūrybinio serviso paslaugas, gaminant užsienio animacinius TV serialus (Bendazzi, 2016c).

Apibendrinant reikia pastebėti, kad Estijos animacijos industrijos sėkmė susideda iš kelių aspektų. Pirma, tai stiprios ir profesionalios animatorių bendruomenės egzistavimas. „Nukufilm“ studijos direktorius Arvo Nuut teigia, kad sėkminga animacijos industrijos situacija yra paremta tuo, jog, paskelbus šalies nepriklausomybę, dauguma animatorių nusprendė dirbti kartu, o ne išsilakstyti ir įkurti savo studijas. Priešingu atveju, stop-kadro animacijos technika paremta kūryba būtų nustojusi egzistuoti dar per pirmus penkerius metus po nepriklausomybės (MUBI, 2017). Profesionali animacijos bendruomenė sugebėjo ne tik sėkmingai gyvuoti, bet ir sulaukti tarptautinio pripažinimo už savo darbą. Antra, tikėtina, kad tarptautinis pripažinimas tapo stipriu akstiniu tam, kad Estijoje tiesioginis valstybės finansavimas audiovizualiniam sektoriui yra didžiausias tarp Baltijos šalių, o tai suteikia įrankius toliau plėtoti ir vystyti Estijos animacijos industriją.

2.4.2. Latvija

Latvijos animacijos istorija prasideda sovietmečiu, kai 1966-aisiais Arnolds Burovs sukuria stop-kadro animaciją „*Ki-ke-ri-gu!*“ (Filmriga, 2017). Skirtingai nei Estija, Latvija sovietmečiu neturėjo išskirtinai stiprios animacijos industrijos, visgi, po nepriklausomybės animacijos industrija išlaikė stabilumą ir pirmasis ilgametražis animacinis filmas „*Ness un Nesija*“ Latvijoje buvo sukurtas dar 1991-aisiais. Šiandien galima išskirti kelias Latvijos animacijos studijas – „*Dauka*“ (užsidarė 2010), „*Animacijas Brigade*“ ir „*Rija Films*“. Pastaroji šiandien yra bene geriausiai žinoma latvių animacijos studija pasaulyje (Bendazzi, 2016c). Visos šios studijos turi stiprią animacijos filmografiją, yra gavusios tarptautinių apdovanojimų už savo produkciją bei sėkmingai parduoda savo kūrybines paslaugas užsienio klientams. Didžiulis „*Rija Films*“ animacijos studijos, o tuo pačiu ir visos Latvijos, pasiekimas yra net dvi

²⁵ Keli Estijos animacijos studijų kūriniai yra 40-59 min. trukmės intervalą, todėl galutinis skaičius apytikslis.

Oskaro nominacijos už 2003-iaisais sukurtą ilgametražį animacinį filmą „Bevilio trynukai“ (angl. „*The Triplets of Belleville*“). Taigi, Latvijos animacijos bendruomenė yra labai stipri bei pripažinta tarptautiniu lygiu.

Sugebėjimas sėkmingai konkuruoti užsienio rinkoje ir pritraukti investicijų į šalį leido užtikrinti nuolatinės darbo vietas daugeliui Latvijos animacijos specialistų, o tai leido užtikrinti šių specialistų kompetencijos didinimą. Latvija yra sukūrusi net keletą²⁶ ilgametražių animacinių kino filmų bei teikusi animacijos gamybos paslaugas daugiau nei dešimčiai užsienio animacinių kino filmų projektų. Pastebėtina, kad nemažai animacinių projektų vykdomi bendradarbiaujant su Estija (Pallant, 2015), o 2017-iaisais Latvijoje buvo vystomi net 5 ilgametražiai animaciniai projektai (NKCL, 2017).

Trumpai apžvelgiant Latvijos animacijos edukacijos padėtį, matyti, kad šiuo metu šalyje yra vykdomos 3 animacijos bakalauro studijų programos bei 1 animacijos magistrantūros studijų programa (UL, 2017; RISEBA, 2017; LAA, 2017). Visgi, nemažai latvių išvyksta studijuoti animacijos į Estiją (Pallant, 2015).

Apibendrinant reikia pastebėti, kad Latvijos animacijos industrijos padėtis, lyginant su Lietuvos industrija, yra pavydėtina. Dvigubai didesnė tiesioginė valstybės parama bei nepriklausomybės pradžioje nesubyrėjusi animacijos bendruomenė (nors egzistuoja ir nemažai vieno asmens animacijos studijų) Latvijoje leido nuolat kurti apdovanojimais įvertintą nacionalinę animaciją bei tapti konkurencinga tarptautinėje animacijos rinkoje. Sugebėjimas pritraukti tarptautinių investicijų, teikiant kokybiškas kūrybines paslaugas, bei kurti išskirtinius animacinius kūrinius nacionaliniu lygiu – tai principai, kuriais vadovaujasi šios šalies animacijos industrija.

2.4.3. Lenkija

Vertinant Lenkijos animacijos industriją, pirmiausia būtina atsižvelgti į tai, kad Lenkija yra beveik penkis kartus didesnė ir turi vienuolika kartų daugiau gyventojų nei Lietuva (CIA, 2016), o valstybinis finansavimas kinui 2016-iaisais šioje šalyje siekė 32 mln. eurų (tiesa, ne visa suma yra skirta kino gamybai) (Film Commission Poland, 2016).

Sovietmečiu, nors ir būdama satelitine valstybė, kontroliuojama Maskvos, Lenkija vis tiek turėjo didesnę savo šalies valdymo kontrolę nei Baltijos šalys. Stipri Lenkijos animacijos mokykla, sovietmečiu sukūrusi ne vieną pasaulyje pripažintą animacijos kūrinių, leido animacijos industrijai 1990-uosius pasitikti nors ir sukrėstai, bet turinčiai ilgalaikės animacijos tradicijas ir nusistovėjusią praktiką. 1982-iaisais Zbigniew Rybczyński sukurtas trumpametražis

²⁶ Nebuvo rasta tikslių duomenų, kiek ilgametražių animacinių filmų buvo sukurta Latvijoje per nepriklausomybės laikotarpį, bet skirtingais duomenimis jų galima suskaičiuoti ne mažiau nei 4 (Bendazzi, 2016c; Rija films, 2017; Animacijas Brigade, 2017; NKCL, 2017).

eksperimentinis animacinis filmas „Tango“ laimėjo Oskarą už geriausią trumpametražę animaciją. Nepriklausomybės laikotarpiu lenkai yra dukart nominuoti Oskarui (Tomek Baginski, „The Cathedral“ 2002; Maciek Szczerbowski, „Madame Tutli-Putli“ 2008, koprodukcija su Kanada) bei laimėję antrą Oskarą už trumpo metro animaciją (Suzie Templeton ir Hugh Welchman, „Peter & the Wolf“ , 2008, koprodukcija su Jungtine Karalyste).

Kalbant apie animacijos edukaciją, Lenkijoje pastebimas nuolatinis jaunų talentų įsiliejimas į animacijos industriją. Verta atkreipti dėmesį į tai, kad patyrusių animacijos meistrų aktyvus dalyvavimas edukaciniame procese leidžia efektyviai perduoti žinias ir gebėjimus jaunesniajai animatorių kartai (Bendazzi, 2016c).

Lyginti lenkų ilgametražių animacinių kino filmų ar animacinių TV serialų produkciją būtų netikslinga, kadangi vietos rinkos pajėgumai bei tiesioginės valstybės paramos dydis yra ženkliai didesnis nei Lietuvos ir kitų Baltijos šalių. Tarptautiniu lygiu klestinti kaimynė gali (ir turėtų) būti svarbi Lietuvos strateginė partnerė, bendradarbiaujant ir įgyvendinant animacijos projektus.

Lenkijos animacijos industrijos mastą yra sunku aiškiai įvardyti. Vien Lenkijos animacijos asociacijoje yra užregistruota 20 animacijos studijų (SPPA, 2017), o internetiniame puslapyje, skirtame informuoti potencialius užsienio partnerius apie lenkų animacijos padėtį, prodiuserių skiltyje yra nurodyti 32 juridiniai asmenys (PA, 2017). Taip pat reikėtų paminėti, jog Lenkijoje egzistuoja kompiuterinių vaizdo žaidimų industrijos segmentas, kuris yra vienas stipriausių regione, bei veikia studijų, kurios kuria AAA kategorijos kompiuterinius vaizdo žaidimus (SAE, 2015). Taigi, galima teigti, kad Lenkijoje animacijos industrija yra didelė, stipri ir klestinti.

3.0 REKOMENDACIJOS IR PASIŪLYMAI

Turimi duomenys leidžia teigti, kad šiandien Lietuvos animacijos industrijos padėtis yra vertinama teigiama. Šalia pripažintų senosios kartos animatorių jau yra susiformavusi jaunoji karta, kuri aktyviai dalyvauja ir kuria tiek nacionaliniu, tiek tarptautiniu lygiu bei bendradarbiauja su valdžios atstovais, formuojant kultūros politiką. Lietuvoje animacijos išsilavinimo galimybę teikia net kelios akademinės institucijos, jau neminint, kad atskiri animacijos gamybos proceso elementai yra dėstomi studentams kaip kitų humanitarinės, socialinės ir technologinės pakraipos kursų integrali dalis. Tai rodo, kad šiuo metu šalyje vyksta animacijos žinių replikavimas. Pastaruosius trejus metus Lietuvoje organizuojami net du animacijos festivaliai, kurie yra išsikėlę skirtingus strateginius tikslus, parodo, kad tiek industrija, tiek žiūrovai vertina animacijos, kaip meno išraiškos, rezultatus.

Taigi, Lietuvos animacijos industrijos tęstinumas artimiausiu laikotarpiu yra užtikrintas – industrijos vystymas ir plėtra ateityje turėtų būti teigiama (nebent įvyktų kokios nors nenumatytos ekonominio, politinio ar kitokio pobūdžio krizės). Visgi, tai nereiškia, kad šiandien Lietuvos animacijos industrijoje egzistuojanti situacija yra ideali. Atlikta šalies animacijos industrijos analizė atskleidė, kad dauguma animacijos industrijos gyvavimui svarbių elementų yra ne tik neefektyviai įgyvendinami, bet net žalingi. Toliau bus įvardijamos pagrindinės kryptis, kurios, tyrimo rengėjų nuomone, turėtų būti prioretizuojamos, siekiant užtikrinti efektyvų ir sistemingą Lietuvos animacijos industrijos plėtrą ir vystymą.

3.1 Suvokimo didinimas

Nemažai struktūrinių animacijos industrijos problemų būtų galima pašalinti, jei visuomenėje (ir iš dalies industrijoje) vyrautų aiškus suvokimas apie animaciją, kaip mediją, o ne žanrą. Animacijos sąvokos klaidingos sampratos paplitimas yra užfiksuotas ir ES tyrimuose kaip globalus reiškinys. Tai nereiškia, kad šios klaidingos sampratos neįmanoma ar neverta keisti nacionaliniu lygiu. Netgi priešingai, efektyviausias būdas padidinti suvokimą apie animacijos išraišką yra tikslingai informuoti mažesnes bendruomenes.

Taigi, vienas svarbiausių strateginių tikslų Lietuvos animacijos industrijai yra, bendradarbiaujant kultūros politikos sudarytojams, animacijos industrijos atstovams ir įvairaus pobūdžio žiniasklaidos priemonėmis, didinti visuomenės suvokimą apie animacijos išraiškos meną. Atsižvelgiant į pasaulinę praktiką bei konkrečiai įvardintas problemas, tai būtų galima pasiekti keliais būdais:

- Pasiiekti susitarimą su kino teatrais, kad animacijos terminas nebebūtų vartojamas įvardinti kino kūrinio žanrą. Animacijos kūrinius reikėtų įvardinti, nurodant, jog tai yra kino *rūšis*, *išraiška* ar kitu sinonimu, apibūdinančiu mediją;

- Skatinti kino festivalius, sudarant programą, atskirti ir aiškiai įvardinti animacinius kino kūrinius, skirtus jaunesnio ir vyresnio amžiaus auditorijoms;
- Atsižvelgiant į tai, kad animacijos populiarumas Baltijos šalyse yra didelis (gerokai didesnis už Europos vidurkį), reguliariai publikuoti animacijos medijos populiarinimo bei profesionalios kritikos straipsnius įvairaus pobūdžio žiniasklaidos priemonėse;
- Centralizuotai pateikti informaciją apie Lietuvoje vykdomus ir jau įgyvendintus animacijos darbus. Viešai sunkiai prieinama informacija apie lietuvių animacijos kūrinius visuomenėje sukuria įvaizdį, kad lietuviška animacija, kaip reiškinys, beveik neegzistuoja;
- Didinti animacijos darbų prestižą, industrijos atstovams perimant pagrindinių animacinių kūrinių apdovanojimų sprendimo teisę (kaip Oskaruose, kur geriausius animacijos kūrinius renka tik animacijoje dirbantys nariai). Aiški žinutė, kad apdovanojimai yra skiriami už pasiektą meistrystę signalizuotų, kad tai meno išraiška, o ne priemonė tinkama tik sukurti pramogą vaikų auditorijai.

Sėkmingai minimalizavus ar net panaikinus animacijos sąvokos klaidingą sampratą šalyje, būtų sukurtos prielaidos atsirasti net keliems teigiamiems pokyčiams. Visų pirma, tai turėtų teigiamą poveikį Lietuvos animacijos kūrėjams, kadangi būtų panaikinta priešprieša su visuomene, kuri iš esmės ignoruoja animacijos išraišką, manydama, kad tai audiovizualinė produkcija, skirta tik vaikams. Klaidingos sampratos panaikinimas galėtų netgi sukurti geresnę prieigą prie tradicinių ir netradicinių animacijos platinimo galimybių. Galiausiai tai galėtų paskatinti didesnę unikalios lietuviškos produkcijos paklausą, o animacijos kūriniai galėtų būti sėkmingai panaudojami moderniam kultūros identitetu stiprinti.

Kitas teigiamas aspektas, tikėtina, būtų naudingas šaliai ekonomiškai. Šiuo metu kino teatrai vargiai galėtų tikėtis pelningos veiklos rezultato, jei šalyje siūlytų animacijos produkciją, kurios turinys skirtas vyresnio amžiaus žiūrovams. Dauguma potencialių žiūrovų ignoruotų tokį animacinį kūrinį, o žiūrovai atėję pažiūrėti tokio animacinio kūrinio su savo atžalomis, dar ir pasipiktintų dėl vaikams netinkamos produkcijos siūlymo. Taigi panaikinus klaidingą sampratą, jog animacija skirta tik vaikams, kino teatrams atsivertų gerokai didesnė auditorija rodyti įvairaus pobūdžio animacijos produkciją.

Kitas svarbus aspektas, tiesiogiai susijęs su šia problema, yra mokslinio pobūdžio suvokimo ir pažinimo didinimas. Nors animacijos pripažinimas ir įvertinimas meno srityje yra nekvestionuojamas, tačiau animacijos industrija nėra adekvačiai tiriama ir nagrinėjama tarp mokslininkų ir tyrėjų, dirbančių su kūrybinėmis industrijomis (Lee, 2011). Globaliame mokslo pasaulyje egzistuoja animacijai deleguotų mokslinių konferencijų bei mokslinių žurnalų, visgi,

Lietuvoje situacija šiuo aspektu yra labai prasta. Platformoje „*Google mokslinčius*“ įvedus žodį animacija (ar panašias variacijas) randama vos daugiau nei dešimt lietuvių autorių mokslinių straipsnių animacijos tema²⁷. Lietuvoje mokslinių straipsnių tematika dažniausiai priklauso nuo asmeninio mokslininko arba tyrėjo susidomėjimo²⁸, todėl kultūros politikoje yra labai svarbu numatyti mokslinių tyrimų animacijos tema dalinio finansavimo galimybę. Kitaip sakant, mokslininkams ir tyrėjams suteikus galimybę gauti dalinį finansavimą padengti išlaidas, susijusias su mokslinių darbų publikacijomis, galėtų paskatinti įvairių mokslo sričių (pvz. kino kritikos, vadybos, IT, sociologijos, komunikacijos ir pan.) specialistus tirti su animacija susijusias problemas. Tai keltų akademinę institucijų pedagogų kompetenciją ir leistų studentams perteikti pačias aktualiausias animacijos inovacijas, tendencijas, iššūkius ir pan.

Apibendrinant galima teigti, kad klaidinga samprata apie animaciją, kaip žanrą, o ne mediją, kuri gali būti skirta įvairaus amžiaus auditorijai, ne tik vaikams, yra visų globalios animacijos industrijos problemų šerdis. Deja, tikėtis, kad padėtis savaime pasikeistų būtų naivu, todėl labai svarbu, kad šiai problemai spręsti būtų suvienytos pajėgos ir vyktų bendradarbiavimas tarp animacijos industrijos atstovų, kultūros politikos sudarytojų, pramogų sektoriaus atstovų, visuomenės ir net žiniasklaidos priemonių.

3.2 Bendradarbiavimo stiprinimas nacionaliniu ir tarptautiniu mastu

Kūrybinės industrijos globaliu mastu buvo pripažintos svarbiu ekonominiu segmentu iš dalies dėl kūrėjų gebėjimo bendradarbiauti nacionaliniu ir tarptautiniu lygiu. Jei kūrybinio profilio subjektai jokia forma nebendradarbiauja su užsienio partneriais ir vykdo veiklą tik nacionaliniu lygiu, dažnai jie yra nekonkurencingi ir stipriai priklausomi nuo tiesioginės valstybės paramos. Taigi, kūrybinėse industrijose, kuriose svarbiausias išteklius yra žmogiškieji ištekliai, gebėjimas suburti (ir susiburti) yra ne tik sėkmės, bet dažnai ir išgyvenimo priežastis.

Sėkmingų bendradarbiavimo animacijos industrijose pavyzdžių toli ieškoti nereikia. Anksčiau minėtos kaimyninių šalių animacijos industrijų geresnės padėties priežastys daugiau ar mažiau yra susijusios su animatorių gebėjimu susiburti bei aktyviai bendradarbiauti. Bendradarbiavimas nacionaliniu ir tarptautiniu lygiu leido šių šalių animatoriams įgyvendinti didesnės skalės kūrybinius projektus. Visgi, naudojant kaimyninių Baltijos šalių bendradarbiavimo pavyzdį, reikia pastebėti, kad animacijos infrastruktūra šiose šalyse buvo gerokai ankščiau ir geriau išvystyta nei Lietuvoje.

²⁷ Būtina atsižvelgti, kad „*Google mokslinčius*“ platforma neturi priėjimo prie neskaitmenizuotų mokslinių straipsnių (straipsniai iki 2010-ųjų), todėl negalima atmesti galimybės, kad per nepriklausomybės laikotarpį publikuotų straipsnių animacijos tema gali būti ir daugiau.

²⁸ Palyginimui, kai kurios šalys naudoja sistemą, kur tyrimų kryptį formuoja fakultetas ar kitas akademinės institucijos padalinys.

Bendradarbiavimą nacionaliniu lygiu galima būtų įvardinti kaip animacijos industrijos asociacijų bei kūrėjų bendruomenės steigimą/kūrimą bei atitinkamos veiklos vykdymą, sutelkiant turimus išteklius. Pirmasis aspektas Lietuvoje formaliai yra įgyvendintas – nuo 1992-ųjų veikia Lietuvos kinematografininkų sąjungos Animatorių gildija, o nuo 2015-ųjų įkurta Lietuvos animacijos asociacija. Objektiviai vertinti šių dviejų darinių veiklą yra gana sunku – Lietuvos kinematografininkų sąjungos Animatorių gildijos atveju, nebuvo rasta informacijos apie šios profesinės bendruomenės veiklą, todėl neįmanoma įvertinti jos veiklos rezultatų, o Lietuvos animacijos asociacija gyvuoja vos kelerius metus, todėl be paties susibūrimo fakto, sunku įvertinti, ar egzistuoja koks nors ilgalaikį rezultatą duodantis poveikis.

Būtina pažymėti, kad bendradarbiavimas nacionaliniu lygiu yra įmanomas tik animacijos profesionalų bendruomenei to norint ir siekiant. Joks kultūros politikos įrankis negali efektyviai skatinti animacijos studijų sutelkti savo išteklius, jei pačios studijos to nenori ar nelaiko to patrauklia galimybe padidinti animacijos gamybos apimtį arba siekti meninių aukštumų. Taigi, nors įvairaus lygio tyrimai rodo, kad kūrybinės paskirties įmonių klasterizacija yra efektyvus būdas padidinti įmonių konkurencingumą, tačiau tai procesas, kurį turi palaikyti ir jo siekti patys verslo subjektai.

Tarptautinį bendradarbiavimą galima apibrėžti kaip veiklą, kurios metu vyksta (kūrybinių) produktų, paslaugų ar kapitalo judėjimas, peržengiantis valstybės sienas. Taigi, tai yra įvairaus pobūdžio veikla, kuri vykdoma su užsienio partneriais, klientais ar tiekėjais. Svarbiausias tarptautinio bendradarbiavimo aspektas yra ne formalus verslo ryšių užmezgimas su užsienyje esančiais subjektais, bet naujų žinių ir gebėjimų įgijimas ar praplėtimas. Tai padidina kūrybinio profilio organizacijos konkurencingumą nacionaliniame ir tarptautiniame kontekste, leidžia sugeneruoti daugiau pajamų bei įgyvendinti didesnės skalės projektus.

Tarptautinio lygio veiklos vykdymo skatinimas yra svarbus, kadangi Europos kūrėjai labai dažnai įvardijami kaip pasižymintys verslumo įgūdžių neturėjimu, tarptautinio bendradarbiavimo stoka bei bendru nesugebėjimu prisitaikyti prie reikalavimų, kuriuos kelia globalizacija ir perėjimas prie skaitmeninių technologijų (Creative Europe, 2009; ECO, 2013; EC, 2012). Animacijos gamyba stipriai priklauso nuo tarptautinių elementų, todėl kūrėjų gebėjimas orientuotis globalioje rinkoje yra išgyvenimo klausimas. Taigi, tarptautiškumo skiepijimas ir skatinimas yra labai svarbus iššūkis tiek animacijos industrijai, tiek kultūros politikos sudarytojams ir net akademinėms institucijoms.

Iš Lietuvos animacijos industrijos atstovų surinkti duomenys atskleidžia, jog absoliuti dauguma įmonių ne tik vykdo tarptautines operacijas, bet ir priklauso *gimusių globaliais* reiškiniui. Taigi, galima teigti, kad dauguma animacijos industrijose veikiančių subjektų nebijo tarptautiškumo ir aktyviai siekia tapti globalios rinkos žaidėjais.

Apibendrinant galima teigti, kad animacijos industrijos atstovų požiūris į internacionalizacijos procesus yra teigiamas, o tai savaime yra pasiekimas šiam kūrybinių

industrijų segmentui. Visgi, pasitelkiant tinkamus kultūros politikos įrankius, šį procesą galima suaktyvinti bei padidinti jo mastą. Atsižvelgiant į pasaulinę praktiką bei konkrečiai įvardintas problemas, internacionalizacijos procesų skatinimą industrijoje galima būtų pasiekti šiais būdais:

- Skurti kultūros politikos finansavimo įrankius, skirtus padengti dalį išlaidų, susijusių su dalyvavimu, projektų pristatymu ar vystymu, mokymais svarbiausiuose tarptautiniuose animacijos industrijos renginiuose;
- Sukurti kultūros politikos finansavimo įrankius, skirtus padengti dalį kelionės ir dalyvio mokesčio išlaidų pedagogams. Dalinio finansavimo galimybė išskirtinai pedagogams galėtų būtų svarbus motyvuojantis elementas pritraukti daugiau animacijos industrijos specialistų dirbti akademinėse institucijose;
- Modifikuoti ir pritaikyti netiesioginės valstybės paramos mechanizmą animacijos projektams;
- Bendradarbiaujant animacijos industrijos atstovams ir kultūros politikos sudarytojams sistemingai formuoti Lietuvos animacijos industrijos tarptautinį identitetą (arba „*Brand Lithuania*“).

Tikėtina, kad Lietuvos animacijos industrija galėtų tapti konkurencinga globalios animacijos rinkos žaidėja. Taikant tikslingai pritaikytus kultūros politikos įrankius būtų galima sukurti sąlygas, kurios leistų animacijos industrijoje veikiantiems subjektams pasiekti kūrybines ambicijas bei padidinti savo ekonominę gerovę žymiai greičiau, o tai prisidėtų ne tik prie bendros valstybės ekonomikos gerovės, bet ir nacionalinio identiteto formavimo bei švelniosios galios kūrimo užsienio valstybėse.

3.3 Animacijos žinių replikavimo stiprinimas

Atlikta animacijos edukacijos srities analizė parodė, kad šiuo metu į industriją bandantys įsilieti jauni specialistai, animacijos industrijos atstovų požiūriu, nėra tinkamai paruošti, jiems trūksta bazinių žinių ir praktinių gebėjimų, todėl dažnai naujų darbuotojų apmokymas reikalauja papildomų investicijų iš animacijos industrijos įmonių. Manytina, kad tokia situacija susiklostė dėl kelių priežasčių.

Pirma, egzistuoja bendra Lietuvos švietimo problema, kai pedagoginis darbas nėra laikomas prestižiniu, o atlyginimas už tokį darbą nėra konkurencingas. Jei animacijos srities specialistas dirbtų pedagoginį darbą, jis apribotų savo galimybes dirbti animacijos industrijoje ir taip prarastų potencialiai kelis kartus didesnį atlygį už kūrybinį darbą. Taigi, pritraukti kūrybinio profilio specialistus dirbti akademinėse institucijose yra labai sunku dėl minėto finansinio aspekto.

Antra, minimalus reikalavimas asmeniui, pretenduojančiam eiti pedagogo pareigas akademinėje institucijoje, yra ne žemesnio nei magistro kvalifikacinio laipsnio (ar jam prilyginto) aukštasis išsilavinimas. Pastarasis formalus reikalavimas yra probleminis, kadangi (a) animacijos magistrantūros laipsnio išsilavinimo Lietuvoje nėra įmanoma gauti ir (b) kūrybinių industrijų srityje magistrantūros studijos nėra paklausios ar laikomos svarbiomis, siekiant susirasti darbą animacijos industrijoje. Toks akademinis institucijų reikalavimas, taikomas vadovaujantis Lietuvos Respublikos mokslo ir studijų įstatymu ir Lietuvos Mokslo tarybos 2011 m. gegužės 16 d. nutarimu Nr. VII-71 „Dėl minimalių kvalifikacinių valstybinių mokslo ir studijų institucijų mokslo darbuotojų pareigybių reikalavimų aprašo patvirtinimo“ (LMT, 2011), yra racionalus, kadangi aukštojo mokslo institucijų strateginis tikslas yra ne tik žinių replikavimas, bet mokslo pažangos įgyvendinimas. Deja, konkrečiai animacijos edukacijos atveju, toks reikalavimas ilgainiui gali sukelti rimtų sunkumų visai šalies animacijos industrijai bei jos plėtrai, kadangi ateityje gali pritrūkti specialistų atitinkančių šiuos minimalius reikalavimus, jau neminint, fakto, kad pritraukti kūrybinio profilio specialistus dirbti akademinėse institucijose ir taip yra sunku dėl finansinio aspekto.

Atsižvelgiant į tai, kas išvardinta, tyrimo rengėjai siūlo dvi išeitis. Visų pirma turi būti sukurta animacijos magistrantūros studijų programa. Tai ne tik leistų bent iš dalies išspręsti animacijos srities pedagogų pasiūlos trūkumą ateityje, bet ir sudarytų prielaidas giliau ir išsamiau susipažinti su animacijos teorija bei scholastiniu požiūriu į šią meno ir mokslo sritį. Animacijos magistrantūros studijų programa Lietuvoje, tikėtina, paskatintų būsimus ir esamus animacijos kūrėjus imtis mokslinės tiriamosios veiklos ir atvertų galimybę giliau tyrinėti animacijos mediją moksliniu požiūriu.

Antroji išeitis – sudaryti išlygas kūrybinio profilio specialistams, pretenduojant eiti pedagogo pareigas akademinėje institucijoje. Siūloma, jog pakaktų bakalauro kvalifikacinio laipsnio bei nemažiau kaip penkerių metų profesinės patirties animacijos srityje (ar kitokio pobūdžio saugiklio, užtikrinančio, jog būsimas pedagogas yra animacijos srities specialistas). Ši išlyga sudarytų sąlygas akademinėms institucijoms pasiekti didesnę animacijos specialistų, kurie galėtų dėstyti teorinius ir praktinius animacijos užsiėmimus studentams. Deja, šis siūlymas reikalautų pokyčių įstatyminėje bazėje bei neišspręstų anksčiau minėtų pedagoginio darbo prestižo bei atlygio iššūkių. Minėtas sprendimas tėra būdas padėti spręsti dabartinę situaciją animacijos edukacijos klausimu, todėl išlygos animacijos specialistams dėl minimalių reikalavimų, keliamų norint eiti pedagogo pareigas, galėtų būti laikinos, kol Lietuvoje bus sukurta animacijos magistrantūros studijų programa ir išugdyta nauja karta animacijos specialistų, įgijusių magistro kvalifikacijos laipsnį animacijos srityje.

Būtina pabrėžti, kad nepritraukus animacijos specialistų pasidalinti savo patirtimi ir žiniomis su būsimais rinkos dalyviais (studentais), akademinės institucijos negalės tinkamai atlikti savo misijos – paruošti aukštos kvalifikacijos specialistus, galinčius sėkmingai įsilieti į

darbo rinką. Tikėtis, kad verslas dubliuotų akademinių institucijų darbą ir užsiimtų apmokyti ką tik išsilavinimą gavusius darbuotojus tikrai neverta. Netgi, priešingai, darbdaviai, negalėdami rasti tinkamos kvalifikacijos darbuotojų Lietuvoje, tikėtina, gali perkelti animacijos gamybos darbus į užsienį arba ieškoti naujo kvalifikuoto darbuotojo kitose šalyse. Taigi, kokybiškas animacijos studentų paruošimas yra nepamainoma industrijos gerovės dalis, o tai galima pasiekti tik tada, jei savo žiniomis su studentais dalinsis praktinės patirties turintys animacijos industrijos specialistai.

Nors profesionalių ir kompetentingų pedagogų pritraukimas, tyrimo rengėjų nuomone, yra svarbiausias uždavinys, visgi, keli kiti aspektai taip pat reikalauja atskiro dėmesio. Būtina užtikrinti, kad akademinės institucijos disponuotų programine ir technine įranga, kuri atitiktų animacijos industrijos standartus. Absolventų gebėjimas dirbti su industrijoje populiaria ir naudojama technine baze yra būtinas ir ne kartą pabrėžtas animacijos industrijos atstovų tyrimo rengėjų atliktoje apklausoje bei kituose tarptautinio pobūdžio tyrimuose ir mokslinėje literatūroje.

Taip pat svarbu atkreipti dėmesį į tai, kad pasaulyje šiuo metu animacijos studijų programos specializuojasi pagal animacijos technikas. Akademinės institucijos, siūlydamos animacijos studijų programą, kuri fokusuotųsi ties viena animacijos technika, sugeba paruošti geresnius specialistus, o tai padidina absolventų galimybes įsidarbinti. Tokios praktikos pritaikymo Lietuvoje galimybė galėtų ženkliai pagerinti tiek konkrečios animacijos studijų programos kokybę, tiek bendrą Lietuvos animacijos išsilavinimo lygį. Tačiau, tokia praktika veiktų tik esant susitarimui tarp konkuruojančių akademinių institucijų, jau neminint, tikslingų investicijų į programinę ir techninę įrangą bei žmogiškuosius išteklius. Tikėtina, jog tokia segregacija tarp akademinių institucijų teoriškai būtų naudinga visoms suinteresuotoms pusėms.

Mokslinėje literatūroje yra išskirtas kūrybinėse industrijose egzistuojantis reiškinys su dviem priešpriešinėmis vertybių filosofijomis, kur vienoje konstrukto pusėje yra orientacija į prestižą, o kitoje – į pelną. Kaip jau minėta anksčiau, abi šios vertybės yra vienodai teisingos ir reikalingos animacijos industrijos augimui. Visgi, šių vertybių dichotomija reiškia, kad animacijos studijų programos turėtų būti formuluojamos atsižvelgiant į vieną iš šių vertybių. Pavyzdžiui, jei studentas tikisi ir siekia susirasti darbą prestižinėje animacijos ar kompiuterinių vaizdo žaidimų gamybos studijoje, o pedagogas niekada nėra dirbęs animacijos industrijoje kaip kūrybinio serviso dalis, tačiau yra pripažintas kaip autorinės animacijos kūrėjas, konfliktas tarp studento ir pedagogo yra beveik neišvengiamas, kadangi egzistuoja aiškus nesuderinamumas tarp abiejų suinteresuotų pusių lūkesčių, poreikių ir kvalifikacijos. Tas pats nutiktų ir priešingu atveju, kai studento noras ir tikslas būtų ateityje kurti autorinę animaciją, o animacijos studijų programa būtų suformuota suteikti studentams žinių ir gebėjimų, reikalingų dirbti teikiant kūrybines paslaugas. Taigi, skirtingų vertybių egzistavimas tarp

kūrybinio profilio asmenų gali būti potenciali problema, jei į tai nėra tinkamai atsižvelgiama. Tačiau, jei akademinės institucijos aiškiai iškomunikuoja, kokio profilio yra jų studijų programa bei turi tinkamą pedagogų komandą, tai leistų ne tik pritraukti tinkamo profilio studentus, bet ir pasiekti su jais maksimalių rezultatų.

Apibendrinant būtina pastebėti, kad edukacijos sektorius animacijos srityje Lietuvoje yra probleminis ir sunkiai išsprendžiamas trumpuoju laikotarpiu. Kompleksinės problemos, kamuojančios edukacijos sektorių, reikalauja didžiulių finansinių investicijų į žmogiškuosius išteklius bei programinę ir techninę įrangą, jau neminint iššūkių, susijusių su naujų pedagogų pritraukimu. Deja, dauguma šių problemų gali būti išspręstos tik vyriausybinio lygiu, tačiau bendrą situaciją galima iš dalies pagerinti, didinant animacijos industrijos ir akademinų institucijų bendradarbiavimą. Animacijos studijų programos, maksimaliai atitinkančios dabartinius animacijos industrijos poreikius, parengimas (ar atnaujinimas) yra neįmanomas be dialogo tarp industrijos atstovų ir akademinų institucijų. Glaudesnis bendradarbiavimas ir įvairaus pobūdžio diskusijos taip pat gali padėti atkreipti švietimo ar kultūros politikos sudarytojų dėmesį bei pagelbėti inicijuoti reikalingus pokyčius.

3.4 Inovacijų skatinimas bei mokslo ir žinių perdavimo plėtra

Inovacijų bei, žinoma, kūrybos plėtrai animacijos srityje būtinas eksperimentavimas ir šių eksperimentų rezultatų sisteminga sklaida. Eksperimentavimas apibūdinamas kaip veikla, kurios metu yra išbandomi nauji metodai, būdai ar veiksmų seka, siekiant patikrinti išsikelto hipotezę. Animacijos kontekste tai gali būti (1) administracinio, (2) technologinio ar (3) kūrybinio pobūdžio eksperimentai, atliekami bet kuriame animacijos gamybos proceso etape. Pirmuoju atveju eksperimentai atliekami, siekiant rasti efektyvesnį žmogiškųjų išteklių valdymo būdą, antruoju – sukurti technologinio pobūdžio inovaciją, trečiuoju – suformuoti naują animacijos stilių; panaudoti retą ar iš viso nenaudotą žanrą ar naratyvo elementą; pasinaudoti skirtingų animacijos technikų mišravimu, išgaunant netikėtą vizualų rezultatą ar kitokio pobūdžio estetinį sprendimą; sukurti naują ar netikėtą patyrimą kultūrinio produkto vartotojui. Svarbu pabrėžti, kad bet kuriuo eksperimentu pasiektos inovacijos yra vienodai svarbios animacijos, kaip išraiškos, evoliucijai ir plėtrai.

Iš kitos pusės, eksperimentavimas yra natūrali būseną kūrybinėse industrijose. Kitaip sakant, bet koks naujas kūrybinis rezultatas yra inovacija plačiausia šio termino prasme. Taigi, naujas ir originalus animacijos kūrinys savaime yra inovatyvus. Visgi, norint įgauti konkurencinį pranašumą, tiesiog sukurti naują animacijos kūrinį neužtenka. Taigi, inovatyvi veikla animacijoje yra pirmiausia siekis sukurti metodą, procesą, išraišką ar kokį kitą sprendimą, kuris padėtų kūrėjams išsiskirti ir būti geresniems už konkurentus, taip pasiekiant konkurencinį pranašumą.

Inovacijų procesų skatinimas nėra baigtinis rezultatas, kuris anksčiau ar vėliau būtų pasiekiamas, priešingai, tai – nenutrūkstantis procesas. Todėl siekis, kad inovacijų skatinimas taptų neatskiriama darbo kultūros dalimi Lietuvos animacijos industrijoje yra labai svarbus. Visgi, tam, kad inovacijų procesų įsisavinimas vyktų, šalies mastu turi sistemingai veikti ir naujų žinių platinimas, padėsiantis išspręsti inovacijų skatinimo bei mokslo ir žinių perdavimo plėtros problemą. Pažymėtina, jog tam, jog inovacijų procesai industrijoje būtų dėsningi neturėtų būti manoma, kad kiekvienas subjektas turi savarankiškai kurti inovacijas. Priešingai, teigiami pokyčiai gali vykti tiesiog laiku savo veikloje pritaikant inovatyvius sprendimus, sukurtus kitur. Taigi, prieigos prie susistemintos ir specializuotos mokslinės medžiagos animacijos tema galimybė yra labai svarbi, skatinant inovacijų įdiegimą.

Būtina atkreipti dėmesį į tai, jog sunku tikėtis ar sistemingai skatinti inovacijų atsiradimą, jei šalyje iš esmės nėra akademinės bendruomenės, kuri tyrinėtų animaciją ir jos procesus, elementus. Nesant susiformavusios tradicijos publikuoti savo tyrimų rezultatus mokslinėje literatūroje, inovacinių sprendimų sklaida Lietuvoje iš esmės netenka pagrindinės platformos. Lietuvių autoriai yra publikavę straipsnių animacijos tema, tačiau tai yra itin reti reiškiniai, o minėti straipsniai dažniausiai tik apžvalginio pobūdžio. Publikacijų animacijos tema šiandien yra per mažai, kad galima būtų tikėtis bent minimalaus poveikio animacijos industrijai. Visgi, reikia pripažinti, kad tai yra globalaus lygio, o ne išskirtinai Lietuvos, problema, kurios sprendimas yra gana sunkiai įgyvendinamas.

Atsižvelgiant į pasaulinę praktiką bei konkrečiai įvardintas problemas inovacijų procesų skatinimą animacijos industrijoje galima būtų pasiekti šiais būdais:

- Inovacijų teorija bei jų valdymo aspektai turėtų būti integrali animacijos studijų programų dalis;
- Dėl plačiai paplitusios nuostatos, kad inovacijos yra neatskiriama susijusios tik su technologiniu procesu, įgyvendinti informacinio pobūdžio kampaniją, kuri praplėstų inovacijų koncepcijos suvokimą bei skatintų inovatyvius procesus kūrybos ir kultūros sektoriuje;
- Sukurti kultūros politikos finansavimo įrankius, kurie dalinai finansuotų technologines inovacijas (pvz., programinės ir techninės įrangos prototipų kūrimą);
- Tokios reliatyviai mažos šalys kaip Lietuva turi sistemingai siekti sukurti konkurencinį pranašumą, naudojant inovatyvius sprendimus, kadangi globalioje rinkoje šalis nėra pajėgi konkuruoti pagal vietos rinkos dydį ar ekonomikos pajėgumus. Tiesioginės valstybės paramos mechanizmai turėtų aktyviai skatinti taikyti inovatyvius animacijos gamybos būdus, kurie minimalizuotų išlaidas, susijusias su neefektyviais gamybos procesais. Būtina atkreipti dėmesį, kad gamybos procesų konservatizmas yra žinomas reiškinys

kūrybinėse industrijose, todėl kultūros politikos sudarytojų siekis neremti projektu, kurie yra neefektyviai valdomi, tikėtina, sulauktų nemažo pasipriešinimo.

- Būtina sukurti nacionalinį ar regioninį animacijai (bei kitiems audiovizualiniams kūriniais) dedikuotą mokslinį žurnalą. Toks žurnalas regione skatintų ne tik inovacinę veiklą animacijos kontekste, bet ir dalinai išspręstų inovacijų procesų rezultatų sklaidos problemą;
- Rinkti ir centralizuotai viešinti duomenis apie inovatyvius industrijos pasiekimus. Nors tiesiogiai tai neskatina inovacijų procesų, tačiau duomenų rinkimas ir analizė leistų geriau suvokti animacijos industrijos tendencijas ir iššūkius bei formuoti įrankius, kurie leistų efektyviai skatinti inovacijų procesus industrijoje.

Reikia pastebėti, kad Lietuva neturėtų tikėtis susikurti savo sėkmės istorijos animacijos industrijoje, tik kopijuodama sprendimus, kurie buvo sėkmingi kitose šalyse. Jei pokyčių sprendimai priimami tik todėl, kad jie sėkmingai veikia kitur, tai reiškia, kad šie sprendimai priimami per vėlavimą – jie tampa išgyvenimo, amžino vijimosi, o ne proveržio strategijos dalimi. Todėl yra svarbu, kad kultūros politikos sudarytojai vadovautųsi principu „ką galima būtų padaryti, ko pasaulis dar nėra padaręs ar išbandęs“. Kitaip sakant, nuolatinis inovacijų siekis turėtų būti ne tik integrali darbo kultūros dalis, bet ir aiški vizija, kuriai būtų skiriami adekvatūs žmogiškieji bei finansiniai ištekliai. Konkurencingumo sukūrimas per inovacijas yra integrali ir labai svarbi ES plėtros strategijos dalis – tokia ji turi tapti ir Lietuvos kultūros ir kūrybos sektoriuje.

3.5 Duomenų rinkimas

Norint priimti sprendimus, kurie užtikrintų sistemingą animacijos industrijos augimą yra būtini adekvatūs duomenys bei tikslingai atlikti tyrimai, priešingu atveju, priimti sprendimai ir sukurti įrankiai gali būti tik laiko ir kitų vertingų išteklių švaistymas. Taigi, sistemingas duomenų rinkimas yra būtina sąlyga, norint efektyviausiu būdu naudoti turimus išteklius, siekiant geriausių plėtros ir augimo rezultatų.

Duomenų rinkimas visame Europos žemyne yra nesistemingas, taikomos skirtingos metodologijos bei tyrimų tikslai, o kartais net tyrimų kokybė neleidžia nacionalinių kūrybinių industrijų segmentų vertinimų efektyviai naudoti lyginamaisiais tikslais. Neretais atvejais, tyrimai yra propagandinio pobūdžio, siekiant sukurti valdžioje esančių politikos sudarytojų teigiamą įvaizdį. Todėl tiek animacijos industrijos atstovams, tiek kultūros politikos sudarytojams pirmiausia reikėtų aiškiai nuspręsti, kokio pobūdžio informaciją yra tikslinga rinkti ir kaip efektyviausiai panaudoti surinktus duomenis.

Verta paminėti, kad maksimali nauda visam kūrybos sektoriui būtų tada, jei duomenų surinkimo ir apdorojimo procese taip pat aktyviai dalyvautų ir akademinė bendruomenė. Svarbu pabrėžti, kad įvairaus pobūdžio duomenys gali būti įdomus bei naudingi ne tik animacijos reiškinių analizuojantiems mokslininkams ir tyrėjams, bet ir specialistams iš vadybos, ekonomikos, sociologijos, teisės, filosofijos, menotyros, istorijos, komunikacijos ar informatikos mokslo sričių. Jau neminint, kad duomenys iš animacijos segmentų taip pat leistų geriau suvokti kūrybinių industrijų reiškinių bei jose vykstančius procesus.

Kitas labai svarbus aspektas, susijęs su sistemingu duomenų rinkimu, yra vis dar prastas suvokimas vyriausybiname lygmenyje, kas yra kūrybinės industrijos (taip pat atskiri jų segmentai) ir kokią svarbią vietą šis kūrybos sektorius užima ekonomikoje, kultūroje ir visuomenėje. Žinoma, reikia pastebėti, kad ši problema didesniu ar mažesniu mastu egzistuoja visame žemyne. Visgi, daugelyje ES užsakytų tyrimų išvadų pateikiama rekomendacija, jog lengviausia paaiškinti vyriausybiniams institucijoms bei politikos sudarytojams apie kūrybines industrijas ir jų poveikį bei poreikį, yra pateikiant faktus. Taigi, sistemingas duomenų rinkimas yra įvairiapusiškai svarbus, norint sėkmingai įgyvendinti atskirų kūrybinių industrijų segmentų, tarp jų ir animacijos, plėtrą ir vystymą.

Kaip jau buvo minėta, kokio pobūdžio informaciją apie animacijos industriją yra vertingiausia rinkti turėtų nuspręsti kultūros politikos sudarytojai, bendradarbiaudami su animacijos industrijos atstovais. Informacijos rinkimas be industrijos bendradarbiavimo būtų neefektyvus, o nemaža dalimi ir neįmanomas, taigi ir netikslingas. Šio tyrimo rengėjai išskyrė penkias tyrimų kryptis, kurių įgyvendinimas suteiktų labai vertingų žinių apie Lietuvos animacijos industriją. Rekomenduojamos tyrimų kryptys pateikiamos kitoje tyrimo dalyje.

4.0 REKOMENDUOJAMI TOLESNI TYRIMAI

Išsamiam Lietuvos animacijos industrijos pažinimui rekomenduojama ateityje ištirti penkis aspektus, aptariamus šioje dalyje. Įvardintų kryptių tolesni tyrimai leistų sudaryti įvairiapusišką animacijos industrijos padėties vaizdą bei geriau įvertinti industrijos poreikius, keliamus tiek kultūros politikos sudarytojams, tiek akademinėms institucijoms. Šiame tyrime surinkti duomenys ir jų analizė remiasi iš esmės tik Lietuvos animacijos industrijos atstovų pateiktais duomenimis (nebuvo rinkti ir analizuoti duomenys, pateikti kultūros politikų sudarytojų ar akademinų institucijų), todėl yra fragmentiški ir negali visapusiškai atspindėti bendros Lietuvos animacijos industrijos padėties.

4.1 Animacijos industrijos specialistų atlyginimų žemėlapis

Šiuo metu yra sunku įvardyti, kokius atlyginimus už savo darbą Lietuvoje gauna (ar turėtų tikėtis gauti) kadruočių dailininkai, animatoriai, personažų ir aplinkų dizaineriai ir kiti animacijos specialistai. Remiantis vien animacijos studijų metinių apyvartų duomenimis bei LKC metinėmis investicijomis į animacijos kūrybą, yra neįmanoma net apytiksliai apskaičiuoti, kokią ekonominę vertę sukuria Lietuvos animacijos industrija. Todėl tyrimas, kuris leistų susidaryti aiškų animacijos industrijos specialistų atlyginimų žemėlapij ne tik atskleistų potencialias finansines atskirtų animacijos specialistų galimybes, bet ir leistų įvardyti pagrindines problemas, susijusias su galimai per mažu ar nepagrįstai dideliu atlyginimu už panašaus pobūdžio darbus animacijos industrijoje. Taip pat būtų galima išsiaiškinti, kokią įtaką atlyginimui daro profesinė patirtis (pvz., koks yra atlyginimų skirtumas tarp animacijos specialisto be patirties, su dvejų ar penkerių metų patirtimi ar pan.) bei įgytas išsilavinimas (pvz., koks yra atlyginimų skirtumas tarp vietos ar užsienio akademinę instituciją baigusiu ar visai aukštojo mokslo išsilavinimo neįgijusiu animacijos specialistu ar pan.).

Tokio žemėlapio turėjimas leistų palyginti animacijos specialistų atlyginimus su kitomis šalimis bei nustatyti šalies konkurencingumą regioniniame ir globaliame kontekste, taip pat atskleistų atlyginimų progresiją, didėjant profesinei patirčiai, bei iš dalies atskleistų įvairių animacijos specialistų karjeros Lietuvoje patrauklumą. Toks tyrimas ir surinkti duomenys taip pat leistų nustatyti, ar egzistuoja atlyginimų skirtumas (diskriminacija), vertinant skirtingų lyčių animacijos specialistų tokio paties pobūdžio darbą.

4.2 Duomenys apie kompiuterinių vaizdo žaidimų segmentą

Duomenys apie globalias animacijos industrijas nurodo, kad kompiuterinių vaizdo žaidimų industrijoje dirba labai didelė dalis animacijos specialistų (tiksliau, didžiausia dalis po animacijos TV ir kino sektorių). Atsižvelgiant į tai, kad kompiuterinių vaizdo žaidimų studijų skaičius Lietuvoje yra panašus į animacijos studijų skaičių (Didžgalvytė, 2017), galima teigti, kad kompiuterinių vaizdo žaidimų segmentas taip pat yra ypatingos svarbos, vertinant šalies

animacijos industrijos padėtį ir poreikius. Dar daugiau, nėra jokių duomenų, kurie galėtų prieštarauti prielaidai, jog galbūt Lietuvos kompiuterinių vaizdo žaidimų segmentas yra pagrindinė darbovietė, kuri surenka geriausias Lietuvos animacijos specialistus. Jei atlikti tyrimai patvirtintų, kad ši prielaida yra teisinga, tai verstų permąstyti animacijos industrijos vystymo ir plėtros strategiją Lietuvoje.

Surinkti duomenys apie animacijos situaciją šalies kompiuterinių vaizdo žaidimų segmente būtų labai svarbūs ir formuojant animacijos edukacijos strategiją. Tikslūs duomenys apie populiariausią animacijos techniką kompiuterinių vaizdo žaidimų srityje, kompiuterinių vaizdo žaidimų studijų planuojamą augimą, naujų darbuotojų poreikį ar net propaguojamą kuriamų žaidimų stilių akademinėms institucijoms suteiktą galimybę formuoti savo studijų programas taip, kad studentai gautų maksimalų industrijoje reikalingų žinių ir įgūdžių kiekį, taip būtų užtikrinamas rengiamų specialistų konkurencingumas rinkoje. Kitaip sakant, duomenys apie kompiuterinių vaizdo žaidimų segmentą leistų visapusiškai geriau planuoti naujų animacijos specialistų rengimą bei padidintų jų įdarbinimo galimybes.

4.3 Duomenys apie laisvai samdomus darbuotojus

Jau ankščiau šiame tyrime buvo minėta, kad animacijos segmentas pasižymi didžiausiu laisvai samdomų darbuotojų (angl. *freelancer*) skaičiumi tarp visų kūrybinių industrijų segmentų, todėl siūloma rinkti ir analizuoti duomenis apie laisvai samdomus darbuotojus, dirbančius animacijos industrijoje. Surinkti duomenys leistų nustatyti ir įvardinti, (a) kiek laisvai samdomų animacijos specialistų dirba Lietuvoje, (b) koks jų išsilavinimas, (c) kokią ekonominę vertę jie sukuria animacijos industrijoje ir (d) kokių specialistų pasiūla didžiausia, o kokių mažiausia ir pan. Taip pat būtų naudinga nustatyti, kokią dalį savo paslaugų laisvai samdomi animacijos specialistai teikia konkrečiai animacijos sektoriui, o kokią – kitiems kūrybinių industrijų segmentams, t.y., nustatyti animacijos specialistų judėjimą, teikiant paslaugas skirtingų kūrybinių industrijų segmentams.

4.4 Akademių institucijų ir animacijos programų padėtis

Šis tyrimas apžvelgė, kaip animacijos industrijos atstovai vertina šalyje parengiamų animacijos specialistų gebėjimus, tačiau, siekiant visapusiškai įvertinti padėtį ir suformuoti ilgalaikę animacijos edukacinę strategiją, būtina išsamiai ir visapusiškai išanalizuoti Lietuvos akademių institucijų animacijos studijų programas, akademių institucijų infrastruktūrą ir techninę bazę bei kitus aspektus, kurie galimai lemia animacijos studijų programų kokybę. Studijų kokybę Lietuvoje vertina Mokslo ir studijų stebėsenos ir analizės centras (MOSTA), taigi visos šiuo metu Lietuvoje vykdomos animacijos studijų programos atitinka bent minimalius keliamus studijų kokybės reikalavimus, priešingu atveju, studijų programa būtų nutraukta ir nebevykdoma.

Jei akademinė institucija turi tikslą vykdyti animacijos studijų programą, kuri ne tik atitiktų minimalius kokybės reikalavimus, bet rengtų kvalifikuotus bei tarptautiniu lygiu gebančius konkuruoti animacijos specialistus, būtina nuolat dirbti atnaujinant ir pritaikant studijų programą pagal esamus animacijos industrijos poreikius ir standartus. „Europos animacijos plane“ (European Animation Plan, 2017) pabrėžiama, kad viso žemyno mastu yra fiksuojama, kad dabartinis animacijos išsilavinimas neparuošia absolventų taip, kad šie galėtų lengvai įsilieti į darbo rinką. Taigi, galima teigti, kad animacijos specialistų rengimas akademinėse institucijose yra universaliai sudėtingas iššūkis, kuris reikalauja kompleksinių sprendimų.

Sistemingi tyrimai, kurie nustatytų, pvz., kokia programine įranga naudojasi animacijos studentai paskaitų metu, kokie įgūdžiai yra akcentuojami, ruošiant animacijos studentus, kokios kvalifikacijos pedagogai veda teorines paskaitas ir praktinius užsiėmimus bei informacija apie akademinę institucijų turimą specializuotą animacijos literatūrą ir kt., leistų susidaryti realesnį vaizdą apie tai, kokie yra akademinę institucijų pajėgumai parengti aukštos kvalifikacijos animacijos specialistus, galinčius sėkmingai įsilieti į animacijos industrijos darbo rinką.

Tokio pobūdžio informacija, pristatyta tiek akademinėms institucijoms, tiek animacijos industrijos atstovams, leistų sėkmingai bendradarbiauti, formuojant pasiūlymus, kaip adaptuoti animacijos studijų programas, siekiant geriausių rezultatų. Taip pat akademinės institucijos galėtų tinkamai įvertinti savo poziciją konkurencinėje aplinkoje bei diversifikuoti savo animacijos studijų programas taip, kad šios nesidubliuotų, o konkuruotų tarpusavyje pagal specializaciją (pvz., fokusuotųsi į skirtingas animacijos technikas ar pan.). Animacijos Industrija, turėdama aiškius duomenis apie akademinę institucijų situaciją ir pajėgumus rengti būsimus darbuotojus, galėtų tikslingiau ieškoti būdų, kaip pagerinti studijų programų kokybę, pritaikant jas aktualiems animacijos industrijos poreikiams. Tokie paprasti animacijos edukacijos gerinimo sprendimai, kaip studentų praktika animacijos studijose ar mentorystė, galėtų būti (ir iš dalies yra) įgyvendinami ir dabar, tačiau jei tokio pobūdžio bendradarbiavimas tarp akademinę institucijų ir animacijos studijų yra nesuderintas, jis sukelia daugiau problemų nei naudos. Pavyzdžiui, hipotetiniu atveju studento-praktikanto gali būti neįmanoma integruoti į animacijos studijos kūrybinio darbo procesą, kadangi jis neturi net bazinių praktinių žinių ar gebėjimų dirbti su tam tikra programine įranga, o animacijos studija negali skirti papildomų resursų iš esmės apmokyti (netgi nuo nulio išmokyti) studentą-praktikantą. Akivaizdu, jog tokia situacija neturėtų naudos nė vienai iš suinteresuotų pusių ir galimai net atgrasytų nuo bendradarbiavimo ateityje.

Taigi, tyrimas, kuris surinktų duomenis iš akademinę institucijų apie animacijos studijų programas, leistų net tik akademiniam sektoriui geriau formuoti savo veiklos strategiją, bet ir sudarytų sąlygas animacijos industrijai tikslingai pakreipti animacijos studijų programas, kad

būtų rengiami jų lūkesčius ir poreikius atitinkantys animacijos specialistai. Svarbu pabrėžti, kad tokio pobūdžio tyrimas taip pat būtų svarus indėlis, siekiant „Europos animacijos plane“ išdėstytų tikslų.

4.5 Lyčių pasiskirstymas animacijos industrijoje

Šiandien globalioje animacijos industrijoje yra juntamas politinis ir socialinis judėjimas, siekiant atkreipti dėmesį į lyčių lygybės klausimą animacijos sektoriuje. Būtina atkreipti dėmesį, kad šio judėjimo tikslas nėra siekis sulygtinti lyčių pasiskirstymą animacijos industrijoje, bet atkreipti dėmesį į neproporcingą pasiskirstymą tarp lyčių santykio animacijos sektoriuje ir atlyginimų bei užimamų aukščiausių pareigybių santykio. Judėjimas „Moterys animacijoje“ (angl. „*Women in animation*“) nurodo, kad JAV animacijos sektoriuje šiuo metu moterys sudaro 60% visų darbuotojų, tačiau tik 20% moterų užima vadovaujančias-kūrybines pareigas ir tik 10% moterų eina prodiuserio arba režisieriaus pareigas (WIA, 2017). Būtina pažymėti, kad tokia situacija yra ženkliai geresnė, lyginant su situacija, buvusią šio judėjimo pradžioje 1995-aisiais.

Kokia situacija šiuo klausimu egzistuoja Lietuvoje šiandien pasakyti yra neįmanoma, kadangi nėra surinkta jokių duomenų (pvz., koks lyčių santykis tarp visų studijuojančių animaciją, kiek moterų užima vadovaujančias pareigas vykdant įvairaus pobūdžio animacinius projektus ir pan.). Taigi, surinkti tokio pobūdžio duomenys leistų identifikuoti, ar Lietuvoje egzistuoja aptarta problema ar ne. Pastaruoju atveju būtų verta nustatyti, kaip tai yra pasiekta ir pasidalinti gerąja praktika su užsienio šalimis.

5.0 ANIMACIJOS TERMINŲ ŽODYNAS

Šiame skyriuje tyrimo rengėjai pateikia pagrindinius animacijos industrijos terminus ir jų reikšmes. Būtina atkreipti dėmesį į tai, kad ne visi tarptautiniai industrijos terminai turi nusistovėjusius ar priimtus vertimus į lietuvių kalbą (dažnai industrijoje gali būti naudojami sulietuvinti šių terminų angliški variantai). Pažymėtina, jog daugumos šių terminų atsiradimas buvo organiškasis, siekiant įvardyti tam tikrus pastebėtus reiškinius, taigi skirtingi individai ar animacijos studijos kai kuriuos terminus gali pristatyti, naudodami skirtingus apibrėžimus (White, 2006).

2D – dviejų dimensijų vaizdas. Nors visi audiovizualiniai kūriniai, kurie nėra pateikiami kaip stereoskopinės projekcijos, automatiškai turėtų būti suvokiami kaip 2D, tačiau, kadangi tradicinė animacijos technika dažniausia naudoja stilių, kuris „suplokština“ animuojamus objektus (pateikia juos dviejų dimensijų), šis terminas dažnai naudojamas kaip sinonimas, įvardijant tradicinę animacijos techniką.

2D animacija – žiūrėti tradicinę animacija.

3D, stereo 3D arba stereoskopinis 3D – šie terminai nurodo, kad žiūrovui pateikiamas vaizdas, kuris sukuria gylio potyrį. Dažnai, tačiau klaidingai, šie terminai naudojami kaip sinonimai CGI animacijos technikai.

Alfa kanalas (angl. *Alpha channel*) – tai ketvirtasis kanalas po standartinių trijų RGB spalvų kanalų. Šis kanalas leidžia nurodyti (viso paveikslėlio ar tik tam tikrų vietų) permatomumą skaitmeniniame paveikslėlyje.

Animacija – kūrybos technika, kuri sukuria objektų gyvybės ir/arba judesio iliuziją, kai kadrai pateikiami sekoje toje pačioje erdvėje. Atskirai galima paminėti, kad animacija yra suvokiama kaip išraiška, kurios kiekvienas kadras yra sukurtas kūrėjo, nesvarbu kokia technika.

Animacijos aplinkos – baigtinis kūrinys, kuris žiūrovui parodo, kokioje aplinkoje animacijos personažai veikia. Tradicinėje animacijos technikoje aplinkos yra piešiamos, o CGI ir stop-kadro technikoje aplinkos turi būti sumodeliuojamos. CGI atveju aplinkos modeliavimas yra virtualus, o stop-kadro atveju – fizinis.

Animacijos gamybos biblija – tai pagrindinis animacinio projekto dokumentas. Jame yra pateikiama visa su gamyba susijusi informacija – visų personažų ir aplinkų dizainai, pagrindiniai stiliaus principai, animuojamų objektų testai ir deformacijos principai, kadruotės, taip pat visa naratyvo informacija, kuri gali būti potencialiai reikalinga priimant dizaino ar animacijos sprendimus.

Animacijos pristatymo (angl. pitch) biblija – dokumentų (scenarijaus, teisinių sutarčių, biudžeto, finansinio plano, dizaino sprendimų ir kt.) rinkinys, padedantis potencialiems investuotojams visapusiškai įvertinti audiovizualinio kūrinio potencialą ir apsispręsti, ar prisijungti prie projekto įgyvendinimo. Pažymėtina, jog tai yra verslo įrankis ir globalioje animacijos industrijoje bet kokio pobūdžio investicinis susitikimas prasideda nuo animacijos pristatymo (angl. pitch) biblijos peržiūros.

Animacijos ciklas – objekto ar personažo besikartojantis judėjimas. Animacijos ciklas sukuriamas, paskutinį animuojamo objekto judesio kadrą padarant tokį, kad jis toliau organiškai tęstų pirmo ciklo kadro judesį. Animacijos ciklai dažniausiai naudojami animacijoje, rodant žmonių ar gyvūnų ėjimą, bėgimą, drabužių ar aplinkos elementų (pvz., medžių, krūmų ar žolės) judėjimą nuo vėjo ir pan., bet gali būti panaudojami ir bet kokiame kitame kontekste.

Animacijos gamybos dizaineris (angl. *Production designer*) – tai asmuo, kuris yra atsakingas už bendrą kūrinio vizualią išraišką. Gamybos dizaineris, dirbdamas su režisieriumi ir prodiuseriu, parenka sprendimus, kurie galėtų geriausiai kinematografiškai papasakoti istoriją.

Animacijos kadro išplanavimas (angl. *layout*), kartais dar vadinamas kadro schema. Skirtingose animacijos technikoje šis procesas atliekamas šiek tiek skirtingai, bet pagrindinis tikslas yra sudaryti visų animuojamų objektų ir aplinkos išplanavimą kadre, kad darbą perėmus animatoriams, šie galėtų aiškiai orientuotis, kaip viskas turi atrodyti galutiniame variante, kai visi animacijos sluoksniai yra sujungti.

Animacijos nekūrybinės išlaidos (angl. *Studio Overheads*) – išlaidos, kurios nėra tiesiogiai susijusios su kūryba, bet yra integrali gamybos dalis (pvz. patalpų nuoma, internetas, komunalinės paslaugos ir t.t.).

Animacijos personažai – personažų dizainerio sugalvoti ir sukurti personažai, kuriems suteikia gyvybę animatoriai.

Animacijos sluoksnių kompozicija – žiūrėti *montavimas*.

Animacijos stilius – tai išskirianti animacijos kūrinio išvaizda, nulemta nustatytų dizaino principų. Kiekviena animacijos technika gali turėti daugybę skirtingų animacijos stilių.

Animacijos studija – erdvė, kurioje yra atliekama animacijos kūrybinio darbo dalis.

Animacijos technika – animacijos gamybos procesas arba taikomas kūrybos metodas.

Animacinis kino filmas – audiovizualinis animacijos produktas, kurio pirminė numatyta platinimo platforma yra kino teatras.

Animacinis TV filmas – audiovizualinis animacijos produktas, kurio pirminė numatyta platinimo platforma yra TV medija.

Animacinis TV serialas – naratyvas, padalytas į epizodus (serijas). Atskiri epizodai gali būti suvokiami kaip savarankiški baigtiniai naratyvo kūriniai, tačiau dažniausiai visi naratyve iškelti klausimai gali būti atsakyti tik žiūrovui peržiūrėjus visas serijas.

Animatikas – tai previzualizacijos (video) formatas, kuriame tikrinama scenos (atskirų kadro) veiksmo trukmė (angl. *timing*), montavimo ritmas ir garsas (dialogas ir garso efektai). JAV animatikas kartais dar vadinamas *Leica Reel*.

Animatorius – animacijos specialistas, kuris, naudodamas kurią nors iš animacijos technikų, sukuria kadrus, kurių seka suformuoja animuojamo objekto judesio iliuziją.

Anime – terminas, kuris Vakaruose naudojamas įvairyti animacijos stilių, susiformavusių Japonijoje.

Aplinkos dizainas – tai dokumentai, kurie animacijos aplinkų dailininkams ar modeliotojams nurodo pagrindinius dizaino principus (tradicinės animacijos technikos atveju) arba aplinkų brėžinius (*CGI* ir *stop-kadro* animacijos technikos atveju). *CGI* ir *stop-kadro* technikose aplinkų dizaino brėžiniai naudojami kuriant virtualius ar fizinius aplinkos modelius.

Atmos – terminas, nurodantis aplinkos arba atmosferos garso efektą, pavyzdžiui, miesto gatvių triukšmą, miško paukščių čiulbėjimą, vaikų šūkavimus mokykloje, telefono skambučių skambėjimus ofise ir t.t.

Cel animacija – iki skaitmeninės revoliucijos, taip buvo vadinama tradicinė animacijos technika (*Cel* trumpinys nuo celiulioido).

CGI - (akronimas; angl. *computer generated imaginary*; liet. kompiuteriu sugeneruotas vaizdas) – tai animacijos technika, kuri sukuria ir animuoja 3 dimensijų objektus (t.y., animuojami objektai turi tūrį). CGI animacijos produktas žiūrovui suteikia gylio potyrį.

Cut-out (liet. iškirpti) – stop-kadro animacijos technikos subkategorija, kai animacijos kūrybos procesas vyksta naudojant iškarpytus (popieriaus, medžiagos ar pan.) objektus.

Darbinis pavadinimas (angl. *working title*) – terminas, reiškiantis, kad kūrybinio projekto pavadinimas ateityje (pradėjus jį platinti) gali būti pakeistas.

Darbų portfolio – tai įvairių animacijos specialisto sukurtų/atliktų darbų iliustracijų rinkinys, kuris turi pademonstruoti animacijos specialisto kompetenciją.

Daugiasluoksnė kamera (angl. *multiplane camera*) – tradicinės animacijos technikos foto kameros ir animacijos kadro laikymo aparatas, kuris sudarė galimybę atskirai keisti atskirų celiulioido sluoksnių tarpusavio padėtį, taip sudarant gylio iliuziją.

Dažymo ant stiklo animacija (angl. *Paint-on-glass*) – tai stop-kadro animacijos technikos vienas iš metodų.

Demorylas arba šourylas (angl. *demoreel* ir *showreel*) – tai animatoriaus atliktų audiovizualinių darbų (ištraukų) rinkinys, kuris turi pademonstruoti animacijos specialisto kompetenciją.

Dialogas – visas personažų kalbamas tekstas (garsas) kūrinyje.

Dvyniavimas (žargonas; angl. *twinning*) – tai terminas, kuris nurodo, kad animacijos personažo ar aplinkos dizainas yra pernelyg simetriškas ir nenatūraliai atrodantis.

F/X – trumpinys terminui „efektai“ (garso arba vaizdo).

Gamybos aplankai (angl. *production folders*) – fiziniai arba virtualūs aplankai, kuriose laikoma visa informacija, reikalinga animacijos specialistams atlikti savo kūrybinį darbą.

Garso aktorius (arba garso talentas) – asmuo, kuris įgarsina animacinius personažus.

Grubi animacija (angl. *rough animation*) – tradicinės animacijos technikoje tai nupiešti eskiziniai kadrai, kurių tikslas įvairiapusiškai patikrinti, ar animatoriaus sprendimai atitinka režisieriaus viziją.

Išlaikymo lapas (angl. *exposure, X* arba *dope sheets*) – tai dokumentas, kuriame yra nurodoma personažų garso (lupų formų) rodymo trukmė, kameros judėjimas kadro tikslumu. Šiame dokumente animatoriai gali pasižymėti ne tik informaciją apie lūpų formas ir trukmes, bet ir bet kokią kitą informaciją (pvz., kameros judėjimas, specifinio efekto panaudojimas ar sąveika su kitu objektu), kuri gali padėti nustatyti, kokiame kadre reikalinga atkreipti dėmesį.

Įterptinė scena (angl. *cutscene*) – tai epizodas kompiuteriniame vaizdo žaidime, kai žaidėjas negali daryti įtakos žaidimo veiksmui.

Jaunesnysis animatorius (arba asistuojantis animatorius, animatorius-praktikantas) – asmuo, kurio funkcija dažniausiai yra piešti tarpkadrius tradicinės animacijos technikos atveju arba animuoti techniškai nesudėtingus animacijos klipus CGI ar stop-kadro animacijos technikos atvejais. Terminas nurodo, kad animatoriui dar trūksta būtinos praktinės patirties imtis savarankiškai animuoti atskiras scenas.

Kadrai per sekunde (kps) (angl. *Frames per second; fps*) – tai kadro (vizualių paveikslų) rodymo ekrane dažnis. Šiuo metu pasaulyje yra trys pagrindiniai standartai – 25 kps yra naudojami Europoje (PAL televizijos standartas), JAV – 29,97 kps (NTSC televizijos standartas), o kino teatruose naudojamas 24 kps standartas. Dėl technologinių inovacijų populiarėja nauji formatai, pvz., 48, 60 ar 100 kps, todėl kūrėjai visada privalo atsižvelgti į situaciją rinkoje ir sekti pokyčius platformoje, kurioje planuoja platinti savo animacijos produktą.

Kadras – mažiausias individualus vizualus vienetas, iš kurių sekos sudaromas audiovizualinis kūrinys.

Kadro valymas – tai procesas (tradicinės animacijos technikos), kai skirtingų animatorių darbas (dažniausiai vizualiai skirtingo stiliaus) yra perpiešiamas, visiems animuotiems objektams sukuriant vizualaus vientisumo jausmą.

Kadruotė (angl. *storyboard*) – organizuota seka išdėstyti grafiniai vaizdai (pvz., eskizai, iliustracijos ar fotografijos), kuriais norima sudaryti kūrinio previzualizaciją.

Kas antras animuojamas kadras (angl. *twos*) – procesas, kai tradicinėje ir stop-kadro animacijos technikose yra animuojamas tik kas antras kadras (kiekvienas animuotas kadras montavimo procese yra užlaikomas dviejų kadro trukmei). Dėl to, kaip žmogaus smegenys suvokia judesį, 12 kadro vaizdų seka paleista per sekundę animacijoje leidžia sukurti tęstinio judesio iliuziją. Greitesnio veiksmo metu gali pasimatyti trūkčiojimas. CGI animacijos technikoje programinė įranga gali automatiškai apskaičiuoti tarpkadrius, todėl nėra poreikio animuoti tik kas antrą kadro.

Kiekvienas animuojamas kadras (angl. *singles* arba *ones*) – tai nurodo, kad kiekvienas kadras animacijos kūrinyje yra animuotas.

Konceptualus dizainas (angl. *concept art*) – tai iliustracijos forma, kurios pagrindinis tikslas yra prieš sukuriant galutinį produktą vizualia reprezentacija perteikti norimą filmo, kompiuterinio vaizdo žaidimo ar animacijos dizainą, idėją ir/ar nuotaiką.

Koprodukcija (arba bendra gamyba) – dviejų ar daugiau prodiuserių (ar įmonių) bendradarbiavimas, kuriant audiovizualinį kūrinį ar šių kūrinių ciklą.

Lėlių (arba lėlinė) animacija (angl. *puppet animation*) – tai anksčiau vartotas terminas, apibūdinantis stop-kadro animacijos techniką.

Ribota animacija (angl. *limited animation*) – animacija, kurios objektai juda nenatūraliai, mažai bei mechanškai (kai judesiai taip neturėtų vykti).

Lipsingas (angl. *lip-sync*, trumpinys nuo *lips synchronization*) – tai animacinio personažo lūpų judesiai ir formos, kurie atitinka sakomą dialogo tekstą ar garsus (t.y., garsas ir vaizdas yra sinchronizuoti).

Mašinima (angl. *Machinima*) – metodas kurti audiovizualinius kūrinius selektyviai naudojant ištraukas iš kompiuterinių vaizdo žaidimų.

Medinis (žargonas; angl. *wooden*) – būdvardis, skirtas apibūdinti objekto animaciją, kurios judesiams trūksta gyvybės.

Merčiandizmas (angl. *merchandise*) – įvairūs produktai, susiję su audiovizualiniu kūriniumi. Šie produktai gali būti platinami nemokamai, siekiant skurti susidomėjimą audiovizualiniu kūriniumi, arba būti parduodami, siekiant sugeneruoti papildomas pajamas.

Mirties zona – pirmieji šeši scenos kadrai. Industrijose laikomasi nuomonės, kad šie kadrai yra prarandami, kadangi žiūrovai nespėja jų įsisavinti.

Montavimas – techninis ir kūrybinis procesas, kai atskiri sukurti kadrai bei garso takelis sujungiami į visumą – audiovizualinį kūrinį. Animacijoje visi montavimo sprendimai yra jau priimti priešgamybiniame etape, todėl montavimas iš esmės yra tik techninis, ne kūrybinis, darbas. Palyginimui, vaidybiniame kine montavimo sprendimai yra priimami popagamybiniame etape, todėl montavimas reikalauja ne tik techninio, bet ir kūrybinio darbo.

Montažas – tai audiovizualinio kūrinio montavimo technika, kai per trumpą laiką (ar pagreitintai) pateikiamos filmo scenos, rodančios ilgą laiką vykusį veiksmą ar progresą (pvz., treniruotės, statybos ar pan.).

Judesių fiksavimas (angl. *motion capture*) – objektų (tarp jų ir žmonių) judėjimo užfiksavimo procesas, kai naudojami prie objekto pritvirtinti davikliai, kurie objekto judesius paverčia animuojamo objekto judesiais ekrane.

Naratyvas – tai pasakojimas, turintis struktūrą (konstruktyvų formatą) – pradžia, vidurį ir pabaigą.

Pabaigos kreditai (arba titrai) (angl. *closing credits*) – asmenų ir įmonių, prisidėjusių kuriant audiovizualinį produktą, sąrašas, pasirodantis kino ar TV filmo, TV programos, ar kompiuterinio vaizdo žaidimo pabaigoje.

Panoramasis kadras (angl. *panning*) – tai kinematografinis sprendimas, kai „kamera juda“ horizontaliai ar vertikalčiai.

Pasakojimo traktuotė (angl. *treatment*) – dokumentas, kuris sukuriamas labai anksti animacinio projekto vystymo etape. Šis dokumentas pateikia naratyvą esamuoju laiku (taip, kaip jis pasirodytų ekrane) ir dažniausiai neturi jokių veikėjų dialogų. Pasakojimo traktuotė paprastai gali būti nuo 15 iki 40 puslapių apimties 120 min. trukmės audiovizualiniam kūrinui pristatyti.

Peg skylės (angl. *peg holes*) – specialios skylės, kurios padaromos ant animacijos popieriaus ar celiulioidų, norint išlaikyti maksimalų tikslumą tarp skirtingų kadru, kad animuojami objektai neplanuotai neslankiotų ekrane tarp kadru.

Personažų dizainas – tai dokumentai, kurie animatoriams įvairiais rakursais ir pozomis detalčiai pavaizduoja animacinius personažus. Tradicinėje animacijos technikoje animatoriai vadovaujasi šiais brėžiniais, kurdami animaciją, o *CGI* ir stop-kadro technikoje personažų dizaino brėžiniai naudojami kuriant virtualius ar fizinius personažų modelius.

Pikseliacija (angl. *pixillation*) – tai stop-kadro animacijos technikos vienas iš metodų, kai vietoje animacijos personažų modelių naudojami žmonės (aktoriai).

Piksėlis – skaitmeninio paveikslėlio matomo ekrane mažiausias vizualus vienetas.

Ilgametražis (arba pilnametražis) filmas – audiovizualinis kūrinys, kurio trukmė ilgesnė nei 60 min. (pagal globalios kino industrijos standartą).

Pilotas (arba pilotinis epizodas) – paprastai trumpa, pabaigta animacija, kurios tikslas parodyti animacijos projekto potencialą ir taip pritraukti investuotojus.

Previzualizacija – vizualios komunikacijos priemonė, naudojama parodyti komandos nariams ir kitoms suinteresuotoms grupėms galutinę projekto viziją (kiek galima panašesnę į galutinį produktą).

Prodiuseris – fizinis ar juridinis asmuo, kuris organizuoja ar/ir finansuoja audiovizualinio kūrinio gamybą bei platinimą. Prodiuseriui priklauso turinės teisės į audiovizualinį kūrinį.

Raktiniai kadrai – tradicinės ir *CGI* animacijos technikoje animatoriai dažnai nupiešia ar pasižymi raktines animuojamų objektų pozicijas ir tik vėliau yra įpiešiami arba sugeneruojami tarpiniai kadrai, reikalingi sukurti tęstinio vaizdo iliuziją.

Reklaminis arba informacinis paketas (angl. *press kit*) – audiovizualinio kūrinio pristatymo ir reklaminės medžiagos paketas, pateikiamas (dažniausiai žiniasklaidos atstovams) viešinant filmą.

Kompiuterinis apskaičiavimas (arba renderinimas) (angl. *rendering*) – tai procesas, kurio metu kompiuterinėje programoje vyksta matematiniai apskaičiavimai, siekiant pagal kūrėjų nustatytas specifikacijas sugeneruoti virtualių modelių ir/ar simuliacijų vizualią reprezentaciją.

Režisierius – fizinis asmuo, audiovizualinio kūrinio kūrybinės komandos vadovas, atsakingas už audiovizualinio kūrinio galutinį vaizdą, stilių bei turinį.

Rostrum kamera – vertikaliai užfiksuotas fotoaparatas, kuris fiksuodavo tradicinės animacijos technikos kadrus į kino juostą.

Rotoskopinimas (angl. *rotoscoping*; dažnai trumpinamas iki *roto*) – tai procesas, kai tradicinės animacijos technikos animatoriai naudojami vaizdo medžiaga, siekdami iš dalies ar visiškai perpiešti norimus nufilmuotus objektus į animacijos kadrus. Šiandien rotoskopinio departamentai dažnai būna dalis vaidybinio kino komandos, kai reikia detalai pašalinti bet kokius vaizdo triukšmus iš nufilmuotos medžiagos priešais žalią ar mėlyną ekraną.

Scena – viena audiovizualinio kūrinio atkarpa, kurioje veiksmas vyksta, dalyvaujant tiems patiems personažams, vienu laiku, toje pačioje vietoje. Pasikeitus bent vienam iš išvardytų elementų prasideda nauja scena.

Scenarijus – dokumentas, kuriame pagal priimtą globalų kino standartą pateikiamas audiovizualinio kūrinio naratyvas.

Sinopsis (ang. *synopsis*) – itin glaustas (1-2 psl. apimties) audiovizualinio kūrinio naratyvo aprašymas.

Smėlio animacija – tai stop-kadro animacijos technikos vienas iš metodų, kai vaizdams sukurti naudojamas smėlis. Dažniausiai animatorius vertikaliai pritvirtina stiklo plokštę, apačioje stiklo įtaisomas apšvietimas, o viršuje foto kamera. Animacijos kadrus animatorius sukuria manipuliudamas smėlį, kuris yra pabertas ant stiklo.

Spalvintojas – asmuo, spalvinantis animacijos kadrus, naudojant tradicinės animacijos techniką.

Spalvų dizainas – dokumentai, kurie už spalvinimą atsakingiems asmenims pavaizduoja animacinių personažų ir aplinkų spalvų sprendimus.

Spalvų scenarijus (angl. *colour script*) – animacijos priešgamybiniame etape grubiai nuspalvinti skirtingų scenų kadrai, siekiant patikrinti ar naudojama spalvų paletė efektyviausiai perduoda žiūrovui norimą emociją.

Stop-kadras – tai animacijos technika, kai judesio iliuzija yra sukurama deformuojant fizinius objektus.

Svoris (žargonas; angl. *weight*) – animuojamo objekto gebėjimas įtikinamai sukurti svorio iliuziją žiūrovui.

Tarpkadriai (angl. *inbetweens* arba *tweening*) – tradicinės animacijos technikoje dažniausiai piešiami raktiniai animuojamų objektų kadrai, ir jei jų seka yra patvirtinama, toliau piešiami tarpiniai kadrai (tarpkadriai), kurie sukuria nepertraukiamo tęstinio judesio vaizdo iliuziją.

Tekstūra (arba tekstūravimas) – CGI animacijos technikos procesas bei rezultatas, kai virtualiems modeliams sukuriama paviršiai, kurie sukuria metalo, gumos, odos, medžio ar kitos medžiagos iliuziją.

Tikrintojas (angl. *checker*) – tradicinės animacijos technikos komandos mąstytojas, peržiūrintis kiekvieną kadrą, kad nepasitaikytų jokių klaidų ar nukrypimų nuo patvirtintų dizainų.

Tradicinė technika – tai animacijos technika, kūrybos metodas, kai judesio iliuzija yra sukuriamas animatoriui piešiant ranka ant popieriaus ar grafinės paletės. Ši technika kartais dar vadinama *2D, klasikinė, ranka piešta* ar *cel* animacijos technika.

Trumpametražis filmas – audiovizualinis kūrinys, kurio trukmė iki 60 min. (pagal globalios kino industrijos standartą).

Virimas (žargonas, angl. *boiling*) – nekokybiška tradicinės animacijos technikos animacija, kai tarp iš eilės einančių kadro yra pastebimi pokyčiai, kurie sukuria estetiškai nemalonų „drebančių linijų“ vaizdą.

Žanras – vienetas, kuriuo meno kūriniai skirstomi pagal sandaros ypatybes bei nurodo atsikartojančius elementus naratyve.

6.0 REKOMENDUOJAMA LITERATŪRA

Šioje dalyje tyrimo rengėjai pateikia rekomenduojamos literatūros animacijos tema sąrašą. Šis sąrašas yra sugrupuotas pagal atskirus animacijos aspektus. Kiekvienoje grupėje knygos pateikiamos ne abėcėline tvarka, bet pagal animacijos industrijoje nusistovėjusią knygų vertę ir naudingumą tiek studentams, tiek profesionalams. Kai kurios knygos gali pristatyti skaitytojui kelis svarbius animacijos aspektus, todėl knygos sąrašė gali dubliuotis. Deja, nei viena iš sąrašė pateiktų knygų nėra išversta į lietuvių kalbą, todėl tyrimo rengėjai rekomenduoja suinteresuotus asmenis ateityje išversti bent kelias pagrindines animacijos srities knygas. Visgi, net ir neverstos į lietuvių kalbą, šios knygos yra rekomenduotinos įsigyti ir akademinėms institucijoms, vykdančioms animacijos studijų programas.

Knygos apie animacijos istoriją:

- Bendazzi, G. 2016. *Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age*;
- Bendazzi, G. 2016. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*
- Bendazzi, G. 2016. *Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times*;
- Cavalier, S. 2011. *The World History of Animation*;
- Johnston, O. Ir Thomas, F. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*;
- Maltin, L. 1987. *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*;
- Johnson; M. 2017. *Ink & Paint: The Women of Walt Disney's Animation*;
- Koyama-Richard, 2010. *Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokemon*;
- Macdonald, S. 2017. *Animation in China: History, Aesthetics, Media*;
- Balakirsky Katz, M. 2016. *Drawing the Iron Curtain: Jews and the Golden Age of Soviet Animation*;
- Robinson, C. 2007. *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy*;
- Barrier, M. 2003. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*;
- Giesen, R. 2012. *Animation Under the Swastika: A History of Trickfilm in Nazi Germany, 1933-1945*.

Knygos apie animavimo procesą:

- Williams, R. 2012. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*;
- Halas, J. ir Whitaker, H. 2009. *Timing for Animation*;
- Muybridge, E. 1955. *The Human Figure in Motion*;
- Muybridge, E. 1957. *Animals in Motion*;
- Johnston, O. Ir Thomas, F. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*;
- Blair, P. 1994. *Cartoon Animation*.
- Osborn, K. 2015. *Cartoon Character Animation with Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation*;
- Osipa, J. 2010. *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right*;
- Priebe, K. A. 2010. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*;
- Levy, D. B. 2006. *Your Career in Animation: How to Survive and Thrive*.

Knygos apie animacijos režisavimą:

- Levy, D. B. 2010. *Directing Animation*;
- Bancroft, T. 2013. *Directing for Animation: Everything You Didn't Learn in Art School*,
- Glebas; F. 2008. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*;
- Hewitt, C. 2016. *Designing with Pixar: 45 Activities to Create Your Own Characters, Worlds, and Stories*;
- Diamond. R. 2018. *On Animation: The Director's Perspective Vol 1*;
- Diamond. R. 2018. *On Animation: The Director's Perspective Vol 2*.

Knygos apie kadruočių piešimą:

- Rousseau, D. H. 2013. *Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials*;
- Glebas; F. 2008. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*;
- Blazer, L. 2015. *Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics*;
- Torta, S. 2011. *Storyboarding: Turning Script to Motion*;
- Paez, S. 2012. *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*.

Knygos apie tradicinės animacijos techniką:

- Johnston, O. Ir Thomas, F. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*;
- Murray, J. 2010. *Creating Animated Cartoons with Character: A Guide to Developing and Producing Your Own Series for TV, the Web, and Short Film*;
- Blair, P. 1994. *Cartoon Animation*.
- Deja, A. 2015. *The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators*;
- Disney Book Group, 2011. *Disney Book Group*.

Knygos apie CGI animacijos techniką:

- Osborn, K. 2015. *Cartoon Character Animation with Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation*;
- Roy, K. 2013. *How to Cheat in Maya 2014: Tools and Techniques for Character Animation*;
- Osipa, J. 2010. *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right*;
- O'Hailey, T. 2013. *Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People)*;
- Weishar, P. 2004. *CGI: The Art of the 3D Computer-Generated Image*;
- Hewitt, C. 2016. *Designing with Pixar: 45 Activities to Create Your Own Characters, Worlds, and Stories*;
- Autodesk Official Press. 20xx. *Introducing Autodesk Maya 20xx (kasmetinis leidinys)*;
- Wright, S. 2010. *Digital Compositing for Film and Video*.

Knygos apie stop-kadro animacijos techniką:

- Gasek, T. 2011. *Frame-By-Frame Stop Motion: The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*;

- Priebe, K. A. 2010. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*;
- Purves, JC, B. 2014. *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*;
- Shaw, S. 2008. *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*;
- Brierton, T. 2004. *Stop-Motion Puppet Sculpting: A Manual of Foam Injection, Build-Up, and Finishing Techniques*.
- Brierton, T. 2002. *Stop-Motion Armature Machining: A Construction Manual*.

Knygos apie animacijos vadybą:

- Winder, C. 2011. *Producing Animation*;
- Muir, S. 2007. *Gardner's Guide to Writing and Producing Animation*;
- Levy, D. B. 2009. *Animation Development: From Pitch to Production*;
- Milic, L. ir McConville, Y. 2006. *The Animation Producer's Handbook*;
- Catmull, E. ir Wallace, A. 2014. *Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration*.

Knygos apie naratyvo rašymą animacijos medijai:

- Scott, J. 2003. *How to Write for Animation*;
- Movshovitz, D. 2015. *Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films*;
- Wright, J. A. 2005. *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*;
- Marx, C. 2006. *Writing for Animation, Comics, and Games*.

7.0 BIBLIOGRAFIJA

- 87-ji Oskarai. 2015. *The 87th Academy Awards ceremony*. Vasario 22, ABC: Hollywood.
- Abrams, N., Bell, I. ir Udris, J. 2001. *Studying Film*. Arnold: London.
- Accelerate Animation. 2013. *Accelerate Animation* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://accelerateanimation.com/?p=18448>
- Adkisson, R. V. 2013. Policy Convergence, State Film-Production Incentives, and Employment: A Brief Case Study, *Journal of Economic Issues* 47(2): 445-454.
- AG. 2017. *The Animation Guild* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://animationguild.org/contracts-wages/>
- Aksamitauskaitė, G. 2016. *Animacijos iliuzionistas Antanas Janauskas* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://literaturairmenas.lt/2016-03-11-nr-3558/3122-in-memoriam/4877-goda-aksamitauskaite-animacijos-iliuzionistas-antanas-janauskas>
- Allen, R. ir Gomery, D. 1985. *Film History, Theory and Practice*. Knopf: New York.
- Amidi, A. 2015. *Animation Is Not A Genre: Oscar Edition* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Internetinė prieiga: <http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/animation-is-not-a-genre-oscar-edition-109504.html>
- Andari, R., Bakshi, H., Hutton, W., O'Keefe, A. ir Schneider, P. 2007. *Staying ahead? The economic contribution of the creative industries*. Department for Culture, Media and Sport: London.
- ANIFILM. 2017. *International Festival of Animated Films ANIFILM* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.anifilm.cz/en/festival/statutes-and-rules/>
- Animacijos Brigade. 2017. *Animacijos Brigade* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://animacijosbrigade.iimdo.com/filmography/>
- Animation magazine. 2013. *Territory Report: French TV Animation in 2013* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.animationmagazine.net/tv/territory-report-french-tv-animation-in-2013/>
- Animatricks Animation Festival. 2017. *Animatricks Animation Festival* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.animatricks.net/info/>
- Animatricks. 2017. *Animation festival Animatricks* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.animatricks.net/competition/>
- Annecy International Animation Film Festival. 2017. *Ansi tarptautinis animacijos festivalis* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.annecy.org/take-part/submit-a-film>

- Artz, L. 2002. Animating hierarchy: Disney and the globalization of capitalism, *Global media journal* 1(1). [puslapiai nenurodyti].
- ATI. 2015. *Research Project Mapping Cultural and Creative Industries (CCIs) in the Czech Republic 2011–2015*. Arts and Theatre Institute: Praha.
- Autio, E., Sapienza, H. J. ir Almeida, J. G. 2000. Effects of age at entry, knowledge intensity, and imitability on international growth, *Academy of Management Journal* 43: 909–924.
- Bai-Yu, Z. ir Qi-Ming, S. 2009. A Cooperation-competition Ecological Model in Creative Industry Cluster. *ISECS International Colloquium on Computing, Communication, Control, and Management*: 106-108.
- Bakhshi, H., McVittie, E. ir Simmie, J. 2008. *Creating Innovation: Do the creative industries support innovation in the wider economy?* Nesta: London.
- Bakhshi, H. ir Throsby, D. 2012. New technologies in cultural institutions: theory, evidence and policy implications, *International Journal of Cultural Policy* 18(2): 205-222.
- Banks, M.; Calvey, D.; Owen, J. ir Russell, D. 2002. Where the art is: defining and managing creativity in new media SMEs, *Creativity and Innovation Management* 11(4): 255–264. <https://doi.org/10.1111/1467-8691.00257>
- Barras, R. 1990. Interactive innovation in financial and business services: The vanguard of the service revolution, *Research Policy* 19(3): 215-237.
- BBC. 2013. *British film culture test to change* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-25232305>
- Bell, J. 1995. The internationalisation of small computer software firms: a further challenge to “stage” theories, *European Journal of Marketing* 29(8): 60–75.
- Bendazzi, G. 2016a. *Animation: A World History. Volume I: Foundations – The Golden Age*. CRC Press: Boca Raton.
- Bendazzi, G. 2016b. *Animation: A World History. Volume II: The Birth of a Style – The Three markets*. CRC Press: Boca Raton.
- Bendazzi, G. 2016c. *Animation: A World History. Volume III: Contemporary Times*. CRC Press: Boca Raton.
- BFI. 2016. *Statistical Yearbook 2016*. London: British Film Institute.
- Blair, H., Grey, S. ir Randle, K. 2001. Working in film. *Employment in a project based industry, Personnel Review* 30(2): 170–185.
- Bolonijos procesas. 2013. *Svarbiausi Bolonijos proceso dokumentai. EAME dokumentai, priimti Bukarešto ministrų konferencijoje 2012 m.* Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija: Vilnius.
- Bottomore, S. 2002. Smith Versus Melbourne-Cooper: An End to the Dispute, *Film History* 14:1, 57–73.

- Bryman, A. 1999. The Disneyization of society, *Sociological Review* 47: 25–47.
- Caldwell, J. T. 2008. Screen Practice and Conglomeration: How Reflexivity and Conglomeration Fuel Each Other. *The Oxford Handbook of Film and Media Studies*, Edited by R. Kolker, 327–364. Oxford: OUP.
- Callan, H. 1998. Internationalization in Europe. In Scott, P. (ed.). *The globalization of higher education*. Open University Press: Buckingham.
- Canavan, D., Scott, P. S. ir Mangematin, V. 2013. Creative professional service firms: aligning strategy and talent, *Journal of Business Strategy* 34(3): 24-32.
- Carman, J. M. ir Langeard, E. 1980. Growth strategies for service firms, *Strategic management journal* 1(1): 7–22.
- Carson, D. 1990. Some Exploratory Models for Assessing Small Firms' Marketing Performance: A Qualitative Approach, *European Journal of Marketing* 24(12): 8–51.
- Carson, D., Cromie, S., McGowan, P. ir Hill, J. 1995. *Marketing and Entrepreneurship in SMEs: An Innovative Approach*. Prentice Hall: London.
- Cartoon Forum. 2013. *Cartoon Forum Toulouse Midi-Pyrenees. 17-20 Sept. 2013*. Cartoon Forum: Toulouse.
- Cavalier, S. 2011. *The World History of Animation*. Eurum entertainment: London.
- Cavusgil, S. T. ir Naor, J. 1987. Firm and management characteristics as discriminators of export marketing activity, *Journal of Business Research* 15(3): 221-235.
- Cavusgil, S. T. ir Zou, S. 1994. Marketing strategy-performance relationship: an investigation of the empirical link in export market ventures, *Journal of Marketing* 58: 1–21.
<https://doi.org/10.2307/1252247>
- CIA. 2016. *World Factbook: Poland* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/pl.html>
- Cicic, M., Patterson, P. G. ir Shoham, A. 1999. A Conceptual Model of the Internationalization of Services Firms, *Journal of Global Marketing* 12(3): 81-106.
- Cooke, P. ir De Propris, L. 2011. A policy agenda for EU smart growth: The role of the creative and cultural industries. *Policy Studies* 32(4): 365–375.
- Cooper, P. ir Dancyger, K. 2005. *Writing the Short Film*. Elsevier Focal Press: Amsterdam.
- Crane, D. 2014. Cultural globalization and the dominance of the American film industry: cultural policies, national film industries, and transnational film, *International journal of cultural policy* 20(4): 365-382. DOI:
<http://dx.doi.org/10.1080/10286632.2013.832233>
- Creative Europe. 2009. *Creative Europe programme* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/>
- Creative Skillset. 2015. *Creative Skillset Employment Survey 2015* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga per internetą:

http://creativeskillset.org/about_us/research/creative_skillset_employment_survey_2015

- Crebber, G. 2015. *The Television Genre Book*. Palgrave: London.
- Culhane, S. 1988. *Animation: From Script to Screen*. St. Martin's Griffin: New York.
- Cultural statistics. 2011. *Cultural statistics*. Europos Komisija: Briuselis.
- Cunningham, S. 2007. Creative industries as policy and discourse outside the United Kingdom, *Global Media and Communication* 3(3): 347–352.
- Czinkota, M. R. ir Ursic, M. 1991. Classification of exporting firms according to sales and growth into a share matrix. *Journal of Business Research* 22(3): 243-253.
- Čeponytė, G. 2013. *Interviu su animacijos kūrėja Jūrate Leikaite* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.kadras.lt/susitikimas-su-animacijos-kureja-jurate-leikaite>
- Dale, M. 1997. *The Movie Game. The Film Business in Britain, Europe and America*. Cassell: London.
- Daubaraitė, U. ir Startienė, G. 2013. Creative industries impact on national economy in regard to subsectors, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 213: 129–134.
- Davenport, J. 2006. UK film companies: project-based organizations lacking entrepreneurship and innovativeness? *Creativity and Innovation Management* 15(3): 250–257. DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8691.2006.00394.x>
- Davies, R. 2010. *The long history of short films* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-life/7593291/The-long-history-of-short-films.html>
- DCMS. 1998. *A New Cultural Framework*. HMSO: London.
- DCMS. 2001. *Creative Industries Mapping Document*. Department of Culture, Media and Sport: London.
- de la Garza, A. 2016. Film policy under globalization: the case of Mexico, *Inter-national Journal of Cultural Policy* 22(5): 758-769 DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/10286632.2016.1223639>
- De Proprijs, L. 2013. How are the creative industries weathering the crisis? *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society* 6: 23–35. <https://doi.org/10.1093/cjres/rss025>
- Delfi. 2007. *Mirė Lietuvos kino dokumentikos pradininkas S.Vainalavičius* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.delfi.lt/veidai/kinas/mire-lietuvos-kino-dokumentikos-pradininkas-svainalavicius.d?id=14775580>
- DGA. 2017. *Directors guild of America* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.dga.org/The-Guild/Members.aspx>

- Dibrell, C., Davis, P.S. ir Craig, J., 2008. Fueling innovation through information technology in SMEs, *Journal of Small Business Management* 46(2): 203–218.
- Didžgalvytė, M. 2017. *How Lithuania Built a Games Industry From Scratch in 20 Years* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.kotaku.co.uk/2017/08/31/how-lithuania-built-a-games-industry-from-scratch-in-20-years>
- Digital Vector. 2015. *Global Animation Industry Strategies, Trends & Opportunities. Report*. Digital Vector: Bengaluru.
- Digital Vector. 2016. *Global Animation Industry Strategies, Trends & Opportunities*. Digital Vector: Bengaluru.
- Disney animation. 2017. *Publications* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.disneyanimation.com/technology/publications>
- EAA. 2017. *Estonian Academy of Arts* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.artun.ee/en/curricula/animation/>
- EAOEC. 2015. *Focus on Animation*. Produced by the European Audiovisual Observatory on behalf of the European Commission: Strasbourg.
- EC. 2012. *Promoting cultural and creative sectors for growth and jobs in the EU*. European Commission: Brussels.
- EC. 2013. *Communication from the Commission on State aid for films and other audiovisual works*. Official Journal of the European Union: Brussels.
- EC. 2013. *Towards Knowledge-driven Reindustrialization*. European Commission: Brussels.
- EC. 2014. *New European film strategy aims to boost cultural diversity and competitiveness in digital era*. European Commission: Brussels.
- ECIA. 2014. *Creative industries Internationalisation*. European Creative industries Alliance.
- ECO. 2013. *Creative industries Analysis of industry-specific framework conditions relevant for the development of world-class clusters*. PwC Netherlands: Amsterdam.
- Edison, H., Ali, N. B., ir Torkar, R. 2013. Towards innovation measurement in the software industry, *The Journal of Systems and Software* 86(5): 1390-1407.
- EENC. 2013. *Mapping of Cultural and Creative Industry Export and Internationalisation Strategies in EU Member States*. European expert network on culture.
- Eesti. 2017. *Information about Estonia* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.eesti.ee/en/republic-of-estonia/republic-of-estonia/information-about-estonia/>
- Eikhof, D. R. ir Haunschild, A. 2007. For art's sake! Artistic and economic logics in creative production, *Journal of Organizational Behavior* 28: 523–538.
<https://doi.org/10.1002/job.462>

- EK. 1993. *Television in the 16:9 screen format* [interaktyvus]. Council Decision 93/424/EEC of 22 July 1993 on an action plan for the introduction of advanced television services in Europe [Official Journal L 196, 05.08.1993]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=LEGISSUM:l24103c&from=EN>
- Elkins, E. 2014. Cultural Identity and Subcultural Forums: The Post-network Politics of Adult Swim, *Television & New Media* 5(7): 595–610.
- EP. 2013. *Kūltūros ir kūrybos sektorių rėmimas siekiant ekonomikos augimo ir darbo vietų kūrimo*. Europos Komisija: Briuselis.
- ERC. 2014. *Lietuvos dizaino sektoriaus plėtros galimybių studija*. Ekonominiu tyrimu centras: Vilnius.
- Ertamilli, M. K. ir Rao, C. P. 1993. Service Firms' International Entry-Mode Choice: A Modified Transaction-Cost Analysis Approach, *Journal of Marketing* 57(3): 19-38.
- ESTEP. 2016. *2007–2013 metų Europos Sąjungos struktūrinės paramos poveikio kultūrai vertinimas. Galutinė ataskaita*. ESTEP: Vilnius.
- EU Regulations. 2015. *COUNCIL REGULATION (EU) 2015/1588 of 13 July 2015 on the application of Articles 107 and 108 of the Treaty on the Functioning of the European Union to certain categories of horizontal State aid*. Council of the European Union: Brussels.
- Europe 2020. 2010. *COMMUNICATION FROM THE COMMISSION EUROPE 2020 A strategy for smart, sustainable and inclusive growth*. European Commission: Brussels.
- European Animation Plan. 2017. *European Animation Plan* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://cartoon-media.com/our-news/new-the-european-animation-plan.htm>
- European Film Academy. 2017. *The European Film Academy* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.europeanfilmacademy.org/>
- Eurostat. 2017. *Population and population change statistics* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Population_and_population_change_statistics
- Facts & Figures. 2017. *Baltic Films. Estonia, Latvia, Lithuania* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://nkc.gov.lv/wp-content/uploads/2014/09/FF-2017-web.pdf>
- Fay Engineering. 2017. *Fay Engineering* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.fayengineering.com/articles/current-technology-awareness-and-early-case-evaluation>
- Farrell, D. ir Kalil, T. 2010. Innovation Policy around the World: United States: A Strategy for Innovation, *Issues in Science and Technology* 26(3): 107-117.

- Felando, C. 2015. *Discovering Short Films— The History and Style of Live-Action Fiction Short*. Palgrave Macmillan: New York.
- Fenlon, W. 2012. *2D Animation in the Digital Era: Interview with Japanese Director Makoto Shinkai* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.tested.com/art/movies/442545-2d-animation-digital-era-interview-japanese-director-makoto-shinkai/>
- Festival de Cannes. 2017. *Kanų festivalis* [interaktyvus]. Prieiga internetu: <http://www.festival-cannes.com/en/>
- Filippetti, A., Frenz, M. ir Ietto-Gillies, G. 2009. *Is the innovation performance of countries related to their internationalization*. Thematic paper for the European Commission—Pro Inno Europe.
- Fillis, I. 2004. The Internationalizing Smaller Craft Firm, *International Small Business Journal*, 22(1): 57-82.
- Film Commission Poland. 2016. *Polish Film institute* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://filmcommissionpoland.pl/funding/polish-film-institute/>
- Filmestonia. 2017. *Estonian Film Institute* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.filmestonia.ee/>
- Filmriga. 2017. *Film Riga* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://filmriga.lv/en/home>
- FNE. 2017. *Film New Europe* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.filmneweurope.com/>
- Frisch, B. 1998. A Pragmatic Approach to Vision, *Journal of Business Strategy* 19:4, 12–15.
- Galenson, D. W. 2006. Analyzing Artistic Innovation: The Greatest Breakthroughs of The Twentieth Century, *Historical Methods: A Journal of Quantitative and Interdisciplinary History* 41(3): 111-120.
- Garnham, N. 2005. From cultural to creative industries: An analysis of the implications of the “creative industries”, *International journal of cultural policy* 11: 15-29.
- Gjellerup, P. 2000. SME support services in the face of globalisation, *Conference Proceedings, Danish Agency for Trade and Industry, Copenhagen*: 16-28.
- Goede, M. ir Louisa, G. 2012. A case study of the creative zone Scharloo and Pietermaai in Curacao, *International Journal of Social Economics* 39(11): 844–858.
- González-Benito, O., Muñoz-Gallego, P. A. ir García-Zamora, E. 2016. Role of collaboration in innovation success: differences for large and small businesses, *Journal of Business Economics and Management* 17(4): 645–662.
- Grand, J. 2006. Motion Picture Tax Incentives: There’s No Business Like Show Business. *State Tax Notes* 39(10):791-803.

- Halle, R. 2002. German film, Aufgehoben: ensembles of transnational cinema, *New German Critique, Special Issue on Postwall Cinema*, 87: 7–46.
- Handke, C. W. 2004. *Measuring Innovation in Media Industries: Insights from a Survey of German Record Companies*. Humboldt-University, Berlin and Erasmus University: Rotterdam.
- Handke, C. W. 2006. *Surveying innovation in the creative industries*, Humboldt-University, Berlin and Erasmus University, Rotterdam.
- Hara, M. 2005. Competitive advantage and direction of innovation of Japanese digital content industrial clusters in the age of global competition, *Keizai Chirigaku Nenpou* 51(4):368–386.
- Harari, M. 1989. *Internationalization of higher education: effecting institutional change in the curriculum and campus*. Centre for International Education, California State University: Long Beach.
- Hartley, J. 2005. *Creative industries*. Blackwell Publishing: Oxford.
- Herman, L. 1952. *A practical manual of screen playwriting for theater and television films*. A Meridian Book: Ontario.
- Hess, J. P. 2017. *The History of Aspect Ratio* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://filmmakeriq.com/courses/history-aspect-ratio/>
- Hoskins, C., McFadyen, S., Finn, A. ir Jackel, A., 1995. Film and television co-production: evidence from Canadian-European experience, *European journal of communication* 10(2): 221–243.
- Hotho, S. ir Champion, K. 2011. Small businesses in the new creative industries: innovation as a people management challenge, *Management Decision* 49(1): 29–54.
- Howkins, J. 2001. *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Penguin: London.
- Hughes, G. 1995. Monoculturalism in transition: the educational implications and opportunities of Finnish internationalization, *Prospects* 3: 497–518.
- Hui, G. S. 2006. Prefiguring the Future: Tezuka Osamu's Adult Animation and its Influence on Later Animation in Japan, *Asia Culture Forum* 179-193.
- Yamamoto, K. 2014. *The Agglomeration of the Animation Industry in East Asia*. Springer: Tokyo.
- IMDB. 2017. *The Internet Movie Database* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga per internetą: http://www.imdb.com/?ref=ft_hm
- International Festival of Animated Films „ANIFILM“. 2017. *ANIFILM* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.anifilm.cz/en/>

- Yoon, H. ir Malecki, E.J., 2010. Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry, *Industrial and corporate change* 19 (1): 239-271. DOI: <https://doi.org/10.1093/icc/dtp040>
- Yoon, H. 2015. Globalization of the animation industry: multi-scalar linkages of six animation production centers, *International Journal of Cultural Policy*: 1–18.
- Yoon, H. ir Malecki, E. J. 2009. Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry, *Industrial and Corporate Change* 19(1): 239–271.
- IPO. 2009. *Strategy for Copyright in the Digital Age*. IPO: Newport.
- Islam, M. B., Shamsuddin, A. K., ir Choudhury, M. R. 2013. Prospects and challenges of the animation industry in Bangladesh, *International Journal of Computer Graphics & Animation* 3(3): 13-20.
- Yue, L. ir Mingjian, Z. 2011. Research on Innovation and Development Strategy Based on Animation Derivatives, *Proceedings of the 8th International Conference on Innovation & Management*: 418-421.
- Izsák, K., Markianidou, P. ir Radošević. S. 2013. *Lessons from a Decade of Innovation Policy*. European Union.
- Jaw, Y-L., Chen, C-L. ir Chen, S. 2012. Managing innovation in the creative industries – A cultural production innovation perspective, *Innovation* 14(2): 256-275.
- Jeffcutt, P. ir Pratt, A.C. 2002. Managing Creativity in the Cultural Industries. *Creativity and Innovation Management* 11(4): 225–233.
- Johnson, C. H. 2005. *Crafting Short Screenplays That Connect*. Focal Press: San Francisco.
- Johnstone, J. 2015. *Assessing the Commercial Value of a Programme* [prezentacija]. Cartoon Forum: Miunchenas.
- Jokinen, H. 2017. *The Growing Wave of Adult-Themed Animated Features from Europe* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.awn.com/animationworld/growing-wave-adult-themed-animated-features-europe>
- Jones, T. G. 2016. Designing for India: Government Animation Education and the Politics of Identity, *Animation: an interdisciplinary journal* 11(1): 75-91.
- Kanzler, M. 2008. *The circulation of European co-productions and entirely national films in Europe 2001 to 2007*. Report prepared for the Council of Europe Film Policy Forum coorganised by the Council of Europe and the Polish Film Institute Kraków, 11-13 September 2008.
- Kao, J. J. 1989. *Entrepreneurship, Creativity and Organization*. Prentice-Hall: Englewood Cliffs.
- KEA. 2007. *Tax incentives for Creative Industries Investment*. Paris: French Ministry of Culture.

- Kedde, L. 2010. *Fantastic Mr Fox animators interview: Ian McKinnon, Andy Biddle and Andy Ghent* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.denofgeek.com/movies/15459/fantastic-mr-fox-animators-interview-ian-mckinnon-andy-biddle-and-andy-ghent>
- Kenny, R. ir Broughton, T. 2011. *Securing the future of UK animation*. Animation UK: London.
- Keohane, R. O. ir Milner, H. V. 1996. *Internationalization and Domestic Politics*. Cambridge University Press: Cambridge.
- Knight, G. A. ir Cavusgil, S. T. 1996. The born global firm: a challenge to traditional internationalization theory, *Advances in international marketing* 8: 11– 26.
- Knight, J. ir de Wit, H. 1995. Strategies for internationalization of higher education: historical and conceptual perspectives. In: De Wit, H. (ed.) *Strategies for internationalization: a comparative study of Australia, Canada, Europe and the United States of America*. EAIE: Amsterdam.
- Kourdi, J. 2010. *Verslo strategijos*. Alma Littera: Vilnius.
- LAA. 2017. *The Art Academy of Latvia*. [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.lma.lv/eng/?parent=579>
- Lash, S. ir Urry, J. 1994. *Economy of signs and spaces*. University of London: Goldsmiths.
- Lasseter, J. 2009. *The genius shaping the future of the movies* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.theguardian.com/film/2009/jan/18/bolt-disney-animated-films>
- Lazzeretti, L. 2012. *Creative Industries and Innovation in Europe: Concepts, Measures and Comparative Case Studies*. Routledge: London.
- Leach, B. 2009. *Avatar movie: history of 3D cinema* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-news/6059867/Avatar-movie-history-of-3D-cinema.html>
- Lee, H-K. 2011. Introduction: Animation industry at a crossroads, *Creative Industries Journal* 3(3): 183-187.
- Leninas, V. I. 1963. V. I. *Lenin Collected Works*. Progress Publishers: Moscow.
- Leswing, K. 2017. *3D TV is dead* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.businessinsider.com/3d-tv-is-dead-2017-1>
- Lipson, C. 1984. International Cooperation in Economic and Security Affairs, *World Politics* 37(1): 1-23.
- LiPuma, J. A. 2006. Independent venture capital, corporate venture capital, and the internationalization intensity of technology-based portfolio forms, *International Entrepreneurship and management journal* 2(2): 245-260.
- Lisabonos sutartis. 2007. *Lisabonos sutartis, išdalies keičianti Europos sąjungos sutartį ir Europos bendrijos steigimo sutartį*. EU šalys narės: Lisabona.

- Liškevičiūtė, I. 2015. *Vietoj komiksų – animacija* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://m.diena.lt/naujienos/klaipeda/menas-ir-pramogos/vietoj-komiksu-animacija-676779>
- Liuga, A. 2014. *Nevyriausybinų scenos menų organizacijų veiklos efektyvumo tyrimas. II-asis tyrimo etapas*. Teatro ir kino informacijos ir edukacijos centras: Vilnius.
- LKC. 2017. *Lithuanian film centre* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: form <http://www.lkc.lt/en/>
- LLC Positium Lbs. 2012. *Urban Creative Poles Swot Analysis of Creative Industries in Tartu*. LLC Positium Lbs: Tartu.
- LMT. 2011. *Lietuvos Mokslo tarybos 2011 m. gegužės 16 d. nutarimas Nr. VII-71 „Dėl minimalių kvalifikacinių valstybinių mokslo ir studijų institucijų mokslo darbuotojų pareigybių reikalavimų aprašo patvirtinimo“*. Lietuvos Mokslo taryba: Vilnius.
- Lorenzen, M. 2007. Internationalization vs. globalization of the film industry, *Industry and Innovation* 14(4): 349–357. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13662710701543650>
- LRKMJ. 2007. *Dėl kūrybinių industrijų skatinimo ir plėtros strategijos patvirtinimo*. Kultūros ministerija: Vilnius.
- LRKMJ. 2015. *Dėl kultūros ir kūrybinių industrijų politikos 2015–2020 metų plėtros kryptių patvirtinimo*. Kultūros ministerija: Vilnius.
- Luther, W. 2010. *Movie Production Incentives: Blockbuster Support for Lackluster Policy*. Tax Foundation Special Report 173.
- Madsen, T. ir Servais, P. 1997. The internationalization of born globals — an evolutionary process, *International Business Review* 6(6): 1–14. [https://doi.org/10.1016/S0969-5931\(97\)00032-2](https://doi.org/10.1016/S0969-5931(97)00032-2)
- Mahutga, M.C. 2012. When do value chains go global? A theory of the spatialization of global value chains, *Global networks* 12 (1): 2–21.
- Malinowski, D. 2012. *Garsinti Lietuvą animacijos darbais* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.bznstart.lt/verslas/verslo-ideja/1075/Garsinti-Lietuva-animacijos-darbais>
- Mangani, A. ir Tarrini, E. 2017. Who survives a recession? Specialization against diversification in the digital publishing industry, *Online Information Review* 41:1, 19-34.
- Marginson, S. ir van der Wende, M. 2007. To rank or to be ranked: The impact of global rankings in higher education, *Journal of studies in International Education* 11(3): 306-329.
- McDonald, A. 2014. *Film L.A. Feature film study*. Published by Film L.A. Inc.: Los Angeles.
- McDougall, P. P. ir Oviatt, B. M. 2000. International entrepreneurship: the intersection of two research paths, *Academy of Management Journal* 43(5): 902–906. <https://doi.org/10.2307/1556418>

- McInnis, E. 2017. *What 'Samurai Jack' Could Mean for the Future of Adult Animation* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://studybreaks.com/2017/04/05/samurai-jack/>
- McIntyre, J. 2005. Working and re-working the conceptual and geographical boundaries of governance and international relations, *Systemic practice and action research* 18(2): 193-220.
- McKinsey & Co. 1993. *Emerging exporters: Australian high value-added manufacturing exporters*. Australian Manufacturing Council: Melbourne.
- Melnikas, B., Jakubavičius, A. ir Strazdas, R. 2000. *Inovacijų vadyba*. Technika: Vilnius.
- Mikalauskas, V. 1999. *Kinas Lietuvoje*. Margi raštai: Vilnius.
- Mitchell, R. 1994. *The Widescreen Revolution* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: https://web.archive.org/web/20081227122858/http://www.soc.org/opcam/04_s94/mg04_widescreen.html
- Mitkus, T. 2011. Lietuvos kino industrija XXI a.: valstybės remiamas menas ar verslas? *Santalka. Filosofija. Komunikacija* 19(2): 76–89.
- Mitkus, T. 2016. Internationalization process of creative industries: tendencies, problems and challenges, *Forum Scientiae Oeconomia* 4(4): 27–37.
- Mitkus, T., ir Nedzinskaite-Mitke, V. 2015. The impact of globalization to creative industries: the analysis of film industries of Central and Eastern Europe. *Creative studies* 9(1): 64-74 DOI: <http://dx.doi.org/10.3846/23450479.2015.1126539>
- Mitkus, T. ir Nedzinskaitė-Mitkė, V. 2016. The impact of globalization to creative industries: the analysis of film industries of Central and Eastern Europe, *Creativity studies* 9(1): 64–74.
- Mohrman, K., Ma, W. ir Baker, D. 2008. The research university in transition: the emerging global model, *Higher Education Policy* 21(3): 5-27.
- Monteiro, S. 2017. *The Screen Media Reader: Culture, Theory, Practice*. Bloomsbury Academic: New York.
- Montgomery, L. ir Potts, J. 2009. Does weaker copyright mean stronger creative industries? Some lessons from China, *Creative Industries Journal* 1(3): 245–261. https://doi.org/10.1386/cij.1.3.245_1
- Montreal international film festival. 2017. *Monrealio tarptautinis animacijos festivalis* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.europeanfilmacademy.org/>
- Morawetz, N., Hardy, J., Haslam, C., ir Randle, K. 2007. Finance, Policy and Industrial Dynamics—The Rise of Co-productions in the Film Industry, *Industry and Innovation* 14(4): 421-443. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13662710701524072>

- Mortal Journey. 2010. *3-D (Three Dimensional) Movie Craze (1950's)* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.mortaljourney.com/2010/11/1950-trends/3d-movies>
- MPAA. 2016. *Theatrical market statistics*. Motion Picture Association of America, Inc.
- MUBI. 2017. *Estonian Animation* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://mubi.com/lists/estonian-animation>
- Müller, K., Rammer, C. ir Trüby, J. 2009. The Role of Creative Industries in Industrial Innovation, *Innovation* 11(2): 148-168.
- Murtagh, A. ir Murphy, C. 2015. *That's not all folks: Developing the Animation Sector*. Honeycomb: Coleraine.
- Naprys, E. 2017. *Naujų televizorių pirkėjams Lietuvos televizijos neturės ką pasiūlyti – lieka prie senų standartų* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.15min.lt/verslas/naujiena/medijos/lentynose-televizoriai-jau-4k-raiskos-tik-televizijos-apie-toki-turini-net-nesvajoja-921-834910>
- NCSL. 2016. *State Film Production Incentives and Programs*. National Conference of State Legislatures [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.ncsl.org/research/fiscal-policy/state-film-production-incentives-and-programs.aspx>
- Neagu, C. 2016. *Screen resolution? Aspect ratio? What do 720p, 1080p, QHD, 4K and 8K mean?* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.digitalcitizen.life/what-screen-resolution-or-aspect-ratio-what-do-720p-1080i-1080p-mean>
- Nelson, R. R. ir Winter, S. G. 1982. *An evolutionary theory of economic change*. Cambridge: Belknap Press.
- Nguyen, A. 2016. *The REAL Reason Why Young Justice was Cancelled. Really, Warner Bros????* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://moviepilot.com/posts/3772856>
- NKCL. 2017. *Current Developments in Latvian Animation* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://nkc.gov.lv/en/overviews/latvian-animation-2017/>
- OECD. 1997. *Globalization and small and medium enterprises*. Paris: Organization for Economic Cooperation and Development.
- Olsberg, J. ir Barnes, A. 2014. *Impact analysis of fiscal incentive schemes supporting film and audiovisual production in Europe*. European Audiovisual Observatory: Strasbourg.
- OMC. 2014. *Policy Handbook on Artists' Residencies*. OMC.
- Oskarai. 2017. *JAV Kino meno ir mokslo akademija* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.oscars.org/oscars/rules-eligibility>

- PA. 2017. *Polish animations* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://polishanimations.pl/en/producers/>
- Pallant, C. 2015. *Animated Landscapes— History, Form and Function*. Bloomsbury Academic: New York.
- Palmer, M. ir Davoudi, S. 2012. *Creative industries boosted by tax breaks*. [interaktyvus]. Financial Times [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.ft.com/content/b71357e8-7358-11e1-9014-00144feab49a>
- Paseckienė, I. 2012. *Animatorius Meinardas: „Neprededu dienos be animacinio filmo“* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://laikas.tv3.lt/lt/info/8295/animatorius-meinardas-neprededu-dienos-be-animacinio-filmo-interviu/>
- Passera, C. 2004. The enlarged EU: economic integration, financial development, and business opportunities for foreign banks, *Transition studies review* 11(3): 17-27.
- Perisic, Z. 1976. *The animation stand. Rostrum Camera Operations*. Focal Press: London.
- Petraité. M. ir Laužikienė, R. 2011. *SWOT analysis of cultural and creative industries in Klaipėda*. Klaipėda Economic Development Agency: Klaipėda.
- Pitch Guide. 2016. *Kidscreen Global pitch guide: 2016 Edition*. Kidscreen.
- Pomerantz, D. 2014. *“The Boxtrolls” And Why It's Crazy To Do Stop-Motion Animation* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <https://www.forbes.com/sites/dorothypomerantz/2014/09/26/the-boxtrolls-and-why-its-crazy-to-do-stop-motion-animation/#2963820770bb>
- Priebe, K. A. 2011. *The advanced Art of Stop-Motion Animation*. Course technology: Boston.
- Pumares, M. J. ir Simone, P.; Kevin, D.; Ene, L.; Milla, J. T. 2015. *Mapping the Animation Industry in Europe*. European Audiovisual Observatory: Strasbourg.
- Raugust, K. 2004. *The Animation Business Handbook*. St Martin's Press: New York.
- Rennie, M. W. 1993. Global competitiveness: born global, *The McKinsey Quarterly* 4: 45–52.
- Respublika, 2014. *Holivudas diktuoja animacijos tendencijas* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: http://www.respublika.lt/lt/naujienos/pramogos/kinas_muzika_tv/holivudas_diktuoja_animacijos_tendencijas/,print.1
- Respublika. 2013. *Animacija tampa virtuvinė* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: http://www.respublika.lt/lt/naujienos/pramogos/zvaigzdes_ir_zmones/animacija_tampa_virtuvine/,print.1
- Rija films. 2017. *Rija films* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.rijafilms.lv/home/about-us/>

- RISEBA. 2017. *Riga International School of Economics and Business Administration* [interaktyvus]. [žiūrēta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.riseba.lv/en/about-riseba-en-gb-2.html>
- Ritman, A. 2017. *U.K. Film Industry Sees Record Spending From Hollywood Productions in 2016*. [interaktyvus]. The Hollywood reporter. [žiūrēta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.hollywoodreporter.com/news/uk-film-industry-sees-record-spending-hollywood-productions-2016-968843>
- Robinson, C. 2006. *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy*. John Libbey Publishing: New Barnet.
- Robinson, C. 2016. *Why Was Estonian Animation Legend Priit Pärn Booted From His Country's Only Animation School?* [interaktyvus]. [žiūrēta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/estonian-animation-legend-priit-parn-booted-countrys-animation-school-140703.html>
- Robley, L. P. 2010. *A History of Widescreen and Wide-Film Projection Processes* [interaktyvus]. [žiūrēta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.in70mm.com/news/2010/widescreen/>
- Rossmartin. 2016. *Creative Industries Tax Reliefs: at a glance* [interaktyvus]. [žiūrēta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.rossmartin.co.uk/companies/running-the-business/1135-creative-industries-tax-reliefs>
- Rudzki, R. E. J. 1995. The application of strategic management model to the internationalization of higher education institutions, *Higher Education*, 29(4): 421-441.
- Rugman, A. M. ir Collinson, S. 2012. *International Business*. Pearson: New York.
- Rüling, C. C. 2011. *Event institutionalization and maintenance: the Annecy animation festival 1960–2010*. Cambridge University Press: Cambridge.
- SAE. 2015. Polish game developers: It's time to get to know them better! [interaktyvus]. [žiūrēta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://alumni.sae.edu/2015/03/02/polish-game-developers-its-time-to-get-to-know-them-better/>
- SAG. 2009. *Screen Actors Guild Modified Low Budget Agreement*. SAG: Hollywood.
- Salais, R. ir Storper, M. 1992. The four "worlds" of contemporary industry, *Cambridge Journal of Economics*, 16: 169–193.
- Sandler, K. S. 2003. Synergy Nirvana: Brand Equity, Television Animation, and Cartoon Network. Cituota iš: *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*, 89–109. London: Routledge.
- Schumpeter, J. A. 1949. *The theory of economic development: an inquiry into profits, capital, credit, interest and the business cycle*. Harvard University Press: Cambridge.

- Schuster, J. M. 2006. Tax Incentives in Cultural Policy. *Handbook of the Economics of Art and Culture* 1. DOI: [http://dx.doi.org/10.1016/S1574-0676\(06\)01036-2](http://dx.doi.org/10.1016/S1574-0676(06)01036-2)
- Scott, A. J. 1984, Territorial reproduction and transformation in a local-labor market – the animated film workers of Los Angeles, *Environment and Planning D: Society & Space* 2(3): 277–307.
- Scott, A. J. 2000. *The Cultural Economy of Cities*. Sage: London.
- Screen Actors Guild Award. 2017. *Screen Actors Guild Award* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.sagawards.org/>
- Screen Digest. 2007. *Leading children's TV companies buck the market*. Screen Digest.
- Seoul International Cartoon and Animation Festival. 2017. *Seoul International Cartoon and Animation Festival* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://sicaf.org/eng/>
- Sfetcu, N. 2011. *The Art of Movies*. Lulu Press: New York.
- Shafer, S. 1997. *British Popular Films 1929–1939: The Cinema of Reassurance*. London: Routledge.
- SICAF. 2017. *Seulo tarptautinis animacijos festivalis* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: http://sicaf.org/eng/?page_id=4953
- Simpson, Jr. C. L. ir Kujawa, D. 1974. The export decision process: An empirical inquiry, *Journal of International Business Studies* 5(1):107-117.
- Sito, T. 2006. *Drawing the Line: The Untold Story of the Animation Unions from Bosko to Bart Simpson*. University of Kentucky Press: Lexington.
- Slafer, E. 1980. *The American Animated Cartoon*. Dutton: New York.
- SNL Kagan. 2009. *Economics of Motion Pictures 2009*. SNL Kagan.
- SPPA. 2017. *Stowarzyszenie producentów Polskiej animacji* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://sppa.eu/en/#!/home>
- Staden, C. v. 2014. Moomin/Mūmin/Moemin: apartheid-era dubbing and Japanese animation, South-North, *Cultural and Media Studies* 28(1): 1-18.
- Staggs, T., A., Mooney ir G. Hopper. 2007. *Disney consumer products presentation*, Disney Company: Orlando.
- Stoneman, P. 2007. *An introduction to the definition and measurement of soft innovation*. NESTA working paper: London.
- Storper, M. ir Salais, R. 1997. *Worlds of Production*. Harvard University Press: Cambridge.
- Strike, J. 2007a. *Little Airplane soars with The Wonder Pets!* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: http://mag.awn.com/?article_no=3248
- Strike, J. 2007b. *Short stops: animated interstitials* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: http://mag.awn.com/?article_no=3359

- Teichler, U. 2004. The changing debate on internationalization of higher education, *Higher education* 48: 15-26.
- TERA Consultants. 2010. *European Competitiveness Report 2010*. Luxembourg Office for Official Publ. of the European Communities: Luxembourg.
- Thomas, F. ir Johnston, O. 1981. *The Illusion of Life*. Wall Disney Productions: New York.
- Timmer, M., Erumban, A.A., Los, B., Stehrer, R. ir de Vries, G.J., 2014. Slicing up global value chains, *Journal of economic perspectives* 28(2): 99–118.
- Towse, R. 2010. Creativity, Copyright and the Creative Industries Paradigm, *Kyklos* 63(3): 461-478.
- Tschang, F. T. ir Goldstein, A. 2010. The Outsourcing of “Creative” Work and the Limits of Capability: The Case of the Philippines’ Animation Industry, *IEEE Transactions on Engineering Management* 57(1): 132-143.
- UL. 2017. *University of Latvia* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.lu.lv/eng/>
- UNCTAD. 2008. *Creative Economy Report 2008*. United Nation.
- UNESCO. 2009. *Measuring the economic contribution of cultural industries: A review and assessment of current methodological approaches*. UNESCO Institute for Statistics: Montreal.
- VDA. 2017. *Apžintos doktorantūros disertacijos ir meno projektai* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://www.vda.lt/lt/aukstuju-studiju-fakultetas/doktorantura/apzintos-doktoranturos-disertacijosmeno-projektai>
- Wasko, J., M. Phillips ir C. Purdie .1993. Hollywood meets Madison Avenue: the commercialization of US films, *Media, Culture & Society* 15: 271–293.
- Webb, J., Schirato, T. ir Danaher, G. 2002. *Understanding Bourdie*. Allen & Unwin : Crows Nest.
- Wells, P. 2003. Smarter than the average art form: animation in the television era, cituota iš: *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*. Routledge: London, 15–32.
- Westcott, T. 2011. An overview of the global animation industry, *Creative Industries Journal* 3(3):253-259.
- White, T. 2006. *Animation. From pencils to pixels*. Focal Press: New York.
- WIA. 2017. *Women in animation* [interaktyvus]. [žiūrėta 2017 m. Rugsėjo 29 d.]. Prieiga internetu: <http://womeninanimation.org/5050-by-2025/>
- Wilkinson, A. 2007. *An Assessment of Productivity Indicators for the Creative Industries*, DCMS: London.
- Winder, C. ir Dowlatabadi, Z. 2001. *Prodiusing animation*. Focall Press: Amsterdam.

- Wright, C. 2006. Hollywood's disappearing act: international trade remedies to bring Hollywood home, *Akron Law Review* 39(3): 739–862.
- Zarranz, L. G. 2007. Diswomen Strike Back? The Evolution of Disney's Femmes in the 1990s, *Atenea* 27(2): 55-67.
- Žukauskas, P., Vveinhardt, J., Melnikas, B. ir Grančay, M. 2015. Dynamics of attack actions in the mobbing strategy: the case of Lithuania, *Journal of Business Economics and Management* 16(4): 733–752.
- LRKJ. 2002. *Lietuvos Respublikos Kino Įstatymas*. 2002 m. kovo 5 d. Nr. IX-752: Vilnius.

