

**UNIVERSITATEA „BABEȘ-BOLYAI” CLUJ-NAPOCA  
FACULTATEA DE ȘTIINȚE POLITICE, ADMINISTRATIVE ȘI  
ALE COMUNICĂRII  
ȘCOALA DOCTORALĂ DE ȘTIINȚE POLITICE ȘI ALE COMUNICĂRII**

# **REPREZENTĂRI ALE CONFLICTULUI ÎN FILMUL DE ANIMAȚIE**

**- REZUMATUL TEZEI DE DOCTORAT -**

Coordonator științific:

**Prof. univ. dr. Ilie Rad**

Doctorand:

**Adela Tetean-Vințeler**

CLUJ-NAPOCA

-2015-

## **MULȚUMIRI:**

---

Această lucrare a beneficiat de suport financiar prin proiectul „MINERVA – Cooperare pentru cariera de elită în cercetarea doctorală și post-doctorală”, Cod: POSDRU/159/1.5/S/137832., proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007-2013.

Mulțumiri conducătorului de doctorat, Prof. univ. dr. Ilie Rad, Academiei Române, Cluj-Napoca, Arhivei Naționale de Filme, Centrului de Cercetare CrossWorlds, de la Technische Universität Chemnitz din Germania, Serviciului German de Schimb Academic DAAD, precum și tuturor celor care au contribuit în orice fel la realizarea acestei teze.

## **CUVINTE CHEIE:**

---

film de animație, cultura violenței, conflict, tipuri de conflict al Doilea Război Mondial, caricatură, propagandă, tipologie de personaj, stereotipuri de gen, stereotipuri rasiale, moarte, animația românească, principiile animației, procedee de animație, tehnici de animație, scenariu, percepție, reprezentare, estetica, chatarsis

# CUPRINSUL TEZEI DE DOCTORAT

---

1. INTRODUCERE.....	5
1.1. Motivația alegerii temei.....	5
1.2. Metode de cercetare și formularea obiectivelor.....	9
2. DELIMITAREA CONCEPTELOR.....	15
2.1. Conflictul.....	15
2.2. Animația.....	19
2.2.1. Definiții.....	19
2.2.2. Scurt istoric al animației.....	20
2.2.3. Animația în România.....	25
2.2.4. Principiile fundamentale ale animației.....	30
2.2.5. Procedee și tehnici de animație.....	46
2.2.6. Scenariul filmului de animație.....	58
3. IDENTITATE ȘI CONFLICT ÎN ANIMAȚIE.....	67
3.1. De la caricatură la animație.....	67
3.2. Broadway, vaudeville, slapstick comedy.....	79
4. CULTURA VIOLENȚEI ÎN ANIMAȚIE.....	81
4.1. Percepție și reprezentare.....	82
4.2. Conflictul.....	89
4.3. Moartea.....	98
4.4. Caracterul personajelor.....	108

5. ESTETICI ALE CONFLICTULUI ÎN ANIMAȚIE.....	116
5.1. Nonculoare și culoare.....	116
5.2. Linii, proporții și compoziții.....	119
5.3. Umbre și lumini.....	122
6. GENERAREA CONFLICTULUI ÎN ANIMAȚIE.....	123
6.1. Teme și motive.....	123
6.2. Stereotipuri de rasă și de gen în filmul de animație.....	128
7. CONFLICTUL ISTORIC REFLECTAT ÎN ANIMAȚIE.....	141
7.1. Animația propagandistică.....	141
7.2. Al doilea război mondial și rolul animației.....	143
7.3. Animația între propagandă și divertisment.....	210
8. ANIMAȚIA ROMÂNEASCĂ – ANALIZĂ STATISTICĂ.....	218
9. ANIMAȚIA INTERACTIVĂ; RECREAREA IDEII DE CONFLICT PRIN UTILIZAREA APLICAȚIILOR DIGITALE.....	228
9.1. Lumi sociale virtuale și reale.....	228
9.2. Conflict văzut ca și competiție.....	230
9.3. Aplicații.....	233
10. CONCLUZII.....	238
11. BIBLIOGRAFIE.....	243
12. FILMOGRAFIE.....	256
13. ANEXE.....	265

# INTRODUCERE

---

Iubită de copii și de adulți deopotrivă, animația a devenit un instrument media foarte exploatat astăzi. Posibilitatea exagerării unor calități sau defecte ale personajelor și ale decorurilor ne eliberează de rigiditatea cu care ne-a obișnuit viața cotidiană. Indiferent de tehnica pe care animatorii aleg să o folosească, care poate varia de la desen progresiv, la construcție și modelaj de obiecte sau tehnică digital computerizată, filmele de animație rămân la fel de vii, de ingenioase și de potrivite pentru lansarea unor mesaje sau idei în lumea largă.

Cu toate că astăzi animațiile au un statut încetățenit, a existat o lungă perioadă în care acestea erau considerate niște produse superficiale, cu structuri simpliste, care nu puteau constitui obiectul de interes al industriei cinematografice și cu atât mai puțin al publicului adult. Lucrarea de față își propune să identifice factorul care a determinat schimbarea modului de percepție al animației, transformând-o dintr-o distracție naivă, pentru copii, într-un instrument mediatic, care poate să satisfacă cerințele celor mai diverse grupuri din punct de vedere social, cultural, etnic, educațional, al vârstei etc. Astăzi formele, procedeele și tehnicile de animație sunt folosite în cele mai diverse domenii, răspunzând atât unor nevoi cotidiene de divertisment, relaxare sau chiar tehnologice (aplicațiile computerizate sau pentru telefoanele mobile), cât și nevoilor științei și educației.

Supradenumită *a opta artă*, animația s-a transformat treptat într-o formă autonomă a culturii, cu impact puternic asupra spațiului cultural și asupra viitorului dezvoltării mediului audiovizual. Noile forme și modele ale animației pot fi înțelese doar pe baza celor vechi, iar pentru cunoașterea animației românești, a influențelor, stilisticii și esteticii acesteia este necesară studierea animației universale, ceea ce face ca lucrarea de față să răspundă unor cerințe de bază în studierea acestei arte, cu atât mai mult cu cât problemele teoretice ale animației au fost considerate timp îndelungat un domeniu de cercetare marginal al studiilor cinematografice. Deși în ultimele decenii interesul față de animație a determinat apariția unor cercetări consistente în spațiul internațional, România se confruntă în continuare cu o lipsă acută de lucrări științifice, care să fie dedicate cercetării acestui domeniu, în momentul de față existând doar patru publicații românești originale, care abordează subiectul animației, restul fiind traduceri, în cea mai mare parte ale unor manuale de învățare a unor programe de animație digitală. Lucrarea aceasta are deci marele avantaj de a putea beneficia de dezvoltarea colaborării informatizate dintre bibliotecile naționale și cele internaționale, a bibliotecilor

online, a digitalizării unor lucrări științifice și a accesului direct la bibliotecile unor mari universități europene, prin intermediul unei burse de studii doctorale în Germania, cercetarea având astfel la bază o vastă bibliografie internațională de specialitate.

Actualitatea lucrării de față constă, deci, pe de-o parte, în umplerea unor lacune evidente în ceea ce privește cercetarea în domeniul animației în România, răspunzând necesității unei cercetări care să facă legătura dintre animația internațională și animația autohtonă, iar pe de altă parte, constă în studierea evoluției modelelor artistice ale animației în funcție de modul de percepție estetic, cultural, social, rasial și etnic al conflictului, care, după cum vom arăta în lucrarea de față, poate fi considerat elementul central al filmului de animație și o reflecție a spiritului, a valorilor și a modului de gândire al societății de-a lungul timpului, ceea ce conturează o temă de cercetare originală la nivel internațional.

Arta a fost percepută întotdeauna ca o oglindă metaforică a realității, ceea ce face ca prezența conflictului sub diverse reprezentări și forme să devină o parte integrată a oricărui tip de manifestare artistică. Probabil, tocmai de aceea John Tarka, cercetător la Universitatea Yale, va accentua în lucrarea sa, *Art and Conflict: The Visual Struggle*, că „numai după ce vom învăța ce înseamnă conceptul de conflict al lumii noastre, vom putea să începem cu adevărat să înțelegem ce este arta și ce înseamnă să o privim”<sup>1</sup>. Fie că e vorba de reprezentarea conflictului interior, cum se întâmplă în cunoscuta sculptură a lui Auguste Rodin, *Le Penseur (Gânditorul)*, în pictura lui Munch, *Țipătul*, în piesa lui Shakespeare, *Hamlet*, în filmul lui Lars von Trier, *Melancholia*, sau în animațiile lui Maria Lorenzo, *La nit de l'oceà (Noaptea oceanului)*, a lui Miquel Guillem, *Kisses (Săruturi)* și a lui Ion Truică, *Marea zidire*, fie că e vorba de reprezentarea unor conflicte exterioare, cum se întâmplă în sculptura lui Francoise Joseph Bosio, *Hercules fighting Achelous (Hercule luptând cu Achelous)*, în pictura lui Eugène Delacroix, *Libertatea conducând poporul*, în filmele, lui Milos Forman, *One Flew Over The Cuckoo's Nest (Zbor deasupra unui cuib de cuci)* și al lui Quentin Tarantino, *Reservoir Dogs*, și în animațiile lui Ari Folman, *Waltz with Bashir* și ale lui Anca Damian, *Crulic, drumul spre dincolo*, conflictul va fi o prezență constantă în artă, fiind considerat de cele mai multe ori elementul central al operei artistice.

Lucrarea de față își propune să urmărească modurile de reprezentare ale conflictului în animație, sursele și efectele acestuia și să investigheze în ce măsură conflictul istoric poate fi considerat punctul de plecare, care a determinat dezvoltarea industriei animației mondiale.

---

<sup>1</sup> John Jr. Tarka, *Art and Conflict: The Visual Struggle*, în *Understanding History and Society through Visual Art*, vol.1, Yale-New Haven Teachers Institute, 2012, <http://www.yale.edu/ynhti/curriculum/units/2012/1/12.01.08.x.html>, accesat în 05.03.2014

Necesitatea unei lucrări care să răspundă simultan nevoii culturii autohtone de a face cunoscute personalitățile animației românești, filmele românești de animație și personajele, care populează acest univers și nevoii culturii internaționale de a cerceta înclinația înspre violență și conflict a filmelor de animație s-a născut în urma unui studiu-pilot, pe care l-am inițiat pentru a identifica percepția publicului despre animație în general și cunoștințele publicului autohton despre animația românească. Studiul-pilot s-a desfășurat în două etape, una în Cluj-Napoca, România, și una în Chemnitz, Germania, pentru ambele folosindu-se metoda de cercetare cantitativă de tip *chestionar*, tehnica față în față și un eșantion de 200 de persoane cu vârstă mai mare de 14 ani. Rezultatele studiului pilot arată că doar 12% dintre românii chestionați pot să numească o personalitate a animației românești, doar 7% pot să dea exemplu un film de animație românesc și doar 2% pot să numească un personaj de desen animat românesc și că 73% dintre toți cei chestionați au răspuns la întrebarea *Care sunt cele mai probabile acțiuni pe care personajele le întreprind într-un film de animație?* cu sintagme care denotă scenarii violente precum bătăi, lupte, lovituri, accidente, explozii etc. Pe de-o parte, acest studiu pilot m-a condus înspre ideea că animația românească trebuie scoasă din anonimat și că lucrarea mea poate contribui la acest demers și, pe de altă parte, mi-a stârnit curiozitatea de a investiga cultura violenței și a conflictului în animație. În urma acestui studiu-pilot s-au conturat, deci, cele două obiective principale ale lucrării de față și anume scoaterea animației românești din anonimat și investigarea culturii violenței și a conflictului în animație. Astfel, conflictul va deveni liantul principal al lucrării. Exemplificarea reprezentărilor estetice, a surselor și efectelor conflictului și a tipologiilor de personaje, pe care acesta le înrolează în animație este realizată printr-un studiu comparativ al animațiilor universale și autohtone, aducând astfel în prim plan personajele, acțiunile și scenariile care populează universul filmului animat românesc, precum și personalitățile cărora le datorăm aceste minunate creații. Pentru a identifica preferința pentru violență și conflict în animație, teza propune o incursiune în perioada în care animația și-a câștigat statutul de gen cinematografic distinct, arătând că alinierea acestei perioade cu cel de-al Doilea Război Mondial nu este tocmai întâmplătoare, utilizarea animației în timpul acestei conflagrații constituind o rampă de lansare pentru noua artă.

Lucrarea urmărește identificarea acestor *ecouri* ale situațiilor conflictuale reale, în universul ficțional al animației, și propagarea prin intermediul lor și a artelor considerate predecesoare ale animației, precum caricatura și comedia de tip *slapstick*, a unor tendințe generale care încurajează violența în animație. Teza va identifica tipurile de conflict care apar

în animație și va analiza reprezentarea acestora în peste 200 de animații, dintre care 70 românești.

O dificultate substanțială în acest demers s-a datorat accesului limitat la filmele de animație românești, care, spre deosebire de cele internaționale ce pot fi vizionate în mediul online sau se pot achiziționa de la librării specializate pe DVD-uri, sunt în proporție de peste 90% disponibile doar la Arhiva Națională de Filme, la sediul din Jilava, fapt care limitează din păcate foarte mult posibilitățile de vizionare a animațiilor autohtone, de unde rezultă, cred eu, și soarta tristă a filmului românesc de animație, condamnat la anonimat.

Prin lucrarea de față se va încerca și o abordare vizuală a acestor animații, prin intermediul unor stop-cadre din animațiile analizate, astfel încât acestea să poată să completeze și să susțină vizual discursul teoretic.

## **OBIECTIVELE TEZEI ȘI METODELE DE CERCETARE**

---

Cercetarea din teza de față are ca scop identificarea, monitorizarea și analizarea modurilor de reprezentare ale conflictului în filmul de animație.

Obiectivele cercetării s-au conturat în urma studiului pilot, pe care l-am descris succint în *Introducere*. Atât obiectivele principale cât și cele secundare au jucat un rol hotărâtor în alegerea metodelor de cercetare folosite.

### **Obiective principale:**

- *Investigarea culturii violenței și a conflictului în filmul de animație*
- *Scoaterea animației românești din anonimat*

### **Obiective secundare:**

- *Realizarea unui studiu comparativ între animațiile autohtone și cele universale, cu scopul de a aduce în prim plan personajele, acțiunile și scenariile care populează universul animației românești*
- *Identificarea și analizarea tipurilor de conflict, care apar în filmele de animație autohtone și universale*



- *Exemplificarea și analizarea esteticii scenelor conflictuale din filmele de animație naționale și internaționale*
- *Exemplificarea și analizarea surselor conflictelor din filmele de animație naționale și internaționale*
- *Exemplificarea și analizarea efectelor scenelor conflictuale din filmele de animație naționale și internaționale*
- *Studierea tipologiilor de personaje, care sunt înrolate în scenele conflictuale în cadrul filmelor de animație naționale și internaționale*
- *Identificarea stereotipurilor de gen și de rasă exploatate în filmul de animație și analizarea rolului acestora în generarea scenelor conflictuale*
- *Studierea predecesorilor animației, precum caricatura și comedia de tip slapstick, și a influențelor, pe care acestea le-au avut asupra dezvoltării filmului de animație*
- *Determinarea statutului și rolului filmului de animație ca și instrument media, prin conexiunea acestuia cu conflicte istorice de proporții colosale, precum cel de-al Doilea Război Mondial*
- *Identificarea ecourilor situațiilor conflictuale reale în universul ficțional al animației, precum și generarea automată prin aceste conexiuni a unor tendințe generale care încurajează violența în animație*
- *Monitorizarea filmelor de animație românești și determinarea particularităților acestora*
- *Determinarea perspectivelor viitoare ale industriei animației, precum și a potențialei perpetuari a conflictului prin simularea acestuia într-un univers virtual*

În vederea îndeplinirii obiectivelor de cercetare propuse am utilizat cinci metode de cercetare distincte, alese în funcție de tematica lucrării. Caracterul interpretativ al subiectului face ca lucrarea să fie orientată în principal spre o cercetare de tip calitativ, și implicit de tip *Grounded Theory*, dar pentru validarea rezultatelor obținute a fost nevoie și de o abordare cantitativă a datelor colectate. Din acest motiv, metodele de cercetare folosite în cadrul tezei de față sunt atât de tip calitativ, și anume, analiza de conținut, cercetarea empirică (datele fiind colectate și evaluate după principiile analizei situaționale) și monitorizarea, cât și de tip cantitativ, ca analiza statistică și chestionarul (pentru studiul pilot).

Mixarea mai multor metode de cercetare este văzută de Ștefan Cojocaru ca cea mai eficientă abordare pentru descrierea cât mai exactă și mai fidelă a complexității temei tratate,

generând înțelesuri mai profunde și mai largi și având, în același timp, avantajul diminuării erorilor inerente aplicării unei metode de cercetare singulare.<sup>2</sup> „Mixarea metodelor de cercetare calitative și cantitative oferă atât date statistice ușor de reținut și de folosit în retorica ideilor expuse, cât și analize calitative ce surprind profunzimea fenomenului.”<sup>3</sup> Așadar, putem compara rezultatele provenite din observarea directă a materialelor colectate și a caracteristicilor acestora cu concluziile deduse în urma analizării și comparării unor factori prin procedee metodice, ca analiza de conținut.

Conform cercetării de tip *Grounded Theory*, cunoașterea evoluează în timpul procesului de cercetare în sine și este un produs de continuă interacțiune dintre colectarea și analiza datelor.<sup>4</sup> Conform unor cercetători precum G. Allan, *Grounded Theory* este o “abordare inductivă, ce pornește de la observații generale și care pe parcursul procesului analitic creează categorii conceptuale care explică tema cercetată.”<sup>5</sup> În lucrarea de față cercetarea a evoluat, de asemenea, pe parcursul obținerii de date din filmele de animație vizionate și analizate și a confruntării acestor date cu informațiile deja existente în literatura de specialitate. Acest demers a condus la un proces de generare sistematică a unor teorii.

Analiza de conținut va deservi procesului de investigare a culturii violenței și a conflictului în filmul de animație autohton și universal, fiind utilizată atât pentru identificarea și analizarea elementelor structurale, decodarea procesului tehnologic și a mesajelor transmise, cât și pentru a conceptualiza și a coda anumite variabile, utilizate mai târziu pentru a compara diverse caracteristici specifice subiectului cercetat. Analiza de conținut este principala metodă folosită, având un rol esențial în studiul comparativ dintre animațiile românești și cele internaționale și a contrastelor socioculturale dintre acestea. Această metodă de cercetare a fost folosită în capitolele *Cultura violenței în animație*, *Estetica conflictului în animație*, *Generarea conflictului în animație* și *Conflictul istoric reflectat în animație*.

Metoda analizei de conținut a fost utilizată în paralel cu metoda monitorizării, care presupune identificarea și urmărirea materialelor referitoare la tematica de cercetare.<sup>6</sup> În cazul tezei de față ea presupune identificarea și vizionarea filmelor de animație, receptate prin intermediul unei grile de lectură calitative. Unul dintre rezultatele palpabile ale utilizării

---

<sup>2</sup> Antonio Sandu, *Metode de cercetare în știința comunicării*, Universitatea Mihail Kogalniceanu. Facultatea de Drept, 2012, p.68

<sup>3</sup> *Ibidem*, p.69

<sup>4</sup> Christina Goulding, *Grounded Theory: some reflections on paradigm, procedures and misconceptions*, (Working Paper Series), University of Wolverhampton, 1999, p. 7

<sup>5</sup> G. Allan, *A critique of using grounded theory as a research method*, Electronic Journal of Business Research Methods, vol. 2, no. 1, 2003, p. 1-10

<sup>6</sup> Antonio Sandu, *Metode de cercetare în știința comunicării*, Universitatea Mihail Kogalniceanu. Facultatea de Drept, 2012, p.67

metodei monitorizării în cadrul acestei lucrări este realizarea unei liste a tuturor filmelor de animație românești, pe care le-am putut identifica. Lista s-a conturat lucrând în colaborare cu Arhiva Națională de Filme și consultând lucrările lui Dinu Ioan Nicula<sup>7</sup> și ale lui Radu Igaszag<sup>8</sup>, care conturează o scurtă istorie a animației românești, precum și alte surse tipărite și digitale. Realizarea acestei liste, care poate fi consultată în anexele lucrării, contribuie la îndeplinirea celui de-al doilea obiectiv principal al tezei și anume scoaterea filmului românesc de animație din anonimat.

Informațiile colectate în urma monitorizării și a analizei de conținut au devenit ulterior datele manipulate în cadrul cercetării cantitative realizate. Parțile din lucrare dedicate cercetării cantitative folosesc cifre și analize statistice, bazându-se pe măsurarea numerică a unor particularități specifice materialelor studiate, cu scopul testării și validării teoriilor rezultate în urma analizei calitative. Analizele statistice realizate și graficele aferente lor apar în capitolele *Cultura violenței în animație* și *Animația românească - o analiză statistică*, al doilea fiind un capitol dedicat exclusiv analizei statistice a mai multor aspecte relevante pentru tema cercetării filmului de animație românesc. Aspectele selectate pentru a fi evaluate prin cercetarea cantitativă au fost alese în funcție de obiectivele stabilite, de tematica lucrării și de rezultatele analizei calitative.

Eșantionarea este o etapă esențială în cadrul oricărui demers de cercetare. În cazul unei cercetări preponderent calitative, în care “datele analizate nu reflectă doar contextul temporal, spațial sau cultural, ci și punctul de vedere al cercetătorului”<sup>9</sup>, eşantionarea este un proces de alegere conștientă a materialului. „În cercetarea calitativă, - consideră Mircea Agabrian - cel mai des folosim selectarea intenționată, ghidată de scopul cercetării, denumită *eșantionare teoretică*. În locul folosirii unor criterii metodologice abstracte, eşantionarea teoretică presupune selectarea materialelor și documentelor în concordanță cu criterii concrete, referitoare la conținuturile acestora sau după nevoia de satisfacere a variabilelor. Eșantionarea se desfășoară conform relevanței cazurilor, fără a lua în considerare criteriul reprezentativității.”<sup>10</sup> Filmele de animație, analizate în această lucrare, au fost alese conștient, ci nu aleator, astfel încât să poată să deservească tema de cercetare a lucrării de față.

---

<sup>7</sup> Dinu-Ioan Nicula, *Călătorie în lumea animației românești*, Editura Meridiane, București, 1997

<sup>8</sup> Radu Igaszag, *O scurtă poveste*, Fundația Arte Vizuale, Centrul Național al Cinematografiei, Abis Studio

<sup>9</sup> Antonio Sandu, *Metode de cercetare în știința comunicării*, Universitatea Mihail Kogalniceanu. Facultatea de Drept, 2012, p.73

<sup>10</sup> Mircea Agabrian, *Analiza de conținut*. Studiu introductiv de Septimiu Chelcea, Polirom, Iași, 2006, p.108

Cercetarea empirică a fost utilizată în cadrul stagiului internațional, pentru a determina perspectivele viitoare ale animației, prin studiul animațiilor digitale interactive, realizate pentru suprafețe cu ecran tactil de mari dimensiuni.

Metodele de cercetare folosite sunt atât de tip calitativ, și anume analiza de conținut, cercetarea empirică și monitorizarea, cât și de tip cantitativ, precum chestionarul și analiza statistică. iar Chestionarul a fost utilizat pentru studiul pilot, deci, pentru determinarea obiectivelor lucrării, iar analiza statistică pentru studierea particularităților de realizare, a duratei și genului animațiilor românești.

## **STRUCTURA TEZEI DE DOCTORAT**

---

Lucrarea este structurată în zece capitole la care se adugă *Bibliografia, Filmografia și Anexele*. Pe parcursul lucrării am folosit grafice și scheme ale unor principii sau teorii și figuri reprezentative pentru majoritatea animațiilor analizate. După cum am specificat și în *Introducere* exemplificarea reprezentărilor estetice, a surselor și efectelor conflictului, precum și a tipologiilor de personaje este realizată printr-un studiu comparativ al animațiilor universale cu cele autohtone, aducând astfel în prim plan filmul de animație românesc. În continuare vom prezenta pe scurt fiecare capitol din lucrare:

CAPITOLUL 1 sau *Introducerea* prezintă motivația alegerii temei, studiul pilot, care a condus la formularea obiectivelor, obiectivele cercetării și metodologia folosită în teză.

CAPITOLUL 2 vizează identificarea, definirea și exemplificarea noțiunilor teoretice. Aici vor fi expuși principalii termeni de specialitate, care urmează să fie utilizați pe parcursul lucrării. Definițiile conflictului și a animației, prezentarea tehnicilor de animație prin desen progresiv, stop motion și animație digitală generată pe calculator, precum și rigorile și procedeele specifice acestora, principiile fundamentale ale animației și un scurt istoric al animației universale și autohtone sunt câteva dintre subiectele care au fost abordate în acest capitol.

CAPITOLUL 3 este dedicat studierii predecesorilor animației, precum caricatura și comedia de tip *slapstick* (comedia falselor lovituri) și a modului în care aceștia au influențat arta animației. Conexiunea filmului de animație cu caricatura și cu era Vaudeville-ului arată că satira, ironia, distorsiunile vizuale, exagerările și trucurile violente fac parte din ADN-ul animației, având un rol important în conturarea acestei arte. Tot în acest capitol se discută și

problema reprezentărilor realiste și a celor caricaturale în animație și efectele opuse pe care cele două tendințe estetice le au asupra publicului.

CAPITOLUL 4 investighează cultura violenței în animație pornind de la modurile de reprezentare pe care acest gen cinematografic le folosește și felul în care este percepută arta animației de către spectatori. Printre subiectele dezbătute în acest capitol se enumeră tipurile de conflict exploatate în animația, rolul conflictului în scenariul filmului de animație, caracterul personajelor care populează universul filmului animat și diverse efecte ale scenelor violente asupra personajelor printre care și moartea.

CAPITOLUL 5 se ocupă de studiul esteticii conflictului în filmele de animație. În acest capitol se urmărește modul în care sunt exploatate culorile, luminile, umbrele, liniile, proporțiile și compoziția în reprezentările scenelor conflictuale din animație

CAPITOLUL 6 urmărește factorii generatori ai conflictului în animație analizând câteva dintre temele și motivele care favorizează situațiile de natură conflictuală în filmele de animație, precum și stereotipurile de rasă și de gen perpetuate în aceste creații artistice, stereotipuri care sunt deseori factorul declanșator al conflictului dintre personaje sau a personajelor cu mediul.

CAPITOLUL 7 investighează modul în care este reflectat conflictul istoric în animație. Capitolul urmărește identificarea *ecourilor* pe care situațiile conflictuale reale, le propagă în universul ficțional al animației. Pentru a identifica preferința pentru violență și conflict în animație, teza propune o incursiune în perioada în care animația și-a câștigat statutul de gen cinematografic distinct, arătând că alinierea acestei perioade cu cel de-al Doilea Război Mondial nu este tocmai întâmplătoare, utilizarea animației în timpul acestei conflagrații ca și instrument propagandistic constituind o rampă de lansare pentru noua artă. Capitolul conține o analiză detaliată a animațiilor propagandistice americane, sovietice, naziste și japoneze din perioada celui de-al Doilea Război Mondial.

CAPITOLUL 8. Colaborarea cu Arhiva Națională de Filme m-a ajutat să întocmesc o listă cât mai completă a filmelor de animație românești, produse până în zilele noastre, care cuprinde peste 1500 de titluri, pe care am anexat-o la lucrare. Cu ajutorul acestei liste am realizat o analiză statistică, care să arate anii de maximă dezvoltare a animației românești și, implicit, existența animației în România, ca meserie și transformarea ulterioară a acesteia într-o activitate secundară, să monitorizez numărul de scurtmetraje, respectiv lungmetraje de animație românești și să identific preferințele pentru o anumită tehnică sau procedeu artistic. Pe baza analizei animațiilor românești vizionate, am realizat o analiză statistică a recurenței

diferitelor tipologii de personaje, tipuri de conflicte și am analizat modul în care se perpetuează anumite stereotipuri de rasă și de gen în animația românească.

CAPITOLUL 9 se subscrie cercetării empirice care a fost utilizată pentru determinarea perspectivelor viitoare ale industriei animației, prin testarea animațiilor digitale interactive. Capitolul *Animația interactivă; recreerea ideii de conflict prin utilizarea aplicațiilor digitale* este dedicat cercetării din cadrul proiectului CrossWorlds, proiect la care am lucrat în timpul bursei doctorale DAAD, la Technische Universität Chemnitz, în Germania. Proiectul de cercetare CrossWorlds presupune conectarea universului virtual cu cel real, prin intermediul amplasării în spații semi-publice a unor mese cu ecran tactil de mari dimensiuni, care să ruleze aplicații și animații interactive, la care să aibă acces orice tip de utilizator. Testarea funcționalității mesei, precum și a aplicațiilor, animațiilor digitale și a modului de interacțiune a utilizatorilor cu ele a fost realizată cu ajutorul principiilor analizei situaționale.

CAPITOLUL 10 din lucrare coincide cu concluziile tezei pe care le vom prezenta mai pe larg în continuare.

## CONCLUZII

---

Pe de-o parte, lucrarea de față este o cercetare care face legătura dintre animația internațională și animația autohtonă, scoțând în evidență filmele de animație românești și personajele care populează acest univers, iar pe de altă parte, investighează înclinația înspre violență și conflict a filmelor de animație în general. Teza urmărește evoluția modelelor artistice ale animației, în funcție de modul în care este perceput conflictul, din punct de vedere estetic, cultural, social și rasial. Conflictul este văzut ca o reflecție a spiritului, a valorilor și a modului de gândire a societății de-a lungul timpului și este considerat unul dintre pilonii de susținere ai scenariului filmului de animație, care preia toate aceste valențe și le redă printr-un nou mod de reprezentare artistic.

Teza a urmărit traseul parcurs de industria animației de la un produs de nișă la produsele cinematografice complexe, pe care le putem urmări astăzi, și la animațiile digitale interactive, ce răspund cerințelor actuale și viitoare ale industriei audiovizuale, care în ultimele decenii a încurajat tot mai mult implicarea activă a publicului în determinarea agendei mediatică.

Animațiile produse în perioada celui de-al Doilea Război Mondial sunt cele care vor schimba pentru totdeauna percepția asupra animației, transformând-o dintr-o distracție naivă, pentru copii, într-un instrument mediatic, care poate să satisfacă cerințele celor mai diverse grupuri din punct de vedere social, cultural, etnic, educațional, al vârstei, etc. Pe de o parte, după cum am arătat în lucrarea de față, această aliniere a datelor istorice a avut serioase repercusiuni asupra modului în care au fost gândite și realizate desenele animate și personajele care populează această lume, transformând animația într-un mediu căruia nu îi sunt străine violența, agresiunile și scenele sângeroase, iar pe de altă parte, vom observa că nu este o simplă coincidență faptul că anii în care animația se dezvoltă cel mai mult coincid cu cel de-al Doilea Război Mondial, întrucât tocmai această conflagrație mondială a constituit o rampă de lansare pentru noua artă, conferindu-i un rol esențial în efortul de război și, implicit, în societatea terorizată de efectele acestuia.

În lucrarea de față ne-am propus să cercetăm modurile de reprezentare a conflictului în animație, a surselor și a efectelor acestuia, realizând un studiu comparativ între animațiile românești și cele internaționale, analizând peste 200 de filme de animație românești, americane, europene și asiatice, și să determinăm perspectivele viitoare ale acestei arte, prin studiul animațiilor digitale interactive, realizate pentru suprafețe cu ecran tactil de mari dimensiuni. În același timp, am intenționat să realizăm o analiză statistică, care să arate anii de maximă dezvoltare a animației românești, și, implicit, existența animației în România, ca și meserie, și transformarea ulterioară a acesteia într-o activitate secundară. Un alt obiectiv a fost monitorizarea numărului de scurtmetraje, respectiv, lungmetraje de animație românești și identificarea preferințelor pentru o anumită tehnică, procedeu artistic sau tipologie de personaje și a recurenței diferitelor tipuri de conflicte în animația românească, a esteticii și stilisticii reprezentării acestora, evidențiind, astfel, diferențele socioculturale internaționale, care se reflectă prin intermediul animației.

Principalele concluzii rezultate în urma studiului efectuat sunt:

- Ecourile situațiilor conflictuale reale se reflectă în universul ficțional al animației și propagă, prin intermediul lor, tendințe generale care încurajează violența în animație.
- Animația a fost folosită în primii ani ca și armă propagandistică cu rol în demonizarea, prezentarea dezumanizării și ridiculizarea dușmanilor politici, ceea ce a determinat perceperea acesteia ca pe o formă artistică, care implică automat ilustrare de conflict și violență.
- Cel de-al Doilea Război Mondial constituie rampa de lansare a animației ca industrie care se adresează oricărui tip de public, indiferent de vârstă.

- Conexiunea animației cu caricatura, vaudeville-ul și comedia de tip slapstick arată că ridiculizarea, distorsiunea vizuală, exagerările, violența și conflictul fac parte din ADN-ul animației.
- Conflictul este elementul central al scenariului de animație, determinând acțiunile și traiectoria personajelor.
- Stereotipurile rasiale, etnice și de gen sunt principalele elemente generatoare ale conflictului în animație.
- Din punctul de vedere al stereotipurilor rasiale și a modului în care se reflectă acestea în animație, tendința generală este de a reprezenta rasa albă, caucaziană, ca și rasă superioară în ceea ce privește rolul conferit în scenariu, tipologia personajului, caracteristicile și ocupația acestuia, celelalte rase, precum cea afro-americană, indienii nativ-americani și asiaticii fiind deseori investiți cu caracteristici negative, având roluri mai puțin variate, care de multe ori constau fie în deservirea nevoilor unor personaje albe, fie în impersonarea unor antagoniști, care se opun eroului alb.
- Cu toate că în animația românească prezența unor personaje de alte rase, decât cea caucaziană este minimă, ceea ce reflectă și contactul minim cu alte rase, pe care spațiul carpatic-danubiano-pontic îl are, cele două exemple de animații în care apar personajele de rasă indigenă sugerează, de asemenea, superioritatea rasei caucaziene, folosind reprezentările stereotipale, atât ca și aspect, cât și ca și caracteristici și rolul conferit, de dușman al omului alb, de ajutor-servitor sau de individ neajutorat și needucat, care are nevoie de salvarea acestuia.
- În ceea ce privește stereotipurile de gen, tendința generală va fi aceea de a reprezenta personajele feminine ca și pe o completare a personajelor masculine, având roluri adiacente, mai puțin variate și, în general, orientate înspre universul domestic, reprezentate deseori ca ființe neajutate în căutarea iubirii, fiind necesară salvarea lor de către un personaj masculin. Deși ultimele decenii au introdus și personaje feminine mai puternice, printre care chiar și câțiva supereroi, în animația românească femeia este percepută în principal ca având un rol matern, casnic, deservind deseori nevoile bărbatului și contribuind la realizările lui profesionale fără a aspira la o carieră proprie.
- Estetica scenelor conflictuale variază în funcție de gradul de explicitate a acestora, fiind folosite fie metode artistice care să furnizeze o reprezentare grafică, clară, explicită a scenei, fie metode artistice care să ascundă, folosind reprezentări care



sugerează scena conflictuală, dar fără să o ilustreze explicit, multe dintre animațiile românești optând pentru acest gen de manifestare artistică.

- Animațiile expozitează trei tipuri distincte de conflict și anume conflictul de tip *personaj vs. personaj*, *personaj vs. mediu* și *personaj vs. sine*. Deși în animațiile universale cel mai des este exploatat conflictul de tip *personaj vs. personaj*, în animațiile românești regizorii au demonstrat o preferință pentru exploatarea conflictului de tip *personaj vs. mediu*, ca și conflict principal, bineînțeles, existând și numeroase exemple pentru conflictul de tip *personaj vs. personaj*, dar deseori acesta apare ca și conflict secundar. Multe dintre animațiile românești sunt o satiră a societății, și a evidențierii metaforice a problemelor ei, ceea ce explică exploatarea preferențială a conflictului de tip *personaj vs. mediu*.
- Animațiile interactive folosesc competiția ca și metodă de simulare a conflictului în universul virtual, antrenând astfel spectatorii într-un concurs, care va crește probabilitatea interacțiunii dintre ei și dintre ei și mediul virtual, generând un interes sporit pentru subiectul prezentat. Această metodă a fost implementată în ultimii ani în designul expozițiilor de muzeu, în încercarea de a recâștiga interesul publicului pentru expozate prin aducerea tehnologiei în cadrul muzeelor, în special, prin utilizarea ecranelor tactile de mari dimensiuni, amplasate atât vertical cât și orizontal.
- În animația românească predomină foarte-scurtmetrajul și scurtmetrajul, peste 90% dintre filmele de animație având o durată mai mică de 35 de minute.
- Perioada anilor '70, '80 este perioada în care s-au produs cele mai multe filme de animație românești, în anii '90 producția de filme de animație românești scăzând considerabil datorită închiderii studioului Animafilm, ceea ce a determinat și întreruperea formării unor noi maeștrii ai animației.
- Filmele de animație românești folosesc toate cele trei procedee de animație, și anume, animația de tip stop-cadru, animația prin desen progresiv și animația digitală, existând o înclinație generală înspre animația experimentală, adică animația care combină mai multe procedee distincte în cadrul aceluiași film.

Teza aduce în prim plan mai multe dintre filmele de animație românești, comparând specificitățile acestora cu cele ale altor animații din spațiul internațional. Accesul limitat al publicului și al cercetătorilor la aceste filme transformă lucrarea de față într-un proiect de popularizare a filmului de animație românesc, care va putea fi continuat printr-o cercetare

viitoare, întrucât există un număr considerabil de animații autohtone a căror personaje au rămas în continuare anonime. Progresul tehnologic aduce noi surprize, odată cu fiecare animație care apare în cinematograful, atât în spațiul internațional, cât și în cel național, iar animațiile interactive reprezintă, de asemenea, una dintre perspectivele viitoare de anvergură ale acestei arte. Considerăm, însă, că viitorul animației românești depinde, în mare măsură, de scoaterea din anonimat a capodoperelor animate ale trecutului.

## BIBLIOGRAFIE

---

- Abrudan, Elena, *Comunicarea vizuală. O perspectivă interdisciplinară*, Editura Accent, Cluj-Napoca, 2008.
- Abrudan, Elena, *Cultura vizuală. Experiențe vizuale în era postmodernă*, Editura Eikon, Cluj-Napoca, 2013.
- Adams, T.R., *Tom and Jerry: Fifty Years of Cat and Mouse*, Crescent Books, New-York, 1991.
- Agabrian, Mircea, *Analiza de conținut*. Studiu introductiv de Septimiu Chelcea, Polirom, Iași, 2006.
- Alkon, Amy. *The Black Princess Who Isn't Black Enough*, Mens-NewsDaily.com., 31 Mai 2009, <http://amyalkon.mensnewsdaily.com/2009/05/31/the-black-princesswho-isnt-black-enough/i>., accesat în 27 aprilie 2014.
- Allan, G., *A critique of using grounded theory as a research method*, Electronic Journal of Business Research Methods, vol. 2, no. 1, 2003, pp. 1-10.
- Arp, Robert; Decker, Kevin; *The Ultimate South Park and Philosophy: Respect My Philosophah!*, John Wiley & Sons, 2013.
- Barbera, Joseph, *My Life in 'Toons: From Flatbush to Bedrock in Under a Century*, Turner Publishing, Atlanta, 1994.
- Barnard, Malcom. *Approaches to understanding visual culture*, Palgrave, New York, 2001.
- Baldwin, Neil, *Edison: Inventing the Century*, The University of Chicago Press, 2001.
- Băieșu, Sergiu, *Animația de la 2D la 3D*, Editura UNATC Press, București, 2008.

- Băieșu, Sergiu, *Studiul Metodelor Specifice și Utilitatea Practică a Tehnicilor de Animație 3D, Raport Grant CNCISIS 380 A, director grant Șoptarean Marius*, Editura UNATC Press, București, 2008.
- Beck, Jerry, *The Animated Movie Guide*, Chicago Review Press, 2005
- Bergtröm, Bo. *Essentials of VISUAL COMMUNICATION*, Laurence King Publishing Ltd, London, 2008.
- Billups, Scott, *The Filmmaker's Guide to the 21st Century, Digital Moviemaking, Second Edition*, Michael Wiese Productions, 2003.
- Block, Bruce, *The Visual Story, Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, Focal Press, Elsevier, 2008.
- Bluth's, Don, *The Art of Storyboard*, DH Press, 2004.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction, 8th Edition*, Mc. Graw Hill, University of Wisconsin, 2008.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin, *Film History: An Introduction, Second Edition*, Mc. Graw Hill, University of Wisconsin-Madison, 2003.
- Botnaru, Monica, *Studiu privind violența în desenele animate*, CNA, 2006, publicat pe site-ul oficial CNA.
- Branču, Ioan, *Mișcare și expresie artistică în spectacolul de animație*, Editura UNATC Press, București, 2005.
- Broadfoot, Keith; Butler, Rex, *The Illusion of Illusion. The Illusion of Life: Essays on Animation*. Alan Cholodenko. Sydney, Powers Books, 1991.
- Brown, Blain, *Cinematography, Theory and Practice, Image Making for Cinematographers and Directors, Second Edition*, Focal Press, Elsevier, 2012.
- Buchan, Suzanne, *The Animated Spectator: Watching the Quay Brothers' Worlds. Animated Worlds.*, John Libbey Publishing, Eastleigh, UK, 2006.
- Buchanan, Kyle, *The Biggest Problem With The Tintin Movie Might be Tintin Himself*, New York Magazine, 22 iulie 2011, [http://www.vulture.com/2011/07/the\\_biggest\\_problem\\_with\\_the\\_t.html](http://www.vulture.com/2011/07/the_biggest_problem_with_the_t.html).
- Burtnyk, N.; Wein, M., *Interactive Skeleton Techniques for Enhancing Motion Dynamics in Key Frame Animation*, art. 19/10, ACM, Oct.1976.
- Butler, Matthew; Joschko, Lucie; *Final Fantasy or The Incredibles: Ultra-realistic animation, aesthetic engagement and the uncanny valley*, Animation Studies – Animated Dialogues, 2007, pp. 55-63.

- Byrne, T. Mark, *Animation, The Art of Layout and Storyboarding, Complete step by step techniques in drawing layout and storyboards for classical, TV and computer game animation*, Ireland, Speciality Print & Design Ltd., 1999.
- Callaghan, Steve, *Family Guy: The Official Episode Guide: Seasons 1-3*, 20th Century Fox Corporation, New York, 2005.
- Carroll, Noël, *The Power of Movies. Terrorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, 1996.
- Cartmell, Deborah; Hunter, I.Q.; Kaye, Heidi; Whelehan, Imelda, *Alien Identities, Exploring Difference in Film and Fiction*, Pluto Press, London, 1999.
- Cartmell, Deborah; Hunter, I.Q.; Kaye, Heidi; Whelehan, Imelda, *Classics in Film and Fiction*, Pluto Press, London, 2000.
- Cartmell, Deborah; Hunter, I.Q.; Kaye, Heidi; Whelehan, Imelda, *Retrovisions, Reinventing the Past in Film and Fiction*, Pluto Press, London, 2001.
- Casetti, Francesco, , *Inside the Gaze: The Fiction Film and it's Spectator*. Traducere de Andrew Nell, Charles o'Brien, Indiana University Press, 1998.
- Cavalier, Stephen, *The World History of Animation*, University of California Press, Berkeley, 2011.
- Cavell, Stanley. *Music Discomposed Must We Mean What We Say*, Cambridge University Press, 2002.
- Căliman, Călin, *Istoria Filmului Românesc 1897- 2010*, Editura Fundației Culturale Române, București, 2010.
- Chai, David; Garcia L., Alejandro, *Physics for Animation Artists, The Physics Teacher*, Vol. 49, San Jose State University, Noiembrie, 2011.
- Chambers, Veronica, *The Myth of Cinderella*, Newsweek, 3 Nov. 1997, pp.75-77.
- Chouliaraki, Lilie, *The aestheticization of suffering on television*, Visual Communication, Vol.5, nr. 3, Oct. 2006, pp. 261–285.
- Chifu, Iulian, *Analiză de conflict*, Editura Politeia-SNSPA, București, 2004.
- Clarke, Adele; Friese, Carrie; *Situational Analysis: Grounded Theory after the Postmodern Turn*, 2nd Edition. Thousand Oaks, CA, Sage Publications, 2007.
- Cloke, Kenneth; Goldsmith, Joan, *Conflict Resolution That Reaps Great Rewards*, Journal of Quality and Participation , May/June, 2000.
- Cohen, Karl F., *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina, 2014.

- Cohen, Karl, *Animated Propaganda During The Cold War*, AnimationWorld, Aprilie, 2003
- Colman, Ian; Kirkbride, James, *CARTOONS KILL: casualties in animated recreational theater in an objective observational new study of kids' introduction to loss of life*, British Medical Journal, 16 decembrie, 2014.
- Conerly, Keith; Tripathi, Arvind, *What is Your Conflict Style? Understanding and Dealing With Your Conflict Style*, Journal of Quality and Participation, Summer, 2004.
- Connelly, John; Connelly ,Marilyn; *Prelude to Animation*, TechTrends, Vol.55, nr. 2, Martie/Aprilie, 2011.
- Cooper, Timothy, *Walt at War – Animation, Transformation and Indoctrination: The Hypothetical Image of Disney's Animal Soldiers*, Animation: an Interdisciplinary Journal, Vol. 9, nr. 3, 2014, pp. 333–351.
- Crafton, Donald, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, University of Chicago Press, Chicago, 1993.
- Crafton, Donald, *The View from Termite Terrace: Caricature and Parody in Warner Bros. Animation*, în Sandler D., Kevin S. (coordinator), *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, Rutgers University Press, Piscataway, NJ, 1998, pp.101-121.
- Crozier, Brian, *A Theory of Conflict*, Hamish Hamilton, London, 1974.
- Dinu, Mihai. *Comunicarea - repere fundamentale*, ediția a doua, Editura Algos, București, 2000.
- Disney Enterprises, *Disney Princess Collection: A Treasury of Tales*, New York: Disney Enterprises, 2006.
- Dobson, Nichola, *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*, Scarecrow Press, Lanham, Toronto, 2009.
- Domenico, Viorel, *Istoria secretă a filmului românesc, 1940-1950*, Editura Militară, București, 1996.
- Duma, Dana, *Ion Popescu Gopo*, Editura Meridiane, București, 1996.
- Dupu, Constantin, *Conflict și comunicare*, Editura Gnosis, București, 2002
- Eisenstein, Sergei. *Eisenstein on Disney*. Traducere de Alan Upchurch, Methuen, Londra, 1988.

- Erickson, Hal, Television Cartoon Shows, *An Illustrated Encyclopedia, 1949 Through 2003*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina, 2005.
- Finch, Christopher, *The Art of Walt Disney*, Walt Disney Productions, 1975.
- Fiske, John. *Introducere în științele comunicării*. Traducere de Monica Mitarcă, Polirom, Iași, 2003.
- Furniss, Maureen, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, John Libbey, Londra, 1998.
- Furniss, Maureen, *Animation: Art and Industry*, John Libbey, 2009.
- Fuster Burguera, Xavier, *Muffled Voices in Animation, Gender Roles and Black Stereotypes in Warner Bros. Cartoons: From Honey To Babs Bunny*, Bulletin of Transilvania, Universitatea Brașov, Vol. 4 (53) No.2.- 2011, Seria IV, Brașov, 2006, pp. 65-76.
- Galtung, Johan, *Theories of conflict. Definitions, Dimensions, Negations, Formations*, University of Zurich, Zurich, 1972.
- Gasek, Tom, *Frame-by-Frame Stop Motion, The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*, Focal Press, Elsevier, 2012.
- Glebas, Francis, *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*, Focal Press, Elsevier, 2009.
- Giesen, Ralf; Storm, J. P., *Animation Under the Swastika: A History of Trickfilm in Nazi Germany, 1933-1945*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina, 2012.
- Goder, Dina, *Moving Pictures: The Little-Known History of Russian Animation*, Russian Life, Noiembrie/Decembrie 2003, pp. 24-31.
- Gombrich, Ernst, *The Experiment of Caricature*, p. 279-303, vol. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Phaidon, Oxford, 1977
- Gombrich, E. H.; Ernst, Kris; *The Principles of Caricature*, British Journal of Medical Psychology, Vol. 17, 1938, pp. 319-342.
- Gorgos, Constantin, *Dicționarul enciclopedic de psihiatrie (vol. I)*, Editura Medicală, București, 1987.
- Goulding, Christina, *Grounded Theory: some reflections on paradigm, procedures and misconceptions*, (Working Paper Series), University of Wolverhampton, 1999.
- Graff, Amy, *Does Disney's First Black Princess Overcome Stereotypes?*, SFGate.com, 4 iunie 2009, [http://www.sfgate.com/cgi-bin/blogs/sfmoms/detail?entry\\_id=41130i.](http://www.sfgate.com/cgi-bin/blogs/sfmoms/detail?entry_id=41130i.)
- Grant, Barry, Keith, *Schirmer Encyclopedia of Film, Volume 2, Criticism-Ideology*, Thomson Gale, 2007.

- Groening, Matt, *The Simpsons: A Complete Guide to Our Favorite Family*, Matt Groening Production Inc., New York, 1997.
- Guerrero, Ed, *Framing Blackness: The African-American Image in Film*, Temple UP, Philadelphia, 1993.
- Hames, Peter, *The Hand That Rocked The Kremlin*, Sight & Sound, Vol. 22, nr. 4, Aprilie, 2012.
- Hartman, Andrew, *Education and the Cold War*, Palgrave, New York, 2008.
- Honsa, Thomas, *Dr. Benson's Cold War Prescription: How a Cartoon Series Presaged America's Cold War Lifestyle*, Journal of Popular Film & Television, Taylor & Francis Group Ltd., 2012, pp. 202- 211.
- Horney, Karen, *Conflictele noastre interioare*, Editura IRI, București, 1998.
- Iglesias, Karl, *Writing for Emotional Impact. Advanced Dramatic Techniques to Attract, Engage and Fascinate the Reader from Beginnig to End*, WingSpan Press, Livermore, California, 2005.
- Inge, Thomas M., *Walt Disney's Song of the South and the Politics of Animation*, The Journal of American Culture, Vol. 35, Nr. 3, Septembrie, 2012, pp. 219-230.
- Ionică, Lucian, *Documentar și adevăr: filmul documentar în dialoguri*, Editura Institutul European, Iași, 2013.
- Ionică, Lucian, *Valențele cognitive ale imaginii vizuale*, Teză de doctorat, Universitatea „Babeș-Bolyai”, Facultatea de Istorie și Filosofie, Cluj- Napoca, 1998.
- Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Estetica Filmului*. Traducere de Maria Mățel-Boatcă, Andreea Pop, Adina-Irina Romoșan, Idea Design& Print, Colecția Balcon, Cluj, 2007.
- Jackson, Kathy Merlock, *Walt Disney and Its Persuasive Products and Cultural Contexts*, Journal of Popular Film and Television, nr.24, Summer, 1996, pp. 83-84.
- Jeanrenaud, Magda, *Teme si motive de poetica*, Editura Institutul European, 2007.
- Julien, Isaac, *Black Is, Black Ain't: Notes on De-Essentializing Black Identities*, Black Popular Culture, Bay Press, Seattle, 1992, pp. 255-263.
- Kirsh, Steven J., *Cartoon violence and aggression in youth*, Aggression and Violent Behavior Journal, nr. 11, 2006, pp. 547–557.
- Klein, Norman M., *Seven Minutes: The Life and Death of the American, Animated Cartoon*, Verso, London, 1998.

- Kononenko, Natalie, *The Politics of Innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore Topics*, Journal of American Folklore, University of Illinois Press, vol.124, nr.494, 2011, pp. 272-294.
- Kroeber, Karl, *Make Believe in Film and Fiction, Visual vs. Verbal Storytelling*, Palgrave, Macmillan, 2006.
- Kunz, Sahra, *The problem of Realism in animated characters, has the Uncanny Valley been crossed?*, CONFIA 3rd International Conference on Illustration and Animation Book of Proceedings, Aprilie 2015, pp. 73-86.
- Lasseter, J., *Principles of traditional animation applied to 3D computer animation*, Computer Graphics, nr.21:4, Iulie, 1987, pp. 35-44.
- Laszlo, Andrew; Quicke, Andrew, *Every Frame a Rembrandt, Art and Practice of Cinematography*, Focal Press, Elsevier, 2000.
- Laybourne, Kit, John Canemaker, *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking--From Flip-Books to Sound Cartoons to 3- D Animation*, Three Rivers Press, 1998.
- Lazăr, Ioan, *Teme și stiluri cinematografice*, Editura Meridiane, București, 1987.
- Lazăr, Ioan, *Stilistica filmului*, Editura Felix Film, Bucuresti, 2005.
- Leffler, Melvyn. *For the Soul of Mankind, the United States, the Soviet Union, and the Cold War.*, Hill and Wang, New York, 2007.
- Lehman, Christopher P., *Black Characters and Social Commentary in Animated Cartoons*, Journal of Popular Film and Television, nr.29/2, 2001, pp. 74-81.
- Lester, Neal A., *Disney's The Princess and the Frog: The Pride, the Pressure, and the Politics of Being a First*, The Journal of American Culture, Vol. 33, Nr. 4, December 2010, pp. 294- 308.
- Levinson, R. M., *From Olive Oyl to Sweet Polly Purebred: Sex role stereotypes and televised cartoons*, Journal of Popular Culture, nr. 9, 1975, pp. 561-572.
- Lincoln, Y.; Denzin, N.; *Handbook of Qualitative Research*, SAGE, London, 2000.
- Lindvall, Terry; Fraser, Ben; *Darker Shades of Animation: African-American Images in the Warner Bros.Cartoon*, în Sandler D., Kevin S. (coordinator), *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, Rutgers University Press, Piscataway, NJ, 1998, pp. 121-136.
- LoBrutto Vincent, *Becoming Film Literate, The Art and Craft of Motion Pictures*, Praeger, 2005.



- McCabe, John, *Comedy World of Stan Laurel*, Robson Books, Londra, 2005.
- MacFadyen, David, *Yellow Crocodiles and Blue Oranges: Russian Animated Film Since World War Two*, McGill-Queen's University Press, Montreal, 2005.
- Maltin, Leonard, *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*, Plume Printing, 1987.
- Marinescu, Valentina. *Introducere în teoria comunicării - principii, modele, aplicații*, Editura Tritonic, București, 2003.
- Martin, Adrian, *The Offended Critic: Film Reviewing and Social Commentary*, Australian Quarterly, Vol. 72, nr. 2, Apr-May 2000, pp. 10-16.
- Mayes, S. L.; Valentine, K. B.; *Sex role stereotyping in Saturday morning cartoon Shows*, Journal of Broadcasting, 23, 1979, pp. 41-50.
- Michelsen, Eva Rún, *Animated cartoons, from the old to the new: evolution for the past 100 years*, Reykjavik University, Iceland, T-611-NYTI, Spring, 2009.
- Milcu, Marius, *Divergențe, tensiuni și conflicte: o analiză multidimensională*, Editura Universității "Lucian Blaga" din Sibiu, Sibiu, 2006.
- Mori, Masahiro, *The Uncanny Valley*, Energy, vol.7, nr. 4, 1970.
- Moritz, William, *Resistance and Subversion in Animated Films of the Nazi Era: the Case of Hans Fischerkoesen*, Animation Journal, 1992; A Reader in Animation Studies, 1997.
- Napier, Susan J., *World War II as Trauma, Memory and Fantasy in Japanese Animation*, Japan Focus, 2006, <http://web.mit.edu/condry/Public/cooljapan/Mar23-2006/Napier-05-WWII-TraumaAnime.pdf>, accesat în 16 ianuarie 2014.
- Neupert, Richard, *French Animation History*, Blackwell Publishing, UK, 2011.
- Nicula, Dinu-Ioan, *Călătorie în lumea animației românești*, Editura Meridiane, București, 1997.
- Nicula, Dinu-Ioan, *Un istoric al animației românești de până la 1989*, publicat online pe Istoria filmului, mai 2012, la: [http://www.istoriafilmului.ro/articol/113/un-istoric-al-animatiei-romanesti-de-pana-la-1989-partea-1/\(-partea-2\)/\(-partea-3\)](http://www.istoriafilmului.ro/articol/113/un-istoric-al-animatiei-romanesti-de-pana-la-1989-partea-1/(-partea-2)/(-partea-3)).
- Nysten, Yasmina Alexandra, *The Role of Animation in Propaganda*, <http://mysite.pratt.edu/~morourke/dda624/StudentResearchPres/ANysten.2.pdf>.
- Osipa, Jason, *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right*, SYBEX Inc., Alameda, CA, 2003.

- Palfreyman, Rachel, *Life and death in the shadows: Lotte Reiniger's Die Abenteuer Des Prinzen Achmed*, German Life and Letters, nr. 64:1, Blackwell Publishing, Ianuarie, 2011, pp. 6-18.
- Pavel, Toma, *Lumi ficționale*, Editura Minerva, București, 1992.
- Pepino, Cristian, *Dicționarul teatrului de păpuși, marionete și animație din România*, ediția a II-a, Editura Alma, Galați, 2000.
- Perlmutter, David, *America Toons in: A History of Television Animation*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina, 2014.
- Pierson, Ryan, *On Styles of Theorizing Animation Styles: Stanley Cavell at the Cartoon's Demise*. The Velvet Light Trap, Nr. 69, Spring, University of Texas Press, 2012, pp. 17-26.
- Pontieri Hlavacek, Laura, *Soviet Animation and the Thaw of the 1960s: Not Only for Children*, John Libbey Publishing, Londra, 2012.
- Pontieri Hlavacek, Laura, *Russian animated films of the 1960s as a reflection of the Thaw: ambiguities and violation of boundaries in Story of a Crime*, Studies in Russian and Soviet Cinema, Intellect Ltd., Vol. 3, Nr. 1, 2009, pp. 53-70.
- Pramaggiore, Maria; Wallis, Tom, *Film. A Critical Introduction, Second Edition*, Pearson, 2008.
- Price, Shinobu, *Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication*, Journal of American and Comparative Cultures, pp. 153-169.
- Priebe ,Ken A., *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Course Technology, Cengage Learning, 2011.
- Propp, V. I., *Morfologia Basmului*, Editura Univers, București, 1970.
- Purves, Barry, *Basics Animation: Stop-motion*, AVA Publishing, 2010.
- Purves, Barry, *Stop Motion: Passion, Process and Performance*, Focal Press, Elsevier, 2008.
- Rad, Ilie, *Memorialistica de război în literatura română*, Editura Augusta, Timișoara, 1999.
- Rad, Ilie, *Incursiuni în istoria presei românești*, Editura Accent, Cluj-Napoca, 2008.
- Rad, Ilie, *Cum se scrie un text științific în domeniul disciplinelor umaniste. Principii și norme pentru redactarea unor lucrări științifice: de licență, de masterat, de doctorat, pentru gradul didactic I, etc.*, ediția a II-a, Polirom, Cluj-Napoca, 2009.
- Ratner, Peter, *Mastering 3D Animation, Second Edition*, Allworth Press Network, 2004.

- Ravenstein, Claudio, *Nazi Propaganda in Animation*, Dissertation, [http://www.ravensteinstudio.com/bookshop\\_links/NaziPropagandaInAnimation.pdf](http://www.ravensteinstudio.com/bookshop_links/NaziPropagandaInAnimation.pdf), accesat la 10 mai 2014.
- Rosenhahn, B.; Klette, R.; Metaxas, D.; *Computational Imaging 36: Human Motion: Understanding, Modelling, Capture and Animation*, Springer, 2008.
- Rothstein, Edward, *The Power of Political Pratfalls*, The New York Times, 12 oct., 2008.
- Rouse, Robert, *Happy Anniversary to the first scheduled presidential press conference – 93 years young!*, American Chronicle, 15 martie, 2006.
- Sammond, Nicholas, *A Space Apart: Animation and the Spatial Politics of Conversion*, *Film History*, Volume 23, Indiana University Press, 2011, pp. 268–284.
- Sandler, Kevin S, *Gendered Evasion: Bugs Bunny in Drag*, în Sandler D., Kevin S. (coordinator), *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, Rutgers University Press, Piscataway, NJ, 1998, pp. 154-171.
- Sandler, Kevin S. (coordinator), *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, Rutgers University Press, Piscataway, NJ, 1998.
- Sandu, Antonio, *Metode de cercetare în știința comunicării*, Universitatea Mihail Kogalniceanu. Facultatea de Drept, 2012.
- Sartin, Hank, *From Vaudeville to Hollywood, from Silence to Sound: Warner Bros. Cartoons of the Early Sound Era*, în Sandler D., Kevin S. (coordinator), *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, Rutgers University Press, Piscataway, NJ, 1998, pp. 67 –85.
- Sava, Valerian, *Istoria critică a filmului românesc contemporan*, Editura Meridiane, București, 1999.
- Sawicki, Mark, *Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effect Cinematography*, Focal Press, Elsevier, 2007.
- Sharp, Jasper, *Forgotten Roots of Japanimation: masters of puppets*, Film International, Features, nr.25, pp. 58-65.
- Shaw ,Susannah, *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Second Edition*, Focal Press, Elsevier, 2008.
- Simensky, Linda, *Selling Bugs Bunny: Warner Bros. and Character Merchandising in the Nineties*, în Sandler D., Kevin S. (coordinator), *Reading the Rabbit:*

- Explorations in Warner Bros. Animation*, Rutgers University Press, Piscataway, NJ, 1998, pp. 172 -192.
- Slowik, Mary, *Simultaneous Narration and Ethical Positioning in Three Short Animated Films, Narrative*, Vol 21, No. 1, Ohio State University Press, Ianuarie, 2013, pp.46-64.
- Smith, Valerie, *Representing Blackness: Issues in Film and Video*, Rutgers UP, New Brunswick, 1997.
- Spiegelman, Art, *Maus*, Pantheon Books, Random House Inc., New-York, 1996
- Sternglanz, S. H.; Serbin, L. A; *Sex role stereotyping in children's television programs*, *Developmental Psychology*, nr. 10, 1974, pp. 710-715.
- Strauss, A.; Corbin, J.; *Grounded theory methodology: An overview*, în *The handbook of qualitative research*, N. Denzin, Y. Lincoln (Editors), Thousand Oaks, CA, Sage Publication, 1994.
- Strauss, A.; Corbin, *Basics of qualitative research: Techniques and procedures Developing Grounded Theory*, Sage Publications, UK, 1998.
- Sullivan, Karen; Schumer, Gary; Alexander, Kate, *Ideas for the Animated Short. Finding and Building Stories*, Focal Press, Elsevier Inc., 2008.
- Surman, David, *Animated Caricature: Notes on Superman, 1941-1943*, *EnterText: Animation Special Issue 4.1.*, pp. 68-69.
- Șoptorean, Marius, *Memorie și film: introducere în stilistica și istoria spectacolului cinematografic*, Editura Clusium, Cluj-Napoca, 2008.
- Șoptorean, Marius, *Utopie și film*, Editura U.N.T.C. Press, București, 2007.
- Ștefănescu, Simona, *Media și conflictele*, Editura Tritonic, București, 2004.
- Tarka, John Jr., *Art and Conflict: The Visual Struggle*, în *Understanding History and Society through Visual Art*, vol.1, Yale-New Haven Teachers Institute, 2012 <http://www.yale.edu/ynhti/curriculum/units/2012/1/12.01.08.x.html>.
- Telotte, J. P. *Animating Space: From Mickey to WALL-E.*, UP of Kentucky, Lexington, 2010.
- Telotte, J. P., *Spatial Presence and Disney's Oswald Comedies*, *Journal of Popular Film and Television*, pp. 141-148.
- Telotte, J. P., *Stereoscopic Mickey: Space, Animation, and the Mouse*, *Journal of Popular Film and Television*, pp. 133-140.

- Tetean-Vințeler, Adela, *Violence and Conflict in Animation. Echoes of WWII in the Tom and Jerry Angry Duo*, CONFIA 3rd International Conference on Illustration and Animation Book of Proceedings, Aprilie 2015, pp. 279-294
- Tetean-Vințeler, Adela, *De-a șoarecele și pisica. Cultura violenței în animație*, Tribuna, nr.248, 1-15 ianuarie, 2013, p. 33
- Thomas, Frank; Ollie Johnston; *The Illusion of Life: Disney Animation*, Walt Disney's Production, 1981.
- Thompson , Teresa L.; Zerbinos, Eugenia; *Gender Roles in Animated Cartoons: Has the Picture Changed in 20 Years?*, Sex Roles, Vol. 32, Nos. 9/10, Plenum Publishing Corporation, University of Dayton, 1995, pp. 651-673.
- Thurlow, Clifford, *Totul despre scurtmetraj*. Traducere Mihai Fulger, IBU Publishing, București, 2010.
- Tobă, Francisc, *Analiza de conflict*, Editura Fundației România de Măine, București, 2011
- Tomaric, Jason J., *The Power Filmmaking Kit, Make Youre Professional Movie on a Next- To- Nothing Budget*, Focal Press, Elsevier, 2008.
- Truică, Ion, *Poetica filmului de animație*, Editura CRONICA , Iași, 2002.
- Truică, Ion, *Arta compoziției*, Polirom, București, 2011.
- Velicu, Anca, *Reprezentarea violenței televizuale pe canalele de desene animate*, CNA, 2008, site CNA.
- Vogler, Chris, *The writer's journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, 3<sup>rd</sup> Edition, Studio City, California, 2007.
- Walker, Julian, *Slang terms at the Front*, <http://www.bl.uk/world-war-one/articles/slangterms-at-the-front>.
- Warren, Kate, *Persepolis: Animation, Representation and the Power of the Personal Story*, Screen Education, nr. 58, 2010, pp. 117-123.
- Webster, Chris; *Animation: The Mechanics of Motion*, Focal Press, Elsevier, 2005.
- Wells, Paul, *Understanding Animation*, Routledge, Londra, 1998.
- Wheeler, Paul, *Practical Cinematography, Second Edition*, Focal Press, Elsevier, 2005.
- Whitfield, Stephen, *The Culture of the Cold War*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1991.
- Whitaker, Harold; Halas, John; Updated by Sito, Tom; *Timing for Animation, Second Edition*, Focal Press, Elsevier, 2009.

- White, Tony, *Animation from Pencils to Pixels, Classical Techniques for Digital Animators*, Focal Press, Elsevier, 2006.
- Whitehead, Mark, *Animation. The Pocket Essential Animation*, Pocketessentials, 2004.
- Whitworth, Melissa, *Master Cartoonist Who Created Tom and Jerry Draws His Last*, The Daily Telegraph, London, 20th December, 2006.
- Wiid, Ria; Pitt, Leyland F.; Engstrom, Anne; *Not so sexy: public opinion of political sex scandals as reflected in political cartoons*, Journal of Public Affairs, Vol. 11, Nr. 3, 2011, pp. 137–147.
- Williams, Richard, *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animation*, Faber and Faber, 2009.
- Wright, Thomas, *A History of Caricature and Grotesque in Literature and Art*, Elibron Classics, Adamant Media Corporation, Londra, 2006.

## FILMOGRAFIE

---

### FILME DE ANIMAȚIE ROMÂNEȘTI:

\*\*\*, *Cenușăreasa*

Antonescu Victor, *Recuperare ratată, Misiunea spațială Delta*, 1981.

Antonescu Victor, *Relicva, Misiunea spațială Delta*, 1981.

Antonescu, Victor, *Mihaela Detectiv*, 1977.

Antonescu, Victor, *Robinson Crusoe*, 1972.

Apahidean, Tatiana, *Mărgelele năzdravane*, 1975.

Aslan, Matty, *D'ale organigramei*, 1975.

Badea, Artin, *Uriășul cel mititel, Bălănel și Miaunel*, 1974.

Balășa, Sabin, *Exodul spre lumină*, 1979.

Bandalac, Olimpiu, *Statuia*, 1983.

Bădică, Mihai, *Niște sticle*, 1981.

Bădică, Mihai, *Geneza*, 1975.

Bogdănescu, Zeno, *Casa*, 1984.

Bogdănescu, Zeno, *Trepte*, 1988.

Branea, Matei, *Alinuța-Indiferența*, 2008.

Branea, Matei, *Omulan*, 2015.

Branea, Matei, *Prikoke*, 2007.

Brătescu, Geta, *Plimbarea lui Esop*, 1967.

Buzea, Zaharia, *Bălănel la pescuit, Bălănel și Miaunel*, 1977.

Buzea, Zaharia, *Pegas*, 1985.

Cazacu, Luminița, *Aventurile lui Pin Pin*, 1989.

Cazacu, Luminița, *Condiția Penelopei*, 1977.

Cazacu, Luminița, *Evoluție*, 1990.

Cazacu, Luminița, *Penelopa în templul artelor*, 1979.

Cazacu, Luminița, *Penelopa și cele nouă muze*, 1977.

Cazacu, Luminița, *Penelopa și uriașii cei răi*, 1981.

Călinescu, Bob, *Cocnel*, 1965.

Cobar, Nell, *Mihaela are un oaspete*, 1978.

Cobar, Nell, *Mihaela, prima zi de școală*, 1975.

Damian, Anca, *Crulic- drumul spre dincolo*, 2011.

Damian, Anca, *Muntele vrăjit*, 2011.

Gita Sion, Clemansa, *Moda*, 1985.

Giurgiu, Călin, *Furnica*, 1987.

Igazsag, Radu, *Scurtă poveste*, 2007.

Igazsag, Radu, *Tocirea*, 1985.

Iorda, Marin, *Haplea*, 1927.

Manea, Ion, *La cireșe*, 1989.

Marcel, Mihai, *Oul*, 1985.

Mocanu, Virgil, *Mesajul planetei Albe, Misiunea spațială Delta*, 1981.

Mocanu, Virgil, *Micul toboșar*, 1982.

Mocanu, Virgil, *Salvarea, Misiunea spațială Delta*, 1981.

Mustățea, Constantin, *Pe fir*, 1967.

Nicolau, Adrian, *Duminica șerifului*, 1971.

Păun, Constantin, *Tunelul, Misiunea spațială Delta*, 1963.

Petrașincu, Izabela, *Poveste cu gheme de lână*, 1987.

Petringenaru, Adrian, *Cale lungă*, 1976.

Popescu, Gopo, Ion, *Cadru cu cadru*, 1981.

Popescu, Gopo, Ion, *Energica*, 1980.

Popescu, Gopo, Ion, *Intermezzo pentru o dragoste eternă*, 1974.

Popescu, Gopo, Ion, *Maria Mirabela în Tranzistoria*, 1988.

Popescu, Gopo, Ion, *Scurtă istorie*, 1957.

Popescu, Gopo, Ion, *Șapte arte*, 1958.

Popescu, Gopo, Ion, *Și totuși de mișcă*, 1980.

Popescu, Gopo, Ion, *Ucenicul vrăjitor*, 1985.

Profirescu, Lucian; Manea, Ion; Badea, Artin; *Cine râde la urmă*, 1983.

Sârbu, Laurențiu, *Șotron*, 1975.

Sibianu, George, *Mimetism*, 1966.

Sibianu, George, *Prostia omenească*, 1968.

Szilagyi, Zoltan V., *Arena*, 1981.

Szilagyi, Zoltan V., *Nodul gordian*, 1979.

Șerbănescu, Dinu, *Salt mortal*, 1982.

Ștefănescu, Horea, *Țepi*, 1980.

Șurubaru, Mihai, *O zi din viața lui Ionescu*, 2010.



Taugner, Norbert, *Un bob, două boabe*, 1982.

Truică, Ion, *Carnaval*, 1972.

Truică, Ion, *Furtuna*, 1977.

Truică, Ion, *Marea zidire*, 1974.

Truică, Ion, *Ziua însângerată*, 1985

Truică, Ion, *Posada*, 1982.

Truică, Ion, *Rovine*, 1983.

Vărășteanu, Olimp, *Insula*, 1970.

#### FILME DE ANIMAȚIE INTERNAȚIONALE:

\*NOTĂ: Am optat ca lista filmelor de animație universale să fie ordonată alfabetic în funcție de titlul animației ci nu în funcție de regizor, fiindcă unele dintre animațiile analizate, în special cele americane din perioada celui de-al Doilea Război Mondial, sunt recunoscute pe plan internațional în funcție de studioul de producție ci nu în funcție de regizor, care este necunoscut în unele cazuri, iar alte animații europene sau asiatice sunt animații realizate înafara oricărui studio.

*A Bug's Life*, Pixar, 1998.

*A Jolly Good Furlough*, Paramount Pictures, 1943.

*Albă ca zăpada și cei șapte pitici*, Disney, 1937.

*Andy Panda's Victory Garden*, Universal Pictures, 7 septembrie 1942.

*Any Bonds Today?*, Warner Bros., 1942.

*Bambi*, Disney, 1942.

*Bate inamicul din față și din spate*, (Бей врага на фронте и в тылу)

*Behind the Tunes: Looney Tunes Go to War* (documentar), Leonard Maltin, 2005.

*Benkei and Ushiwaka*, Kenzo Masaoka, 1939.

*Blitz Wolf*, MGM, 1942.

*Blunder Below*, Paramount Pictures, 1942.

*Bocancii fasciști nu vor călca în picioare țara noastră mamă, Fascist Boots Shall Not Trample Our Motherland* ( Не топтать фашистскому сапогу Нашей Родины ), A. Ivanov, I. Vano, 1941.

*Bugs Bunny Nips the Nips*, Warner Bros., 1944.

*Bunicul Ivan* (дед Иван), 1939.

*Canine Commandos*, Universal Pictures, 1943.

*Cartoons go to war* (documentar), A&E, 1995.

*Ce dorește Hitler*, (Чего Гитлер хочет)

*Celebrity Deathmatch* ( serial), Eric Fogel, 1998-2007.

*Chicken Little*, Disney, 1943.

*Chinkoroheibi and the treasure box*, Noburo Ofuji, 1936.

*Circul Cinema, Cinema Circus* (Кино-цирк), Olga Khodatayeva, Leonid Amalrik, 1942.

*Coal Black and Sebben Dwarfs*, Warner Bros., 16 ianuarie 1943.

*Commando Duck*, Disney, 1944.

*Confusion of Nutzy Spy*, Warner Bros., 23 ianuarie 1943.

*Coraline*, Henry Selick, 2009.

*Cronici de război, War Chronicles*, 1939.

*Daffy – The Commando*, Warner Bros., 1943.

*Der Fuhrer's Face*, Disney, 1943.

*Der Schneemann*, Hans Fischerkoesen, 1944.

*Der Störenfried*, Hans Held, 1940.

*Destinație victorioasă, Victorious Destination*, 1939.

*Die Goldene Gans*, Lotte Reiniger 1944.

*Donald Gets Drafted*, Disney, 1942.

*Donald's Decision*, Disney, 1942.

*Donald's Tire Trouble*, Disney, 1943.

*Dumme Gänsein, Das*, Hans Fischerkoesen, 1945.

*Education for Death: The Making of the Nazi*, Disney, 1943.

*Eleventh Hour*, Paramount Pictures, 1942.

*Falling Hare*, Warner Bros., 1943.

*Family Guy* (serial), Seth MacFarlane, 1999- prezent.

*Fantastic Mr. Fox*, Wes Anderson, 2009.

*Felidae*, Michael Schaack, 1994.

*Finding Nemo*, Pixar, 2003.

*Fleets of Streng'th*, Paramount Pictures, 1942.

*Fritz the cat*, Ralph Bakshi, 1972.

*Frozen*, Disney, 2013.

*Frumoasa adormită*, Disney, 1959.

*Golful piraților fasciști*, (Бей фашистских пиратов)

Guillem, Miquel, *Kisses*, 2010.

*Happy Tree Friends* (serial), Aubrey Ankrum, Rhode Montijo, Kenn Navarro, Warren Graff, 1999-present.

*Herr Meets Hare*, Warner Bros., 1945.

*Hochzeit im Korallenmeer*, Horst von Möllendorff, 1945.

*How to be a Sailor*, Disney, 1944.

*How to Train Your Dragon*, DreamWorks, 2010.

*Japoteurs*, Paramount Pictures, 1942.

*Jurnal de satiră politică*, *A Journal of Political Satire № 2* (Журнал политсатиры № 2), Zinaida Brumberg, Alexander Ivanov, Valentina Brumberg, Olga Khodatayeva, Ivan Ivanov-Vano, 1941.

*Kumo to Chūrippu*, Kenzō Masaoka's, 15 aprilie 1943.

*Lion King*, Disney, 1994.

*Looney Toons* (serial), Warner Bros, 1930-1969.

Lorenzo, Maria, *La nit del ocea*, 2015.

*Mary and Max*, Adam Elliot, 2009.

*Merrie Melodies* (serial), Warner Bros, 1931-1969.

*Mica sirenă*, Disney, 1989.

*Mickey the agressor*, 1936.

*Momotarō's Devine Sea Warriors*, (Momotarō: Umi no Shinpei), Mitsuyo Seo, 1945.

*Momotarō's Sea Eagles*, (Momotarō no Umiwashi ), Mitsuyo Seo, 1943.

*Murdărelul*, (Мойдодыр), 1939.

*Nimbus libéré*, Raymond Jeannin, 1944.

*Nu, Pogodi!*, Soyuzmultfilm, 1969-2006.

*O strângere de mână fermă*, (Крепкое рукопожатие), \*\*\*

*Out of the Frying Pan into the firing Line*, Disney, 1942.

*Pagini marțiale* (боевые страницы), 1939.

*Persepolis*, Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007.

*Peter Pan* , Disney, 1953.

*Plane Daffy*, Warner Bros, 1944.

*Pocahontas*, Disney, 1995.

Prof. Hasan Bolkhari (IRIB), film class,  
<https://www.youtube.com/watch?v=OvosBTd2ag>

*Ration fer the Duration*, Paramount Pictures, 1943.

*Rookie Revue*, Warner Bros., 25 octombrie 1941.

*Russian Rhapsody*, Warner Bros., 1944.

*Scherzo - Verwitterte Melodie*, Hans Fischerkoesen, 1943.

*Scrap Happy Daffy*, Warner Bros., 1943.

*Scrap the Japs*, Paramount Pictures, 1942.

*Secret Agent*, Paramount Pictures, 1943.

*Seein 'Red, White 'n' Blue*, Paramount Pictures, 1943.

*Seven Wise Dwarfs*, Disney, 12 decembrie 1941.

*Sita Sings the Blues*, Nina Paley, 2008.

*Sky Trooper*, Disney, 1942.

*South Park* (serial), Trey Parker, Matt Stone, 1997-prezent.

*Spinach Fer Britain*, Paramount Pictures, 1943.

*Stop that Tank!*, Disney, 1942.

*Swing Shift Cinderella*, MGM, 1945.

*Swooner crooner*, Warner bros.,1944.

*Take Heed Mr. Tojo*, Shamus Culhane, 1943.

*Tarzan*, Disney, 1999.

*The Croods*, DreamWorks, 2013.

*The Ducktator*, Warner Bros., 1942.

*The Fifty – Column Mouse*, Warner Bros., 1943.

*The Flintstones* (serial), W. Hanna, J. Barbera,1960-1966.

*The Illusionis*, Sylvain Chomet, 2010.

*The Jetsons* (serial), W. Hanna, J. Barbera, 1962-1987.

*The Mighty Navy*, Paramount Pictures, 14 noiembrie 1941.

*The New Spirit*, Disney, 1942.

*The Old Army Game*, Disney, 1943.

*The Plague Dogs*, Martin Rosen, 1982.

*The Simpsons* (serial), Matt Groening, 1989- prezent.

*The Snow Queen*, L. Atamanov, 1957.

*The Spirit of '43*, Disney, 1943.

*The Thrifty Pig*, Disney, 19 noiembrie 1941.

*The Triplets of Belleville*, Sylvain Chomet, 2003.

*The Vanishing Private*, Disney, 1942.

*The Weekly Reporter*, Warner Bros., 1944.

*The Winged Scourge*, Disney, 5 noiembrie 1943.

*The Yankee Doodle Mouse*, MGM, 1943.

*Tokio Jokio*, Warner Bros., 1943.

*Tom & Jerry*, MGM, 1940 – 1957.

*Tom & Jerry*, Rembrand Films, 1960 – 1962.

*Tom & Jerry*, Sib Tower Productions, 1963 – 1967.

*Tulips Shall Grow*, George Pal, 1942.

*Una dintre multe altele*, (Одна из многих), 1943.

*Van den vos Reynaerde*, Egbert van Putten, 1943.

*Victory Vehicles*, Disney, 1943.

*Vom Bäumlein, das andere Blätter hat gewollt. Das güldene Bäumchen*, Heinz Tischmeyer, 1940.

*Vulturii, The Vultures* (Стервятники), Panteleimon Sazonov, 1941.

*Waltz with Bashir*, Ari Folman, 2008.

*War Dogs*, MGM, 1943.

*Watership Down*, Martin Rosen, 1978.

*Wedding in the Coral Sea (Hochzeit im Korallenmeer)*, Horst von Möllendorff, 1943.

*When G. I. Johnny Comes Home*, Seymour Kneitel, 1945.

*You're a Sap, Mr. Jap*, Paramount Pictures, 1942