

**UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTĂ TEATRALĂ ȘI  
CINEMATOGRAFICĂ „I.L.CARAGIALE” BUCUREȘTI**

**REZUMAT  
TEZĂ DE DOCTORAT**

**ANIMAȚIA CONTEMPORANĂ PRIN PRISMA VIOLENȚEI:  
UN STUDIU ASUPRA RAPORTURILOR DINTRE  
VIOLENȚĂ, REALISM ȘI ANIMAȚIE**

**CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:  
Prof. univ. dr. Dana Duma**

**DOCTORAND:  
Radu-Cristian Pop**

**2023**

# REZUMAT

## TEZĂ DE DOCTORAT

ANIMAȚIA CONTEMPORANĂ PRIN PRISMA VIOLENȚEI:  
UN STUDIU ASUPRA RAPORTURILOR DINTRE  
VIOLENȚĂ, REALISM ȘI ANIMAȚIE

### Cuvinte cheie

Animație, cinematografie, media, jocuri video, violență, agresiune, voyeurism, suferință, cinema-ul atracțiilor, *slapstick*, *blockbuster*, *mainstream*, violență interactivă, liber arbitru, cenzură, realism, stilizare, *cartoon*, CGI, realitate virtuală, *uncanny valley*, defamiliarizare, documentar animat, autenticitate, cascadorie, arte marțiale, western, wrestling, hipermedia, hiperrealitate, imersiune, tehnicile animației, rotoscopie, FACS, microexpresii, producție de animație, animație TV, animație limitată, cultura internetului, animație Flash, YouTube, interfețe ale jocurilor video, *game design*, *game feel*, *fighter*, *live action*, responsabilitate artistică

## MOTIVAȚIA STUDIULUI

În peisajul media contemporan, animația joacă un rol crucial. Pe lângă prezența sa ca mediu de sine stătător – reprezentat prin filme și seriale animate – aceasta reprezintă o parte semnificativă din fundamentul industriei jocurilor video – produse realizate din punct de vedere vizual aproape exclusiv prin intermediul animației. De asemenea, și poate cel mai important pentru subiectul tezei curente, tehnicile animației sunt adesea implementate ca sprijin pentru filmul cu actori prin intermediul omniprezentului CGI și nu numai. Într-un astfel de context mediatic complex și cu o evoluție extrem de rapidă, animația tinde să își dizolve identitatea în sprijinul și spre beneficiul altor industrii, fapt care poate ridica semne de întrebare pentru identitatea artistică și potențialul activ al animatorului însuși.

Lucrarea de față are în primul rolul de a clarifica termenii acestei dileme și de a argumenta o poziție holistică, în care sinteza metodică a tehnicilor animației și însușirea punctului de vedere al practicianului este modalitatea prin care acest mediu cameleonice își poate afirma o identitate fermă, păstrându-și în același timp rolul crucial din contextul industriilor creative contemporane.

Creșterea nivelului de industrializare al animației nu e nicidecum ceva nou, iar perspectiva acestei lucrări asupra fenomenului nu este deloc una alarmistă. Fără îndoială, însă, această traiectorie trebuie înțeleasă în profunzime pentru ca animația să poată rămâne relevantă și în echilibru cu sine însăși.

Limbajul de bază al animației – tratat ca un corp comun tuturor acestor iterații – este așadar într-o continuă reorganizare, fapt ce complică definirea și cristalizarea sa. Totuși, fluiditatea acestui limbaj contribuie fără îndoială la evoluția mediului, impulsionat de contextele tehnice din ce în ce mai complexe. Tehnologii precum *motion capture*, *motion tracking*, scenografiile digitale bazate pe engine-uri de jocuri video etc. contribuie la procesul constant de împropătare a metodelor de care face uz mediul animației.

Pe lângă considerentele tehnice și estetice de care trebuie să țină cont animatorii și regizorii de animație – mă refer la expresivitatea specifică mediului, de la principiile Disney-ene la pionieratul expresionist, absurd sau avangardist al animației experimentale – asocierea frecventă în peisajul media contemporan între filmările reale și CGI – sau mai precis, animație 3D și compozitare digitală – fac esențială raportarea constantă a animației la fundamentul realității percepute.

Pentru a putea spera la o abordare coerentă a extrem de vastului peisaj media contemporan, a fost vitală o limitare a atenției analitice la o tematică particulară. În alegerea acestei tematici, de la care să putem porni în aprofundarea și cartografierea tehnicilor animației, violența ca pretext narativ principal a fost decizia firească, aceasta fiind omniprezentă în *mainstream*-ul contemporan,

actuală în realitatea înconjurătoare și conținând în sine o serie de tensiuni, considerente morale și provocări narative care oferă animației și gradului său de realism un spectru enorm de nuanțe.

Reprezentarea fidelă a violenței în cinematografie – o miză pe cât de controversată în istoria filmului, pe atât de actuală și de relevantă – adesea transcende bariera ecranului atât la nivel tematic și conceptual, cât și tehnic și emoțional. Acest studiu are în vedere atât aspectele morale și conceptuale ce țin de o redare realistă a violenței fizice în cinematografie – prin intermediul animației și nu numai – cât și de metodologia tehnică aplicată pentru a obține un răspuns emoțional visceral din partea spectatorului. De asemenea, o bună parte din discuția acestor tehnici este dedicată responsabilității artistului care prezintă în fața unui public imagini ale suferinței și felul în care miza demersului artistic și tehnica folosită afectează această responsabilitate.

Jocurile video, animațiile și filmele violente prezintă de cele mai multe ori publicului o distilare a unei experiențe violente printr-un filtru curatorial extrem de atent dozat – pe baza funcționării interne solide a structurilor narrative, a valorilor morale împărtășite de societatea contemporană operei și, nu în ultimul rând, a antecedentelor transgresive din media. În cazul multor produse contemporane – cu precădere jocurile video și filmele *blockbuster* violente - acest filtru autoreferențial duce la înlocuirea violenței plauzibile și înfricoșătoare ale unor produse cu adevărat realiste cu un construct complet nou, care încearcă să conserve separat esența spectaculoasă și miza ridicată a unui conflict fizic violent, producând printr-o serie de scurtcircuite răspunsuri viscerale din partea publicului într-un context artistic lipsit de vreo primejdie morală.

## **VIOLENȚĂ ȘI SPECTACOL**

În primă instanță, studiul se concentrează asupra construcției unui fundament conceptual, estetic, psihologic și social pentru analiza implicărilor morale ale redării violenței, mutând inițial accentul de pe tehnică – ce va fi discutat pe larg în cazul metodelor animației și a problematicii realismului – pe conținuturi narrative și reverberațiile acestora în cultura contemporană. Deși premisa demersului are ca interes fundamental animația și produsele culturale ce poartă în mod tradițional această etichetă, pe parcursul studiului, aria de interes privind produsele media studiate s-a lărgit considerabil pentru a include nu numai o proporție mai mare de filme cu actori, sau *live-action*, ci și tot mai mult din zona eterogenă a jocurilor video. Acest domeniu încă tânăr este un mediu conglomerat, incluzând deopotrivă repere relevante pentru cinematografie și animație, cu un strat de citire suplimentar în ceea ce privește interacțiunea – în mod particular importantă pentru înțelegerea moralității sau amoralității afișării violenței din perspectiva făptașului. Noțiunile revelate în această secțiune a cercetării sunt aplicabile în egală măsură în oricare dintre mediile

enumerare, întrucât vom nota o doză considerabilă de suprapunere conceptuală între acestea, mai ales dintr-o perspectivă naratologică.

Perspectivă asupra violenței abordate în lucrarea de față au ca scop crearea unei imagini variate a ansamblului de reprezentări potențiale în media. Animația, cinematografia și industria jocurilor video au o lungă istorie a redării violenței din perspective comice, ilustrative, senzaționale etc., care oferă o serie de exemple diferite privind aceste abordări, fiecare cu un public diferit și metode diferite de a stârni reacții.

Aparatul critic al acestei secțiuni pornește de la două perspective academice extrem de relevante pentru subiectul violenței în media, sub forma a două eseuri de referință în studiul cinematografiei: *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde* al lui Tom Gunning și *Visual Pleasure and Narrative Cinema* al Laurei Mulvey.

Conceptul de atracție, în sensul folosit de Gunning ca analog unui spectacol de bâlci, este o cheie foarte puternică pentru structurarea perspectivelor asupra spectacolului cinematic, adesea motivația principală pentru includerea violenței în media – pe post de conflict eminent fizic menit să declanșeze secvențe de acțiune plăcute și dinamice. Puritatea intenției exhibiționiste a cinematografiei incipiente – conform lui Gunning, până aproximativ în 1906 – deține o putere expresivă greu de ocolit pentru un teoretician ce caută să pătrundă esența expresiei cinematografice contemporane, bazate într-o mare măsură pe spectacol și senzațional. În ultimele decenii ale secolului XX, odată cu apariția și proliferarea *blockbuster*-ului hollywoodian, ubicuitatea și importanța sa în peisajul cultural au revendicat o sondare mai aprofundată a mecanismelor interioare ultraeficiente de seducție și captare a publicului pe care acestea le aplică cu brio. Este extrem de important pentru argumentația de față faptul că una dintre cele mai semnificative teorii menite să explice aceste mecanisme are la bază tocmai acea istorie timpurie a cinematografului, în care aparenta sa subsumare în rândul divertismentului de bâlci sau vodevil reprezenta în fapt cea mai importantă forță creativă de expresie, al cărui adevărat potențial își găsește o continuitate în noua tradiție a filmului-eveniment.

Perspectiva lui Mulvey are de a face în primul rând cu descifrarea actelor transgresive și conținuturilor sociale inerente actului privirii unui produs cinematic, în care producătorul acelor imagini și povești îl face pe spectator complice unor acte agresive în sine, din punctul de vedere al conceptualizării camerei și structurilor narrative. Eseul lui Mulvey are o încărcătură social-ideologică semnificativă, observațiile fiind bazate pe un raport constant între trăsăturile active și pasive ale privirii, făcând o distincție netă între masculin – activ, subiect – și feminin – pasiv, obiect – dintr-o perspectivă în care voyeurismul mecanismului tipic de receptare al scenelor erotice – folosite de Mulvey ca studiu de caz ulterior extrapolat – implică în sine o formă de agresiune și reprezintă o manifestare a tarelor sociale ale epocii. De-a lungul timpului, mulți alți

teoreticieni au dezbătut și nuanțat această perspectivă aparent radicală, dar impactul pe care l-a avut această sondare a efectelor psihologice inerente aparatului de receptare al cinematografului a fost absolut vital în progresul paradigmatic al teoriei de film.

Poate cea mai semnificativă provocare pentru modelele teoretice ale studiilor de media îl reprezintă ascensiunea meteorică – atât ca piață cât și ca paradigmă de receptare a produselor culturale – a jocurilor video. Contrastul vizual și chinestezic din confruntările violente pot reprezenta în sine fundamentul pentru o citire naratologică a situației care să justifice și să contextualizeze acțiunile agresive ale jucătorului. Jocurile video prezintă astfel o particularitate specială în cadrul sistemului de montaj al atracțiilor, fiind poate cea mai pură distilare a acestui concept în peisajul media contemporan. Dublul rol al jucătorului ca generator de conținut și spectator prezintă un set de provocări ce pot părea insurmontabile pentru structurile narrative tradiționale din literatura și cinematograful de larg consum.

O perspectivă suplimentară asupra acestei problematice a violenței o oferă investigarea sa în contextul convențiilor de gen cinematografic, pornind de la violența comică inerentă genului *slapstick*, cu conflictele sale fizice violente și bombastice, dar lipsite în mod programat de consecințe de lungă durată și de vreo suferință autentică a personajelor sau interpreților. Ritmicitatea desfășurării conflictului fizic precede în *slapstick* ordinea firească a motivațiilor, regulile esteticii fiind mereu lucrul care determină plăcerea publicului, în detrimentul unui fundament dramatic provocator. Deși cauzalitatea este păstrată, șirul evenimentelor dintr-o secvență *slapstick* nu are nevoie să urmeze întocmai un traseu previzibil în viața reală, fiind, tocmai prin această structură inerentă, plasat în poziția perfectă pentru a surprinde așteptările publicului. Rescrierea jucăușă a regulilor realității, tipică genului și motivată mai degrabă de ritm și motricitate, este amplificată în animație, conform instrumentarului acestui mediu, generând, spre exemplu, clasicul gag al lui Wile E. Coyote care nu știe că este suspendat în aer și începe să cadă abia atunci când își realizează poziția și este forțat să o accepte. Într-o animație comică, utilizarea *slapstick*-ului este aproape de la sine înțeleasă, până în punctul în care nu de puține ori violența comică în filmele cu actori este descrisă cu termenul *cartoony*.

Prin folosirea tehnicilor animației în detrimentul unei filmări cu actori, stilizarea interpreților de *slapstick* poate duce la augmentarea încă și mai puternică a conflictului fizic violent, atât lovitura cât și reacția victimei putând căpăta o amploare mult amplificată, cu nuanțe suprarealiste, limitate doar de imaginația creatorilor. Actorilor legendari ai genului *slapstick*, precum Buster Keaton, Charlie Chaplin sau *The Three Stooges* li se alătură astfel voci unice și puternice în animație precum Tex Avery, Friz Freleng sau Chuck Jones și personaje precum Bugs Bunny, Wile E. Coyote și, probabil cei mai puri interpreți de *slapstick* din panteonul animației clasice, Tom & Jerry.

Violența ca spectacol, cu grade diferite de exagerare și credibilitate, are o serie lungă de încarnări în genuri de ficțiune precum western-ul și filmele cu arte marțiale, pe care le vom analiza în contrast cu wrestling-ul, un spectacol fizic și violent pur, care păstrează o serie de coordonate ale violenței *slapstick* și amplifică prin mijloace narrative conflictul, oferind un context măcar parțial credibil pentru violența și cascadoriile care au foarte mică legătură de fapt cu luptele reale, cu o miză concretă. Asocierile dintre povești sau structuri narrative similare creează un univers de așteptări în mintea spectatorului și un limbaj comun care poate atinge un nivel aproape mitologic, prin împământarea sa în mentalul colectiv. Dar pe lângă repetiția aspectelor formale, necesară fixării acestora ca tradiție, structurile narrative sau părțile constituente ale formulelor narrative au nevoie de o rezonanță aparte cu publicul pentru a ajunge să fie definite ca genuri aparte, au nevoie să sondeze o parte din psihicul uman a cărui manifestare beneficiază de pe urma metaforelor ce stau la baza poveștilor.

Poveștile prezintă, prin natura lor, o versiune distorsionată a unor fapte reale, chiar și atunci când punctul de plecare este unul cât se poate de concret. Pe măsură ce publicul este mai expus la situații violente sau meditații asupra violenței în produsele culturale, aceasta devine din ce în ce mai puțin înfricoșătoare prin forță proprie, iar contextul în care aceasta este transmisă și receptată – împreună cu o serie de detalii cruciale ale codificării sale – devine din ce în ce mai relevant. Iar producătorii abili ai acelor conținuturi, conștienți la rândul lor din ce în ce mai mult de transformarea violenței într-un produs și de potențialul său de vandabilitate, ajung să creeze forme de violență extremă distilată în mod abil și particular pentru a atrage un public adolescent. Acesta este motivul pentru care, în societăți cu o viziune adeseori moralistă asupra conținutului permis minorilor precum Statele Unite ale Americii, genuri cinematografice precum *horror*-ul *slasher* sau *torture porn* proliferază în rândul unui public minor, aparent impresionabil dar, în același timp, conform majorității studiilor, complet conștient de absurdul violenței receptate. Această relație motivează studiul fenomenului de „maturizare” a conținuturilor violente din media, în sensul acordării sale la o estetică grobiană și adeseori de-a dreptul puerilă – o estetică îmbrățișată cu entuziasm de creatorii *camp* și într-o mare măsură de industria jocurilor video, cu precădere în anii săi formativi.

În ceea ce privește relația publicului cu violența interactivă din media, un punct important de interes îl reprezintă aportul emoțional pe care îl aduce spectatorul în experiența de receptare. Vom avea în vedere perspectiva voyeuristă a publicului în anumite contexte ce țin de violența reală, o aparentă curiozitate macabră care poate motiva un spectator să își dorească mai multă violență, întru catharsis sau sondarea unor spații emoționale liminale. Șocul violenței poate stârni însă reacții foarte diferite în funcție de contextul cultural și fundamentul moral al publicului, cu precădere în cazul jocurilor video, care au fost de-a lungul evoluției lor relativ scurte ca mediu autonom, ținta

principală a criticilor sociale privind expunerea copiilor și tinerilor la violență. La începuturile mediului, furtuna perfectă între noutate și *shock value* pe care o propuneau jocurile video violente atrăgeau în mod firesc tinerii, copiii și adolescenții și provocau mai degrabă teamă și disconfort adulților, părinților și laturilor conservatoare ale societății. Reacția scandalosă pe care au stârnit-o serii ca *Doom* sau *Mortal Kombat* pare așadar absolut justificată în retrospectivă, iar urmările acelor discuții despre limitarea conținutului violent, indiferent de caracterul lor senzational și potențialul nociv și anti-intelectual, au avut un impact constructiv asupra industriilor creative, prin auto-analiza impusă, și au dus la evoluția mediului.

O diferență majoră pe care o reprezintă jocurile video față de conținutul altor forme de media este interacțiunea directă a spectatorului-jucător. Interacțiunea înseamnă, în ultimă instanță, alegere, iar acest spațiu de variabile pe care îl presupune un joc video reprezintă un potențial de expresie pentru jucător.

Acest potențial este însă limitat inerent de către creatorii jocului și designerii acelei interacțiuni, oferind mai mult sau mai puțin loc pentru improvizație și, ca urmare, grade diferite de satisfacție din partea publicului. Violența realistă aduce cu sine o serie de dileme morale, pe care mediul jocurilor video a încercat să le sondeze de-a lungul timpului cu grade variate de succes. Problematicile narrative și morale pe care le pot ridica creatorii unui joc depind de contextul deja existent al mediului, de experiența personală și culturală a jucătorilor individuali și de spațiul decizional pe care jocul în sine îl permite fiecăruia dintre jucători. Alegerile și liberul arbitru sunt, însă, principalul instrument prin care mediile interactive pot avea un impact unic asupra publicului, iar violența și moralitatea alegerii acesteia sunt subiecte extrem de prezente în titluri de referință precum *Spec Ops: The Line* (2012) sau *Bioshock* (2007).

Trecând la un nivel ulterior experienței individuale a unui jucător/spectator/consumator, este util să acordăm o atenție aparte efectelor pe care conținutul media violent îl are asupra societății și, mai ales, reacțiilor pe care societatea civilă le-a avut de-a lungul timpului față de aceste conținuturi. Desigur, principală grijă a unei comunități sociale o reprezintă cei mai vulnerabili membri ai săi, în cazul de față, copiii, nu de puține ori aceștia fiind motivul invocat pentru nevoia de a cenzura anumite produse culturale. Vom analiza o parte din studiile cu privire la impactul real al receptării violenței de către copii sau adolescenți în formare, cu scopul ultim de a crea un instrumentar potențial pentru a discerne adevărul științific de senzationalism. Literatura de specialitate pe acest subiect are un cumul covârșitor, ceea ce nu ne permite să fim exhaustivi și nici nu ne dorim acest lucru. Interesul principal este punerea în balanță a unor perspective multiple, cu scopul sondării coordonatelor acestui spectru al opiniei publice și al descoperirilor științifice.

O problematică relevantă în reprezentările în media ale violenței este aceea a empatiei, atât din perspectiva metodelor prin care aceasta poate fi atinsă de creatori – o provocare aparte pentru

animație și jocurile video, care au sarcina de a crea o lume fantastică și în același timp consecventă – cât și a reacției pe care identificarea sau empatia cu personajele o poate stârni. Având în vedere că publicul produselor media violente, fie că este vorba despre comedii *slapstick*, filme de gen sau alternative mai sângeroase este compus într-o măsură semnificativă din copii și adolescenți, perspectiva lor asupra violenței este în mod special importantă și trebuie avută în vedere atât de către creatorii produselor media în cauză, cât și de către comunitatea academică și științifică.

Violența în media este un caz foarte particular în comunitățile științifice, în care teoriile despre nocivitatea acestora au fost adesea emise înainte de verificarea experimentală sau statistică a acestora. De-a lungul timpului, ca urmare a prevalenței acestei discuții, au existat o serie de măsuri luate atât de societatea civilă cât și de industriile creative însele pentru a limita conținutul extrem permis distribuției. În Statele Unite ale Americii, ceea ce a început ca o cenzură asupra cinematografului din partea societății civile și a laturii conservatoare, prin codul Hays în anii 1930, a evoluat și s-a ramificat într-o serie de organisme acceptate de public și industrie deopotrivă, atât pentru filme cât și pentru jocurile video. Aceste organisme par a reprezenta una dintre soluțiile cele mai eficiente pentru a centraliza, normaliza și concentra discuția privind conținutul extrem – violent sau sexual – din produsele media distribuite publicului, dar riscul monopolului unei singure viziuni asupra evoluției sau statutului culturii este semnificativ, din anumite puncte de vedere la paritate cu riscul libertinajului în produsele culturale consumate în societate.

## **REALITATE ANIMATĂ ȘI ANIMAȚIE REALISTĂ**

Relația artelor vizuale cu realitatea a marcat evoluția acestora încă de la începuturile lor. Unul dintre scopurile artei a fost dintotdeauna procesarea senzorială (mai ales vizuală și chinestezică) a realității înconjurătoare. Funcționalitatea și sensurile imaginilor artistice în diverse societăți și culturi s-a schimbat și lărgit de-a lungul timpului, dar relația strânsă dintre arta vizuală și realitatea înconjurătoare se poate simți chiar și în cele mai abstracte și autoreferențiale opere, aflate la un capăt extrem al spectrului reprezentării. La capătul opus însă, mijloacele de redare a realității sunt încă într-o evoluție fulminantă, atât în domeniul artei înalte (reprezentată de artiști precum Chuck Close, Alyssa Monks etc.) cât și în cel al artei de consum (prin studiouri de efecte vizuale precum Industrial Light and Magic, studiouri de animație precum Pixar etc.)

Unele dintre cele mai mari salturi în dezvoltarea artelor din cea mai efervescentă perioadă a culturii europene – Renașterea – au constat în cizelarea tehnicilor prin care artistul poate întruhipa realitatea – de la disecțiile lui Michelangelo și Leonardo da Vinci pentru studiul anatomiei până la perspectiva geometrică și aeriană abstractizată și teoretizată de artiști precum Filippo Brunelleschi, Leon Batista Alberti și Leonardo da Vinci. Această relație strânsă între tehnică, știință și artă figurativă, reprezentatională, catalizată și îmbogățită de perioada Renașterii,

reprezintă o paradigmă încă actuală, care se simte în zilele noastre perfect adecvată pentru a analiza progresele recente din cinematografie și animație.

Poziționarea aparte a animației, în zona de suprapunere a artelor vizuale și cinematografiei, oferă o perspectivă unică asupra acestei căutări a reprezentării totale – atât vizuală, cât și chinestezică și expresiv-simbolică. Animația își trage seva din observația totală a realității în mișcare, reaplicată apoi mecanismelor tehnice și estetice din interiorul convențiilor cinematografiei. Progresul animației și progresul acestor convenții cinematografice au funcționat în tandem, filmele *live-action* împrumutând din tehnicile inerente animației pentru a crea trucaje și ulterior efecte vizuale, iar animatorii s-au folosit de capacitatea camerei de filmat de a înregistra mișcările reale ale unor actori pentru a studia în detaliu și a sonda limitele și particularitățile mișcărilor corpului uman.

Dacă filmul *live-action* își permite luxul aparent și nechestionat de a îndrepta o cameră spre o realitate concretă – alterată în post-producție și curatoriată prin mizanscenă, dar cu toate acestea preexistentă – animația pare nevoită să o recreeze total de fiecare dată, limitările mediului cinematografic servindu-i deodată ca obstacol și ca oportunitate. La o primă vedere, diferențele dintre animație și filmul *live-action* par evidente, dincolo de orice nevoie de a defini un mediu în relație cu celălalt. Dacă totuși ne oprim un moment și încercăm să explicităm în cuvinte, cu exemple concrete, aceste diferențe, devine clar că sarcina delimitării lor este mult mai nuanțată decât ar putea să pară inițial.

Aceste separări rigide, contracarate adeseori de natura maleabilă a animației, îi permit acesteia să se desfășoare și în spațiile dintre cele două extreme, împingând limitele posibilităților narrative și vizuale ale mediului, dar raportându-se mereu nu numai la limbajul vizual al artei realiste (mă refer desigur la animația figurativă și mai puțin cea abstractă) ci și la limbajul narativ al filmului, pentru a se poate face înțeleasă de către public.

Paradoxal, într-un mediu care se presupune a fi cel mai aproape de realitate dintre formele cinematografice, anume documentarul filmat, animația poate avea o contribuție semnificativă tocmai la aura de verosimil a discursului cinematografic. Decizia de a folosi tehnici specifice animației în filme documentar poate fi una stilistică, sau chiar pragmatică, iar aceste construcții bazate pe stilizare pot să aducă o doză și mai mare de realism construcției cinematografice. Într-o perioadă în care suntem atât de obișnuiți să vedem imagini documentare la știri, sau pe internet, inevitabil ajungem într-un punct de saturație. Animația poate să defamiliarizeze și să recontextualizeze aceste imagini, să le pună într-o lumină nouă, pentru a le putea privi din nou cu toate implicațiile lor. În acest sens, animația trece dincolo de realism, într-un soi de hiperrealism, într-un fel în care filmările reale nu ar avea cum să o facă fără puțin ajutor din afara instrumentarului său.

Este relevantă pentru studiu măsura în care cinematografia *live-action*, animată sau hibridă reușește să se compare cu realitatea concretă, imediată. Progresele tehnice constant mediatizate din cinematografia hollywoodiană sunt în mare măsură puse în slujba creării unei senzații de verosimil, menită să ofere senzații din ce în ce mai viscerale unui public în căutare de atracții.

O reminiscență a unui hybris tehnic în cursa tehnicii CGI către țelul mimesis-ului desăvârșit, efectul de *uncanny valley*, descris pentru prima oară de către Masahiro Mori, reprezintă reversul uluirii pe care atracțiile tehnologice încearcă să le stârnească în spectator atunci când vine vorba despre contactul cu o figură umană artificială. Natura alterității, stranietății și nesiguranței asociate efectului au fost la rândul lor dezbătute. Natura umană a unei entități poate fi astfel pusă la îndoială fulgerător de către o imagine care conține prea multe detalii inadvertente, asemeni unui cadavru care bifează majoritatea căsuțelor cu privire la asemănarea umană, însă lipsa de viață a acestuia este evidentă. Putem spune că efectul *uncanny valley* este o formă de disonanță cognitivă declanșată pe cale vizuală.

În goana filmelor blockbuster pentru spectacol și fidelitate tehnică, niște soluții potențiale pentru ca iluzia realității să poată fi susținută în film o reprezintă performanțele reale ale cascadorilor și acuitatea efectelor practice, într-un context de consum în care însăși analiza veridicității unor secvențe este parte din plăcerea și aprecierea publicului pentru acestea. Acest mod complex de a procesa un produs artistic – ținând cont întotdeauna și derivând plăcere din măiestria tehnică din culisele producției – este descris perfect de conceptul de *hipermedia* – un consum paralel de media din multe surse ușor accesibile simultan, asemeni tab-urilor deschise într-un browser, oferind întotdeauna perspective multiple și interactive asupra subiectului sau obiectului vizat (sau în cazul de față o atenție concomitentă la tensiunea narativă și spectacolul pe ecran și la realitățile producțiilor din spate, întotdeauna disponibile online)

O problematică relativ nouă în cultura de specialitate este aceea a realităților fabricate, pornind de la noțiunea de imersiune propagată inițial de Janet Murray. Interesul creatorilor aceste medii imersive, precum realitatea virtuală sau jocurile video, nu este doar fidelitatea absolută a imitației naturii sau recontextualizarea realității între limitele delimitate ale cinematografului, așa cum este cazul în analizele precedente, ci construcția unei abordări noi privind operele audiovizuale și interactive care să cultive interesul spectatorului-utilizator în a descoperi pe cont propriu legile unui univers nou, credibil, în care acesta se simte prezent. Această acceptare de către public a unui nivel asumat intermediar de verosimilitudine a simulării depinde de o mulțime de factori, de la alfabetizarea tehnică și estetică a spectatorului individual la construcția simbolică și narativă a experienței. Un spectator obișnuit cu convențiile jocurilor video va căuta să sondeze și să înțeleagă de la primul contact cu experiența VR limitele posibile ale interacțiunii, pentru a putea acționa cât mai plener între barierele inerente impuse de designer-ii experienței. Discuția despre

realitatea percepută a unei experiențe VR este foarte vastă și tratează, într-o mare măsură, o problematică similară cu cea legată de stilizare și realism, dar cu o componentă esențială privind structurarea experienței acelei stilizări în percepția spectatorului ca o realitate separată și autosuficientă.

## **STRUCTURI TEHNICE ȘI SENZORIALE ALE VIOLENȚEI ANIMATE**

Acest studiu își canalizează în primul rând concluziile spre a descoperi aspecte tehnice ale animației și relația dintre metodele și tehnicile pe care aceasta le implică atunci când subiectul abordat este unul de natură violentă. Pe lângă considerentele tehnice și metodologice care vor fi discutate în acest prim pas al explorării subiectului, un rol important îl are și analiza relației dintre scop și mijloace – în cazul nostru, care sunt iterațiile asupra principiilor tehnice ale animației pe care un subiect vizual sau narativ violent îl presupun și care sunt metodele narative care potențază aceste aplicații tehnice. Aceste noțiuni vor fi relatate dintr-o perspectivă teoretică și exemplificate – folosind de asemenea întregul instrumentar dezvoltat în capitolele precedente – printr-o serie de studii de caz.

Perspectivile tehnice abordate vor fi deopotrivă cele ce țin de funcția regizorului și cele ce țin de animatorul propriu-zis, executantul unei viziuni ce trebuie să analizeze îndeaproape metodele prin care o idee ajunge la public. În vederea concentrării ariei de studiu, sfera narativă este subsumată deciziilor regizorale, în ceea ce privește intenția, fapt care permite potențarea unor idei convergente într-un efect bine controlat – cu alte cuvinte, deși aportul creativ al scenaristului este crucial pentru eficiența operei, livrarea acelor conținuturi către public, la nivelul de interacțiune directă, este în domeniul primilor interpreți ai acelor intenții, și anume regizorii, respectiv animatorii sau game-designerii. Datorită acestei dualități a abordării – creativă și execuțională – este necesară o sondare a realităților producției de animație, pe care o vom întreprinde în al doilea subcapitol, pentru a putea căpăta o perspectivă mai informată asupra compromisurilor specifice animației și a ponderii acestora în reușita sau eșecul anumitor încercări artistice.

Domeniul artistic și tehnic sondat, acela al animației, este un mix omogen de artă și inginerie care nu își lasă izele la vedere cu ușurință, atât din punct de vedere tehnic, cât și structural și narativ. Nu întâmplător cel mai frecvent cuvânt folosit pentru a descrie arta și mediul animației este „magie”, un nivel tehnic suficient de înalt pentru a putea fi confundat de către un privitor neavizat cu miraculosul. Dacă filmul *live-action* s-a desprins treptat de această percepție în favoarea mecanismelor narative complexe pe care a început să le sondeze după acea tinerețe a tehnologiei cinematografice descrisă și de Tom Gunning în eseul său, animația a tins încă din era sa clasică mai degrabă spre o îmbinare a celor două elemente. Fundamentarea animației ca mediu

și mijloc vizual pe misterul funcționalității sale poate părea a infantiliza publicul, dar această viziune, asumată de producătorii timpurii, completează perfect mitologizarea filmului de animație ca basm feeric de către cel mai prolific și monolitic studio de animație al tuturor timpurilor: Walt Disney Studios, o sursă de inovație tehnică și ambiție creativă care influențează întreg spectrul animației.

În anumite contexte, însuși efortul de a reda o mișcare fluidă și perfect credibilă este un scop artistic în sine, receptat ca atare și de către public, un exemplu fiind aprecierea publicului și criticilor deopotrivă pentru lungmetrajele Disney și ulterior Pixar de-a lungul anilor, cât și succesul unor filme recente precum *Loving Vincent* (2017), cel din urmă comercializându-se exact din această perspectivă aproape magică, a unor picturi care prind viață. De asemenea, rotoscopia ca metodă particulară a animației este un studiu de caz interesant în ce privește relația animației – și, implicit, a animatorului – cu imaginea realității. Este vorba despre o tehnică aparte care se manifestă în numeroase forme de-a lungul spectrului enorm al încarnărilor animației de-a lungul evoluției sale ca mediu – de la tehnologie de ultimă oră în era fraților Fleischer, folosită apoi ca instrument de studiu în studiourile Disney, la accesoriu într-un *pipeline* de VFX actual și chiar o estetică aparte, ca în cazul unor filme precum *Waking Life* (2001, Richard Linklater) sau al unor seriale precum *Undone* (2023), ambele abordând o tematică fantezistă, la limita dintre realitate și vis sau amintire.

Desigur, acea virare a producțiilor Disney spre o noțiune magică, ascunzând în spatele cortinei vrăjitorul-tehnician, și această identificare cu basmul și fantezia a avut loc pe fondul acumulării a unui capital tehnic suficient, după integrarea rotoscopului în producție și după apariția sonorului, ce a adus după sine afirmarea concretă a strategiei disneyene de introducere în repertoriu a numerelor cântate și dansate, elaborat coregrafiate și perfect executate în animație. Până la sonor, animația a fost un mediu adresat cu precădere adulților, în care se afirmau mai ales caricaturiști și autori de BD-uri foarte inteligenți și cu simț civic (asemănător cu peisajul animației independente din zilele noastre), iar portofoliul timpuriu Disney nu face o excepție.

Lungmetrajele Disney, monumentale ca amploare a producțiilor și ca prezență pe ecranele din toată lumea, au definit pentru o lungă perioadă asocierea publicului obișnuit cu animația. Asocierea directă a mediului extrem de versatil al animației cu „desenele animate” și basmele destinate copiilor – adesea considerate nedemne de studiu serios - este endemică viziunii generale asupra acestor medii cinematografice. O eroare și mai serioasă este etichetarea animației ca un *gen* cinematografic, o viziune prevalentă în perioada în care asocierea imuabilă între animație (sau cel puțin idealul platonice al animației) și repertoriul studiourilor Disney părea a fi norma. Această hegemonie a animației pentru copii și a stilului Disney a fost instaurată pe baza unui standard foarte ridicat al producțiilor, susținut de munca titanică a unui număr foarte mare de animatori

extrem de talentați și uniformizat cu o strictețe industrială. Numele și brandul Disney au însemnat întotdeauna un set foarte clar de valori, principii și practici, de obicei agreate de familiile conservatoare și tradiționaliste ale Midwest-ului american. Sămânța mega-corporației Disney din ziua de astăzi a fost plantată încă din concepția sistemului intern de funcționare a studioului din Burbank. De la uniformizarea stilului animatorilor în sprijinul poveștii și acelei „magii” eminentamente vandabile, până la deschiderea primului Disneyland în California, încă din anul 1955, sub supravegherea lui Walt însuși, toate deciziile acestui studio de animație au avut în vedere dizolvarea constrângerilor realității într-o perspectivă magică, menită să transporte spectatorii de toate vârstele într-o lume fantastică. Iar acea lume fantastică trebuie să se bazeze pe niște reguli la fel de concrete și de nestrămutat precum legile inerente lumii reale.

O secțiune din cercetare este, așadar, dedicată unei explicații a canonului disneyan reprezentat de cele 12 principii ale animației. Această sinteză a animației, devenită ștachetă universală, aparține faimoșilor *Nine Old Men* de la studiourile Walt Disney, culeasă și rafinată în volumul *The Illusion of Life* de către doi dintre aceștia, Frank Thomas și Ollie Johnston. Principiile compilate de Thomas și Johnston au ca scop crearea unei realități credibile, augmentate pentru lizibilitate dar adânc fundamentate în observarea atentă a realității și a pozițiilor corporale – transpuse ulterior în fotograme ușor de numărat – ce compun o mișcare. Acest set de principii încă este lecția de căpătâi și un reper constant pentru majoritatea comunității de animatori din lumea occidentală și un standard internațional pentru ce constituie o animație bună sau „corectă”, o formă de hiperrealitate inclusă în fundamentul școlilor de animație din întreaga sferă occidentală, fie că aceasta este căutată sau contrazisă.

În domeniul jocurilor video, aceste principii își găsesc o serie aparte de iterații, sintetizate la rândul lor de către Jonathan Cooper în volumul *Game Anim: Video Game Animation Explained*. Fiecare dintre aceste noțiuni fundamentale vine în completarea principiilor disneyene pentru a face față obstacolelor presupuse de mediul interactiv și de producția unei opere extrem de complexe, cu o producție în flux continuu. Pe lângă dificultățile animației în sine, animatorii de jocuri video trebuie să țină cont și să cunoască măcar tangențial fiecare ramură funcțională a producției, pentru a le sprijini într-un tot unitar și convergent ca efect asupra receptorului

Demnă de analiză este de asemenea și rotoscopia, atât ca tehnică autonomă, cât și în calitate de sprijin pentru animatori tradiționali. Odată cu evoluția tehnicii, această formă de studiu motric a devenit indispensabilă și în alte domenii, precum medicina, cu precădere fizioterapia și medicina sportivă, iar în cadrul animației, rotoscopia poate fi considerată înaintașul tehnicilor de *motion capture*, extrem de intens folosite în industria de VFX și jocuri video contemporană. Cel puțin în domeniul jocurilor video, cantitatea enormă de animație necesară unui singur joc reprezintă în sine o nevoie ce trebuie să își găsească o rezolvare tehnică inovatoare, ca să nu mai punem la socoteală

evoluția rapidă a fidelității grafice promise de studiourile mari, aflate într-o continuă cursă de înarmare privind excesele grafice. În același timp, tehnicile animației – sau instrumentarul asociat acestui mediu – sunt folosite atât pentru a culege informații privind funcționalitățile și mecanicile corpurilor în mișcare, cât și pentru a crea sinteze și vizualizări ale datelor adunate din multiple surse. Îmbunătățirea cunoștințelor științifice despre corp, locomoție, musculatură etc. are un aport absolut vital la evoluția acuității redării artistice a acelor corpuri în mișcare și constituie un punct de plecare necesar pentru un animator care își dorește o minimă plauzibilitate pentru mișcările redate.

Implementarea concretă a acestor progrese tehnice și științifice depinde într-o măsură covârșitoare de realitățile economice și practice ale unor *pipeline*-uri de studio de animație, adeseori în mod necesar spartane și pline de compromisuri artistice. Contextul real al pieței ajunge să afecteze direct deciziile estetice ale animatorilor și regizorilor de animație, aceștia având sarcina constantă de a echilibra ambițiile artistice cu resursele disponibile, adeseori cu rezultate cel puțin ingenioase, al căror studiu revelează încă o parte din caracterul cameleonic al animației.

În discuția despre realitățile unei linii de producție pentru animație, un loc special îl are animația pentru seriale TV, sectorul mediului care lucrează la ordinea zilei cu cea mai stringentă nevoie de compromisuri. Cantitatea de animație enormă, uneori de ordinul zecilor de ore pe an, cu termene de livrare relativ strâmte – cel puțin prin comparație cu lung-metrajele amintite mai sus – aduce după sine o nevoie acută de eficientizare maximă a *pipeline*-ului de animație. Pentru distribuția și consumul produselor media, aceasta a însemnat o schimbare monumentală de paradigmă, pe care deopotrivă corporațiile și creatorii individuali încearcă să o proceseze, internalizeze și, în cele din urmă, folosească. Deși transformarea culturii în conținut a părut a culmina cu excesele televiziunii din anii 1980-90, era internetului a escaladat această situație cu un ordin de magnitudine.

## **FINALITATEA STUDIULUI**

Lucrarea are, într-o ultimă instanță, o destinație didactică, sau mai precis, reprezintă primul pas consistent în crearea unui sistem coerent de a discerne între componentele conceptuale, tehnologice și practice incluse în procesul de concepere a animației. Deși studiul violenței ca subiect de sine stătător este o componentă semnificativă a lucrării și un demers necesar, mai ales în contextul social contemporan, scopul ultim al acestei lucrări este acela de a stabili o perspectivă aplicabilă asupra navigării unor concepte narative, formale și tehnologice din perspectiva practicianului animator.

Această lucrare a pornit de la nevoia de sinteză a unei problematici privind acordul între mijloacele tehnice de expresie în animație și impactul pe care îl au eficiența și subtilitățile acestor tehnici asupra fundamentării conceptuale, estetice și morale a subiectului abordat – în acest caz, acela al violenței. La o scară mai largă, există o nevoie pentru sondarea limitelor animației ca expresie stilizată sau filtrată a realității. Aceste limite sunt în mod necesar confruntate cu viziunea publică – sau mai bine zis, pluralitatea viziunilor contemporane – asupra animației în piața actuală a produselor media, o piață saturată de virarea rezultatelor implementării tehnicilor artistice dinspre calitatea de operă completă spre cea de conținut, menit a fi ingerat în goană, într-un climat al consumului în care relația dintre practica artistică și fundamentul conceptual al unei opere este adeseori ignorată, și în care o serie de semnificații formali de gen sau marcaje ideologice pot să țină locul unei baze estetice a operei, într-o configurație în fapt complet independentă de deciziile stilistice și regizorale.

La finalul studiului, cele trei subiecte propuse spre analiză – violența, realismul și tehnicile animației – se confirmă a fi adesea întrepătrunse în aplicațiile și receptarea lor din cultura de masă. Un studiu complet separat al acestora virează, însă, demersul analitic spre alte domenii decât acela al teoretizării animației – sociologie, antropologie, psihologie, filosofie etc. Sondarea acestor domenii vaste este, desigur, extrem de utilă în fundamentarea teoretică necesară măiestriei unui animator sau regizor de animație, dar importanța supremă o are răsfrângerea acestor investigații teoretice asupra unor bune practici tehnice, iar aceasta necesită studierea acestor aspecte în tandem.

Înțelegerea particularităților spectacolului în raport cu violența este, de asemenea, vitală practicianului de animație. Aprofundarea granularității ilustrării conflictului – folosind mijloace narrative, precedente culturale, particularități ale limbajului estetic, artificii tehnice și o speculare a mecanismilor interne ale corpului - permite unui animator să pătrundă în profunzime miza unei lupte și transmiterea sa către public, elevând atât propria înțelegere asupra cât și percepția publicului peste nivelul unei simple folosiri iresponsabile a violenței ca semnificant.

Desigur, în redarea violenței ca atracție, cu atât mai mult peste un anumit nivel de realism, autenticitate sau plauzibilitate, utilizarea acestor mecanisme potente destinate plăcerii are nevoie să poarte cu sine o formă de responsabilitate a discursului sau a maturității abordării subiectului – ceea ce nu înseamnă sub nicio formă evitarea sau omiterea acestui subiect vital și omniprezent al violenței.

Spre o mai bună înțelegere a motivațiilor pentru acțiunile violente din viața reală, merită în continuare sondat deopotrivă aparatul social și ideologic de transmitere directă a noțiunilor despre violență – în familie, în cercuri didactice, în televiziuni publice și în discursurile de pe internet etc. – și mecanismele receptării conținuturilor violente în media – o inspectare aprofundată nu doar a metodelor artistice folosite pentru crearea acelor conținuturi, ci și a actelor inerente consumului

cultural, aidoma teoretizării privirii demarate de Mulvey.

Realismul nu este doar un factor cheie al receptării violenței, prin opoziție cu noțiunea de stilizare, ci este tratat adeseori și ca un scop în sine, un exercițiu tehnologic ale cărui aplicații nu sunt anticipate întotdeauna de creatorii progresiști. Această responsabilitate nu aparține, însă, nici pe departe acelor care generează soluții tehnice, ci cade în sarcina acelor care le utilizează în creațiile lor. Progresul tehnic constant și fulminant al cinematografeiei și jocurilor video, care include în sine o nevoie de adaptare în tandem a tehnicilor animației, tinde să conveargă într-o căutare a fidelității complete în redarea lumii reale. Acest demers a stat de asemenea la baza majorității progreselor tehnice ale animației, începând chiar cu rotoscopul fraților Fleischer.

Desigur, apropierea de mijloacele tehnice necesare unor asemenea ambiții presupune accesul la o cantitate însemnată de resurse – deopotrivă financiare, tehnologice și științifice – ceea ce motivează pe de-o parte proliferarea unui limbaj din ce în ce mai elaborat al stilizării atât în animație cât și în producția de joc video independent, și de pe altă parte, o disparitate din ce în ce mai mare între produsele de mare anvergură, care își permit să participe la această cursă de înarmare tehnică în sondarea limitelor celui mai plauzibil și solicitant spectacol posibil, și produsele la o scară mai mică, făcând un titlu de glorie din folosirea la maxim și cu o eleganță particulară a design-ului un minim de resurse.

Această disparitate, ca orice alt dezechilibru la o scară mare, aduce după sine mișcări de o amploare proporțională. În cazul acesta, schimbarea este particularizată în cazul companiilor cu bugete uriașe prin abordarea unor mișcări laterale pentru a dobândi un avantaj în fața adversarilor economici, exemplul cel mai bun fiind cazul filmelor *Spider:Man – Into the Spider-Verse* (2018) și ulteriori *Spider:Man – Across the Spider-Verse* (2023), revoluționare tocmai prin refuzul iconoclast al esteticii tipice de *blockbuster* animat în favoarea rescrierii regulilor și parametrilor texturali posibili ai acesteia. De asemenea, la nivelul producțiilor de mai mică amploare, acest spirit transformator se manifestă printr-o efervescență fără precedent a industriilor de animație și jocuri video cu buget mic, atât cantitativ cât și calitativ, aflux facilitat desigur de o proliferare a platformelor de distribuție a acestora.

Importanța studiului unei estetici a mișcării este vitală în peisajul media din ce în ce mai dependent de audiovizual. Un număr din ce în ce mai mare de experiențe imediate sunt înregistrate cu camera, augmentate prin *new media* și adesea recontextualizate într-o formă ce transcende simpla înregistrare documentară prin asocierea cu animația – nefiind sub nicio formă întâmplătoare ubicuitatea *sticker*-elor animate în *story*-urile din *social media*. Așa cum cinematograful timpuriu avea puterea de a face imaginile vizibile, conform lui Fernand Léger, animația are o putere aparte de a face vizibilul *inteligibil*, de a capta esența audiovizualului printr-un control desăvârșit al

mijloacelor estetice și o esențializare a reprezentării care face aceste conținuturi extrem de maleabile și capabile de a fi ele însele purtătoare de sens. Relația dintre mecanismele interne ale animației și percepția contemporană asupra lumii este una considerabil mai strânsă decât am putea bănuși analizând sumar un mediu care pare a fi fost dintotdeauna asociat fanteziei.

Una dintre formulările cele mai potente cu privire la relația animației cu referințele reale îi aparține unui profesor de la Royal College of Art, din Londra, Joe King, care mi-a spus în cadrul unei discuții informale că „filmul *live-action* este doar animație automatizată”. Această afirmație a avut un aport enorm în ordonarea unei sumedenii de gânduri contradictorii privind felul în care animatorii pot aborda realismul fără să încerce să elimine din discuție caracterul vădit manufacturat al rezultatelor lor – inclusiv în cazul animației 3D și al simulărilor. A reprezenta filmul cu actori ca animație înseamnă a înțelege însemnătatea transpunerii în bidimensional a unei lumi tridimensionale în mișcare – proces întreprins de obicei în direcția opusă de către animatorii tradiționali. De asemenea, aceasta înseamnă că toate complexitățile și micro-detaliile mișcării corpului sunt reductibile la o serie de principii și coordonate, fapt care sună cât se poate de evident din perspectiva unui studiu detașat dar care, din interiorul unei practici notorii pentru complexitatea sa inerentă, oferă o claritate de-a dreptul revoluționară.

## CUPRINSUL TEZEI

### INTRODUCERE..... Error! Bookmark not defined.

- a. Preambul conceptual ..... **Error! Bookmark not defined.**
- b. Motivația studiului și delimitarea elementelor constituente .. **Error! Bookmark not defined.**
- c. Finalitatea demersului ..... **Error! Bookmark not defined.**

### CAPITOLUL 1 – Violentă și spectacol..... Error! Bookmark not defined.

- 1.1. Introducere ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 1.2. Spectacolul cinematografilei mainstream ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 1.2.1. Cinema-ul atracțiilor în secolul XXI ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 1.2.2. Blockbuster-ul hollywoodian și condiționarea privirii. **Error! Bookmark not defined.**
  - 1.2.3. Violentă ca atracție și justificarea ei narativă ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 1.3. Violentă și gen cinematografic..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 1.3.1. Slapstick și violentă comedică..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 1.3.2. Genuri și mitologii violente ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 1.3.3. „Maturizarea” postmodernă a contraculturii ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 1.4 Victimă și agresor – raportul dintre violentă observată și violentă interactivă.....**Error! Bookmark not defined.**

- 1.4.1. Interacțiunea spectatorului cu opera ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 1.4.2. Violentă jocurilor video ca shock value comercial – Mortal Kombat și Doom ....**Error! Bookmark not defined.**

- 1.4.3. Violentă și liberul arbitru în jocurile video..... **Error! Bookmark not defined.**
- 1.5 Impactul emotional și social al produselor media violente.. **Error! Bookmark not defined.**
  - 1.5.1. Voyeurism și suferință - procesarea reacțiilor la violentă și durere....**Error! Bookmark not defined.**
  - 1.5.2. Empatie și identificare - efecte psihologice ale receptării violenței...**Error! Bookmark not defined.**
  - 1.5.3. Cenzură și auto-reglementare ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 1.6. Concluzie ..... **Error! Bookmark not defined.**

### CAPITOLUL 2 – Realitate animată și animație realistă..... Error! Bookmark not defined.

- 2.1. Introducere ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 2.2. Complexitățile noțiunii de realism în contextul cinematografiei..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.2.1. Poziția animației în contextul cinematografiei ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.2.2. Stilizarea imaginii și stilizarea mișcării..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.2.3. Estetica realității – adaptare, reinterpretare și defamiliarizare .... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.2.4. Un caz aparte - documentarul animat ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 2.3. Limitele realismului ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.3.1. Efectul Uncanny Valley ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.3.2. CGI, animație și live-action..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.3.3. Cascadoria și artele marțiale – ancoră în realitate pentru filmul de acțiune.....**Error! Bookmark not defined.**
  - 2.3.4. Hipermedia și hiperrealitate..... **Error! Bookmark not defined.**
- 2.4. Realități senzoriale fabricate – realitate virtuală și jocuri video..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.4.1. Spectatorul activ și fundamentul realității virtuale..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2.4.2. Realitatea unei lumi virtuale..... **Error! Bookmark not defined.**
- 2.5. Concluzie ..... **Error! Bookmark not defined.**

### **CAPITOLUL 3 – Structuri tehnice și senzoriale ale violenței animate ... Error! Bookmark not defined.**

- 3.1 Introducere ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 3.2 Fundamentul tehnic și estetic al animației occidentale..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 3.2.1. Cele 12 principii disneyene - nevoia de reguli practice în animație...**Error! Bookmark not defined.**
  - 3.2.2. Animația jocurilor video – recontextualizări ale principiilor pe baza interacțiunii ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 3.2.3. Rotoscopia – capturarea esenței realității prin tehnicile animației .....**Error! Bookmark not defined.**
  - 3.2.4. Animația și corpul – studiul vectorilor interni ai mișcării corporale și faciale.....**Error!**

**Bookmark not defined.**

3.3. Coordonatele producției și distribuției contemporane de animație.... **Error! Bookmark not defined.**

3.3.1. Despre industrializarea animației comerciale..... **Error! Bookmark not defined.**

3.3.2. Animația TV – stilistica esențializării..... **Error! Bookmark not defined.**

3.3.3. Animația în era internetului ..... **Error! Bookmark not defined.**

3.3.4. Studii de caz – secvențe de luptă animate ..... **Error! Bookmark not defined.**

3.4. Estetica senzorială a violenței animate interactive ..... **Error! Bookmark not defined.**

3.4.1. Interfețe și interacțiuni – Game Feel și agresiunea jucătorului ... **Error! Bookmark not defined.**

3.4.2. Jocurile de tip fighter și animația luptei corp-la-corp... **Error! Bookmark not defined.**

3.4.3. Studiu de caz – seria God of War ..... **Error! Bookmark not defined.**

3.5. Concluzie ..... **Error! Bookmark not defined.**

**CONCLUZIE..... Error! Bookmark not defined.**

a. Perspective conceptuale ..... **Error! Bookmark not defined.**

b. Perspective tehnice..... **Error! Bookmark not defined.**

c. Perspective practice..... **Error! Bookmark not defined.**

**BIBLIOGRAFIE ..... 3**

## **BIBLIOGRAFIE**

ABRAMS, SIMON, *Gareth Evans Explains the Process Behind The Raid's Craziest Action Scenes*, Vulture, 6 martie 2017, online, <https://www.vulture.com/2017/03/gareth-evans-on-making-the-raids-best-action-scenes.html> (Ultima accesare: 30.04.2023)

AMIDI, AMID, *Jon Favreau Made An Animated 'Lion King,' But He Still Doesn't Want You To Call It An Animated Film*, Cartoon Brew, 6 februarie 2019, Online, [https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/jon-favreau-made-an-animated-lion-](https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/jon-favreau-made-an-animated-lion-king-but-he-still-doesn-t-want-you-to-call-it-an-animated-film)

- king-but-he-still-doesnt-want-you-to-call-it-an-animated-film-175028.html (Ultima accesare: 30.04.2023)
- ANDERSON A. CRAIG ȘI WAYNE A. WARBURTON „*The impact of violent video games: An overview*” în *Growing Up Fast and Furious: Reviewing the Impacts of Violent and Sexualised Media on Children*, The Federation Press, Annandale, NSW, Australia, 2012
- ANDERSON, JOHN 'Waltz With Bashir' Brings a Dark Memory Into Light Washington Post, 23 ianuarie 2009, Online, <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/01/22/AR2009012203855.html?noredirect=on> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- ARNHEIM, RUDOLF, „Arta și percepția vizuală: O psihologie a văzului creator”, Polirom, Iași, 2011
- BANDURA, ALBERT, *Preventing Violence by Teaching Non-Violent Problem-Solving*, American Psychological Association, 28 mai 2003, Online, <https://www.apa.org/research/action/nonviolent> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- BARTHES, ROLAND, *The World of Wrestling* inclus în *Mythologies*, trad. Annette Lavers, The Noonday Press, New York, 1991
- BENDAZZI, GIANNALBERTO, *Animation: A World History; Volume 1: Foundations – The Golden Age*, CRC Press, Taylor and Francis, New York, 2016
- BENDAZZI, GIANNALBERTO, *Animation: A World History; Volume 2: The Birth of a Style – The Three Markets*, CRC Press, Taylor and Francis, New York, 2016
- BENDAZZI, GIANNALBERTO, *Animation: A World History; Volume 3: Contemporary Times*, CRC Press, Taylor and Francis, New York, 2016
- BENJAMIN, WALTER, *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, 2008
- BITHELL, MIKE, *Something on a Sunday #1: Meet the characters*, 10 aprilie 2011, online, <https://thomaswasalone.wordpress.com/2011/04/10/something-on-a-sunday-1-meet-the-characters/> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- BOLTER, JAY DAVID ȘI GRUSIN, RICHARD, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999
- BONILA, PAUL C., *Is There More to Hollywood Lowbrow Than Meets the Eye?*, Quarterly Review of Film and Video 22, Routledge, Londra, 2005
- BOWMAN, PAUL. *Deconstructing Martial Arts*, Cardiff University, Cardiff, 2019
- BUCHANAN, ANDREW, *Facial Expressions For Empathic Communication Of Emotion In Animated Characters*, Animation Studies, 19 iulie 2009, online,

<https://journal.animationstudies.org/andrew-buchanan-facial-expressions-for-empathic-communication-of-emotion-in-animated-characters/> (Ultima accesare: 30.04.2023)

BUKATMAN, SCOTT, *Spectacle, Attractions and Visual Pleasure*, inclus în *The Cinema of Attractions Reloaded*, ed. Strauven, Wanda, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006

CAMPBELL, JOSEPH, *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, New Jersey, 2004

CARTWRIGHT, LISA, *The Hands of the Animator: Rotoscopic Projection, Condensation, and Repetition Automatism in the Fleischer Apparatus* p. 51 în *Body & Society* 18(1), Newbury Park, CA: Sage Publications, Martie 2012

CHOLODENKO, ALAN citat în Jane Shadbolt, Jane *The Impossible Qualities Of Illusionary Spaces: Stop Motion Animation, Visual Effects And Metalepsis*, The University of Sydney, Sydney, 2018

CHURCH, DAVID, *From Exhibition to Genre: The Case of Grind-House Films* în *Cinema Journal*, vol. 50, no. 4, vară 2011

COOPER, DALTON, *Last of Us 2 Director Responds to Abby Actor Death Threats*, GameRant, 5 iulie 2020, Online, <https://gamerant.com/last-of-us-2-abby-actor-death-threats-neil-druckmann/> (Ultima accesare: 30.04.2022)

COOPER, JONATHAN, *Game Anim: Video Game Animation Explained*, CRC Press, Taylor & Francis Group, 2019

DE BRUYN, DIRK, *Re-animating the Lost Objects d'Childhood and the Everyday: Jan Svankmajer*, Senses of Cinema, no. 14, iunie 2001, Online, <https://www.sensesofcinema.com/2001/cteq/svankmajer/> (Ultima accesare: 30.04.2023)

DERUVO, JAMES, *Did 'The Book of Boba Fett' Just Kill the Uncanny Valley?*, No Film School, 23 februarie 2022, Online, <https://nofilmschool.com/Boba-Fett-Uncanny-Valley> (Ultima accesare: 30.04.2023)

DOWNIE, HAMISH, *Five Questions With... Joel Haver*. TG Geeks, 7 mai 2019, Online, <https://tggeeks.com/blog/2019/05/07/five-questions-with-joel-haver/> (Ultima accesare: 30.04.2023)

DUMA, DANA, *Istoria filmului românesc de animatie: 1920-2020*, Editura Academiei Române, București, 2020

EISENSTEIN, SERGEI și GEROULD, DANIEL, *Montage of Attractions: For 'Enough Stupidity in Every Wiseman*, în *The Drama Review: TDR*, vol. 18, no. 1, 1974, p.78

EKMAN, PAUL & FRIESEN, WALLACE V., *Manual for the Facial Acting Coding System*, Consulting Psychologists Press, Palo Alto, California, 1978

- EKMAN, PAUL, *Expression or Communication about Emotion*, în *Uniting Psychology and biology. Integrative Perspectives on Human Development*, ed. Nancy L. Segal, Glenn E. Weisfeld, Carol C. Weisfeld, American Psychological Association, Washington DC, 1997
- EKMAN, PAUL, *What Scientists Who Study Emotion Agree About*, în *Perspectives on Psychological Science*, Vol. 11, no. 1, 2016
- ELASSAR, ALAA, *Iraq's bloodiest battle will be a video game*, CNN, 9 octombrie 2021, Online, <https://edition.cnn.com/2021/10/09/us/six-days-in-fallujah-iraq-video-game/index.html> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*, iulie 2021, Online, <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- FELNON, WES, *The designers of Dishonored, Bioshock 2 and Deus Ex swap stories about making PC's most complex game* PCGamer, 22 iulie 2021, Online, <https://www.pcgamer.com/the-designers-of-dishonored-bioshock-2-and-deus-ex-swap-stories-about-making-pcs-most-complex-games/2/> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- FERNANDEZ, JAY A., *Surprisingly, the filmmakers lived to tell their tale*, Los Angeles Times, 7 mai 2006, online, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2006-may-07-ca-crank7-story.html> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- FLEISCHER, RICHARD *Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution*. The University Press of Kentucky. Lexington. 2005
- FRANKLIN, CHRIS, *Errant Signal - Violence In Games*, 18 martie 2012, video, online, [https://youtu.be/wSBn77\\_h\\_6Q](https://youtu.be/wSBn77_h_6Q) (Ultima accesare: 30.04.2022)
- GARLAND, JORDAN, *Aftermath: crossing The Line with Walt Williams*, GamingBolt, 16 iulie 2012, Online, disponibil la: <https://gamingbolt.com/aftermath-crossing-the-line-with-walt-williams> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- GIARDINA, CAROLYN, *Disney Directing Duo Reflect on Creating 'Aladdin' Genie With Robin Williams: "A Marvel to Witness"* Hollywood Reporter, 25 ianuarie 2020, online, <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/disney-directing-duo-reflect-creating-aladdins-genie-robin-williams-a-marvel-witness-1271493/> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- GILL, PATRICK, *Doom is the bloody evolution of slapstick comedy*, Polygon, Online, 9 martie 2020, disponibil la: <https://www.polygon.com/videos/2020/3/9/21172125/doom-eternal-slapstick-comedy> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- GRANT, BARRY KEITH, *Schirmer Encyclopedia of Film. Volume 4: Romantic Comedy – Yugoslavia*, Thomson Gale, Farmington Hills, Michigan, 2007

- GUNNING, TOM *Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography* în *Animating Film Theory* ed. Karen Redrobe, Duke University Press, Durham, 2014
- GUNNING, TOM, *Attractions: How They Came into the World*, inclus în *The Cinema of Attractions Reloaded*, ed. Strauven, Wanda, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006
- GUNNING, TOM, *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, inclus în *The Cinema of Attractions Reloaded*, ed. Wanda. Strauven, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006
- HAMILTON, KIRK, *How To Kill Civilians In A War Game*, Kotaku, 24 iulie 2012, Online, <https://kotaku.com/how-to-kill-civilians-in-a-war-game-5928765> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- HARRINGTON, RUTH LEE. *Your Opportunities in Television*. Meddil McBride Company. New York. 1949
- HJORTSJÖ, CARL-HERMAN, *Man's face and mimic language*, Studentlitteratur Lund Sweden, Malmö, 1970
- HOCKING, CLINT, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, oct. 2007, Online, [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (Ultima accesare: 30.04.2023)
- HOLLIDAY CHRISTOPHER, *Toying With Performance: Toy Story, Virtual Puppetry And Computer- Animated Film Acting* ed. Susan Smith, Noel Brown și Sam Summers. Bloomsbury Academic, Londra, 2017
- HOPKINS, JANE, *West of Everything – The Inner Life of Westerns*, Oxford University Press, New York, 1992
- HUTCHEON, LINDA, *The politics of postmodernism*, Routledge, Londra, 2002
- HUTCHINSON, KATE *Robin Wright in The Congress: dark side of the toon* The Guardian, 14 august 2014, Online, <https://www.theguardian.com/film/2014/aug/11/ari-folman-the-congress-robin-wright> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- JONES, CHUCK, *Chuck Amuck: The Life and Times of An Animated Cartoonist*, Farrar, Straus and Giroux, 2013
- JUUL, JESPER, *The Game of Video Game Objects: A Minimal Theory of When We See Pixels as Objects Rather than Pictures*, inclus în *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 376–81. New York, 2021, online, <https://www.jesperjuul.net/text/gameofobjects/essay.html> (Ultima accesare: 30.04.2023)

- JUUL, JESPER: *Virtual Reality: Fictional all the Way Down (and that's OK)*. Disputatio, vol. 11, no. 55, decembrie 2019, Online, <https://www.jesperjuul.net/text/fictionalalltheway/> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- KENT, STEVEN L. *The Ultimate History of Video Games; From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed Our World*, Three Rivers Press, New York, 2001
- KRIGER, JUDITH, *Animated Realism: A Behind The Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Routledge, Londra, 2012
- LAGRANGE, VICTORIA et al. *Choosing and enjoying violence in narratives*, PloS one vol. 14,12 e0226503. 19 Dec. 2019, doi:10.1371/journal.pone.0226503, Online, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6922367/> (Ultima accesare: 05.02.2022)
- LESLIE, ESTHER *Animation and History* în *Animating Film Theory* ed. Karen Redrobe, Duke University Press, Durham, NC, 2014
- LINDER, BRIAN, *Square Pictures Shuts Down*, IGN, 4 octombrie 2001, Online, <https://www.ign.com/articles/2001/10/04/square-pictures-shuts-down> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- LIPOVETSKY, GILLES și SERROY, JEAN, *Ecranul global. Cultură, mass-media și cinema în epoca hipermodernă*, Polirom, Iași, 2007
- MARKEY, PATRICK M. ȘI FERGUSON, CHRISTOPHER J., *Moral Combat: Why The War on Violent Video Games is Wrong*, BenBella Books, Dallas, 2017
- MARKEY, PATRICK M. și FERGUSON, CHRISTOPHER J., *Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research*, American Journal of Play, Fall 2017
- MARKEY, PATRICK M., FRENCH, JULIANA E, & MARKEY, CHARLOTTE N, *Violent Movies and Severe Acts of Violence: Sensationalism Versus Science*, Human Communication Research, vol. 41, no. 2, aprilie 2015
- MATESSI, MICHAEL D., *FORCE – Dynamic Life Drawing*, Elsevier, Oxford, UK, 2006
- MATEU-MESTRE, MARCOS, *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*, Design Studio Press, Culver City, Canada, 2010
- MCCLOUD, SCOTT *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Perrenial, New York, 1994.
- MCDONAGH, MAITLAND, *The Exploitation Generation Or: How Marginal Movies Came in from the Cold*, inclus în *The Last Great American Picture Show: New Hollywood Cinema in the 1970s*, ed. Thomas Elsaesser, Alexander Horwath, Noel King, Amsterdam University Press, 2004

- MECHNER, JONATHAN, *The Making of Prince of Persia: Journals 1985 — 1993*, ediția a II-a, Stripe Press, San Francisco, 2020
- MIELGO, ALBERTO în *Director Alberto Mielgo reveals all about those crazy visuals in 'The Witness'*. Before & Afters, 6 mai 2019, Online, <https://beforesandafters.com/2019/05/06/director-alberto-mielgo-reveals-all-about-those-crazy-visuals-in-the-witness/> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- MOLLET, TRACEY, *Historical 'Tooning: Disney, Warner Brothers, the Depression and War – 1932-1945*, University of Leeds, Leeds, 2013
- MORI, MASAHIRO *The Uncanny Valley*, Online, <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- MULLEN, MICHAEL *Final Fantasy: The Movie*. Gamespot. 28 aprilie 2000, Online, <https://www.gamespot.com/articles/final-fantasy-the-movie/1100-2465389/> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- MULVEY, LAURA, *Visual Pleasure and Narrative Cinema* inclus în *Screen*, vol. 16, no. 3, 1975
- MURRAY, JANET H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press, New York, 2016
- NOË, ALVA, *Storytelling and the Uncanny Valley*, NPR. 20 ianuarie 2012. Online. Disponibil la: <https://www.npr.org/sections/13.7/2012/01/20/145504032/story-telling-and-the-uncanny-valley> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- OLIVIERA, CLARA COSTA, *Understanding Pain and Human Suffering*. Rev. Bioét. 24, May-Aug 2016, Online, <https://www.scielo.br/j/bioet/a/mhFhLXsrNGTgMKKyCLfGjsM/?lang=en&format=pdf> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- O'NEILL, ROB, *Emerging Congruence between Animation and Anatomy* în *Leonardo*, 2007, Vol. 40, No. 2 (2007),
- OPAM, KWAME, *Why legendary Disney animator Glen Keane is making art for Google*, The Verge, 1 aprilie 2015, Online, <https://www.theverge.com/2015/4/1/8323881/glen-keane-duet-disney-google-atap> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- PALMER, LORRIE, *"Cranked" Masculinity: Hypermediation in Digital Action Cinema*, în *Cinema Journal*, Vol. 51, No. 4, vara 2012
- PAYNE, MATTHEW THOMAS, *Playing War: Military Video Games after 9/11*, NYU Press, New York și Londra, 2016
- PHILLIPS, AMANDA, *Shooting to Kill: Headshots, Twitch Reflexes, and the Mechropolitics of Video Games*, *Games and Culture*, Vol 13(2), SAGE Publishing, online, 2015, <https://doi.org/10.1177/1555412015612611> (Ultima accesare: 30.04.2022)

- PHILLIPS, TOM, *Video: Wolfenstein: The New Order censored version comparison*, Eurogamer, 22 mai 2014, online, <https://www.eurogamer.net/video-wolfenstein-the-new-order-censored-version-comparison> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- PICHON S, ANTICO L, CHANAL J, SINGER T, BAVELIER D. *The link between competitive personality, aggressive and altruistic behaviors in action video game players*. PsyArXiv, preprint nepublicat; 2019. DOI: 10.31234/osf.io/te83n.
- PIKKOV, ÜLO, *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*, Estonian Academy of Arts, Tallinn, 2010
- PINKER, STEVEN, *A History of Violence - We're getting nicer every day*, The New Republic, 19 martie 2007, online, <https://newrepublic.com/article/64340/history-violence-were-getting-nicer-every-day> (Ultima accesare: 30.04.2022)
- POWER, PAT, *Ludic Toons*, inclus în *American Journal of Play, fall 2012*, The Strong, New York, SUA, 2012
- PULVER, ANDREW ȘI SWABY, JONROSS *Keanu Reeves: 'I don't know, man. John Wick is fun' – video interview*, The Guardian, 16 februarie 2017, online, <https://www.theguardian.com/film/video/2017/feb/16/keanu-reeves-i-dont-know-man-john-wick-is-fun-video-interview> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- RATH, ROBERT, *Sent from Satan: Why Doom scared us back in 1993*, ZAM, 29 mai 2016, Online, <https://web.archive.org/web/20160529075220/https://www.zam.com/article/571/sent-from-satan-why-doom-scared-us-back-in-1993> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- REID, CRAIG D., *Fighting without Fighting: Film Action Fight Choreography*, în *Film Quarterly*, Vol. 47, No. 2 iarna 1993-1994
- RESSNER, JEFFREY, *The Strange Behavior of Johnny Knoxville*, Time, 29 septembrie 2006, Online, <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1541047-1,00.html> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- RIVERA, JOSHUA, *I'd Have These Extremely Graphic Dreams': What It's Like To Work On Ultra-Violent Games Like Mortal Kombat II*, Kotaku, 8 mai 2019, online, <https://kotaku.com/id-have-these-extremely-graphic-dreams-what-its-like-t-1834611691>(Ultima accesare: 30.04.2022)
- RIZZO, TERESA, *YouTube: the New Cinema of Attractions*, Scan Journal vol. 5, no. 1, mai 2008, online [http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal\\_id=109](http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=109) (Ultima accesare: 30.04.2023)
- ROTTENBERG, JOSH, *'The Lion King': Is it animated or live-action? It's complicated*, LA Times, 19 iulie 2019, Online, Disponibil la: <https://www.latimes.com/entertainment->

- arts/movies/story/2019-07-19/the-lion-king-remake-animation-live-action-photo-real  
(Ultima accesare: 30.04.2023)
- ROTTENBERG, JOSH, *The Lion King (2019) combined digital tools with traditional cinematic techniques* Canberra Times, 24 iulie 2019, online,  
<https://www.canberratimes.com.au/story/6290455/how-the-lion-king-was-created/> (Ultima  
accesare: 30.04.2023)
- SARBIN R. THEODORE, *The Narrative as a Root Metaphor for Psychology*, inclus în volumul  
*Narrative Psychology: The Storied Nature of Human Conduct*, ed. Sarbin R. Theodore,  
Praeger Publishers, 1986
- SAKURAI, MASAHIRO, în *Eight Hit Stop Techniques [Design Specifics]*, 9 decembrie 2022,  
video, online, <https://youtu.be/tycbMSjDDLg> (Ultima accesare 30.04.2023)
- SARTO, DAN, *Secret Weapons Announces EbSynth Rotoscopy Automation Tool Beta*,  
Animation World Network, 27 octombrie 2020, Online, [https://www.awn.com/news/secret-  
weapons-announces-ebsynth-rotoscopy-automation-tool-beta](https://www.awn.com/news/secret-weapons-announces-ebsynth-rotoscopy-automation-tool-beta) (Ultima accesare:  
30.04.2023)
- SCHAFFER, BILL, *Great Directors: Chuck Jones*, Senses of Cinema, no. 21, iulie 2002, online,  
<http://www.sensesofcinema.com/2002/great-directors/jones/> (ultima accesare 30.04.2023)
- SHADBOLT, JANE *The Impossible Qualities Of Illusionary Spaces: Stop Motion Animation,  
Visual Effects And Metalepsis*, The University of Sydney, Sydney, 2018
- SMIRNI, DANIELA et al *The Playing Brain. The Impact of Video Games on Cognition and  
Behavior in Pediatric Age at the Time of Lockdown: A Systematic Review*, Pediatric  
Reports. vol. 13, no. 3, Iulie 2021, p. 401-415. Online.  
<https://europepmc.org/article/MED/34287345> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- SOBCHACK, VIVIAN, “Cutting to the Quick”: *Techne, Physis, and Poiesis and the Attractions  
of Slow Motion*, inclus în *The Cinema of Attractions Reloaded*, ed, Wanda Strauven,  
Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006
- SONTAG, SUSAN *Regarding The Pain of Others* Picador, New York, 2003
- STRIKE, JOE *'Waltz with Bashir': Animation and Memory*, Animation World Network, 29  
decembrie 2008, Online, Disponibil la [https://www.awn.com/animationworld/waltz-bashir-  
animation-and-memory](https://www.awn.com/animationworld/waltz-bashir-animation-and-memory) (Ultima accesare: 30.04.2023)
- SWINK, STEVE, *Game Feel - A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Elsevier, SUA,  
2009
- TAKAHASHI, DEAN, *Doom: The definitive interview*, VentureBeat, Online, 17 iunie 2016,  
disponibil la: [https://venturebeat.com/2016/06/17/the-definitive-interview-on-the-making-  
of-doom/](https://venturebeat.com/2016/06/17/the-definitive-interview-on-the-making-of-doom/) (Ultima accesare: 30.04.2023)

- THOMAS, FRANK & JOHNSON, OLLIE, *The Illusion of Life: Disney Animation*, Hyperion, California, SUA, 1995
- TIMM, JANE C., *Fact check: Trump suggests video games to blame for mass shootings*, NBC News, 6 august 2019, Online, <https://www.nbcnews.com/politics/donald-trump/fact-check-trump-suggests-video-games-blame-mass-shootings-n1039411> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- TOBIAS, SCOTT, *A Scanner Darkly's head of animation talks about the film's hellish production*, The Dissolve, 20 noiembrie 2014, Online, <https://web.archive.org/web/20210731213743/https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/827-a-scanner-darklys-head-of-animation-talks-about-th/> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- TOMASOVIC, DICK, *The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction (The Spectacular Mechanics of Blockbusters)*, inclus în *The Cinema of Attractions Reloaded*, ed. Strauven, Wanda, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006
- TOMPKINS, JOSEPH, *What's the Deal with Soundtrack Albums? Metal Music and the Customized Aesthetics of Contemporary Horror*, în *Cinema Journal*, vol. 49, no. 1, toamnă 2009
- TORRES, LIENORS *Persona, Celebrity, and The Animated Object*, Animation Studies Vol. 12, online, <https://journal.animationstudies.org/lienors-torre-persona-celebrity-and-the-animated-object/>, (Ultima accesare: 30.04.2023)
- VAN KRIEKEN K, HOEKEN H, SANDERS J. *Evoking and Measuring Identification with Narrative Characters - A Linguistic Cues Framework*, în *Frontiers in Psychology*, 13 iulie 2017, vol. 8, doi: 10.3389/fpsyg.2017.01190
- VARGAS, STEVEN, *How Sara Silkin's choreography for 'Jibaro' turned animation into a study of movement*, LA Times, 14 septembrie 2022, Online, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2022-09-14/sara-silkins-choreography-jibaro-emmy-nomination> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- VOITL, SHEALEIGH, *Not Shooting Straight: Corporate Media Gives Mass Shootings Blanket Coverage, While Missing Community-Level Gun Violence*, Project Censored, 20 aprilie 2023, online, <https://www.projectcensored.org/not-shooting-straight-corporate-media-gives-mass-shootings-blanket-coverage-while-missing-community-level-gun-violence/> (Ultima accesare: 30.04.2022)
- WALKER-EMIG, PAUL, RETRO GAMER TEAM, *"The outrage was ridiculous": How Raven Software made one of the most controversial shooters of its time with Soldier of Fortune*,

- GamesRadar, 24 mai 2021, Online, disponibil la: <https://www.gamesradar.com/the-making-of-soldier-of-fortune/> (Ultima accesare: 30.04.2022)
- WARD, PAUL, *Independent Animation, Rotoshop and Communities of Practice: As Seen Through A Scanner Darkly* în *Animation: An Interdisciplinary Journal* 7 Newbury Park, CA: Sage Publications, Decembrie 2011
- WELLS, PAUL, *Animation and America*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2002
- WELLS, PAUL, *Body consciousness in the films of Jan Svankmajer*, cuprins în volumul *A reader in animation studies*, John Libbey Publishing, New Barnet, 2011
- WELLS, PAUL, *Understanding Animation*, Routledge, Taylor & Francis Group, New York
- WILLIAMS, LINDA *Motion and e-motion: lust and the 'frenzy of the visible'* în *Journal of Visual Culture*, vol. 18, no. 1, online, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470412918811661> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- WILLIAMS, RICHARD, *The Animator's Survival Kit*, Faber and Faber, Londra, 2001
- WILSON, JAIME, *US admits using white phosphorus in Falluja*, The Guardian, 16 noiembrie 2005, Online, <https://www.theguardian.com/world/2005/nov/16/iraq.usa> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- WOOLLEY, JACQUELINE D, AND MALIKI E GHOSAINY, *Revisiting the fantasy-reality distinction: children as naïve skeptics*, în *Child development* vol. 84, no. 5, 2013, 1496-510. doi:10.1111/cdev.12081
- YANG, PANPAN, *Rotoscoping Body: Secret Dancers, Animated Realism and Temporal Critique*, p. 41 în *Spectator Issue 36.1*, primăvara 2016. Online, [https://cinema.usc.edu/spectator/36.1/4\\_Yang.pdf](https://cinema.usc.edu/spectator/36.1/4_Yang.pdf) (Ultima accesare: 30.04.2023)
- YEH, DENNY, *Fighting A God: Behind the Scenes of God of War's First Boss Battle*, 2018, online, <https://blog.playstation.com/2018/08/16/fighting-a-god-behind-the-scenes-of-god-of-wars-first-boss-battle/> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- YIN-POOLE, WESLEY, *Matt Stone: South Park The Stick of Truth censorship "not that big a deal"*, Eurogamer, 7 mai 2014, online, <https://www.eurogamer.net/matt-stone-south-park-the-stick-of-truth-censorship-not-that-big-a-deal> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- ZOLLER SEITZ, Matt, *Review: The Lion King*. Roger Ebert, 9 iulie 2019, Online, <https://www.rogerebert.com/reviews/the-lion-king-2019> (Ultima accesare: 30.04.2023)
- ZORTHIAN, JULIA *How Toy Story Changed Movie History*. TIME, 19 noiembrie 2015. Online, <https://time.com/4118006/20-years-toy-story-pixar/> (Ultima accesare: 30.04.2023)