

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

REZUMAT
TEZĂ DE DOCTORAT

Cinematografia și media pentru copii
– o provocare pentru cei mai dificili telespectatori

CONDUCĂTOR DE DOCTORAT:

Prof. univ. dr. Duma Dana

DOCTORAND:

Raluca Andreea Chelaru (Alexandru)

REZUMAT

TEZĂ DE DOCTORAT

Cinematografia și media pentru copii – o provocare pentru cei mai dificili telespectatori

CUVINTE CHEIE

Studii de cinematografie și media, cercetare artistică, Film și media pentru copii, public tânăr, impact educațional, scenografie, design de producție, animație, efecte speciale, costume și decor.

Cuprins

Abstract.....	2
Introducere	2
I. Scenografia de film și televiziune.....	26
I.1. Scurt istoric – Cum s-a conturat scenografia si cum o intelegem astazi	30
I.2. Originea scenografiei și dezvoltarea acesteia de-a lungul timpului.....	32
I.3. Contribuția marilor scenografi la dezvoltarea acestei arte	33
I.4. Scenografia în filmele destinate copiilor	39
I.4.1. Rolul său esențial în crearea lumilor imaginare	42
I.4.2. <i>Mama</i> – Studiu de caz	43
I.5. Crearea unui spațiu scenic captivant	46
I.5.1. <i>Maria Mirabela</i> – Studiu de caz	47
I.5.2. <i>Maleficent: Suverana răului (Maleficent: Mistress of Evil)</i> – Studiu de caz...52	
II. Cum s-a schimbat tehnica scenografică în adaptările după <i>Pinocchio</i> de la 1911 până în ziua de astăzi?	59
II.1. Filmul <i>Pinocchio</i> regizat de Matteo Garone (2019) – Studiu de caz.....	62
II.2. Filmul <i>Pinocchio</i> regizat de Robert Zemeckis (2022) – Studiu de caz	68
II.3. Filmul <i>Pinocchio</i> regizat de Guillermo del Toro (2022) – Studiu de caz	71
II.4. Crearea unui spațiu scenic captivant în filmele destinate copiilor:.....	73
II.4.1. Exemplificarea elementelor-cheie în scenografie	73
II.4.2. Impactul emoțional și educațional al scenografiei în filmele destinate copiilor74	
II.5. Spațiul scenografic în teatru, film și televiziune.....	75
II.5.1. Crearea unui univers vizual	75
II.5.2. Contribuții ale elementelor de fundal scenografic în spațiul scenic	77
II.5.3. Manevrarea decorului	80
II.5.4. Racordul	81
II.5.5. Ecranul scenografic.....	82
II.5.6. Recuzita.....	84
II.5.7. Designerul de costume	86
II.5.8. Costumele și importanța lor	90
III. PROVOCARILE CU CARE SE CONFRUNTA PRODUCATORII SI DISTRIBUTORII DE CONTINUT MEDIA.....	100

III.1. Scenografia: concepție și realizare	100
III.1.1. <i>De-aș fi... Harap Alb</i> – Studiu de caz	104
III.1.2. Singur acasă (Home alone) - Studiu de caz	109
IV. EDUCAȚIA PRIN FILM ȘI SCENOGRAFIE	114
IV.1. Beneficiile filmelor în educația copiilor	118
IV.2. Culoarea și forma, percepția culorii.....	121
IV.3. Dezvoltarea socio-emoțională.....	127
IV.4. Cercetarea beneficiilor educaționale în cinematografie și media	130
IV.4.1. <i>Amintiri din copilărie</i> – Studiu de caz	139
IV.4.2. <i>Aventurile lui Babușcă</i> – Studiu de caz.....	142
IV.4.3. <i>Dumbrava minunată</i> – Studiu de caz	145
V. Rolul designerului de producție în filmul contemporan	150
V.1. Designer de producție versus scenograf.....	150
V.2. Designerul de producție Alexander McDowell	155
V.3. Designerul de scenă.....	158
V.3.1. <i>Charlie și fabrica de ciocolată (Charlie and the chocolate factory)</i> – Studiu de caz.....	159
VI. Televiziunea și evoluția ei.....	165
VI.1. Evoluția televiziunii. Interacțiunea tehnologie-conținut-public ca și motor al evoluției.	168
VI.1.1. Scurt istoric: televiziunea și apariția sa în România.....	169
VI.1.2. Activitățile principale ale televiziunii române sunt:.....	175
VI.2. Cum au evoluat emisiunile dedicate copiilor după anii '90	177
VI.2.1. Emisiunile pentru copii încurajează descoperirea și dezvoltarea talentelor și abilităților copiilor.	177
VI.2.2. Festivalului Național de Creație și Interpretare Mamaia Copiilor - Studiu de caz	183
VI.2.3. Descrierea scenografiei și al costumelor în festivalul Mamaia copiilor de-a lungul timpului	189
VI.3. Cum îi influențează filmul și televiziunea pe cei mai dificili telespectatori	199
VII. Noile media și transformarea machetelor, scenografiei și artei de-a lungul timpului ...	202
VII.1. Contribuția artei digitale	209
VII.2. Efectele speciale folosite în cinematografie.....	215
VII.2.1. <i>Mary Poppins</i> – Studiu de caz	216
VII.3. Butaforia versus new media	217

VII.4. Studioul virtual și televiziunea.....	226
VII.5. Decorul când se folosește grafica augmentată și 3D.....	228
VII.5.1. <i>Alice în țara minunilor (Alice in Wonderland)</i> , regia Tim Burton – Studiu de caz.....	230
VII.5.2. <i>Toate pânzele sus!</i> – Studiu de caz.....	233
Concluzii.....	238
BIBLIOGRAFIE.....	245

Introducere

Tema „*Cinematografia și media pentru copii – o provocare pentru cei mai dificili telespectatori*” este o temă actuală deoarece filmul și televiziunea sunt două dintre cele mai influente mijloace de comunicare și de cultură ale societății moderne, cu un impact semnificativ asupra dezvoltării cognitive, emoționale și comportamentale a copiilor. În special pentru copiii de astăzi, care sunt expuși la un flux continuu de informații și de divertisment, filmul și televiziunea pot fi o adevărată provocare în ceea ce privește capacitatea lor de a se concentra, de a înțelege și de a aprecia lucrurile în mod critic.

Tema abordată în acest studiu este una importantă deoarece examinează modul în care scenografia, designul de producție, animația și efectele speciale pot fi utilizate pentru a influența dezvoltarea copiilor și pentru a-i ajuta să devină mai conștienți și mai critici față de mediul lor. De asemenea, tema analizează rolul educației în film și televiziune și modul în care acestea pot fi utilizate pentru a spori înțelegerea copiilor asupra lumii și a valorilor culturale și sociale.

Cinematografia și media destinate copiilor se impun ca un teren provocator pentru producători, având în vedere exigența publicului tânăr. Este imperativ ca aceștia să livreze un conținut care îmbină creativitatea cu aspectele educaționale. Filmele și emisiunile pentru copii trebuie să ofere o experiență captivantă și conținut captivant, dar și să transmită în mod subtil mesaje valoroase și educative. De exemplu, animația, care explorează teme precum diversitatea, prietenia sau curajul poate avea un impact profund asupra dezvoltării cognitive și morale a copiilor, consolidând în același timp valori esențiale. Scenografia în filmele destinate copiilor are un rol esențial în crearea unei lumi vizuale care să captiveze și să inspire tânărul public. Prin decoruri elaborate, culori vii și detalii creative, este potențată experiența vizuală a copiilor, sporindu-le capacitatea de a-și imagina lumi noi și de a se conecta mai profund cu universul creat pentru ei. Prin intermediul scenografiei bine conturate, se pot transmite subtil mesaje emoționale și educaționale, contribuind la o experiență cinematografică și benefică pentru tinerii spectator și telespectatori. În cadrul producțiilor destinate copiilor, scenografia joacă un rol vital nu doar în aspectul estetic al filmelor, ci și în susținerea poveștilor și a mesajelor transmise. Prin intermediul unui design scenografic atent realizat, se creează o atmosferă care să îi captiveze pe cei mici, să le stimuleze imaginația și să le ofere un teren propice pentru învățare și explorare. Detaliile creative, culorile vibrante și arhitectura decorurilor contribuie la conturarea unei lumi fantastice în care copiii pot călători și se pot identifica cu personajele și situațiile prezentate.

De asemenea, scenografia în filmele pentru copii are puterea de a transmite valori și învățăminte importante printr-o abordare vizuală corespunzătoare. Efectul vizual al unui decor bine pus la punct poate spori impactul unui mesaj moral sau educativ, facilitând înțelegerea și asimilarea acestuia de către tinerii spectatori. Astfel, scenografia nu doar îmbogățește experiența de vizionare, dar contribuie și la formarea și dezvoltarea tinerilor într-un mod subtil și eficient. Decorul în filmele destinate copiilor are o importanță crucială în crearea unei atmosfere care să fie captivantă și inspiratoare pentru tânărul public. Alegerea atentă a decorului și a detaliilor vizuale contribuie la construirea unei lumi fantastice și pline de imaginație, care să fie atrăgătoare pentru copii și să îi transporte într-o experiență cinematografică memorabilă. Prin intermediul decorului pot fi create contexte și cadre care să sprijine povestea și mesajele transmise prin film. Culorile, texturile, arhitectura și detaliile decorului pot sublinia emoțiile și temele abordate în poveste, amplificând astfel impactul vizual al filmului asupra tinerilor spectatori.

Importanța decorului în filmele pentru copii nu se rezumă doar la aspectul estetic al producției, ci contribuie activ la construirea unei experiențe cinematografice bogate, educative și stimulante pentru tinerii telespectatori. Costumele din filmele destinate copiilor au un rol esențial în conturarea personajelor și în transmiterea mesajelor și temelor importante ale povestirii. Designul costumelor poate contribui semnificativ la caracterizarea personajelor, evidențiind trăsături distinctive, stiluri de viață și evoluții ale acestora pe parcursul poveștii. Prin intermediul costumelor, copiii pot să se identifice mai ușor cu personajele pe care le urmăresc și să intre în lumea filmului într-un mod mai profund și personal. Costumele pot fi folosite pentru a sublinia evoluția sau schimbările prin care trec personajele, oferind astfel o dimensiune suplimentară poveștii și percepției spectatorilor asupra acestora. Costumele din filmele pentru copii nu sunt doar piese vestimentare, ci elemente centrale ale construcției narative și simboluri vizuale care contribuie la înțelegerea și interpretarea poveștii de către tinerii spectatori.

Scenografia în cinematografie și televiziune a evoluat semnificativ de-a lungul timpului și a avut un impact semnificativ asupra producțiilor destinate copiilor. Această lucrare se concentrează pe explorarea și înțelegerea evoluției scenografiei în contextul filmelor pentru copii și impactul său educațional benefic. Prin intermediul acestei cercetări, vom explora modul în care scenografia contribuie la crearea unei lumi vizuale în care se desfășoară acțiunea filmelor sau emisiunilor de televiziune destinate copiilor, precum și rolul său în facilitarea jocului actoricesc și a trăirilor acestora. Această teză de doctorat reprezintă o investigație științifică profundă bazată pe experiența mea bogată în calitate de scenograf în diverse medii artistice. Studiul meu se concentrează pe scenografia în domeniul filmului, teatrului TV și televiziunii, acoperind, de asemenea, aspecte legate de scenografii realizate în cadrul festivalurilor și evenimentelor, inclusiv publicitatea.

Cinematografia și media pentru copii au devenit din ce în ce mai importante în societatea contemporană, întrucât acestea au un impact semnificativ asupra dezvoltării copiilor. Cei mici sunt considerați un public extrem de dificil de captivat și de educat prin intermediul filmelor și al altor mijloace media. Acest aspect ridică întrebări esențiale cu privire la modul în care producătorii de conținut pentru copii pot crea materiale adecvate și benefice pentru aceștia.

Copilăria mea a fost strâns legată de mediul televiziunii, întrucât am crescut în Televiziunea Română (TVR) încă de la vârsta de 10 ani. Tatăl meu, Mihail Chelaru, a fost un machetist-butafor în TVR și a contribuit la realizarea și găsirea soluțiilor creative pentru numeroase emisiuni destinate copiilor, producții TV, filme TV și piese de teatru. În această perioadă, am avut oportunitatea de a lucra alături de renumiți scenografi precum Tania Leu, Virgil Popa (Fiara), Elena Tomoiu (Lori), Gigi Rasovszky, Carmen Rasovszky, Dana Moraru și alții. Am lucrat la emisiuni precum „Televiziunea Copiilor” unde am avut ocazia să colaborez cu Titus Munteanu, am creat unul din cele 3 spații ale decorului, făcând pentru prima dată singură un decor de știri pentru copii. La această emisiune eram și asistentă doamnei scenograf Tania Leu, dar am făcut și costume pentru că doamna Elena Tomoiu nu era în țară. Din 2004 am făcut asistență domnului Virgil Popa la „Festivalul Mamaia Copiilor”.

Am lucrat la filme tv și piese de teatru de televiziune precum „Năpasta”, unde am făcut costumele și asistență decor, în regia lui Mihai Manolescu; „Doctor cizmar”, regia Mara Manolescu Pasici, unde am făcut costumele și asistență decor al Taniei Leu; „Roman teatral”, regia Vitalie Lupașcu unde am făcut costumele și asistență decor al Getei Nistor; „Matca”, regia John Gostin, unde am făcut costumele; „Piatra din casă” regia Constantin Dicu, unde am realizat atât decorul cât și costumele; „Apostol Bologa”, regia Dominic Dembinski, unde am creat decorul; „Cercul Matteo”, regia Alexandru Lustig, unde am creat costumele; „Mantaua”, regia Alexandru Lustig, unde am creat costumele; „Furtuna”, regia Alexandru Lustig, unde am creat costumele; „Dezertorul”, regia Silviu Jicman, unde am creat atât decorul cât și costumele, am lucrat la proiectul „Teatru în TVR”, ani la rând, am fost scenograf în cadrul proiectului, sunt scenograf al emisiunii „Vedeta Familiei” de pe TVR1, am prezentat și o rubică de handmade în cadrul unei emisiuni pentru copii. Prin intermediul acestor experiențe, am constatat că în sfera televiziunii și a producțiilor destinate copiilor, există o infinitate de posibilități, iar ca scenograf, creativitatea nu este limitată, permițându-ne să dăm viață imaginației.

Un scenograf al emisiunilor de copii, în afară de a fi curajos, trebuie să aibă o bună documentare și să fie la curent cu toate noutățile deoarece, cum bine știm, cei mai dificili telespectatori se pot plictisi repede și trebuie să stii cum să îi faci să nu plece din fața ecranului. Odată ce începi să lucrezi cu copiii și pentru copii, nu poți renunța la această lume superbă, din

păcate, în zilele noastre, această perioadă de transformare a scenografiei, datorită fondurilor reduse, chiar prin metodele de execuție a decorului, spre exemplu la cea mai recentă emisiune pe care am făcut-o pentru copii „Vedeta Familiei” unde nu am avut bani pentru decor ci doar pentru reparații, am apelat la magazia de decor și am scos elemente vechi de vreo 20 de ani, dar în schimb s-au folosit ecrane Led și lumini inteligente ca să dea o notă de nou.

Prin intermediul poveștilor, personajelor și valorilor prezentate în filme și emisiuni TV, copiii își pot forma atitudini și comportamente. Prin urmare, este esențial ca producătorii să pună accent pe crearea unui conținut pozitiv, educativ și inspirațional. În al doilea rând, este de înțeles că publicul tânăr are abilități de discernământ mai reduse și este mai vulnerabil la influențe negative. Astfel, producătorii de conținut pentru copii au responsabilitatea de a crea materiale care promovează valorile morale și sociale și care oferă modele pozitive pentru cei mici. Evitarea violenței excesive, limbajului vulgar sau a comportamentelor inadecvate este crucială în realizarea unui conținut benefic pentru copii. Aceste elemente sunt utilizate frecvent în producția de filme pentru copii, iar înțelegerea impactului lor poate contribui la dezvoltarea strategiilor de producție mai eficiente, adaptate nevoilor specifice ale publicului tânăr. Într-o lume din ce în ce mai digitală și new-media, este important să explorăm modul în care aceste elemente influențează procesele de învățare, dezvoltarea emoțională și socială a copiilor. Prin cercetarea acestor aspecte, putem contribui la dezvoltarea unor politici și programe de educație și învățare mai eficiente, care să țină cont de impactul mediatic asupra copiilor.

Tema „Cinematografia și media pentru copii – o provocare pentru cei mai dificili telespectatori” reprezintă un subiect de cercetare deosebit de important în domeniul comunicării și al psihologiei copilului. Într-o lume în continuă evoluție, în care accesul la informații și divertisment este tot mai facil și diversificat, filmul și televiziunea devin doi dintre cei mai influenți și omniprezenți factori în viața copiilor noștri. Obiectivul acestei lucrări de doctorat este de a explora impactul cinematografului și mediai dedicate copiilor asupra acestora, în special așa-numiților „cei mai dificili telespectatori”.

Această lucrare își propune să analizeze atât beneficiile, cât și provocările pe care cinematografia și media le prezintă pentru această categorie de telespectatori. Prin înțelegerea și examinarea critică a acestor aspecte, putem identifica strategii și abordări care să sprijine dezvoltarea și înțelegerea acestor copii în contextul mediatic istoric și actual. În acest sens, vom investiga modul în care filmul și televiziunea pot influența dezvoltarea cognitivă, emoțională și comportamentală a copiilor. Vom analiza influența scenografiei, designului de producție, animației și efectelor speciale în crearea unor experiențe vizuale captivante și immersive pentru acești telespectatori. De asemenea, vom examina modul în care conținutul media dedicat copiilor poate fi

adaptat și personalizat pentru a se potrivi nevoilor și cerințelor specifice ale „cei mai dificili telespectatori”. Vom analiza exemple de bune practici și strategii de incluziune utilizate în producțiile cinematografice și emisiunile TV pentru a îmbunătăți accesibilitatea și înțelegerea conținutului. Prin intermediul acestei lucrări de doctorat, se propune o abordare multidisciplinară, integrând înțelegerea aspectelor psihologice, sociale, cognitive și tehnologice în cercetarea impactului cinematografului, scenografului și mediai asupra copiilor dificili. Acest studiu are ca scop să aducă în prim-plan aspecte esențiale și să ofere soluții și recomandări pentru a facilita dezvoltarea și accesul la conținutul media adecvat pentru această categorie specifică de telespectatori.

Prin urmare, această lucrare de doctorat se dorește a fi o contribuție semnificativă la domeniul comunicării și psihologiei copilului, abordând o temă actuală și importantă și dedicându-se identificării strategiilor și abordărilor adecvate pentru a face filmul și televiziunea mai accesibile și benefice pentru „cei mai dificili telespectatori”.

În era modernă a tehnologiei și comunicării, filmul și televiziunea au devenit doi din cei mai influenți factori în viața copiilor noștri. Într-un peisaj mediatic în continuă schimbare, în care copiii sunt expuși la o varietate vastă de conținut, este esențial să examinăm cu atenție impactul acestor mijloace de divertisment asupra tinerilor noștri telespectatori, considerați deseori drept cei mai dificili și sensibili.

Acest studiu exhaustiv se concentrează pe explorarea lumii fascinante a cinematografului și mediai destinate copiilor, analizând rolul vital pe care scenografia, designul de producție, costumele, animația și efectele speciale îl joacă în formarea percepțiilor și în stimularea imaginației acestui public tânăr și exigent. De asemenea, documentul aduce în prim-plan provocările cu care se confruntă producătorii și distribuitorii de conținut media dedicat copiilor, evidențiind nevoia de a îmbina creativitatea cu aspectele educaționale pentru a livra un conținut captivant și valoros.

Prin intermediul unor studii de caz relevante și a unei analize profunde, această lucrare explorează evoluția tehnicilor scenografice în filmele pentru copii, impactul emoțional și educațional al acestora, precum și rolul esențial pe care designerii de producție îl au în cinematografia contemporană. De asemenea, se adresează noilor tendințe din media digitală și transformările aduse de tehnologiile emergente în machetele și efectele speciale utilizate în producțiile destinate copiilor. Prin urmare, acest document își propune să ofere o perspectivă detaliată și cuprinzătoare asupra lumii fascinante a cinematografului și mediai pentru copii, evidențiind importanța scenografului, designului de producție și a altor elemente artistice în crearea unor experiențe cinematografice captivante și educative pentru cei mai tineri spectatori ai noștri.

Teza își propune să analizeze impactul elementelor cinematografice, scenografice și media în filmele destinate copiilor asupra dezvoltării cognitive și socio-emoționale a acestora. Pentru a obține o înțelegere cuprinzătoare, se vor utiliza metode atât cantitative, cât și calitative într-un design mixt de cercetare.

Prin intermediul metodelor cantitative, se va evalua modul în care elementele cinematografice, scenografice și media, influențează dezvoltarea cognitivă a copiilor. Se vor utiliza instrumente de măsurare a atenției, memoriei și proceselor cognitive implicate în urmărirea și înțelegerea conținutului filmelor. Astfel, se va analiza cum aceste elemente vizuale și audio afectează procesele cognitive ale copiilor, cum influențează capacitățile lor de învățare și abilitățile de rezolvare a problemelor. Metodele calitative vor fi utilizate pentru a explora impactul elementelor cinematografice, scenografice și media asupra dezvoltării socio-emoționale a copiilor. Cu ajutorul observațiilor și analizei conținutului filmelor, se va investiga modul în care aceste elemente influențează emoțiile, comportamentul social și dezvoltarea identității copiilor. De asemenea, se va examina modul în care aceste elemente pot contribui la formarea și consolidarea valorilor, stereotipurilor și imaginilor de sine ale copiilor. Astfel, putem sublinia că în ultimii ani, mediile digitale și audiovizuale au devenit o prezență tot mai frecventă în viața copiilor. Aceștia sunt expuși unui număr mare de filme și programe TV, jocuri video, aplicații mobile și alte forme de media, care au un impact semnificativ asupra dezvoltării lor. În plus, o altă provocare este adaptarea la noile tehnologii și platforme media care pot influența modul în care copiii consumă conținut. Cu accesul ușor la internet și la dispozitive mobile, producătorii trebuie să găsească modalități inovatoare de a ajunge la publicul tânăr și de a le oferi conținut relevant și de calitate. Integrarea elementelor interactive sau a realității virtuale poate reprezenta o modalitate eficientă de a implica copiii în conținutul lor.

Cinematografia și media pentru copii reprezintă cu siguranță o provocare pentru producătorii de conținut din cauza publicului tânăr dificil și a nevoii de a oferi materiale educaționale și pozitive. Cu toate acestea, abordarea responsabilă și creativă poate duce la crearea unor producții remarcabile și benefice pentru cei mici. Este esențial ca toți cei implicați în acest domeniu să își asume cu seriozitate rolul și să contribuie la formarea unei generații sănătoase și inspirate. Este esențial să creeze materiale pozitive, educative și inspiraționale pentru a modela atitudini și comportamente sănătoase.

Scenografia în filmele pentru copii joacă un rol crucial în crearea unei experiențe vizuale captivante și educative pentru cei mici, contribuind la construirea unei lumi magice și pline de învățăminte pentru aceștia. Prin utilizarea culorilor vibrante, a elementelor fantastice și a decorurilor inspiraționale, copiii sunt stimulați să-și folosească imaginația și creativitatea. De exemplu, în

filmul animat *Frozen*, decorurile magice și detaliile elaborate contribuie la construirea unei povești captivante și educative despre puterea prieteniei și a iubirii. Scenografia devine un element-cheie în transmiterea mesajelor pozitive și învățămintelor valoroase către cei mici. Un alt exemplu, în *Moana*, decorurile exotice și detaliile autentice reflectă cultura polineziană, oferind o călătorie captivantă și educativă. Totuși, în „Coco”, paleta vibrantă de culori și reprezentarea detaliată a lumii spiritelor mexicane aduc la viață o poveste emoționantă despre familie și tradiție, inspirând copiii într-un mod profund. Astfel, scenografia din aceste filme influențează pozitiv imaginația și învățăturile transmise celor mici. Scenografia din *Pinocchio* este remarcabilă, creând o lume magică și plină de învățăminte. Detaliile elaborate și atmosfera fantastică contribuie la povestea captivantă despre onestitate și corectitudinea copiilor. Impactul vizual și educațional al filmului este puternic, oferind o călătorie memorabilă și inspirațională pentru cei mici.

Prin explorarea acestui subiect vast și interesant, această teză se adresează nevoii de a înțelege mai bine modul în care aceste elemente influențează copiii în procesele lor de învățare, dezvoltarea emoțională și socială. Astfel, se pune accent pe importanța identificării strategiilor de producție adecvate și adaptate nevoilor specifice ale publicului tânăr.

Identificarea celor mai bune practici pentru utilizarea acestor elemente în filmele pentru copii este un aspect ce trebuie subliniat, deoarece dezvoltarea copiilor are un impact semnificativ asupra societății în ansamblu. Copiii reprezintă viitorul societății noastre, iar modul în care se dezvoltă poate influența direcția în care evoluează societatea. Prin urmare, este esențial să promovăm o dezvoltare pozitivă a copiilor, care să încurajeze și să cultive valori precum empatia, creativitatea, respectul și toleranța. De asemenea, ne propunem să explorăm modalitățile prin care elementele cinematografice și scenografice pot îmbunătăți experiența de vizionare a filmelor pentru copii și să faciliteze dezvoltarea abilităților cognitive la aceștia.

Această teză va începe prin efectuarea unei analize a literaturii de specialitate referitoare la cinematografie, scenografie și media în filmele pentru copii. Vom investiga cercetările existente în acest domeniu și ne vom concentra pe identificarea principalelor tendințe și constatări în legătură cu utilizarea acestor elemente în producțiile destinate copiilor. Prin analizarea rezultatelor obținute și prin interpretarea lor în contextul literaturii existente, vom putea aduce o contribuție semnificativă în acest domeniu de cercetare.

Întrebările de cercetare ale acestei teze sunt următoarele:

- Cum sunt utilizate elementele cinematografice, scenografice și media în filmele pentru copii?
- Care este impactul utilizării acestor elemente asupra dezvoltării cognitive și socio-emoționale a copiilor?
- Care sunt cele mai bune practici pentru utilizarea acestor elemente în filmele pentru copii?

- Ce este designul de producție?
- Este necesară adoptarea unor noi tehnici pentru a stăpâni munca cinematografului în era digitală?
- întrebare devine imperativă după revoluția digitală: mai au decorul și imaginea aceeași indentitate ca înainte?
- Noua tehnologie elimină vechiile meseri?

Scopul este de a identifica lacunele în cunoștințele actuale și de a oferi o bază solidă pentru cercetarea temei de doctorat.

Filmele pentru copii pot include animații sau filme live-action și pot fi destinate unui public de diferite grupe de vârstă. Filmele pentru copii sunt, de obicei, concepute pentru a fi educaționale sau pentru a transmite un mesaj moral. De asemenea, ele pot fi concepute pentru a fi pur și simplu distractive și de divertisment. Elementele cinematografice, cum ar fi coloana sonoră, montajul, cinematografia și efectele speciale, sunt utilizate pe scară largă în filmele pentru copii. Acestea pot fi utilizate pentru a crea o atmosferă sau o stare de spirit, pentru a sublinia anumite momente ale poveștii sau pentru a crea un anumit efect emoțional asupra spectatorului. De exemplu, coloana sonoră poate fi utilizată pentru a intensifica o scenă dramatică sau pentru a sublinia o anumită emoție a personajelor.

Scenografia, cum ar fi decorurile, costumele și accesoriile, este utilizată pentru a crea un anumit univers și pentru a construi lumea poveștii. Scenografia poate fi utilizată pentru a crea un mediu realist sau pentru a transmite o anumită temă sau mesaj. De exemplu, decorurile pot fi utilizate pentru a crea o lume de basm sau pentru a reprezenta o anumită epocă istorică.

New-media, cum ar fi animațiile sau efectele speciale, sunt utilizate pe scară largă în filmele pentru copii. Acestea pot fi utilizate pentru a crea personaje fantastice sau pentru a reprezenta lumi imaginare. De asemenea, new-media poate fi utilizată pentru a transmite un mesaj sau pentru a educa copiii cu privire la anumite subiecte. De exemplu, animațiile pot fi utilizate pentru a explica anumite concepte științifice sau pentru a transmite un mesaj moral, poate încuraja imaginația și creativitatea copiilor, dar poate și contribui la supradependența acestora de tehnologie.

De asemenea, utilizarea scenografiei și a elementelor cinematografice poate contribui la dezvoltarea abilităților de interpretare și înțelegere a povestirilor, dar poate și influența percepția copiilor despre anumite aspecte ale lumii și societății. Deși s-au efectuat cercetări asupra impactului utilizării elementelor cinematografice, scenografice și media în filmele pentru copii, există încă lacune în cunoștințele noastre. De exemplu, este nevoie de cercetări suplimentare pentru a examina modul în care utilizarea elementelor cinematografice, scenografice și new-media poate afecta

dezvoltarea socio-emoțională a copiilor de diferite vârste sau modul în care utilizarea acestor elemente poate influența percepția copiilor despre anumite probleme sociale sau culturale.

În concluzie, analiza literaturii existente a relevat importanța utilizării elementelor cinematografice, scenografice și new-media în filmele pentru copii și impactul lor asupra dezvoltării cognitive și socio-emoționale a copiilor. Este important să analizăm conținutul cinematic și media pentru copii din mai multe motive. În primul rând, copiii sunt o categorie de public vulnerabilă, care poate fi afectată negativ de accesul la conținut inadecvat. În al doilea rând, conținutul media poate avea un impact semnificativ asupra dezvoltării cognitive și emoționale a copiilor, influențând modul în care aceștia își dezvoltă abilitățile sociale, de comunicare și de gândire critică. În plus, cu dezvoltarea tehnologiei și a internetului, accesul la conținut media este din ce în ce mai larg, iar copiii au acum mai multe oportunități de a fi expuși la acesta. Din acest motiv, este important să analizăm conținutul destinat copiilor și să ne asigurăm că este adecvat și în concordanță cu nevoile și dezvoltarea lor. Analiza conținutului cinematic și new-media pentru copii poate juca un rol crucial în identificarea problemelor și tendințelor negative. De asemenea, poate contribui la dezvoltarea strategiilor de îmbunătățire a acestui conținut și la educația părinților și educatorilor cu privire la impactul acestui conținut asupra copiilor, oferindu-le modalități de gestionare a acestui impact.

Această cercetare are scopul de a evidenția problemele legate de conținutul media pentru copii și de a aduce la lumină nevoia de reglementări și orientări mai stricte în industrie pentru a asigura că acest conținut este adecvat și benefic pentru dezvoltarea copiilor, și nu doar orientat către obținerea de profit.

În perioada începuturilor cinematografului, conținutul destinat copiilor era rar și se limita la câteva animații și filme cu tematică fantastică. Cu toate acestea, în anii 1930 și 1940, filmele au devenit populare și au introdus inovații în animație și divertisment pentru copii. Ulterior, filmele *Disney* și cărțile de benzi desenate au devenit populare în anii '50 și '60. În anii '70 și '80, televiziunea a devenit o modalitate populară de a oferi conținut pentru copii, iar programele pentru copii au devenit foarte populare. Aceste programe au fost concepute pentru a fi educaționale și interactive, ajutând copiii să învețe prin joacă și prin interacțiune cu personajele din programe. În prezent, tehnologia digitală a schimbat modul în care copiii accesează și consumă conținut media, și astfel au apărut noi forme de conținut, cum ar fi jocurile video, aplicațiile mobile și site-urile web special concepute pentru copii. De asemenea, platformele de streaming precum „Netflix”, „Disney+” și „Amazon Prime” oferă o gamă largă de conținut media pentru copii, care poate fi accesat de oriunde și oricând. Cu toate acestea, o mare parte din conținutul disponibil pentru copii poate fi inadecvat sau nepotrivit pentru dezvoltarea lor. Acest lucru poate fi datorat în parte faptului

că producătorii și distribuitorii de conținut media sunt adesea motivați de profit și nu de nevoile și dezvoltarea copiilor. De exemplu, conținutul violent, sexual sau cu limbaj neadecvat poate afecta negativ dezvoltarea cognitivă și emoțională a copiilor.

Un alt aspect important pe care îl vom analiza este modul în care factori precum vârsta, genul, cultura și experiența de viață a copiilor pot influența modul în care aceștia percep și înțeleg elementele cinematografice și scenografice în filmele pentru copii. Vom examina, de asemenea, modul în care acești factori pot influența modul în care copiii asimilează valorile promovate prin intermediul acestor filme.

În cadrul acestei teze, vom examina cercetările existente în acest domeniu și vom încerca să identificăm principalele constatări și tendințe. Vom sintetiza constatările și concluziile mele și vom examina modul în care acestea pot fi utilizate pentru a promova dezvoltarea copiilor în mod pozitiv. Vom discuta, de asemenea, modul în care valorile promovate în filmele pentru copii pot fi integrate în politici și programe educaționale pentru copii. Această teză este importantă pentru că filmele pentru copii au devenit un mijloc tot mai popular pentru a-i distra și educa pe copii. Cu toate acestea, impactul lor asupra dezvoltării copiilor poate fi complex și nu întotdeauna clar.

Primul capitol al acestei teze de doctorat cercetează domeniul fascinant al scenografiei aplicate în producțiile cinematografice și de televiziune. Scenografia reprezintă un element esențial în crearea universurilor vizuale și contribuie în mod semnificativ la conturarea experienței cinematografice. Acest domeniu se concentrează pe planificarea și crearea spațiilor scenografice, decorurilor, culorilor, texturilor și elementelor vizuale care ajută la construirea unei atmosfere și la exprimarea narativă a unei opere cinematografice.

Scenografia implică planificarea și realizarea fizică a decorurilor, a obiectelor și a spațiilor scenice, având în vedere tematica și intenția artistică a producției. Un scenograf trebuie să aibă o înțelegere profundă a povestii și a mesajului regizorului, interpretând și traducând acestea în elemente vizuale și spații tangibile. Prin intermediul culorilor, texturilor, formelor, iluminatului și detaliilor creative, scenografia poate adăuga un nivel suplimentar de subtilitate, profunzime și simbolism în producțiile cinematografice și de televiziune. De asemenea, scenografia în filme și emisiuni destinate copiilor are un rol esențial în captivarea și stimularea imaginației tinerei audiențe. Decorurile elaborate, culorile vibrante și elementele vizuale inovatoare contribuie la conturarea unor lumi fantastice și oferă copiilor oportunități de explorare și de conectare emoțională cu personajele și poveștile prezentate. În producțiile cinematografice și de televiziune, scenografia are ca scop principal să creeze un cadru autentic și captivant care să susțină povestea și să transmită mesaje specifice. Acesta implică o colaborare strânsă între regizor, scenograf și echipa de producție pentru a se asigura că decorurile și elementele vizuale reflectă tematica și intenția artistică a

filmului sau emisiunii TV. Scenografia devine o formă de artă în sine, în care talentul și creativitatea scenografului sunt puse în valoare pentru a crea un cadru coerent și memorabil.

În cadrul acestei lucrări, vom explora evoluția scenografiei în domeniul filmului și televiziunii și vom analiza modul în care aceasta a devenit din ce în ce mai complexă și sofisticată în ultimele decenii. Vom discuta despre tehnicile și conceptele cheie utilizate de scenografi pentru a transforma spațiul într-un peisaj imaginativ și captivant. De asemenea, vom explora importanța scenografiei în crearea unei conexiuni emoționale și cognitive între spectator și operele cinematografice și de televiziune.

Scenografia poate transforma un spațiu gol într-un decor realist sau imaginativ, care să adauge profunzime și autenticitate poveștii. Aceasta implică abilități artistice, creativitate și competențe estetice pentru a transforma concepte abstracte în spații tangibile. Scenograful lucrează strâns cu regizorul și echipa de producție pentru a înțelege viziunea artistică și a traduce aceasta în decoruri, culori și elemente vizuale relevante. Unul dintre aspectele cheie ale scenografiei este reprezentat de crearea și decorarea spațiilor scenografice. Scenograful trebuie să ia în considerare tematica, perioada istorică, stilul artistic și atmosfera dorită pentru a dezvolta un cadru adecvat pentru acțiunea filmului sau emisiunii TV. Fie că este vorba de recrearea unei perioade istorice, de construirea unui univers futurist sau de crearea unei atmosfere misterioase, scenograful trebuie să aleagă culorile, texturile și detaliile adecvate pentru a avea un impact vizual puternic și pentru a susține narativa filmului.

Culorile și iluminatul sunt elemente extrem de importante în scenografie. Acestea pot transmite emoții, pot sublinia trăsăturile personajelor sau pot crea o atmosferă specifică. Prin alegerea și utilizarea culorilor și a iluminatului în mod strategic, scenograful poate influența modul în care publicul percepe și resimte povestea și personajele. De asemenea, folosirea texturilor, a materialelor și a detaliilor reale sau fictive poate adăuga realism și autenticitate decorurilor și poate spori experiența vizuală a spectatorilor.

Scenografia nu este limitată doar la construirea decorurilor fizice, ci poate implica și utilizarea efectelor speciale și a tehnologiilor avansate. În producțiile moderne, tehnici precum grafica computerizată, machetele digitale și tehnologia 3D sunt utilizate pentru a adăuga detalii și efecte speciale impresionante. Aceste instrumente permit scenografilor să creeze lumi fantastice, să modifice sau să extindă decorurile și să aducă la viață elemente imposibile în realitate. Scenografia este un domeniu complex care implică planificarea și crearea spațiilor scenografice, decorurilor, culorilor, texturilor și elementelor vizuale dintr-un film sau o emisiune TV. Scopul principal al scenografiei este să creeze un cadru coerent și autentic care să susțină povestea și să transmită

mesajele regizorului către public. Prin intermediul alegerilor scenografice, se construiește o lume vizuală care susține și completează acțiunea și tematica producției.

În evoluția sa, scenografia a trecut prin transformări radicale, pornind de la decoruri statice și construite în studiouri special amenajate, până la utilizarea tehnologiilor moderne și a efectelor vizuale avansate pentru a crea lumi imaginare cu un impact vizual puternic. Scenografia a evoluat de la a fi un element secundar, în care decorurile au servit doar drept fundal pentru acțiunea principală, la a deveni un instrument puternic de expresie artistică, care ajută la crearea unei atmosfere distincte și susține în mod activ povestea și mesajul filmului sau emisiunii TV. Scenografia de film și televiziune poate acționa ca o forță motrică în ceea ce privește construirea unor lumi ficționale credibile, care să capteze atenția și să provoace reacții puternice în spectatori. Aceasta implică abilități de design, cunoaștere a conceptelor artistice și tehnice, precum și o înțelegere profundă a narativului și a intenției regizorale. Prin intermediul unor exemple și studii de caz relevante, vom explora creațiile scenografilor renumiți și impactul lor asupra experienței cinematografice și de televiziune.

Mi-am propus să explorez în detaliu evoluția scenografiei, evidențiind modul în care s-a conturat de-a lungul timpului și cum o înțelegem în prezent. Istoria scenografiei poate fi urmărită încă de la începuturile artei teatrale antice, unde scenografia a progresat de la simpla marcarea a spațiului pe scenă la construirea unor structuri și obiecte relevante pentru reprezentare. Odată cu evoluția culturii și a tehnologiei, scenografia a devenit tot mai sofisticată, incluzând elemente precum decoruri mobile, iluminare teatrală și costume detaliate, care au contribuit la crearea unor experiențe spectaculoase pentru public.

O etapă importantă în evoluția scenografiei a fost Renașterea, perioadă în care s-a acordat o atenție sporită detaliilor și armoniei estetice în cadrul producțiilor scenice. Apariția teatrului de curte, în special în Franța și Italia, a adus cu sine tehnici și elemente scenografice inovatoare, precum decorurile grandioase și machetele detaliate care au contribuit la crearea unor universuri vizuale impresionante. Pe măsură ce teatrul a evoluat, scenografia a devenit tot mai complexă și sofisticată. Întreprinderile teatrale în Florența și Veneția din perioada Renașterii au adus inovații considerabile în acest domeniu. Scenografi precum Andrea Palladio, Inigo Jones și Giacomo Torelli au introdus decoruri grandioase și mecanisme în mișcare care au adăugat o dimensiune suplimentară în spectacolele de teatru.

Avansul tehnologic din secolul al XIX-lea a permis scenografilor să utilizeze iluminarea teatrală și efecte speciale pentru a crea atmosfere dramatice sau deosebite în piese de teatru. În același timp, scenografi precum Adolphe Appia și Edward Gordon Craig au adus o abordare mai artistică în designul scenografic, creându-se un echilibru între elementele vizuale și narrative ale

producțiilor teatrale. Odată cu dezvoltarea teatrului și a filmului în secolul al XX-lea, scenografia a devenit din ce în ce mai complexă și sofisticată. Sectoarele filmului și televiziunii au adus cu sine noi provocări și cerințe pentru scenografi, care au trebuit să integreze decorurile și elementele vizuale într-un mediu tehnologic avansat. Apariția efectelor speciale și a tehnicilor de animație au permis scenografilor să creeze lumi fantastice și să construiască decoruri virtuale impresionante. Cu intrarea în era filmului, scenografia a evoluat și mai mult. Utilizarea camerelor și a tehnologiei avansate de filmare a permis scenografilor să creeze lumi fantastice și să adauge efecte vizuale impresionante. Tehnicile de machiaj și de proiecție au permis transformarea actorilor și crearea unor peisaje virtuale, extinzând posibilitățile scenografiei în cinematografie.

Astăzi, scenografia este înțeleasă ca un domeniu complex care implică utilizarea tehnologiilor moderne și a unor concepte artistice avansate pentru a construi atmosfera și pentru a sublinia narativa în producțiile cinematografice și de televiziune. Scenografia trebuie să aibă o înțelegere profundă a regiei, a tematicii și a viziunii estetice, astfel încât să poată crea decoruri relevante și captivante care să susțină povestea și să transmită mesajele de bază. Scenografia evoluează în continuare, iar tehnologiile digitale și efectele speciale avansate permit scenografilor să creeze universuri imaginare fără limite. Grafica computerizată, machetele digitale și tehnologiile de realitate virtuală adaugă în mod continuu noi dimensiuni și posibilități în scenografie. Cu ajutorul acestor instrumente și tehnologii, scenografiile pot construi decoruri și imagini impresionante care captivează și fascinează publicul. Astfel, înțelegerea scenografiei în prezent presupune o abordare multidisciplinară, care integrează cunoștințe artistice, estetice, tehnice și tehnologice. Scenografia nu este doar crearea unor decoruri fizice, ci și utilizarea unor instrumente și tehnici avansate pentru a construi și a transmite o poveste vizuală captivantă. De la originile sale în teatrul antic până în prezent, scenografia s-a dezvoltat semnificativ, adaptându-se și inovând în funcție de evoluția culturii și a tehnologiei.

Acest segment al lucrării de doctorat se concentrează pe un aspect fundamental al cinematografiei dedicate copiilor - scenografia.

„Scenografia în filmele destinate copiilor” analizează importanța scenografiei în acest context specific. Scopul este de a investiga modul în care scenografia contribuie la crearea unui spațiu scenic captivant, care să stimuleze imaginația și să transporte tânărul public în lumi fantastice și pline de aventuri. Scenografia în filmele destinate copiilor își propune să creeze decoruri și ambianțe vizuale adaptate la viziunea și la necesitățile tinerilor telespectatori. Alegerea culorilor, a detaliilor creative și a elementelor vizuale ajută la crearea unor universuri captivante și la susținerea poveștilor prezentate în aceste filme.

Segmentul următor, „Rolul său esențial în crearea lumilor imaginare”, examinează contribuția scenografiei în dezvoltarea lumilor imaginare și în stimularea creativității tinerilor telespectatori. Scenografia nu numai că oferă un cadru estetic plăcut, ci joacă și un rol activ în evocarea emoțiilor, în susținerea acțiunii și în conturarea mesajelor narative. Prin intermediul decorurilor elaborate, a culorilor vibrante și a detaliilor creative, scenografia transformă experiența de vizionare într-o călătorie captivantă și memorabilă în lumea filmului.

“Studiu de caz - MAMA”, analizează un exemplu specific pentru a ilustra modul în care scenografia a contribuit la rezultatul final al filmului. Prin intermediul acestui studiu de caz, se explorează modul în care scenograful a creat un spațiu scenic captivant și coerent, care să se potrivească tematicii și mesajelor filmului.

Studiu de caz - *Maria Mirabela* examinează scenografia într-un alt film destinat copiilor. Acest studiu de caz analizează cum scenografia a contribuit la crearea unui spațiu scenic care să se potrivească tematicii și să creeze o atmosferă captivantă și potrivită pentru publicul tânăr.

În încheierea primului capitol Studiul de caz - *Maleficient* explorează scenografia într-un alt film dedicat copiilor. Acest studiu de caz investighează modul în care scenografia a influențat crearea unei lumi imaginare, contribuind la construirea atmosferei și la susținerea povestii prezentate în film.

Prin analiza acestor studii de caz și a rolului scenografiei în filmele destinate copiilor, acest segment al lucrării de doctorat propune să aducă o mai bună înțelegere a contribuției scenografiei în crearea unor experiențe cinematografice captivante și benefice în contextul tănărului public.

Realizez o analiză amănunțită a evoluției tehnicii scenografice în adaptările după *Pinocchio*, de la 1911 până în prezent, precum și studiul de caz al filmului *Pinocchio* regizat de Matteo Garrone în 2019. De asemenea, se explorează importanța creării unui spațiu scenic captivant în filmele destinate copiilor, exemplificarea elementelor-cheie în scenografie și impactul emoțional și educațional al scenografiei în aceste filme, pornind de la întrebarea cum s-a schimbat tehnica scenografică adaptând *Pinocchio* de la 1911 până în ziua de astăzi?

Studiul de caz al filmului *Pinocchio* regizat de Matteo Garrone în 2019 explorează modul în care tehnicile scenografice moderne au fost folosite în crearea unui spațiu scenic captivant și autentic pentru acest film destinat copiilor. Acest capitol investighează alegerile scenografice făcute de echipa de producție și modul în care acestea au contribuit la crearea unei lumi vizuale captivante care să susțină povestea și mesajele transmise.

„Exemplificarea elementelor-cheie în scenografie” analizează elementele fundamentale ale scenografiei și modul în care acestea sunt implementate în filmele pentru copii. De la alegerea culorilor și texturilor până la designul de costume și elementele de fundal, acest capitol

investighează modul în care aceste elemente-cheie contribuie la construirea unei atmosfere potrivite și la transmiterea narativă în producțiile destinate copiilor. Importanța și impactul emoțional și educațional al scenografiei în filmele pentru copii sunt analizate în capitolul corespunzător. Prin intermediul culorilor, decorurilor captivante și detaliilor creative, scenografia stimulează imaginația copiilor, îi ajută să se conecteze emoțional cu povestea și să înțeleagă mesajele profunde transmise de aceste filme.

„Spațiul scenografic în Teatru, Film și Televiziune”, investighează modul în care spațiul scenografic este abordat și utilizat în contextul teatral, filmic și televiziune. De la crearea unui univers vizual până la contribuțiile elementelor de fundal scenografic și cum scenografia conferă profunzime și atmosferă producțiilor artistice și cum influențează experiența telespectatorilor și spectatorilor. Manevrarea decorului, racordul, ecranul scenografic și recuzită sunt aspectele cheie discutate în capitolele individuale. Acestea investighează modul în care aceste elemente scenografice sunt utilizate pentru a sprijini povestea și pentru a crea un flux de continuitate captivant în producțiile destinate copiilor.

Un alt punct important este impactul și rolul designerului de costume în crearea personajelor și în transmiterea mesajelor și temelor importante în filmele pentru copii. Acesta explorează modul în care costumele contribuie la caracterizarea personajelor și la înțelegerea și conectarea tinerilor telespectatori cu poveștile și lumi imaginare prezentate.

În continuarea acestei teze voi aprofunda provocările cu care se confruntă producătorii și distribuitorii de conținut media, precum și importanța scenografiei în realizarea și conceptul de proiectare scenografică. Capitolul despre provocările cu care se confruntă producătorii și distribuitorii de conținut media investighează presiunile și tendințele actuale din industria media, cum ar fi concurența acerbă, cerințele și preferințele unui public din ce în ce mai divers și evoluțiile tehnologice rapide. Se analizează modul în care aceste provocări influențează crearea, producția, distribuția și promovarea conținutului media destinat copiilor. De asemenea, se examinează strategii și soluții pentru a aborda aceste provocări și pentru a satisface cerințele publicului tânăr.

Un punct important urmărit în această teză este „Scenografia: concepție și realizare” care se concentrează asupra procesului de concepție și realizare a scenografiei în producțiile media. În acest context, se examinează metodele și tehnicile utilizate în crearea și implementarea scenografiei, inclusiv selecția conceptelor artistice, crearea schițelor și desenelor, construcția decorurilor și integrarea lor în producții media. De asemenea, se discută despre colaborarea dintre scenografi, regizori și echipele de producție pentru a realiza o scenografie eficientă și în acord cu viziunea artistică a operei. Pentru a susține aceste aspecte, „Studiu de caz - *De-aș fi... Harap Alb*”, analizează scenografia într-un exemplu specific de film dedicat copiilor. Acest studiu de caz investighează

modul în care scenografia a contribuit la crearea unui spațiu scenic captivant și adecvat pentru adaptarea acestei povești clasice. Se analizează alegerile scenografice, conceptele artistice și utilizarea efectelor vizuale pentru a sublinia temele și narativa din filmul respectiv.

În aceeași măsură, „Studiul de caz - *Singur acasă*” explorează modul în care scenografia în acest film a influențat crearea unui spațiu scenografic captivant și adecvat pentru povestea și atmosfera specifică a acestei producții iconice. Analizând decorul în contextul situațiilor comice și a efectelor vizuale utilizate pentru a spori impactul comic și narativ al filmului.

În concluzie, aceste studii oferă o perspectivă științifică și detaliată asupra provocărilor cu care se confruntă producătorii și distribuitorii de conținut media, a procesului de concepție și realizare a scenografiei și a modului în care scenografia poate contribui la crearea unei experiențe captivante și adecvate pentru publicul tânăr din filmele și emisiunile destinate copiilor.

În continuare, subliniez rolul educației în film și scenografie și analizez beneficiile pe care filmele și scenografia le aduc în educația copiilor. Prin intermediul acestor studii, se examinează atât aspectele teoretice, cât și cercetarea empirică legată de impactul filmelor în educație, importanța culorii și formei în percepția copiilor, dezvoltarea socio-emoțională și rezultatele cercetărilor care evidențiază beneficiile educaționale ale cinematografului și media.

Voi sublinia și modul în care filmul și scenografia pot fi utilizate ca instrumente educaționale eficiente pentru copii, voi examina cum filmul și scenografia pot contribui la dezvoltarea abilităților cognitive, sociale și emoționale ale copiilor și la stimularea creativității și a gândirii critice. Se abordează aspecte legate de designul scenografic, de alegerea culorilor și a formelor și de modul în care acestea pot influența percepția și înțelegerea copiilor.

Apoi această analiză se concentrează asupra cercetărilor și studiilor care evidențiază importanța filmelor în procesul de învățare al copiilor. Se analizează modul în care filmele pot contribui la îmbogățirea cunoștințelor, la dezvoltarea abilităților de comunicare și la stimularea imaginației și creativității copiilor. De asemenea, se abordează beneficiile emoționale și sociale ale filmelor în procesul educațional al copiilor.

Se analizează modul în care percepția culorii și a formei influențează înțelegerea și memorarea informațiilor și cum pot fi utilizate aceste aspecte în mediul educațional. Se examinează implicațiile teoretice și cercetările empirice care evidențiază modul în care corelația între culoare, formă și educație poate influența învățarea și dezvoltarea copiilor. Se investighează modul în care filmele și scenografia pot influența dezvoltarea abilităților sociale și emoționale ale copiilor, cum ar fi empatia, înțelegerea și gestionarea emoțiilor, și cum pot contribui la dezvoltarea identității și a relațiilor interpersonale ale copiilor.

Se poate concluziona că prin intermediul studiilor de caz (*Amintiri din copilărie, Aventurile lui Babușcă, Dumbrava minunată*), se propune o analiză detaliată și o înțelegere mai profundă a modului în care filmul și scenografia pot fi utilizate ca instrumente educaționale și pot contribui la dezvoltarea integrală a copiilor.

Capitolul „Rolul Designerului de Producție în Filmul Contemporan” reprezintă o analiză detaliată a impactului pe care designerii de producție îl au în procesul de realizare a filmelor moderne. Prin explorarea diferențelor și a suprapunerilor dintre rolul unui designer de producție și cel al unui scenograf, acest capitol vizează să evidențieze importanța elementelor de design și de producție în crearea unei experiențe cinematografice memorabile și autentice.

În continuare, analizez designerul de producție Alexander McDowell și se aduc în prim-plan contribuțiile și inovațiile aduse de acest profesionist în industria cinematografică contemporană. Prin examinarea proiectelor majore în care a fost implicat McDowell, lucrarea de doctorat oferă o perspectivă detaliată asupra abordărilor sale creative și a impactului pe care l-a avut asupra domeniului designului de producție. Designul de scenă, analizat separat, explorează aspectele esențiale ale creării unui cadru scenic captivant și relevant pentru poveștile prezentate în film. Prin examinarea diferitelor tehnici, tendințe, și influențe în designul de scenă contemporan, această secțiune pune în lumină importanța elementelor vizuale în construirea unui univers cinematografic autentic și atrăgător.

În final, studiul de caz al filmului *Charlie și Fabrica de Ciocolată (Charlie and the Chocolate Factory)*, oferă o analiză aprofundată a modului în care designul de producție a influențat povestea, atmosfera și mesajele transmise în acest film remarcabil. Prin examinarea detaliilor scenografice, a designului de costume și a conceptelor vizuale utilizate, se evidențiază importanța și impactul elementelor de design în crearea unor producții cinematografice de succes.

Capitolul dedicat „Televiziunii și Evoluția ei” propune o analiză detaliată a istoriei televiziunii și a modului în care aceasta s-a dezvoltat de-a lungul timpului. Prin explorarea evoluției tehnologiei, conținutului și a interacțiunii cu publicul, acest capitol investighează modul în care televiziunea a evoluat, devenind un mijloc puternic de comunicare și divertisment. Interacțiunea complexă dintre tehnologie, conținut și public este considerată un motor esențial al evoluției televiziunii moderne, iar acest capitol își propune să examineze această relație și impactul său asupra mediului televizual contemporan.

Prin examinarea începuturilor televiziunii în țară, dezvoltarea acesteia și impactul său asupra societății românești, acest capitol oferă o perspectivă detaliată asupra modului în care televiziunea și-a găsit rădăcinile în România și a evoluat de-a lungul timpului.

Un alt subiect de interes este evoluția emisiunilor dedicate copiilor după anii '90, analizează modul în care emisiunile pentru copii s-au schimbat și au adaptat conținutul lor pentru a răspunde nevoilor și preferințelor copiilor timpurilor moderne. De asemenea, se explorează modul în care aceste emisiuni încurajează descoperirea și dezvoltarea talentelor și abilităților copiilor, oferind un cadru potrivit pentru exprimarea lor artistică și creativă.

Studiul de caz Festivalului Național de Creație și interpretare Mamaia copiilor, oferă o analiză detaliată a acestui festival important dedicat copiilor și artei lor. Prin descrierea scenografiei și a costumelor utilizate în festival de-a lungul timpului, acest capitol explorează modul în care designul scenografic și vestimentar contribuie la crearea unui mediu captivant și stimulant pentru tinerii participanți.

În final, examinez modul în care filmul și televiziunea influențează cei mai dificili telespectatori se concentrează asupra impactului pe care aceste mijloace de comunicare îl au asupra publicului cu nevoi speciale sau cu dificultăți de înțelegere. Prin analiza modului în care conținutul și tehnologia pot fi adaptate pentru a răspunde nevoilor acestor telespectatori, acest capitol aduce o perspectivă importantă asupra incluziunii și accesibilității mediilor de divertisment pentru toți telespectatorii. Arăt importanța și relevanța subiectelor abordate în contextul evoluției televiziunii și al impactului său asupra publicului, culturii, artei, aspecte istorice, sociale și tehnologice, oferind o perspectivă complexă și detaliată asupra subiectelor analizate.

Un aspect important al acestei teze își propune o analiză detaliată a impactului noilor media asupra transformării machetelor în industria cinematografică și în alte domenii creative. Prin explorarea contribuției artei digitale și a tehnologiilor avansate, acest capitol investighează modul în care noile media au revoluționat machetele tradiționale și au deschis noi posibilități în producția de film, designul de producție și alte domenii artistice.

Contribuția Artei Digitale, aduce în prim-plan importanța artei digitale în domeniul cinematografiei. Prin analizarea modului în care arta digitală a influențat crearea de efecte speciale și machete virtuale și explorează rolul cheie pe care aceasta îl joacă în crearea unor universuri cinematografice fantastice și captivante.

Un alt subiect de interes este utilizarea efectelor speciale în cinematografie, acesta investighează tehnicile și tehnologiile utilizate în producția de efecte speciale, evidențiind modul în care acestea contribuie la crearea unor scene impresionante și memorabile în filme. Prin analiza detaliată a diferitelor tipuri de efecte speciale și impactul lor asupra experienței de vizionare, aduce o perspectivă complexă asupra evoluției și importanței acestor tehnici în scenografie și cinematografie.

Un alt subiect abordat este contrastul dintre butaforia tradițională și noile media. Această temă analizează modul în care noile media și tehnologiile digitale au influențat macheta tradițională și modul de a crea efectele speciale. Prin compararea și contrastarea acestor două abordări, oferă o perspectivă asupra avantajelor și provocărilor aduse de noile media în producția cinematografică și industria efectelor speciale.

Un alt subiect este studioul virtual și televiziunea, explorează modul în care utilizarea studiourilor virtuale și a tehnologiilor avansate a transformat producția de televiziune. Prin analiza modului în care aceste tehnologii permit crearea de decoruri virtuale și interacțiune în timp real, prezintă noile posibilități și provocări aduse de utilizarea studiourilor virtuale în producția de televiziune.

Un alt aspect analizat este modul în care decorul este influențat de utilizarea graficii augmentate și a graficii 3D. Investighează modul în care aceste tehnologii pot transforma aspectul și experiența decorului în filme și producții televizate. Prin explorarea diferitelor moduri în care grafica augmentată și grafica 3D pot fi integrate în decor, aduc în discuție potențialul lor de a crea lumi virtuale captivante și realiste.

În final, studiul de caz *Alice în Țara Minunilor (Alice in Wonderland)*, regizat de Tim Burton, și *Toate pânzele sus* oferă o analiză detaliată asupra utilizării vechilor și noilor tehnologii și a efectelor vizuale în aceste filme. Prin investigarea modului în care regizorul a explorat și a pus în aplicare tehnologiile vechi și moderne, aduc o perspectivă detaliată asupra modului în care butaforia, noile media și efectele speciale au influențat aceste producții.

În final, sperăm ca această teză să contribuie la o înțelegere mai bună a modului în care filmele pentru copii pot fi utilizate în mod responsabil și în interesul dezvoltării copiilor, promovând valorile pozitive și dezvoltarea socio-emoțională a acestora.

Rezultatele cercetării mele sugerează că utilizarea inteligentă a acestor elemente poate avea un impact pozitiv asupra dezvoltării copiilor și poate contribui la crearea unor experiențe de vizionare captivante și educative. În același timp, am identificat preocupări legate de utilizarea excesivă a acestor elemente, care ar putea duce o stimulare senzorială excesivă și la o influență negativă asupra dezvoltării lor.

Tehnologia în evoluție continuă și rapidele schimbări ale societății de astăzi au dus la o creștere a consumului de media pentru toate categoriile de vârstă. Copiii nu sunt o excepție și se află în fața unei game largi de opțiuni în materie de cinematografie și media

Astfel, înțelegerea scenografiei în prezent presupune o abordare multidisciplinară, care integrează cunoștințe artistice, estetice, tehnice și tehnologice. Scenografia nu este doar crearea

unor decoruri fizice, ci și utilizarea unor instrumente și tehnici avansate pentru a construi și a transmite o poveste vizuală captivantă.

De la originile sale în teatrul antic până în prezent, scenografia s-a dezvoltat semnificativ, adaptându-se și inovând în funcție de evoluția culturii și a tehnologiei. A devenit o componentă esențială în producțiile teatrale, cinematografice și de televiziune, contribuind la crearea unor experiențe artistice și vizuale memorabile.

Schimbările culturale duc către o nouă estetică ce conduc scenografia într-o continuă transformare, de la o meserie bazată pe construcții palpabile și a unor ambianțe reale, la a induce iluzia realității prin combinarea de imagine digitală și conținut grafic cu elemente tridimensionale. Are capacitatea să integreze meserii noi prin descoperirea numeroaselor tehnologii.

Bibliografie

Cărți și capitole în cărți:

1. Barnwell, Jane, *Production Design: Architects of the Screen*, Wallfower Press, Londra, 2004.
2. Boorstin, Daniel J., *The Image: A Guide to Pseudo-events in America*, Atheneum, New York, 1980.
3. Bujor, Cornel Cristian; Râpeanu, T., *Dicționar Cinematografic*, 1974.
4. Butler, D.; Cartier, S., *Multiple Complementary Methods for Understanding Self-Regulated Learning as Situated in Context*. Disponibil la: http://www.buildinglearningpower.co.uk/what_it_is.html, 2015.
5. Căliman, Călin, *Cinci artiști ai imaginii cinematografice*, Editura Reu Studio, București, 2009.
6. Călinescu, George, *Istoria literaturii române de la origini până în prezent*, Editura Semne, București, 2003.
7. Cantacuzino, Ion (ed.), *Contribuții la istoria cinematografiei în România 1896 - 1948* – colectiv de autori sub redacția lui Ion Cantacuzino, Editura Academiei Republicii Socialiste România, București, 1971.
8. Carey, Tanith, *Riscurile paretingului competitiv: cum să-ți ajuți copilul să-și realizeze potențialul fără a îl suprasolicita*, Polirom, București, 2015.
9. Charles Zwerman, Susan, *The visual effects producer: understanding the art and business of VFX*, Focal Press An imprint of Elsevier, 2010.
10. Cohen, Bernard, *The Press and Foreign Policy*, Editura NJ:Princeton University Press, Princeton, 1963.
11. Cohen, Bernard, *The Press and Foreign Policy*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1963.
12. Cucos, C., *Pedagogie*, Polirom, Iași, 1998.
13. De Bono, E., *Gândirea laterală*, Editura Curtea Veche, București, 2010.
14. De Bono, E., *Șase pălării gânditoare*, Editura Curtea Veche, București, 2008.
15. Dewey, J., „Democracy and Education”. În Project Gutenberg EBook : Project Gutenberg Literary Archive Foundation. Disponibil la: <http://www.gutenberg.org/files/852/852-h/852-h.htm>.

16. Dinulović, Dadić Tatjana, *Scene Design As Art, Scenography Expanding 2: On Artists/Authors*, Scenski Dizajn, Belgrad, 2010.
17. Dobrescu, Paul; Bărgăoanu, Alina, *Mass media și societatea*, Editura Comunicare.ro, București, 2003.
18. Duckworth, A., „Cultivating Grit and Self-Control”. În: Duckworth Lab. Reasearch Statement a University of Pennsylvania. Disponibil la: <https://sites.sas.upenn.edu/duckworth/pages/research-statement>
19. Duggal, Vijay, *Cadd Primer: A General Guide to Computer Aided Design and Drafting-Cadd*, CAD, Mailmax Pub, 2000.
20. Farin, Gerald; Hoschek, Josef; Kim, Myung-Soo, *Handbook of computer aided geometric design* [electronic resource], Elsevier, 2002.
21. Gheorghe, Virgiliu, *Efectele televiziunii asupra minții umane*, ed. Evanghelismos, București, 2008.
22. Hann, Rachel, *Beyond Scenography*, Routledge, Oxon and New York, 2019.
23. Harmetz, A., *The Making of the Wizard of Oz*, Alfred A. Knopf INC, New York, 1977.
24. Hattie, J., *Învățarea vizibilă: ghid pentru profesori*, Editura Trei, București, 2014.
25. Howard, Pamela, *What is Scenography?*, Routledge, London, 2001.
26. Institutul de Istoria Artei, *Contribuții la istoria cinematografeiei în România 1896-1948*, Academia Republicii Socialiste România, București, 1971.
27. Jorgensen, Jay; șScoggims, Donald L.; *Creating the Illusion: A Fashionable History of Hollywood Costume Designers*, Running Press, Philadelphia, 2015.
28. Konigsberg, Ira, *Dicționarul complet de film*, ediția a doua, Editura Penguin Reference, America de Nord, 1997.
29. Lazăr, Ioan, *Filmele etalon ale cinematografeiei românești*, Felix Film, București, 2009.
30. Lespezeanu, M., *Tradiții si modern în învățământul preșcolar*, ed. Omfal Esențial, București, 2007.
31. Madsen, David A., *Engineering Drawing & Design*, Clifton Park, NY, Delmar, 2012.
32. Manoukian, Seta, *Painting in Levitation*, Kaph Books, Londra, 2019.
33. Marinescu, Valentina, *Mass-media din Romania, o lectură sociologică*, ed. Tritonic, București, 2002.
34. McKinney, Joslin, *The Cambridge Introduction to Scenography*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009.
35. Mihail, Jean, *Filmul românesc de altădată*, ed. Meridiane, București, 1967.
36. Miller, Henry K., *Essential Raymond Durnat*, Bloomsbury Publishing PLC, Londra, 2014.

37. Miller, Ron, *Special Effects: An Introduction to Movie Magic*, Lerner Publishing, 2006.
38. Millerson, Gerald, *Manuale di scenografia e scenotecnica per la Tv*, Gremese Editore, 1993.
39. Mitchell, A.J., *Visual Effects for Film and Television*, Focal Press, 2004.
40. Moraru, Victor, *Mass media vs politica*, CEP USM, Chişinău, 2001.
41. Nanu, Adina, *Vezi? Comunicarea prin imagine*, Vizual, Bucureşti, 2002.
42. Narayan, K. Lalit, *Computer Aided Design and Manufacturing*, Prentice Hall of India, New Delhi, 2008.
43. Okun, Jeffrey A.; Zuerman, Susan, *The VES handbook of visual effects*, Visual Effects Society, Published by Elsevier Inc Michael Fink, 2010.
44. Page, Edwin, „Charlie and the Chocolate Factory”. Gothic Fantasy: The Films of Tim Burton, Marion Boyars Publishers, London, 2007.
45. Ponty, Maurice Merleau, *Fenomenologia Percepţiei*, Editura Aion, Oradea, 1999.
46. Popa, Dorin, *Mass-media astăzi*, Institutul European, Iasi, 2002.
47. Ricitt, Richard, *Special Effects, the History and Technique*, Bellboard Books, 2007.
48. Rideout, V.; Foehr, U.; Roberts, D, *Generation M2: Media in the lives o 8- to 18- year olds*. Disponibil la: <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>, 2010.
49. Salisbury, Mark, *Charlie and the Chocolate Factory*, Faber and Faber, Londra, 2009.
50. Tanith, Carey, *Riscurile paretingului competitiv: cum să-ți ajuți copilul să-și realizeze potențialul fără a îl suprasolicita*, Polirom, Bucureşti, 2015.
51. Uniunea Cineaştilor din România (ed.), *Premiile cineaştilor 1970-2000*, Editura și Tipografia Intact, Bucureşti, 2001.
52. Urmă, Maria, *Spațiu și percepție vizuală*, vol. I, Percepția spațiului, Editura Artes, Iași, 2005.
53. Walker, John, *A Glossary of Art, Architecture & Design since 1945*, 3rd. ed., Book News, Inc. Portland, 1992

Articole:

1. ****, „Goeleta *Speranța*, destin ca-n filme. Bătrânul marinar Marin Deboveanu, cel care a construit-o, dezvăluie secretele corabiei din *Toate pânzele sus!*”, *Adevărul*, 7 februarie 2015
2. Appia, Adolphe, „On Art and Illusion”, *Modern Drama*, vol. 47, no. 4, Oxford University Press, Mai 1991.
3. Becker, S.; Seidel, L.; Schneider, J.; „3D Augmented Reality Production and Display for Live-action Movies”. *ACM Transactions on Graphics*, Utah, 2020 vol 39(6), pp 1-16.

4. Columbeanu, Mihnea, „Condiția umană la ora Omulețului: Ion Popescu-11.Gopo”, *Cinemagia*, aprilie 2008.
5. Edwards, B., „The Production Design of Pinocchio (2022)”, Exclusive Interview with Dimitri Capuani, 2021.
6. Franzie, L., „Models of Curriculum Integration”, *The Journal of Technology Studies*, disponibil la: <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JOTS/Summer-Fall-1999/Loepp.html>
7. Gollwitzer, P., „Implementation Intentions”. Disponibil la: http://cancercontrol.cancer.gov/brp/constructs/implementation_intentions/goal_intent_attain.pdf
8. Horn, John, „A nuttier *Chocolate*”, *Los Angeles Times*, 6 Februarie, 2005
9. Ilisoi, Viorel, „Toate panzele sus! - un echipaj de elită”, *Jurnalul Național*, 23 februarie 2004
10. La Porte, José María, „Educating in the knowledge of New Media”. *Family And Media*. 2017-05-24.
11. Lenhart, Amanda; Purcell, Kristen; Smith, Aaron; Zickuhr, Kathryn, „Pew Internet & American Life Project. Pew Research Center, 3 februarie 2010
12. Lindstrom, Martin, *New York Times*, 2011-09-30
13. Livingstone, Sonia; Ólafsson, Kjartan; Staksrud, Elisabeth, „Journal of Computer-Mediated Communication. 18 (3): 303. doi:10.1111/jcc4.12012.
14. Livingstone, Sonia; Ólafsson, Kjartan; Staksrud, Elisabeth, „Risky Social Networking Practices Among „Underage” Users: Lessons for Evidence-Based Policy”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 18, Issue 3 (2013) p. 303-320.
15. McDowell, Alex, „The 21st Century Film, TV & Media School: Challenges, Clashes, Changes”, editat de Maria Dora Mourao, Stanislav Semerdjiev, Cecelia Mello, Alan Taylor, pasaj din publicația *CILECT*, Noiembrie 2016.
16. Mixich, Vlad, „Niste ciudați sau avangarda viitorului?”, HotNews.ro
17. Piciarelli, Fabrizio, „YouTubers: Who are they, and why do kids like them so much?”. *Family And Media*. 2017-02-20.
18. Pottmann, H.; Brell-Cokcan, S.; Wallner, J., „Discrete surfaces for architectural design”, Archived 2009-08-12 at the Wayback Machine.
19. Soroka, Stuart N., „Media, Public Opinion, and Foreign Policy”, *The Harvard International Journal of Press/Politics* 8(1):27-48.
20. Wilkinson, Amy, „Home Alone turns 25: A deep with director Chris Columbus”, *Entertainment Weekly*, 6 Noiembrie 2015.

21. Zhang, Yijun, „Special effects and realism in *Alice in Wonderland*”, *Filmtvmovingimage*, 26 Martie, 2017

Reviste:

1. *Cinema*, nr. 10, octombrie 1975
2. *Cinema*, perioada 1980-1986
3. *Contemporanul*
4. *Jurnalul National*
5. *Adevărul* – Emisiunile de copii după anii 1990

Referințe online:

1. Gerosa, Mario, „Le scenografie di Dimitri Capuani per il Pinocchio di Matteo Garrone”, 2019 <https://www.ad-italia.it/news/2019/12/16/scenografie-di-dimitri-capuani-per-pinocchio-di-matteo-garrone/>
2. <http://cineama.ro/educatia-cinematografica-in-scoli-educatia-prin-film/>
3. <http://familyandmedia.eu/en/media-education/educating-in-the-knowledge-of-new-media/>
4. <http://www.garyfreeman.co.nz/projects/>
5. <http://www.pbs.org/wgbh/nova/specialfx2/glossary.html#motion>
6. [https://disney.fandom.com/wiki/Alice_in_Wonderland_\(2010_film\)](https://disney.fandom.com/wiki/Alice_in_Wonderland_(2010_film))
7. <https://filmtvmovingimage.wordpress.com/2017/03/26/special-effects-and-realism-in-alice-in-wonderland/>
8. <https://filmtvmovingimage.wordpress.com/2017/03/26/special-effects-and-realism-in-alice-in-wonderland/>
9. https://mecc.gov.md/sites/default/files/educatie_prin_film_v-xii.pdf
10. <https://tg24.sky.it/spettacolo/cinema/approfondimenti/pinocchio-film#00>
11. <https://www.ad-italia.it/news/2019/12/16/scenografie-di-dimitri-capuani-per-pinocchio-di-matteo-garrone/>
12. <https://www.britannica.com/biography/Shirley-Temple>
13. <https://www.descopera.ro/cultura/19061927-macaulay-culkin-revine-in-franciza-singur-acasa-pentru-o-suma-uriasa>
14. <https://www.dylancoledesign.com/portfolio>
15. <https://www.imdb.com/title/tt0367594/>

16. https://www.youtube.com/watch?v=_6oxZqGzr9A
17. Maria Mirabela pe secvente.ro, accesat la 20 septembrie 2012.
18. Messel, Oliver, „Scenography”, *Encyclopedia Britannica*. 5 Mai 2022.
<https://www.britannica.com/>
19. Spătaru-Ostrofky Otilia. Mass-media și sistemul de educație – interacționarea și cauzalitatea reciprocă. – [On-line].<http://dralinpopescu.ro/2009/mass-media-sisistemul-de-educatie-interactionarea-si-cauzalitatea-reciproca.html> (Accesat 10.01.2013).
20. www.latimes.com/archives/la-xpm-2005-feb-06-ca-chocolate6-story.html
www.pbs.org