

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

**REZUMAT
TEZĂ DE DOCTORAT**

**ANIMAȚIA ÎN CONTEXTUL ARTELOR VIZUALE
TEHNICI ȘI TEHNOLOGII**

CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:
Prof.univ.dr. Laurențiu Damian Dumitru

DOCTORAND:
Bogdan-Anton Mihăilescu

2018

CUPRINS

1	INTRODUCERE.....	3
1.1	Argument pentru alegerea subiectului, Influențe.....	3
1.2	Scurtă explicare a capitolelor, a unghiului de abordare, a obiectivelor.....	4
2	DESPRE ANIMAȚIE ȘI FILMUL DE ANIMAȚIE.....	7
2.1	Originea și definirea conceptului de animație.....	7
2.2	Animația – percepție vizuală, fiziologică și psihologică	10
2.3	Interconexiunea animației cu celelalte medii artistice.....	12
2.3.1	Animația și cinematograful	12
2.3.2	Animația și artele plastice	18
2.3.3	Animația și muzica.....	19
2.3.4	Animația și arhitectura	22
2.3.5	Animația și religia.....	23
2.3.6	Animația și psihanaliza	29
2.3.7	Animația și semiotica.....	31
2.3.8	Animația și politica	34
2.3.9	Animația și computerul	37
2.3.10	Animația și... animația.....	41
3	REPERE ÎN ISTORIA ANIMAȚIEI.....	45
3.1	Protoanimația și dorința de mișcare	45
3.1.1	Preistorie.....	45
3.1.2	Antichitate.....	47
3.1.3	Evul mediu, Renașterea și mai departe.....	50
3.1.4	Epoca Victoriană.....	52
3.1.5	De la animație la filmul de animație.....	53
3.2	O scurtă istorie a filmului de animație.....	54
3.2.1	Perioada preclasică.....	54
3.2.2	Clasicismul și barocul	55
3.2.3	Epoca digitală	56
3.3	Privire sinoptică asupra istoriei animației în U.S.A. și Canada, Europa și Rusia, România și Japonia.....	58
4	ANIMAȚIA ÎNTRE 2D ȘI 3D	64
4.1	Despre 2D și 3D. Definiții	64
4.2	Este animația 2D cu adevărat 2D?	70
4.3	Animația de la 3D și 2D până la... 1D.....	75
4.4	Paradoxul 2D.....	76
4.5	Animația 2 ½ D.....	81
4.6	Animația 2 ½ D în computer.....	82
4.7	Animația 2,5 D.....	83
4.8	3D Versus 3D	85
4.8.1	3D analogic.....	85
4.8.2	3D digital	86
4.8.3	3D și perspectiva.....	88
4.8.4	Imaginea virtuală 3D.....	88
4.8.5	D – urile și artele vizuale.....	89

5	TEHNICI ȘI TEHNOLOGII ÎN FILMUL DE ANIMAȚIE ADECVAREA TEHNICII DE ANIMAȚIE LA SUBIECT ȘI VICEVERSA.....	92
5.1	Tehnici de animație 2D	94
5.1.1	Desenul animat	94
5.1.2	Nisipuri mișcătoare.	110
5.1.3	Cutout – cartoane decupate.....	117
5.1.4	Tehnica siluetelor animate.....	120
5.2	Tehnici de animație 3D.....	125
5.2.1	Stop motion.....	125
5.2.2	Pixilația.....	129
5.2.3	Computer Generated Imagery (CGI).	133
5.3	Experimente și tehnici neconvenționale.....	139
5.3.1	Animația directă.....	139
5.3.2	Ecranul cu ace.....	140
5.3.3	Pictura sub aparat.	141
5.3.4	Filmul pictat de mână.....	142
5.3.5	Pictura în plastilină – claypainting animation sau 2D claymation.....	145
5.3.6	Xerografia folosită în animație.	146
5.3.7	Animație cu păpuși filmate real	147
5.3.8	Mai mult decât origami.	148
5.3.9	Stop motion cu ochii vii.	149
5.3.10	Machinima	150
6	SUNETUL ÎN FILMUL DE ANIMAȚIE.....	152
7	ANIMAȚIA DIN AFARA CINEMATOGRAFULUI	160
8	VIITORUL POSIBIL AL ANIMAȚIEI.....	163
9	ANALIZA FILMELOR DE ANIMAȚIE.....	166
9.1	<i>Alba ca zăpada și cei șapte pitici / Snow White and the Seven Dwarfs, David Hand, 1937.....</i>	<i>166</i>
9.2	<i>Scurtă istorie, Ion Popescu Gopo, 1956</i>	<i>172</i>
9.3	<i>Animatrix, 2003.....</i>	<i>174</i>
10	FILOSOFIA ANIMAȚIEI	181
10.1	Animația între fizică și metafizică	181
10.2	Animația și mimesisul.....	185
10.3	Animația între artă și industrie	193
10.4	Despre psihologia personajelor din cineanimație.	196
10.5	Animația și metafora.	200
11	EXPERIENȚE PESONALE ÎN FILMUL DE ANIMAȚIE	203
12	CONCLUZII	205
13	Anexa 1. SURSE ILUSTRĂȚII.....	207
14	BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ.....	216

CUVINTE CHEIE: 2D, 3D, Analogic, Animadoc, Animația ca artă, Animația cu păpuși, Animația directă, Animația în computer, Animație, Artă, Arte plastice, Arte vizuale, Avangardă, Cartoane decupate, CGI, Cinematografie, Cutout, Digital, Ecranul cu ace, Film abstract, Film de animație, Gomotion, Live Sand Animation Show, Mo-Cap, Motion capture, Multiplan, Pictura sub aparat, Pixilație, Plastilină, Realitate virtuală, Rotoscopie, Siluete animate, Software, Stopmotion, Tehnici de animație, Tradigital, VR.

Lucrarea este structurată după următoarele capitole:

1. INTRODUCERE - ARGUMENT

Primul capitol este dedicat argumentării alegerii subiectului urmată de o scurtă explicare a capitolelor lucrării.

2. DESPRE ANIMAȚIE ȘI FILMUL DE ANIMAȚIE

În acest capitol se analizează eligibilitatea animației – a filmului de animație – de a fi considerată artă. Sunt analizate și comparate între ele câteva dintre numeroasele definiții date animației în general și subspeciilor animației în particular.

Este tratată originea și definirea conceptului de animație și de film de animație precum și originea cuvântului animație. A anima înseamnă a însufleți, a aduce la viață. Așadar, prin desene animate nu trebuie să înțelegem doar desene care se mișcă, ci mai degrabă desene însuflețite, care prind viață iar prin filmul de animație în general putem înțelege însuflețirea materiei inițial inerte din care se nasc personaje vii cu psihologii la fel de complexe ca ale făpturilor vii reale. Desigur acest raționament se extinde și asupra animației pe calculator. Dar este chiar mai mult decât atât. Prin animație sunt create nu doar personaje, ci se aduce la viață o lume întreagă printr-un proces demiurgic. Practic, filmul de animație se naște din nimic. Iar dacă în animația tradițională acest nimic poate însemna foaia albă încă nedesenată sau un calup de plastilină amorfă, în cazul animației digitale, înainte ca animatorul să creeze un fișier nou în care își va realiza animația, nu există nici măcar spațiul virtual cartezian în care va ființa viitorul film de animație.

Este studiată percepția animației din punct de vedere vizual, fiziologic și psihologic. Animația nu este înregistrarea a ceva real, ci este o creație totală, chiar dacă tehnologic ea trebuie să se supună fatalmente unei înregistrări pentru a deveni film fie că e fotografiată pe peliculă cadru cu cadru, fie prin alte mijloace video sau digitale. Dar în cazul desenului animat, a fotografia un desen nu înseamnă a fotografia o realitate, ci semnul unei realități. Iar în cazul animației pe computer cu atât mai mult fotografele nu conțin instantanee de realitate, ci instantanee de virtualitate. De aici decurg anumite aspecte esențiale pentru perceperea animației de către spectator, aspecte care sunt tratate pe larg în capitolul respectiv din lucrare. Iar în domeniul definiției sunt analizate atât definițiile pozitive, cât și cele negative în sensul de *ce este animația și ce nu este animație*.

Sunt analizate raporturile de interconectivitate ale animației cu celelalte arte și medii pe diferite studii de caz după cum urmează:

- Animația și cinematograful
- Animația și artele plastice
- Animația și muzica
- Animația și arhitectura
- Animația și religia
- Animația și psihanaliza
- Animația și semiotica
- Animația și politica
- Animația și computerul

Și la urmă dar nu în ultimul rând

- Animația și... animația.

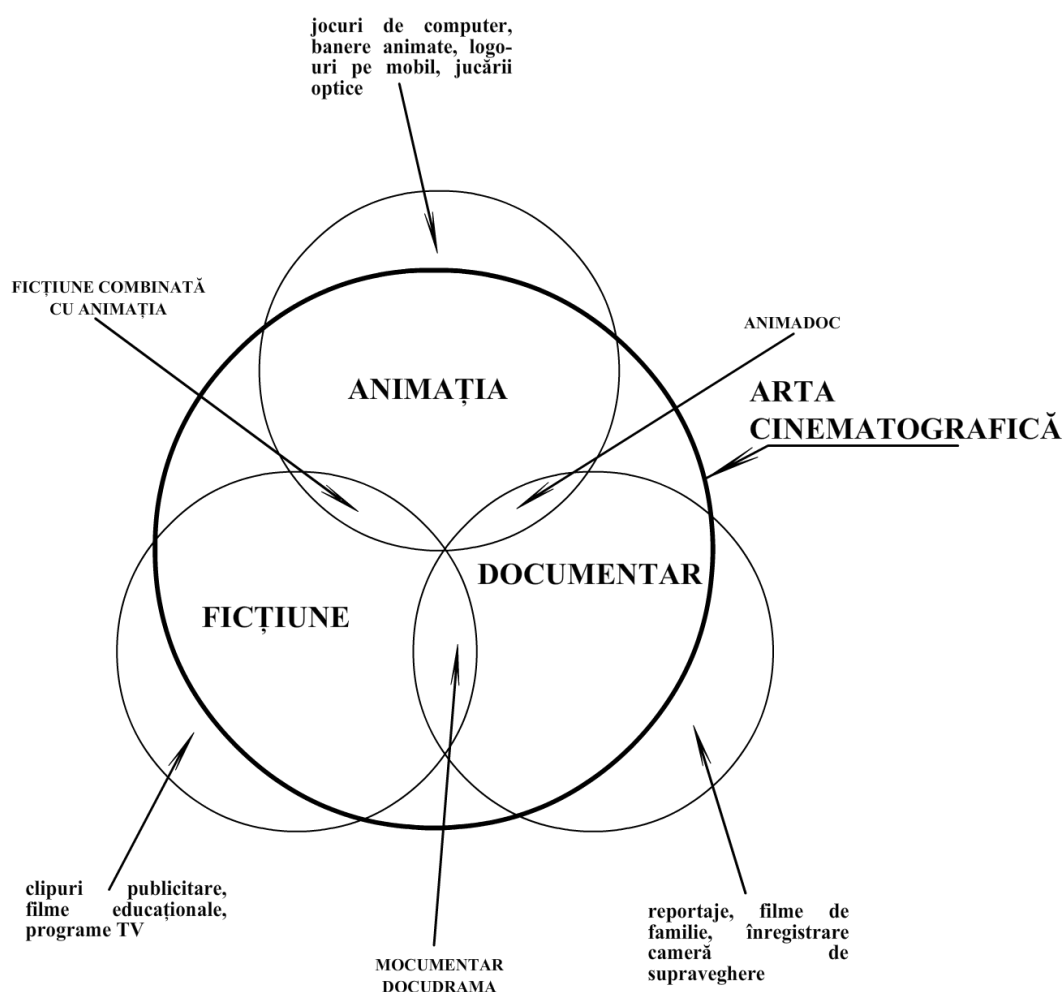
În cadrul primului subcapitol intitulat *Animația și cinematograful* o atenție deosebită este acordată filmului de animație ca gen aparte aparținând artei cinematografului în raport cu celelalte genuri ale cinematografului și anume filmul de ficțiune, documentarul, eseu și filmul experimental.

Imixtiunea animației în filmul cu actori, mai ales după apariția tehnicii CGI a dus aproape la estomparea graniței dintre filmul de animație și cel de ficțiune.

Construirea unor filme de animație pe structuri narative de documentar a dus la apariția unui nou gen hibrid al cinematografului, denumit animadoc.

Mai jos este redată schema interacțiunii animației cu celelalte genuri ale cinematografului precum și cu zonele din afara cinematografului.

Figura 1. Animația, ficțiunea și documentarul



Iar în ultimul subcapitol intitulat *Animația și... animația* se arată cum făurirea unui film de animație indiferent în ce tehnică, este în sine un proces spectaculos și extrem de interesant. Iar după cum s-a văzut deja, animația a abordat orice fel de subiecte și teme, deci era inevitabil ca animația să nu abordeze și subiectul creării unei animații.

3. REPRERE ÎN ISTORIA ANIMAȚIEI.

Acest capitol investighează rădăcinile animației care se pierd în negura timpului, din preistorie până la apariția cinematografului. Oamenii din toate timpurile au dorit să reprezinte realitatea nu numai sub aspectul formei, dar și al mișcării. Evident că acest lucru nu a fost cu puțință până când tehnica nu a ajuns la un nivel corespunzător capabilă să ofere suportul realizării acestei dorințe. De-a lungul timpului au apărut diverse jucării care ofereau mai mult sau mai puțin iluzia mișcării cum ar fi taumatotropul, zoetropul, praxinoscopul, lanterna magică, flipbook-ul sau, încă din antichitate, teatrul de umbre chinezești.

După apariția cinematografului animația s-a înregimentat în această nouă artă născându-se astfel filmul de animație ca gen aparte în marea familie a filmelor.

Urmează o scurtă trecere în revistă a istoriei filmului de animație în cadrul familiei mai largi a cinematografului, punctându-se reperele mai importante. Iar în finalul capitolului se prezintă o privire sinoptică, sub formă de tabel, a desfășurării în timp a acestei istorii punctând repere importante din istoria filmului de animație comparativ în S.U.A. și Canada, în Europa, Anglia și Rusia, în România precum și în Japonia.

4. ANIMAȚIA ÎNTRE 2D ȘI 3D

În acest capitol se trece la o demistificare a deja faimosului concept de 3D. Sunt analizați termenii de 2D și 3D (și chiar și 1D) în raport cu percepția vizuală umană, precum și în raport cu conceptele de real și virtual.

Este analizat următorul paradox: De ce cu ajutorul computerului se pot realiza mai ușor animațiile 3D decât animația 2D clasică. Și mă refer aici nu la facilitățile oferite de computer cum ar fi trasarea, colorizarea și compunerea pe straturi cât în special la generarea de intermediare. Acest paradox își are originea în faptul că un desen este o reprezentare 2D a unei realități 3D, iar această reprezentare este o interpretare strict umană inaccesibilă computerului. Desenatorul ține cont de legile și regulile perspectivei, dar uneori le poate și încălca în mod deliberat, această încălcare reprezentând o opțiune estetică.

În continuare este expusă o analiză comparată între animațiile 3D în mediu real și virtual, între tehnica stop-motion și tehnica CGI. Iar în final este abordat impactul pe care l-a avut conceptul de multidimensionalitate în arta modernă și în artele vizuale în special.

5. TEHNICI ȘI TEHNOLOGII ÎN FILMUL DE ANIMAȚIE

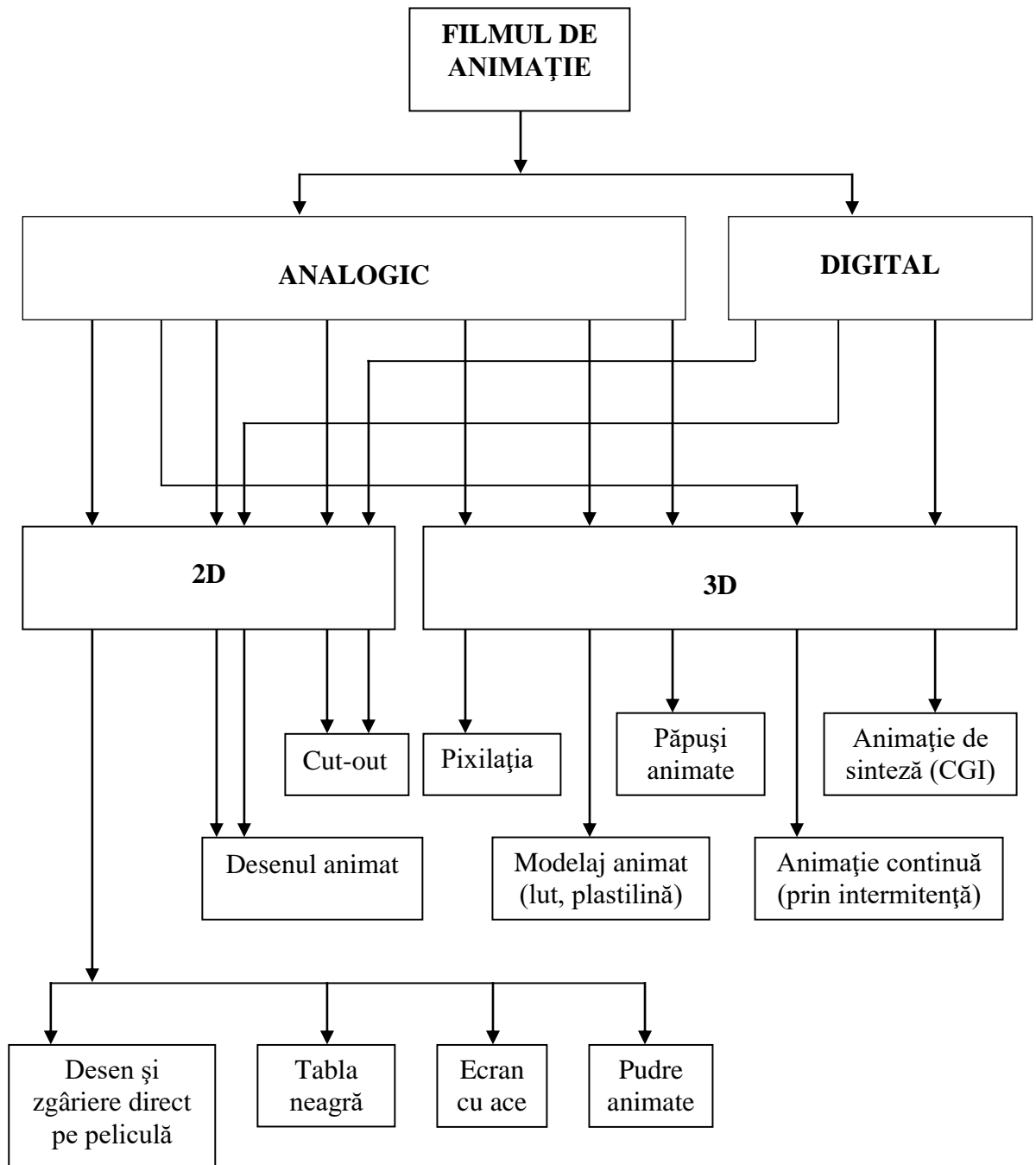
Acest capitol este dedicat explorării diverselor tehnici specifice diferitelor genuri de animație cu implicările estetice aferente fiecăreia. Sunt analizate conceptele de tradițional, digital dar și mai nou apărutul concept de tradigital care este o fuziune între primele două.

Ordinea de abordare este următoarea:

- Tehnici de animație 2D
 - Tradiționale (analogice)
 - Digitale

- Tehnici de animație 3D
 - Tradiționale (analogice)
 - Digitale

Urmează o suită de studii de caz pe diverse filme de animație de scurt și lung metraj structurată după următoarea schemă:



În cadrul tehnicilor de animație 2D au fost abordate următoarele tehnici:

- Desenul animat
- Nisipuri mișcătoare
- Cutout – cartoane decupate
- Tehnica siluetelor animate

În subcapitolul dedicat desenului animat este dezvoltată pe larg diferența dintre animația totală și animația limitată. În animația totală, pentru fiecare fotogramă a filmului de animație este realizat un alt desen. Desigur decorul se păstrează și desenele succesive reprezentând mișcarea personajelor sunt executate pe straturi transparente separate fie pe acetofan, fie pe layere în computer.

În animația limitată personajele sunt descompuse în mai multe componente tot pe straturi transparente separate și se redesenează doar componentele care se mișcă. Spre exemplu pentru un personaj care vorbește se redesenează fotogramă cu fotogramă doar gura. În lucrare vor fi analizate atât plusurile cât și minusurile pe care animația limitată le aduce în animație din punct de vedere estetic, dar și practic.

Tot la tehnica desenului animat este analizată diferența dintre animația liberă și animația planificată. Animația liberă este atunci când desenatorul desenează cadrele unul după altul de la începutul secvenței până la sfârșit. În animația planificată desenatorul desenează cheile principale ale mișcării, pe urmă execută desenele de mijloc dintre aceste chei și pe urmă desenează intermediarele. Aceste două tehnici sunt complementare. Avantajele uneia sunt dezavantajele celeilalte și viceversa. Aceste avantaje și dezavantaje sunt tratate pe larg în lucrare la capitolul respectiv. Iar aceste două proceduri de animație se pot combina între ele.

În cadrul tehnicilor de animație 3D au fost abordate următoarele tehnici:

- Stopmotion
- Pixilația
- Computer Generated Imagery (CGI)

Computer Generated Imagery sau imaginile generate pe computer pe scurt CGI este o sintagmă care se referă în general la animația sintetică, la animația generată cu ajutorul computerului. Computerul este o unealtă foarte folositoare în animație, cu care se pot înlătura suptorii păpușilor în filmele stop motion, se pot prelucra diverse imagini sau pentru printarea unor elemente 3D tot pentru filmele stop motion, colorarea desenelor animate clasice și în general editarea, montarea și compozitingul. Dar nu este tot una să te ajuți de computer cu faptul de a genera un film de animație direct în computer. Un film CGI este un film ale cărui fotograme nu au fost nici fotografiate nici filmate nici scanate, ci provin direct dintr-o realitate virtuală. Termenul de CGI se referă la toate animațiile produse exclusiv digital fie că sunt 2D sau 3D, dar în percepția curentă s-a fixat ideea că termenul de CGI să se refere cu precădere la producțiile 3D.

Iar în finalul capitolului sunt analizate tot prin studii de caz o serie de experimente și tehnici neconvenționale care împing dincolo de limite granițele între tipurile de animație.

Experimentul și curajul de a încerca ceva nou și neconvențional sunt caracteristici fundamentale în orice artă, deci și în arta cinematografică. De fapt însăși cinematografia a apărut ca un experiment. Iar în cadrul acesteia, cinematografia de animație a fost ca un fel de experiment în experiment. Se pare că animația este totuși cel mai prolific gen pentru experiment dintre toate genurile de cinema. Nu vreau să spun nicidecum că în documentar sau în filmul de ficțiune cu actori nu ar fi loc pentru experiment sau că nu s-au și întâmplat experimente cu adevărat extraordinare. Dar animația se pare că e totuși un continuu experiment. Până la urmă toate tehnicile de animație au pornit cu titlul de experimente. Iar dacă o tehnică experimentală ajunge să dea roade pe tărâmul estetic este normal ca autorul să continue. Și la fel de normal este ca și alți autori să preia tehnica și să o ducă mai departe, iar uneori unii să o urce chiar pe culmi. Astfel experimentul se standardizează, se cristalizează și din experiment devine o tehnică convențională. Iar în acest timp, undeva în altă parte, alt artist experimentează o nouă metodă. Din această cauză, atât lista tehnicilor consacrate cât și lista experimentelor petrecute, care se petrec chiar acuma, sau posibile viitoare, este practic inepuizabilă.

Din această categorie în lucrare au fost analizate:

- Animația directă sau zgâriatul direct pe peliculă
- Ecranul cu ace
- Pictura sub aparat
- Filmul pictat de mână
- Pictura în plastilină – claypaniting animation sau 2D claymation
- Xerografia folosită în animație
- Animația cu păpuși filmate real
- O formă complet originală de origami animat
- Stop motion augumentat cu filmarea reală a ochilor
- Machinima

6. SUNETUL ÎN FILMUL DE ANIMAȚIE.

În acest capitol este analizată evoluția coloanei sonore a filmului de animație arătând cum pe lângă faptul că animația a beneficiat de pe urma progresului tehnologic înregistrat în domeniul captării și redării sunetelor tehnologia sunetului în sine a beneficiat la rândul său de pe urma animației. De multe ori provocările ridicate de filmele de animație au dus la rezolvări tehnice în industria sunetului, rezolvări de care au beneficiat ulterior atât întreaga cinematografie, cât și industria de muzică și de divertisment.

La fel ca cinematograful în general și filmul de animație a parcurs etapele evoluției tehnice a sunetului de film, începând cu trecerea de la marele mut la filmul sonor, marea dispută între sound on disc și sound on film cu avantajele și dezavantajele aferente fiecărei formule, trecerea de la mono la stereo, la Dolby Stereo și la Dolby Souround. Iar intrarea în era digitală a transformat profund tehnologia filmului nu numai în ceea ce privește imaginea, dar și sunetul.

7. ANIMAȚIA DIN AFARA CINEMATOGRAFULUI

În acest capitol sunt discutate noile tendințe în media analizând animația în afara registrului cinematografic, în jocuri de computer, pagini de web, reclame luminoase, logo-uri de telefoane mobile și alte device-uri.

Cea mai răspândită formă de animație în afară de film de animație sau poate chiar mai răspândită și decât aceasta este animația prezentă în jocurile video pentru computere, mobile, tablete sau diverse console. Industria animației din jocurile video este o industrie înfloritoare la concurență cu cea cinematografică.

Tot pe internet mai putem vedea benzi desenate special adaptate pentru vizionarea digitală (digital comics). Ele sunt de multe ori un hibrid între animație și bandă desenată. Se păstrează formula de vignete uneori și cu bule de text, dar în fiecare vigneta sunt uneori animații ciclice pentru a le da un aspect mai dinamic.

Iar în final este analizat pe scurt conceptul de teatru de animație.

8. VIITORUL POSIBIL AL ANIMAȚIEI

Acest capitol conține previziuni despre viitorul animației bazate pe extrapolarea istoriei animației precum și a constatărilor asupra momentului prezent. Se poate observa încă de pe acum că desenul animat tradițional a fost înlocuit cu animația în computer în ceea ce privește producțiile de masă și cele comerciale. Totuși în televiziune, pe canalele destinate exclusiv desenelor animate există numeroase producții realizate în aproape toate tehnicile de animație.

Lungmetrajele realizate în tehnica desenului animat manifestă o tendință crescândă de a ieși din sfera divertismentului și producției destinată copiilor începând să abordeze teme tot mai profunde, sociale, psihologice și filozofice. Se constată și apariția mai multor documentare de lungmetraj de desen animat, animadocuri.

În ceea ce privește scurtmetrajele producția acestora s-a democratizat datorită computerelor. Producția de scurtmetraje de animație a devenit mult mai accesibilă producătorilor independenți sau chiar pasionaților de animație, iar distribuția este realizată în mare parte pe internet. De asemenea au crescut în număr și în putere festivalurile de film de animație care impulsionează această producție.

În ceea ce privește animația stop motion sau cadru cu cadru, ea nu se mai folosește pentru realizarea trucajelor în filmele cu actori fiind înlocuită de tehnica CGI. În aceste condiții ea și-a găsit un drum propriu. Din când în când apar lungmetraje stopmotion care sunt foarte apreciate.

Pe viitor animația, ca și întreg cinematograful, va trebui să facă față noilor provocări cum ar fi Virtual Reality (VR), cinematograful 360, filmul interactiv sau mai

nou apărutul Liquid Cinema o varietate care combină filmul 360 cu filmul 3D într-o singură cronologie în noi forme de povestiri.

9. ANALIZA FILMELOR DE ANIMAȚIE

Analiza filmului (film analysis) este un proces prin care un film este analizat pe componente cum ar fi mise-en-scene, subiectul, coloana sonoră, surse de inspirație sau influențe generate de respectivul film. Diferiți autori precum Jacques Aumont, Michel Marie Thomas și Vivian Sobchack sugerează diferite abordări ale analizei filmului.

Analiza filmului (nefiind același lucru cu critica de film) este strâns legată de teoria filmului fiind un instrument util atât criticilor, cât și creatorilor de film, disecția unui film fiind foarte utilă și în procesul didactic.

Odată cu dezvoltarea internetului au apărut diverse abordări ale analizei filmului atât în scris, cât și video. Domeniul s-a democratizat și analiza unui film nu mai este doar apanajul criticilor sau al filmologilor.

În acest capitol se va aplica acest procedeu al analizei filmului pe trei exemple de filme de animație și anume:

- *Alba ca zăpada și cei șapte pitici / Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937 (Disney)
- *Scurtă istorie*, Ion Popescu Gopo, 1956
- *Animatrix*, Kōji Morimoto, Shinichiro Watanabe, Mahiro Maeda, Peter Chung, Andy Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, 2003

10. FILOSOFIA ANIMAȚIEI

Acest capitol conține considerente filosofice pe marginea subiectului animației propunând o abordare ieșită din scheme, o discuție liberă având evident în centrul atenției subiectul animației. Această abordare a fost făcută din patru unghiuri diferite și anume:

- Animația între fizică și metafizică
- Animația și mimesisul
- Animația între artă și industrie
- Animația și metafora

11. EXPERIENȚE PERSONALE ÎN FILMUL DE ANIMAȚIE

De-a lungul timpului am realizat câteva scurtmetraje de animație cu care am avut ocazia să particip la diverse festivaluri de animație și chiar să obțin și premii, atât în țară cât și în străinătate.

În acest capitol am recurs la o scurtă analiză a acestor scurtmetraje din punct de vedere al autorului de data aceasta.

12. CONCLUZII

În acest capitol sunt trase concluziile din lucrare în general cât și în particular concluziile ce reies din fiecare capitol.

Pe parcursul întregii cercetări, am descoperit filme și tehnici de animație foarte interesante, am aflat informații noi și mi-am structurat în ordine și cunoștințele mele anterioare despre acest subiect. A fost o cercetare făcută din pasiune pentru animație și sper ca această lucrare să fie utilă și altor persoane în contextul în care, repet, cel puțin la noi în țară există foarte puține lucrări care tratează acest subiect.

13. Anexa 1. SURSE ILUSTRĂȚII

Lucrarea prezintă o anexă în care sunt specificate sursele tuturor imaginilor care apar în lucrare. Această specificare este făcută în ordinea în care ilustrațiile apar în lucrare. În mare parte imaginile sunt capturi de ecran din diverse filme de animație. În rest este menționată adresa electronică de unde a fost preluată imaginea.

Mai menționez că toate adresele electronice au fost accesate între 2012 și 2017. Este posibil ca ulterior unele linkuri să nu mai fie active.

14. BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

În încheiere este bibliografia selectivă care conține lista surselor de informație utilizate pentru redactarea tezei, atât în limba română, cât și în limbi străine.

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

- Adamson, Joe *Tex Avery*, New York: Da Capo Press, Inc., 1975
- Alberti, W. *Il cinema di animazione*, Edizioni Radio Italiana.
- Aristarco, Guido *Cinematograful ca artă*, Editura Meridiane, București, 1965
- Arnheim, Rudolf *Arta și percepția vizuală: o psihologie a văzului creator*, Editura Polirom - 2011
- Balazs, Bela *Arta filmului*, ESPLA, București, 1957.
- Barna Ion *Lumea filmului*, vol 1 și 2, Ed.Meridiane, București 1971
- Bazin, Andre *Ce este cinematograful?*, Editura Meridiane, București, 1968
- Băieșu, Sergiu *Animația de la 2D la 3D*, Ed. UNATC Press, București, 2008
- Beck, J. *Animation Art*, London: Flame Tree Publishing, 2004
- Benayoun Robert *Le dessin animé après Disney*, Ed. J.J.Pauvert, Pris, 1961
- Bendazzi,
Giannalberto *Animation: A World History*, Focal Press, 2015
- Bendazzi,
Giannalberto *Pages d'Alexeief, L'atelier de cinema d'animation d'Annecy*, Milan, 1983
- Bendazzi,
Giannalberto *Defining animation – a proposal*. Prehľadka animovaného filmu/Festival of Film Animation. (Kon)texty/(Con)texts, <http://www.pifpaf.cz/cs/kontexty/30-kontexty/160-defining-animation-a-proposal>, 2007
- Bessen Ellen *Animation Unleashed*, Michael Wiese Productions, Studio City, 2008
- Blair, Preston *How to Make Cartoons*, Tustin, CA: W. Foster, 1980
- Blair, Preston *Cartoon Animation*, Laguna Hills, Walter Foster Publishing (California), 1994
- Bordwell David,
Thompson Kristine *Film Art: An Introduction*, ed. McGraw- Hill , New York, 2008
- Bron, Simelia *A opta artă*, Ed. Meridiane, București, 1975
- Carabăț, Dumitru *Spre o poetică a scenariului cinematografic*, Editura Fundației PRO, București, 1997.

- Căliman, Călin *Istoria filmului românesc 1896-2010*, Ed. Contemporanul, București, 2011
- Cernat, Manuela *A Concise History of the Romanian Film*, Ed. Științifică și Enciclopedică, București, 1982
- Chimet, Iordan *Eroi, fantome, șoricei*, Ed. Meridiane, București, 1974
- Cholodenko, Alan *The Illusion of Life: Essays on Animation*, Sidney Power Publications, 1991
- Da Vinci, Leonardo *Tratat despre pictură* – Editura Meridiane, 1971
- De Marchi, S. & Amiot, R *Le dessin animé d'amateur et l'animation*, Ed. Publications Photo-cinéma Paul Montel, Paris, 1977
- Duca, LO *Le dessin anime*, Prisma, 1948.
- Field, Syd *The Foundation of Screenwriting*, Dell; Revised Expanded edition (June 10, 1984)
- Flinn, Denny Martin *How not to write a screenplay*, Lone Eagle Publishing Company (May 1999)
- Frank Thomas, Ollie Johnston *Illusion of Life – Disney animation*, Disney editon New York
- Génin, Bernard *Le cinéma d'animation*, Cahiers du Cinéma
- Goldberg, Eric *Character Animation Crash course*, Silman-james Press (Jul 2008)
- Grand, J. *Masters of Animation*, London: Batsford, 2001
- Halas, J. *Timing for Animation*, Focal Press
- Heiddeger, Martin *Originea operei de artă*, trad. de Thomas Kleininger și Gabriel Liiceanu, București, Univers, 1979, ediția a II-a, București, Humanitas, 1996.
- Klee, Paul *Theorie de l'Art moderne*, Grasset, 1959.
- Laybourne, Kit *The Animation Book*, Three Rivers Press; Rev Sub edition (December 22, 1998)
- Lazăr, Ioan *Teme și stiluri cinematografice*, Editura Meridiane, București, 1987
- Littera, George *Repere în evoluția stilistică a filmului de animație românesc*, în *Studii și cercetări de istoria artei*, volumul 32, 1985

- Lotman, Yuri *On the language of animated cartoons*. In: O'Toole, Lawrence Michael and Shukman, Ann (eds.), *Film Theory and General Semiotics*. (Russian Poetics in Translation 8.) Lotman Y Oxford: Holdan Books 1981 (RPT Pub.), 36-39.
- Lutz, Edwin George *Animated cartoons; how they are made, their origin and development*, London. London: Chapman, 1926
- Madsen, Paul Roy *Animated Film: Concepts, Methods, Uses*. Roy Paul Madsen. Ed. Interland Publ., 1969
- Martin, Marcel *Limbajul cinematografic*, Editura Meridiane, București, 1981
- Masson, Terrence *CG 101. A Computer graphics Industry Reference*. Digital Fauxtopography Inc. 2007, p. 42., p437
- Mašek, Victor Ernest *Arta de a fi spectator*, Editura Meridiane, București, 1986
- McKee, Robert *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, Methuen Publishing Ltd (July 16, 1999)
- Mitry, Jean *Esthetique et Psychologie du Cinema*, Ed. Universitaires, Paris, 1963
- Nichituș, Cristina *Cu diligența prin pădurea de fagi*, Ed. Media On, București, 2000.
- Nicula, Dinu-Ioan *Călătorie în lumea animației românești*, Editura Meridiane, București, 1997
- Pikkov, Ülo *Animasophy - Theoretical Writings on the Animated Film*, Estonian Academy of Arts, 2010
- Ponce,t M. T. *L'Esthetique du dessin anime*, A. G. Nizet, Paris, 1952.
- Poncet, M. T. *Dessin anime-Art mondial*, Edition Cercle du Livre, Paris, 1956.
- Poncet, M. T. *Etude comparative des mustrations du Moyen Age et des dessins animes*, A. G. Nizet, Paris, 1952.
- Popescu, Gopo Ion *Filme, filme, filme*, Editura Meridiane, București, 1963
- Sadoul, Georges *Istoria cinematografului mondial de la origini până în zilele noastre*, Ed. științifică, București, 1961
- Shaw, Susannah *Stop Motion – Craft Skills for Model Animation*, Focal Press, second edition, 2008

- Suchianu, D. I. Cinematograful acest necunoscut, Editura Dacia, Cluj, 1973
- Thomas, Bob The Art of Animation, Disney Editions; Revised edition (October 1, 1992)
- Velescu, Dinu A șaptea artă, Editura Meridiane, București, 1966
- While, T. *The Animator's Workbook*, New York: Watson-Guption Publications, 1999
- Whitaker, H. & Halas, J.* *Timing for Animation*, Boston and Oxford: Focal Press, 2002
- White, Tony The Animator's Workbook, Watson-Guption (September 1, 1988)
- Williams, R. Animator's Survival Kit, Faber & Faber, First Edition (January 7, 2002)
- Winder, C. & Dowlatabadi, Z. *Producing Animation*, Boston and Oxford: Focal Press, 2001
- Withrow, S. Toon Art, Lewes: Ilex, 2003
-
- Enciclopedia dello spettacolo* Unedi – Unione editoriale, Roma, 1975
- Encyclopedia of Animation Techniques* Publisher: Booksales (January 2004)
- The Encyclopedia of Animated Cartoons* Publisher: Checkmark Books; 3 edition (October 30, 2008)
- The Film Encyclopedia* Publisher: Collins Reference; 6 edition (September 2, 2008)

Surse digitale

www.animationarena.com

www.awn.com

www.google.com

www.imdb.com

www.tonarific.com

www.toonhub.com

www.wikipedia.org