

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

REZUMAT  
TEZĂ DE DOCTORAT

Păpușa, de la material la imaterial

CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:

**Prof. univ. dr. Cristian Pepino**

DOCTORAND:

**Constantina Mihăilă**

2017

## Mulțumiri

Profesorului meu coordonator, Prof. Univ. Dr. Cristian Pepino, care m-a îndrumat de-a lungul timpului cu multă căldură, răbdare, bunăvoință și spirit critic constructiv.

Profesorilor îndrumători de la École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris – Prof. ENSAD Dr. Serge Verny și Prof. ENSAD Dr. George Sifianos – care, cu prilejul valorificării Bursei Erasmus de care am beneficiat în 2015-2016, mi-au oferit cu căldură și prietenie prilejul de a aprofunda, alături de ei, cercetarea de față.

Institutului Cultural Român, pentru sprijinul logistic acordat pe parcursul stagiului de cercetare doctorală Erasmus de la Paris.

Lui Morgan Dussart, responsabilă Centrului de documentare din Paris, *Le Mouffetard – Théâtre des arts de la marionnette*, pentru că mi-a semnalat artiști, spectacole și mi-a pus la dispoziție importante resurse, printre care și arhiva lui Renée George Silviu.

Profesorilor Univ. Dr. Radu Igașzag și Univ. Dr. Marius Nedelcu, de la UNATC, care m-au ajutat cu lămuriri, sugestii, comentarii și discuții critice.

București, mai 2017

## Cuprins

|  |            |
|--|------------|
| <b>I. Introducere.....</b>                                     | <b>9</b>   |
| Definirea termenilor importanți.....                           | 14         |
| Păpușă, marionetă, fantoșă .....                               | 14         |
| Animație .....   | 17         |
| Material.....  | 19         |
| Imaterial .....  | 26         |
| <b>II. Păpușa, evoluția și concepte .....</b>                  | <b>29</b>  |
| a. Obiect de cult .....  | 29         |
| b. Dimensiunea mitologică.....                                 | 39         |
| c. Păpușa ca simbol .....                                      | 43         |
| d. Influențe ale teatrului <i>Bunraku</i> în film.....         | 48         |
| e. Păpușa ca dublul ființei umane .....                        | 53         |
| f. Marionete și supramarionete .....                           | 56         |
| g. Uncanny Valley.....   | 58         |
| h. Androizi, automate, roboți.....                             | 60         |
| <b>III. Aspecte ale păpușii în teatru .....</b>                | <b>83</b>  |
| a. Siluete și teatrul de umbre.....                            | 83         |
| b. Eroi locali .....   | 90         |
| c. Tipuri de păpuși .....                                      | 96         |
| d. De la manechine la marionetizarea actorului în teatru ..... | 107        |
| <b>IV. Mișcarea în animație.....</b>                           | <b>114</b> |
| Pantomima .....  | 116        |
| Animația inspirată din jucării .....                           | 119        |
| Captarea mișcării în animația digitală.....                    | 124        |
| <b>V. Expresivitatea chipului .....</b>                        | <b>127</b> |
| Masca .....  | 128        |
| Coduri și reprezentări .....                                   | 140        |

|   |            |
|---|------------|
| Privirea .....  | 145        |
| <b>VI. Aventura filmică .....</b>   | <b>150</b> |
| a. Camera obscură.....  | 151        |
| b. Lanterna magică.....   | 153        |
| c. Filmul de animație cu păpuși.....  | 161        |
| d. Păpuși plate: de la teatrul de umbre la filmul cu siluete decupate ..... | 164        |
| <i>Tony Sarg</i> .....  | 165        |
| <i>Yori Norstein</i> .....  | 169        |
| <i>Miwa Matreyek</i> .....  | 171        |
| <i>Karel Zeman</i> .....  | 173        |
| <i>Piotr Kamler</i> .....   | 174        |
| e. Păpuși în volum cu armătură .....  | 176        |
| <i>Ray Harryhausen</i> .....  | 177        |
| f. Actorul ca marionetă .....   | 178        |
| g. Obiecte deturnate .....  | 180        |
| h. Marioneta robotizată.....  | 181        |
| <b>VII. Repere în filmul de animație cu păpuși.....</b>                     | <b>182</b> |
| a. Georges Méliès.....  | 183        |
| b. Willis O'Brien.....  | 184        |
| c. George Pal .....   | 186        |
| d. Jiří Trnka .....   | 188        |
| d. Barry Purves .....   | 192        |
| e. Jiří Barta.....  | 194        |
| f. Ladislav Starewitch, Jan Švankmajer și frații Quay .....                 | 196        |
| g. Anders Ronnow Klarlund.....  | 201        |
| k. Filme de Oscar .....   | 202        |
| <i>Echilibru (Balance)</i> .....  | 202        |
| <i>Quest</i> .....  | 203        |
| <i>The Nightmare Before Christmas</i> .....                                 | 204        |
| <i>Harvie Krumpet</i> .....   | 206        |

|  |            |
|--|------------|
| <i>Studioul Aardman și patru filme de Oscar</i> .....                | 207        |
| <b>VIII. Păpușa și televiziunea</b> .....                            | <b>210</b> |
| <b>IX. Tendințe în reprezentarea păpușii</b> .....                   | <b>217</b> |
| a. Marionete digitale .....  | 217        |
| b. Avatar, joc, interactivitate .....                                | 219        |
| c. Idoli virtuali.....   | 222        |
| d. Tehnologii noi.....   | 223        |
| e. Tendințe .....  | 231        |
| <b>X. Activități practice</b> .....                                  | <b>237</b> |
| a. Opinii despre animația în teatru și TV.....                       | 237        |
| Interviu inedit cu Brândușa Zaița Silvestru.....                     | 237        |
| Interviu inedit cu Iulian Furtună .....                              | 258        |
| b. Opinii despre teatru și film de animație .....                    | 265        |
| Interviu inedit cu Mihai Badică .....                                | 265        |
| c. Scurtă prezentare a filmelor realizate la Studioul Animafilm..... | 273        |
| d. Exercițiu de animație cu păpuși .....                             | 278        |
| e. Activitate de documentare prin fotografii .....                   | 280        |
| <b>XI. Concluzii</b> .....   | <b>283</b> |
| <b>XII. APENDIX</b> .....  | <b>288</b> |
| Bibliografie.....  | 288        |
| Publicații, articole .....   | 291        |
| Filmografie.....   | 294        |

**Cuvinte-cheie:** păpușă, marionetă, animație, teatru de păpuși, mască, *Bunraku*, film de animație cu păpuși, siluete decupate, stop-motion, păpuși în volum cu armătură, material, imaterial, avatar, roboți, new media.



Statuetă reprezentându-l pe *Tcheti, Cancelarul regelui*, Egiptul de Jos, 2300-2000 î.Hr., Muzeul Luvru, Paris, 2015.



Statuetă de cult grecească antică, articulată, Muzeul de Istorie din Rodos, Grecia, 2012.



Manechin de artist, Muzeul Bourdelle, Paris, 2015.



Siluetă din teatrul de umbre, Musée Guimet, Paris, 2015.



Păpușă din colecția *Le Mouffetard – Théâtre des arts de la marionnette*, Paris, 2015.



Păpușă *Bunraku*, reprezentație oferită de Ambasada Japoniei la Teatrul Odeon, 2006.



Păpușă din filmul *ParaNorman*, Studioul Laika, SUA, Animest, 2012.



Păpușă cu schelet metalic pentru film de animație realizată de studioul Aardman, UK, expoziția *Aardman*, Paris, 2015.



Sculptură digitală, *Beyond Two Souls*, din expoziția *L'Art dans le Jeu Vidéo, l'inspiration Française*, Paris, 2015.



Robotul *Pepper*, produs de firma Aldebaran din Franța, 2015.

Fotografiile din arhiva autorului, realizate ca documentare pentru această teză.

*Motto:*

„O păpușă este mai mult decât o miniatură tridimensională a reprezentării unei persoane. Este ceva comun în fiecare religie, cultură și perioadă, iar rolurile sunt jucate și limitate doar de imaginație.”<sup>1</sup>

Filmul de animație m-a interesat întotdeauna. Am vrut să aflu cât mai mult, să știu cât mai mult, iar cercetarea de față este rodul acestei curiozități. Portofoliul meu de până acum cuprinde câteva scurte filme de animație în care am utilizat mai multe tehnici: stop-motion cu obiecte, animație clasică cu desen, pictură sub aparat și fotografii succesive (*time lapse*), iar cu ocazia acestei cercetări am realizat și un scurt film de animație cu o păpușă.

Am ales păpușa ca subiect principal al cercetării de față ca o continuare firească a interesului meu pentru filmul de animație. Aprofundarea teoretică a acestei teme este dublată de dorința de a alcătui un suport teoretic pentru proiectele mele viitoare. Deci, de a înțelege drumul păpușii de la idee la materializarea ei.

În prezent, în România, păpușile animate pot fi văzute mai mult sub forma spectacolelor de teatru sau a filmelor de animație pentru copii. Prin prezenta lucrare am încercat să găsesc exemple și argumente pentru a privi diferit păpușa, în contexte pentru adulți.

În România nu există studii aprofundate universitare privind filmul de animație cu păpuși, nici studioul Animafilm nu mai există, și nici un alt studio specializat în film de animație cu păpuși. Descoperind lista filmelor cu păpuși produse în România în perioada 1949-1966 în cartea *Dessin Animé: de l’Autriche aux Balkans, les Carpates* de Marie Thérèse Poncet, mi-am dat seama încă o dată de importanța subiectului și, pe de altă parte, de marele potențial al păpușii, puțin explorat la noi. Lista cuprinde doar 64 de filme care au fost produse în România între 1949 și 1966, majoritatea fiind scurtmetraje,

---

<sup>1</sup> *Muzeul canadian de istorie*,  
<http://www.historymuseum.ca/cmhc/exhibitions/hist/dolls/doint-01e.shtml>

numărul lor ajungând la 85 până în 1995 (conform celor două surse scrise, tipărite, descoperite și consemnate în această lucrare dar și completărilor datorate surselor electronice).

Consider că filmul de animație românesc cu păpuși este un subiect de explorat în sine. Nu există programe speciale de film de animație sau săli dedicate, este un gen care este difuzat cu precădere în festivaluri.

Am încercat să dau doar câteva repere importante pentru a pune în lumină și filmul de animație cu păpuși din România, în perioada ei prolifică, susținută de stat. Printre autorii importanți se numără: Bob Călinescu, George Sibianu, Isabela Petrașincu, Flori Liceică, Mihai Bădică. Intenția mea nu a fost să mă fixez pe animația românească, ci mai degrabă pe tabloul general al temei.

## Metodologie

Am apelat la surse avizate, la autori, la articole, la filme. Practic, așa mi-am aprofundat cunoștințele în materie de film de animație cu păpuși.

Numeroase activități desfășurate de-a lungul perioadei studiilor doctorale au contribuit la realizarea acestei lucrări. Le vom aminti pe scurt mai jos.

Datorită bursei de mobilitate ERASMUS, am beneficiat de un stagiul de cercetare de un an la École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD) de la Paris, unde am avut prilejul de a lucra sub directa și atenta îndrumare a Prof. ENSAD Dr. Serge Verny, coordonatorul secției de animație de la ENSAD, cercetător, autor de filme de animație, și a Prof. ENSAD Dr. Georges Sifianos, doctor în filozofie specializat în film de animație, creator și cercetător de film de animație, membru în Consiliul de administrație al Festivalului de la Annecy, membru în zeci de jurii la festivaluri, autorul lucrării *Estetica filmului de animație*. În perioada stagiului doctoral am purtat discuții interesante cu acești doi profesori, care m-au ghidat către anumite concepte, în alegerea cursurilor audiate la ENSAD, precum și în edificarea bibliografiei și a documentării cinematografice pentru subiectul acestei lucrări.

Am avut prilejul, așadar, să particip la mai multe workshop-uri și cursuri din cadrul ENSAD Paris. Interesul pentru fabricarea marionetelor mi-a fost deschis cu ocazia



participării la workshop-ul coordonat de Florence Mialhe și Sylvain Derosne, în cadrul căruia am realizat primul meu film cu păpuși de un minut, *Lumière*, prezentat în lucrare.

Am participat la activitățile a două workshop-uri de construire de roboți. Primul a fost cel intitulat *Smiley*, coordonat de Florence Doleac, din cadrul ENSAD Paris, iar al doilea, intitulat *Behavioral Objects*, organizat la Carreau du Temple, a fost coordonat de Samuel Bianchini, din cadrul ENSAD Lab Paris. Totodată, am audiat, în același cadru ENSAD, cursul lui Robert Bennett, și am asistat la conferința-demonstrație *Les vertus de la marionnette idéale* susținută de Claire Heggen de la Research Centre – Théâtre Mouffetard, Paris – evenimente care au fost foarte importante pentru înțelegerea dimensiunii mișcării în animația cu păpuși. Robert Bennett și Claire Heggen au fost discipolii renumitului Étienne Decroux, preocupat o viață de expresia corporală și fondatorul „mime corporel”.

De asemenea, bursa Erasmus mi-a oferit prilejul de a consulta resursele de documentare a mai multor biblioteci la Paris: Centrul Pompidou, biblioteca ENSAD, Centrul de documentare *Le Mouffetard – Théâtre des arts de la marionnette*, unde se află o valoroasă colecție de materiale despre marionetă și artele conexe. Cu această ocazie, am beneficiat de consilierea lui Morgan Dussart, responsabilul centrului, care mi-a semnalat și pus la dispoziție importante resurse, printre care și arhiva neexplorată până în prezent a lui Renée George Silviu, membră fondatoare a Teatrului Țândărică. Datorită acestei descoperiri, am realizat un amplu interviu cu Brândușa Zaița Silvestru, în urma căruia am publicat două articole: „*De vorbă cu Brândușa Zaița Silvestru, despre Renée G. Silviu*” care poate fi citit în revista *Concept*, Vol. 11, Nr. 2, 2015, UNATC și „*Brândușa Zaița Silvestru raconte l'incroyable Renée Georges Silviu*”, publicat în revista *Manip*, numărul din iulie-august 2016, *Journal trimestriel publié par l'Association Nationale des Théâtres de Marionnettes et des Arts Associés (THEMAA)*, Paris. Aceste două articole evocă personalitatea lui Renée George Silviu (eludată din memoria vieții artistice din România după plecarea acesteia din țară, în 1961) și oferă o altă perspectivă pentru înțelegerea evoluției și transformarea mentalităților legate de păpușă.

Importante pentru documentarea mea au fost și discuțiile cu artiștii marionetiști Aurelia Ivan și Iulian Furtună, care și-au făcut studiile în România, și-au continuat cariera în Franța și care sunt acum stabiliți la Paris. Aurelia Ivan explorează noi moduri de

comunicare, cum ar fi folosirea robotului pe scenă, în loc de marionetă. La rândul lui, Iulian Furtună lucrează în prezent la renumita emisiune de divertisment pentru televiziune *Les Guignols* de la Canal+ Paris și mi-a oferit prilejul de a vedea o sesiune de înregistrare a acestei emisiuni celebre cu păpuși. Mihai Bădică, un alt artist cu care am avut prilejul să discut, și-a început cariera în teatrul de animație, a lucrat la Animafilm, iar acum face filme de animație cu păpuși în Danemarca.

Un alt moment important al cercetării mele a fost vizita în atelierul marionetiștilor și fabricanților de păpuși Annaïc Penon și Cyril Valade în Paris, unde am văzut cum se fabrică păpușile din latex și cum se folosesc diferite alte materiale pentru construirea păpușilor. Această vizită mi-a confirmat faptul că păpușa, acest obiect construit artizanal, cere cunoașterea de tehnici specifice pentru realizarea ei și îmbină sculptura, designul de obiect, pictura, chimia. De asemenea, necesită descoperirea și cunoașterea de noi materiale și înțelegerea proprietăților lor.

Participările la cele două workshop-uri de construire de mască susținute de profesioniști din România și Italia mi-au oferit ocazia de a aplica imediat cunoștințele teoretice acumulate. Aceste evenimente – *Construire de mască pentru commedia dell'arte* (6 noiembrie 2014, la Teatrul Masca), susținut de Stefano Perocco di Meduna, sculptor și creator de măști italian, și *Masca 2014*, susținut de Mihai Mălaimare la Teatrul Masca – au reprezentat o inițiere, o aplecare către personaj prin intermediul măștii neutre și al măștii larvare.

Al treilea workshop la care am participat a avut ca temă construirea de siluete pentru teatrul de umbre și a fost susținut de regizorul chinez Li Jianxin la Teatrul Țândărică, cu ocazia Festivalului Internațional al Teatrului de Animație din 2013.

Alături de argumentarea teoretică, un instrument suplimentar folosit în această cercetare sunt fotografiile realizate cu ocazia vizitelor în muzee și la expoziții din țară sau străinătate, fotografiile realizate cu ocazia vizionării de spectacole, a participării la festivaluri, workshop-uri. Aceste imagini constituie sursa principală a ilustrațiilor din această lucrare. De asemenea, am realizat o amplă serie de fotografii documentare cu păpuși la Muzeul Teatrului Țândărică din București. Acestea relevă o predilecție pentru anumite materiale și un mod de a construi păpușile, specifice unei perioade: folosirea de materiale

naturale, precum lemnul, materialele textile, cânepa, cartonul, sârma, ceramica sau, mai nou, buretele, polistirenul și latexul.

De fapt, tot ce am făcut ca pregătire a acestei teze m-a dus mai aproape de universul animației cu păpuși, pe care am încercat să-l descifrez și să-l înțeleg.

## Prezentarea lucrării

Teza este concepută pe trei coordonate: axa principală a lucrării – material-imaterial; axa secundară – păpușa în timp și spațiu; și axa terțiară – păpușa – interferențe artistice între teatru, film și new media.

Am structurat teza în trei părți mari (împărțite în nouă capitole), urmate de activități practice și concluzii.

Prima parte a lucrării, intitulată „Definirea termenilor importanți”, își propune să definească termenii de bază folosiți pe parcursul lucrării: păpușă, marionetă, animație, stop-motion, material, imaterial, avatar. Pe parcursul cercetării am descoperit faptul că pentru fiecare artist sau teoretician păpușa înseamnă altceva. Dicționarele explicative dau anumite definiții, profesioniștii au propriile definiții, iar teoreticienii, altele.

Există opinii diferite cu privire la ce este și ce nu este păpușa. Ne vom referi doar la contextul artistic al animației cu păpuși. Am căutat să înțeleg esența conceptului comparând diferite definiții, am cercetat diverse surse (cărți, reviste, dicționare, articole), am stat de vorbă cu artiști păpușari și cu fabricanți de păpuși, am văzut spectacole și am participat la workshop-uri în domeniu.

Consider că ambii termeni – „păpușă” și „marionetă” – utilizați în text cu sens apropiat datorită evoluției inevitabile a mentalităților, a limbajelor și a apariției noilor tehnologii, astăzi trebuie ajustați sau nuanțați.

Am trecut apoi în revistă dimensiunea culturală, antropologică și mitologică a păpușii. De asemenea, evoluția marionetei este urmărită de la supranatural la eroi locali.

Cercetarea încearcă să repună în discuție încărcătura istorică a păpușii: forța sa ritualică, forța sa simbolică, regăsirea conținutului și sensul de dincolo de spectacolul de divertisment, fie că este vorba de teatru, film de animație cu păpuși sau de folosirea păpușii în contextul noilor forme de media și al actului artistic.

Am descoperit astfel evoluția păpușii de la obiect de cult la teatrul de păpuși, de la păpușa obiect la păpușa subiect de film, de la automate și androizi până la păpuși roboți și păpuși virtuale.

Partea a doua a lucrării cercetează păpușa din punctul de vedere al evoluției materiale în teatru și în film. Am explorat corpul păpușii ca prezență materială, palpabilă, manipulabilă (direct sau indirect), păpușa ca unealtă de lucru, relația dintre păpușă și mască, dintre păpușă și teatru; aventura filmică a păpușii de la teatrul de umbre și lanterna magică la cinematograful și TV. De asemenea, am explorat tehnicile de reprezentare a păpușii, de la cele plate la cele în volum, și am trecut în revistă câteva exemple de artiști reprezentativi (Tony Sarg, Lotte Reiniger, Yuri Norstein, Miwa Matreyek, Karl Zeman, Piotr Kamler), inclusiv artiști vizionari în filmul de animație (Georges Méliès, Willis O'Brein, George Pal, Ray Harryhausen, Jiří Trnka, Władysław Starewicz, Jan Švankmajer și frații Quay, Jiří Barta, Barry Purves, Anders Rønnow Klarlund) și am studiat mișcarea și captarea mișcării în relație cu păpușa.

Am considerat necesară aplecarea asupra expresiei faciale, asupra conceptului de mască, am studiat semnificația privirii, importanța expresivității feței și comunicarea bazată pe coduri. În același timp, mișcarea păpușii este analizată în forma pantomimei și a modalităților de captare a mișcării.

Am avut în vedere și direcțiile ce țin de android, avatar, robot și marioneta virtuală.

În ultima parte a tezei am cercetat păpușa din punctul de vedere al formelor noi de artă și al noilor tehnologii.

## Concluzii

Subiectul acestei cercetări s-a dovedit mai amplu și mai complex decât am estimat. Șansa bursei ERASMUS mi-a deschis orizonturi neașteptate, pentru că prin frecventarea bibliotecilor specializate din Paris am avut acces la o mare varietate de informații actuale.

Pot spune că teza este o cercetare-studiu din care am aflat în principal că:

- istoria păpușii se pierde în timp;
- cea mai veche formă de animație cu păpuși este teatrul de umbre chinezesc;
- diverse forme, precum automatele, sunt asociate păpușii animate;

- animația cu păpuși în volum a migrat din teatru în film;
- evoluția tehnicii a dus la apariția marionetelor virtuale;
- roboții umanoizi au evoluat de la automate la forme sofisticate, cum ar fi robotul copie fidelă a creatorului său; în lucrare am dat câteva exemple în care roboți sunt aduși pe scenă și joacă alături de actori

- în cazul apariției unor creații stranii, mai degrabă experimente, cum ar fi păpușa din țesut viu, de fapt este vorba despre genetică și prelungirea ei în zona artei.

Astăzi există, pe de-o parte, artiști care continuă să lucreze cu tehnici clasice, și, pe de altă parte, artiști care explorează noi tehnologii. Se manifestă o tendință de ștergere a granițelor dintre creator și spectator. Am exemplificat și prezentat în lucrare instalația în care se poate interacționa cu o păpușă creată pentru un singur spectator (cazul instalației lui Jeffrey Shaw din 1997 *ConFiguring the Cave*). Alte exemple de noi direcții, aflate în plină cercetare, sunt legate de roboți, aceste „păpuși” care pot fi programate de acasă de fiecare, ca în cazul robotului *Pepper* de la firma Aldebaran, Paris, cu ajutorului programului *Choregraphe*. În lucrare am dat și alte exemple în care roboții sunt aduși pe scenă și intră în dialog cu actorii, cum este exemplul Aureliei Ivan cu *Androidul* sau roboții umanoizi creați în laboratorul de cercetare al renumitului robotician Hiroshi Ishiguro.

Este ușor de imaginat că, într-o lume în care prezența roboților devine tot mai familiară în viața noastră, într-o zi vor exista forme noi de animație cu roboți. Ceea ce nu înseamnă că vechile forme de animație cu păpuși vor dispărea, ele vor coexista și poate se vor influența reciproc.

După părerea mea, apariția acestor forme noi, departe de a distruge teatrul de animație sau filmul de animație cu păpuși, îl vor revigora și vor atrage noile generații de artiști, mai ales tineri, care oricum sunt mai deschiși la progres tehnic, la noutate.

Evoluția tehnologiei atrage după sine evoluția mijloacelor de expresie și modifică percepțiile. Diferența dintre generații în lucrul cu păpușa naște diferențe de viziuni și de acceptare. Interviuurile și discuțiile avute despre păpușă cu artiști români din domeniu care lucrează în țară și în străinătate, unii doar în străinătate (Brândușa Zaița Silvestru, Iulian Furtună, Mihai Bădică și Aurelia Ivan) au relevat faptul că, în decurs de 70 de ani de la primele spectacole de păpuși oferite de Teatrul Țândărică de la înființarea sa în 1945,

păpușa și percepția ei s-au modificat odată cu trecerea timpului și cu evoluția tehnologiilor de lucru.

Sunt voci care consideră că păpușa „pierde în umanitate” pe măsură ce se îndepărtează de „păpușa vie” – adică de cea în volum, care are o prezență fizică – și ne îndepărtează de viață. E ca și cum se pierde păpușa rituală și o parte din copilăria noastră.

Întorcându-ne la tema lucrării mele, *Păpușa, de la material la imaterial*, am aflat că atât tactilul este foarte important în animația cu păpuși, prin textura materialelor din care este construită păpușa cât și tipul de contact al mânuitorului când animă păpușa, direct sau indirect.

În producțiile digitale aceste două dimensiuni se pierd. Există metode de a substitui animarea directă, prin captarea mișcării și transferarea ei unui avatar virtual. La nivelul texturii se încearcă o cât mai mare apropiere de imitarea materialelor. Spectatorul, deși nu atinge aceste păpuși, percepe la nivel vizual diferențele între un avatar virtual și o păpușă construită în volum.

Există două tendințe în ceea ce privește tehnicile digitale: unii specialiști consideră că aceste tehnici țin de materialitate, deci păpușa digitală este și ea materială; alții o consideră doar păpușă virtuală.

Temele recurente în animația cu păpuși sunt: animale preistorice, analogia între animale și oameni, robotul în contrast sau în dialog cu omul, explorarea subconștientului, a visului, alegerea unor teme cu rol educativ, teme poetice, filozofice, mitologice, inspirate din basme, teme cotidiene, politice etc., o gamă largă de teme pentru că filmul de animație atinge umanul în toate aspectele lui.

Temele mai rar întâlnite în animație includ: povești personale, autobiografice sau biografice, unele de lungmetraj, cu tendința de a pătrunde în domeniul filmului de ficțiune.

În ceea ce privește producția și destinația filmului de animație cu păpuși, am sesizat 3 direcții principale:

- filme de autor cu susținere sau nu din partea unor case de producție; acestea nu sunt făcute pentru a avea succes de casă, ele sunt expresia și viziunea unui autor;
- filme de divertisment pentru televiziune, destinate adulților sau copiilor;

- lungmetraje produse de studiouri specializate, cu bugete foarte mari și cu un proces de producție foarte bine pus la punct, destinate marelui ecran și, implicit, festivalurilor.

O dovadă a faptului că filmul de animație cu păpuși a fost și este un gen valoros este faptul că asemenea filme au cucerit numeroase premii, printre care și râvnitul premiu Oscar. (*Balance*, regizat de Christoph și Wolfgang Lauenstein în 1989, *Quest*, realizat de un grup de studenți în 1996, *The Nightmare Before Christmas*, regizat de Henry Selick în 1994, *Harvie Krumpet* regizat de Adam Elliot în 2003, *Creature comforts, 1991* și *Wallace & Gromit: The Wrong Trousers*“, 1994 ambele filme regizate de Nick Park).

Viitorul filmului de animație, așa cum îl văd eu. Există o tendință de revigorare a *stop-motion*-ului cu păpuși. Deși o parte din dotarea tehnică a ajuns accesibilă oricui dorește să se exprime, rămâne însă problema efortului de timp care trebuie investită de autor.

Totuși, în zilele noastre, când internetul și tableta oferă satisfacții instant, iar copiii cresc sub impulsul acestor stimuli, ne putem aștepta la numeroase producții. Rămâne de văzut dacă, odată ajunși adulți, vor mai avea interes pentru producția de film de animație.

Noul public, modelat de noile media, nu mai seamănă cu cel de acum 50 de ani, nici măcar cu cel de acum 20 de ani. Acesta se vrea parte din spectacol, vrea să participe, fie că selectează și vede ce vrea pe loc, fie că devine coautor. Filmul interactiv poate fi o soluție.

Toate aceste cercetări m-au dus la concluzia că filmul de animație cu păpuși este un teritoriu viu, în permanentă mișcare, în care își găsesc loc cele mai neașteptate căutări, descoperiri și diferite moduri de exprimare artistică –automate, roboți, instalații etc. O lume căreia de fapt, nu-i mai poți stabili granițele, pentru că tehnologia modernă este tentată să-și găsească un loc în această formă de artă, iar animația se arată foarte dispusă să primească toate provocările. Este un gen foarte permisiv, generos și incitant.

## XII. APENDIX

### Bibliografie

ACHIȚEI, GHEORGHE

*Frumosul dincolo de artă*, Editura Meridiane, 1998

ANIMA MUNDI

*Animation Now*, Ed. Julius Wiedemann, Taschen, 2004

ATALLAH, MARC

*Portrait-Robot ou Les multiples visages de l'humanité*, Editions Favre SA, Lausanne, Suisse & Maison d'Ailleurs, Yverdon-des-Bains, Suisse, 2015

ARCHER, STEVE

*Willis O'Brien: Maître des Effets Spéciaux*, Dreamland editeur Thompson, Frank, 1996

BRANCU, IOAN, LECTOR UNIV. DR.

*Mișcare și expresie artistică în spectacolul de animație*, Editura U.N.A.T.C. Press, 2005

BARTHES, ROLAND

*Imperiul semnelor*, Editura Cartier, București, 2007

BALTRUSAITIS, JURGIS

*Anamorfoze*, Editura Meridiane, București 1975

BORDAT, DENIS & BOUCROT, FRANCIS

*Les théâtres d'ombres, histoire et techniques*, L'Arche, Paris, 1956

BRIGHT, SUSAN

*Auto focus: the self-portrait in contemporary photography*, Thomas & Hudson, London, 2010

COTTE, OLIVIER

*Les Oscars du film d'animation: Secrets de fabrication de 13 courts-métrages récompensés à Hollywood*, Eyrolles, Paris, 2006

DUFRÊNE THIERRY et HUTHWOHL JÖEL

*La marionnette: Objet d'histoire, œuvre d'art, objet de civilisation*, L'entretemps, Lavérune, France, 2014

DICK, TOMASOVIC

*Le corps en abîme, Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Rouge Profond, 2006

ELIADE, MIRCEA

*Drumul spre centru*, Editura Univers, București, 1991

FREUD, SIGMUND

*Opere Vol. 1, Eseuri de psihanaliză aplicată*, Editura Trei, 1999

GHIȚESCU, GHEORGHE

*Antropologie artistică*, volumul 2, Editura Didactică și Pedagogică București, 1981

HORNYAK, TIMOTHY N.

*Loving the Machine*, Edition Kodansha International, 2006

JURKOWSKI, HENRYK & FOULC, THIERI (DIR.)

*Encyclopédie mondiale des arts de la marionnette*, L'Entretemps (avec l'UNIMA), Montpellier, 2009



HERBERT, STEPHEN

*A history of pre-cinema*, Ed. Routledge, London and New York, Vol. 3, 2002

HORNYAK, TIMOTHY N.

*Loving the Machine*, Edition Ed. Kodansha International, 2006

HARRYHAUSEN RAY, DALTON TONY

*A Century of stop motion animation from Méliès to Aardman*, Watson-Guption Publication, 2008

HUYGHE, RENÉ

*Dialog cu vizibilul*, Editura Meridiane, București, 1981

JOUVANCEAU, PIERRE

*Le film de silhouettes*, Le Mani, Genova, 2004

JODOIN-KEATON, CHARLES

*Le Cinéma de Jan Švankmajer: Un surréalisme animé*, Les éditions Les 400 coups, Canada, 2002

LE BŒUF, PATRICK (dir.)

*Craig et la marionnette*, Actes Sud/Bibliothèque nationale de France, 2009

LĂZĂRESCU, GEORGE

*Dicționar de mitologie*, Editura Ion Creangă, 1979

LORD, PETER & SIBLEY, BRIAN

*Cracking animation: The Aardman Book of 3-D Animation*, Thames and Hudson, 1998

LÉVI-STRAUSS, CLAUDE

*La voie des masques*, Edition Albert Skira, 1975

L'UNION INTERNATIONALE DES MARIONNETTES (UNIMA)

*Marionnettes du Monde entier*, Théâtre de marionnettes contemporains, Edition Leipzig, 1967

MARTIN, ANDRÉ

*1925-1994, Écrits sur l'animation*, Dreamland, Paris, 2000

MARTIN-STAREWITCH LÉONA BÉATRICE & MARTIN FRANÇOIS,

Ladislav Starewitch 1882-1965, Ed. L'Harmattan, 2003

MALTHÊTE JAQUES ET MANNONI, LAURENT (dir)

*Méliès, Magie et Cinéma*, Musées de Paris, 2002

MANOVICH, LEV

*The Language of New Media*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts/London, England, 2001

MÈREDIEU, FLORENCE DE

*Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, Larousse in extenso, Paris, 2011

MÈREDIEU, FLORENCE DE

*Arta și noile tehnologii, Arta video Arta Digitală*, Editura Enciclopedia Rao, 2005

MUNIER, BRIGITTE

*Robots: Le mythe du Golem et la peur des machines*, Editions de la Différence, 2011

MUNRO, JANE

*Mannequin d'artiste, Mannequin fétiche*, Musée Bourdelle, Paris Musées, 2015

NICULA, DINU-IOAN

*Călătorie în lumea animației românești*, Editura Meridiane, 1997

PAPACOSTEA, CEZAR

*Evoluția gândirii la greci*, Editura Casei Școalelor, 1919

PEPINO, CRISTIAN (dir.)

*Dicționarul teatrului de animație, păpuși și marionete din România*, ediția a III-a revăzută și adăugită, 2013

PEPINO, CRISTIAN

*Curs de construcție a păpușii* (Practica spectacolului de păpuși și marionete, an II)

PEPINO, CRISTIAN

*Curs anul 1 partea 1 Modalitatea estetică a teatrului de păpuși*, Academia de Teatru și Film, 1993

PEPINO, CRISTIAN

*Automate, idoli, păpuși*, Festival Gulliver 6, Editura Alma, Galați și Festivalul Gulliver 1998

PEPINO, CRISTIAN

*Tehnica teatrului de animație*, Editura U.N.A.T.C. Press, 2005

PEPINO, CRISTIAN

*Istoria secretă a păpușilor*, Teatrul de animație și sacral. Editura U.N.A.T.C. Press, 2014

POSNER, N. DASSIA, ORENSTEIN CLAUDIA, BELL JOHN

*The Routledge Companion to puppetry and material performance*, Ed. Routledge, New York, 2014

PURVES, BARRY

*Stop-motion*, Ava Publishing, 2010

RICHARD, VALLIERE T.

*Norman McLaren, Manipulator of movement: The National Film Board Years, 1947-1967*, Ed. Associated University Presses Ltd, 1982

RONNBERG, AMI, MARTIN, KATHLEEN

2010 – *Le Livre des Symboles – Reflexion sur des images archétypales*, Taschen

SAPIEGA, JACQUES

*Scènes de croisades, Cabaret crusades. The path to Cairo de Wael Shawky*, Presses Universitaires de Provence, Aix-Marseille Université, 2013

SIFIANOS, GEORGES

*Esthétique du cinéma d'animation*, Édition Cerf-Corlet, 2012

SCHLEMMER, OSKAR

*Theatre et abstraction (l'espace du Bauhaus)*, Editions L'age d'Homme, Lausanne, 1978

STOICHIȚĂ, VICTOR IERONIM

*Efectul Pygmalion: De la Ovidiu la Hitchcock*, Ed. Humanitas, 2011

ŠVANKMAJER E&J

*Bouche à bouche*, Edition de l'CEil& La Communauté de l'Agglomération Annécienne, France, 2002

THOMPSON, FRANK T.

*Tim Burton's The Nightmare before Christmas*, Disney edition, 1993

TERNAN, MELVIN

*Stop Motion Animation: How to Make & Share Creative Videos*, Rotvision, 2013

VALLIERE, RICHARD T.

*McLaren, Norman, Manipulator of Movement, The National Film Board Years, 1947-1967*, Associated University Presses, 1982

VON KLEIST, HEINRICH

*Sur le théâtre de marionnettes*, Traduit de l'allemand par Jaques Outin, Edition Mille et une nuits, 1993

WALLACE, ISABELLE LORING, & HIRSH, JENNIE

*Contemporary Art and Classical Myth*, Ashgate Publishing, England, 2011

WILLOUGHBY, DOMNIQUE

*Le cinéma graphique: Une histoire des dessins animés: des jouets d'optique au cinéma numérique*, Ed. Textuel, 2009

WHITAKER, HAROLD & HALAS, JOHN

*Timing for Animation*, Focal Press, Focal Press, UK, 2006

## Publicații, articole, resurse web

BUCHANAN, ANDREW

*Facial Expressions for Empathic Communication of Emotion in Animated Characters*, Animation Studies – Animated Dialogues, 2007

BUGNAR, RALUCA

*2012 - ParaNorman, cel mai mare efort de producție din istoria cinematografilei!* <http://www.cine-marx.ro/stiri-cinema/paranorman-cel-mai-mare-efort-de-productie-din-istoria-cinematografilei>

*Le Chat Noir, 1881-1897*, Les dossiers du Musée D'Orsay, Catalogue rédigé et établi par Mariel Oberthur, Edition de la Réunion des musées nationaux, Paris, 1992

*La marionnette et le film d'animation. Recueil des actes du colloque autour de la marionnette dans le film d'animation*, Tournai, Belgique, Centre de la Marionnette de la Communauté française de Belgique, Lansman Editeur, 2010

Catalogul expoziției *Fantaisies Cybernetiques, Hommes et robots*, De l'utopie à la réalité", Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon, 2003

Catalogul expoziției *Les immatériaux, Album et Inventaire*, Centre Georges Pompidou/CCI, Paris, 1985

Catalogul Festivalului internațional de animație Animest, 2014

Catalogul expoziției *Dū Nô à Mata Hari, 2000 ans de théâtre en Asie, 2015*, Sous la direction d'Aurélien Samuel, Ed. MNAAG, 2015

*Cinefex, the journal of cinematic illusion*, Nr. 4 -Novembre 1993, Nr. 5 – July 1981, Nr. 6- October 1981, Nr. 11, January 1983, Nr. 13- July 1983, Published quarterly at P.O. Box 20027, Riverside, California 92516

CIOBOTARU ANCA DOINA ȘI DABIJA IRINA

*Tipuri de comportament. Influențe și diferențe în teatrul de păpuși românesc*, pp. 630, Simpozionului Internațional Identitatea culturală românească în contextual integrării Europene, 22 și 23 septembrie 2006, organizat de Institutul de Filologie Română „A. Philippide” din Iași [http://www.philippide.ro/Identitate%20culturala\\_2006/625...634%20-%202006%20VOLUM%20CIOBOTARU%202.pdf](http://www.philippide.ro/Identitate%20culturala_2006/625...634%20-%202006%20VOLUM%20CIOBOTARU%202.pdf)

CRAIG, EDUARD GORDON

*Despre Arta Teatrului, Fundația Culturală Camil Petrescu, Revista -Teatrul azi (supliment) prin Editura Cheiron, 2012*

*Games, Conference paper at International Conference in Illustration and Animation CONFIA 2013, 29-30 November 2013, Porto, Portugal, 2013*

BÉCOURT, JULIEN

*La condition inhumaine de l'enfance de l'art aux prospérités du vice*, ART PRESS 2, *La marionnette sur toutes les scènes*, Nr 38, ADAGP, Paris 2015

FÉLOX REHM

*Il avait une fois un morceau de bois...*, ART PRESS 2, *La marionnette sur toutes les scènes*, Nr. 38, ADAGP, Paris, 2015

GUMBY, serial TV

<http://www.gumbyworld.com/gumby-pokey-episodes/1950s-overview/>  
<http://www.civilization.ca/cmcc/exhibitions/hist/dolls/doint01e.shtml>  
<http://www.gumbyworld.com/gumby-pokey-episodes/1980s-overview/>

KADE, DANIEL & ÖZCAN, OGUZHAN & LINDELL, RIKARD

*Towards Stanislavski-based Principles for Motion Capture Acting in Animation and Computer games*, Conference paper at International Conference in Illustration and Animation CONFIA 2013, 29-30 November 2013, Porto, Portugal, 2013

JOBSON CHRISTOPHER

*Meditating Machinery: Mechanical Buddhas and Other Religious Icons by Wang Zi Won*  
<http://www.thisiscolossal.com/2013/03/meditating-machinery-mechanical-buddhas-and-xanadu-by-wang-zi-won/>

JUNTUNEN, JACOB

*Presenting Death: Uncanny Performing Objects in Taduesz Kantor's Dead Class*. *Puppetry International*. Unima USA, Nr. 31 Spring/Summer. pp. 14-18, 2012

KLEIST

*Sur le theatre de marionnettes, traducerea în româna a textului apartine lui daniel-stuparu*  
<http://traduceri-daniel-stuparu.blogspot.fr/2007/04/despre-teatrul-de-marionete-de-heinrich.html>

Laboratul de cercetare condus de Hiroshi Ishiguro al ATR

<http://www.geminoid.jp/en/art.html>

LEITE, LUIS

*Virtual Marionette - Interaction Model for Digital Puppetry*  
<https://vimeo.com/62003124>

LINH K. LE

*Examining the Rise of Hatsune Miku: The First International Virtual Idol*, *The UCI Undergraduate Research Journal*, Volume XVI, 2013  
[http://www.urop.uci.edu/journal/journal13/01\\_le.pdf](http://www.urop.uci.edu/journal/journal13/01_le.pdf)

NATHAN, Blog Cinema Century

*The Teddy Bears (1907)*, *blog Cinema Century*,

<https://noattack.wordpress.com/2007/08/22/the-teddy-bears-1907/>

O'PRAY, MICHAEL

*The complete Short Films, Jan Švankmajer*, Monthly Film Bulletin nr. 659, July 1988

ÖZCAN, OĞUZHAN

*Cultures, Traditional Shadow play and interactive media design*, Massachusetts Institute of Technology, Design Issues, Volume 18, Number 3, Summer 2002, EBSCO Publishing

PHILOSOPHIE MAGAZINE

„Des marionnettes et des hommes”, Le 20/09/2013 (Aurelia Ivan)

PUCK, Nr. 9, 1996; No. 14, 2006; No. 15, 2008; No. 20, 2014

*La Marionnette et les autres arts, Les marionnette au cinema*, Editions de L'Institut International de la Marionnette, Edition L'Entretemps

PURVES, BURRY

*1995 - His intimates lives, broșură însoțitoare DVD*, Editor Potemkine

ROSSELL, DEAC

*Double think: the cinema and magic lantern culture*, [articol pentru conferința «Celebrating 1895», National Museum of Photography, Film & Television and the University of Derby.

<http://research.gold.ac.uk/13426/1/ENG-Rossell1998.pdf>

TRNKA, JIŘÍ

*Revue du film d'animation, no 5, Fantasmagorie production*, Ed. Artefact Sarl, Paris, 1981

WAEI SHAWKY: CABARET CRUSADES

<http://momaps1.org/exhibitions/view/394>

IVANA KOSULICOVA

*The morality of horror*, [http://www.kinoeye.org/02/01/kosulicova01\\_no2.php](http://www.kinoeye.org/02/01/kosulicova01_no2.php) 9

TRUICĂ, ION

<https://bobcalinescu.wordpress.com/2009/10/14/papusarul-bob-cu-bob/>

WORTH, STEPHEN

*Theory: Cartooning's Cousin- Puppetry, Director Animation Resources*

<http://animationresources.org/theory-cartoonings-cousin-puppetry/>