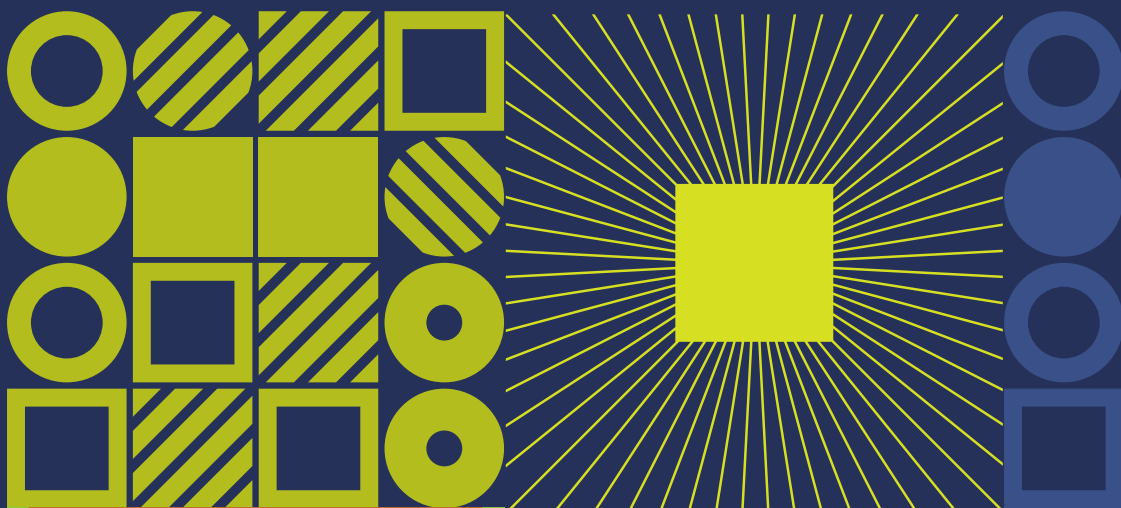


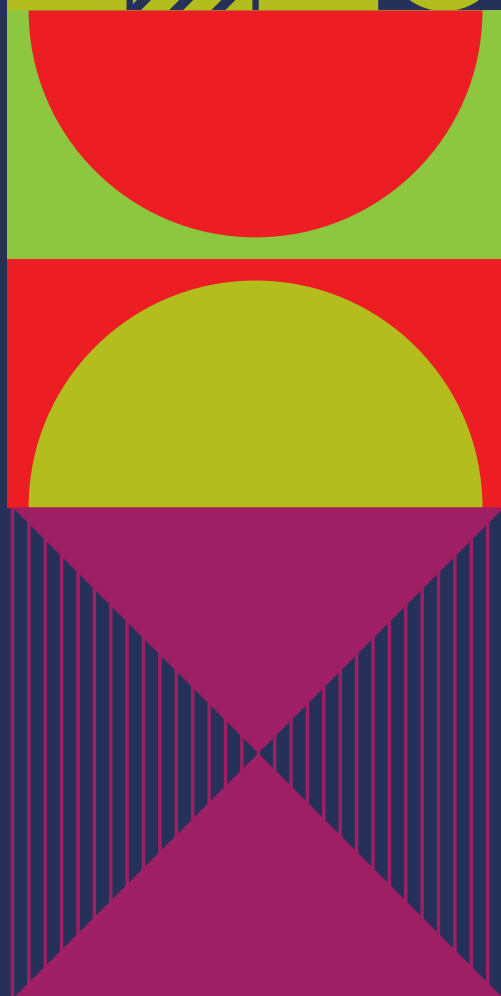
 Ora de cinema

Program de educație cinematografică și educație prin film

PROGRAM CO-FINANȚAT DE:



DESPRE ÎNCEPUTURILE FILMULUI DE ANIMAȚIE



DESPRE ÎNCEPUTURILE FILMULUI DE ANIMAȚIE



Competențe generale: **Lărgirea orizontului cultural, gândirea critică, utilizarea adecvată a mijloacelor de expresie specifice cinematografiei**

Competențe specifice: **Cunoașterea tehnologiilor în legătură cu cinematografia, exprimare prin film, analiză de film, istoria filmului de animație, film de animație, cunoașterea profesiilor din domeniul cinematografiei**

CUPRINS

- Ce este animația?
- Înaintea filmului de animație
- Un precursor original: Émile Reynaud
- Primii animatori

TERMENI ȘI CONCEPTE

- film de animație
- teatru de animație
- animație frame-by-frame
- animație cut-out
- jucărie optică
- fenakistoscop
- taumatrop
- flipbook
- zootrop

CE ESTE ANIMAȚIA?

Filmul de animație, astăzi o industrie plină de creativitate, s-a conturat în primii ani ai cinematografului drept o specie de film aparte. Căutarea de a anima imagini statice a fost însă un demers pornit cu secole înainte de apariția primelor filme de animație.

Pentru a înțelege granițele între tipurile de film, putem defini filmul cu persoane reale (actori) pe care camera le surprinde în mișcare drept **cinema live-action**.

Pentru filmul de animație, definiția nu este atât de simplă. Prima asociație internațională de film de animație, ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation), fondată în 1960 în Annecy, Franța, a trecut în statutul său o definiție a filmului de animație, adusă în discuție de istoricul de film Dana Duma:

„Prin cinema de animație trebuie să înțelegem, în principal, orice creație cinematografică realizată prin filmarea «imagine cu imagine»”, adăugând: „Cinematograful real recurge la o analiză mecanică, prin intermediul fotografiei, a evenimentelor asemănătoare celor restituite pe ecran, în timp ce cinematograful de animație creează evenimentele prin intermediul unor instrumente diverse de înregistrare automată. Într-un

film de animație **evenimentele au loc pentru prima dată pe ecran.**”¹

Această definiție subliniază un procedeu tehnologic ce astăzi poate părea simplu: filmarea imagine cu imagine sau **fotogramă-cu-fotogramă** (eng. *frame-by-frame*). Acest procedeu este, însă, de o mare importanță: este rădăcina filmului de animație. Animatorii sunt cei care descompun mișcarea în fotograme (adică în imagini statice, adesea desenate), pentru a o filma **fotogramă-cu-fotogramă**. Apoi recompun mișcarea prin redarea **în viteză, în succesiune**, cu cel puțin 16 fotograme pe secundă, pentru ca ochiul să perceapă iluzia mișcării. Tehnologia a permis acest lucru².

Istoricul de film Dana Duma remarcă importanța înțelegerii cuvântului animație în descoperirea principiilor ce stau la baza filmului de animație:

„Una dintre descrierile animației pornea de la etimologie: verbul latin *animare*, care înseamnă în primul rând a inspira și apoi a expira, dar – și mai important – a însufleți, a da viață. A anima înseamnă a însufleți inanimatul, a mișca lucruri care nu se pot mișca.”³



Știați că?

Teatrul de animație se deosebește de **filmul de animație**, fiind două domenii diferite, cu principii, resurse, studii de specializare și instituții de spectacol diferite.

Teatrul de animație este o artă complexă a spectacolului, ce se ocupă cu construcția și mânăuirea păpușilor, marionetelor ce devin obiecte animate. Această artă are o istorie de 4000 de ani. La un spectacol de teatru de animație lucrează regizori, actori animatori, artiști păpușari, scenografi, artiști plastici. În București, există **Teatrul de Păpuși și Marionete Tândărică**, fondat în 1945.

1. Duma, Dana, *Istoria filmului românesc de animație 1920-2020*, Editura Academia Română, 2020, p. 15

2. Să ne reamintim importanța experimentelor și aparatului lui Étienne-Jules Marey în descompunerea și în recompunerea mișcării, precum și pe cele ale lui Eadweard Muybridge: <https://oradecinema.tiff.ro/despre-originiile-cinematografiei/#page/7>

3. Duma, Dana, *Istoria filmului românesc de animație 1920-2020*, Editura Academia Română, 2020, p. 15

ÎNAINTEA FILMULUI DE ANIMAȚIE

Animatorul român Valentin Eliseu (1956-2019) a enumerat „strămoșii animației contemporane”⁴, „primele încercări umane de reproducere a mișcării cu ajutorul unor dispozitive”⁵. Dintre ele amintim:

- **Taumatropul** este o jucărie simplă de realizat și a cunoscut o mare popularitate. În 1827, a fost descris de omul de știință britanic John Ayrton Paris. Un exemplu cunoscut de taumatrop este un disc ce are desenat pe o parte o pasăre și pe cealaltă parte o colivie. În momentul în care discul este învârtit într-o direcție, apoi repede în cea opusă, prin acționarea capetelor prinse cu sfoară, pare că pasărea este în colivie.



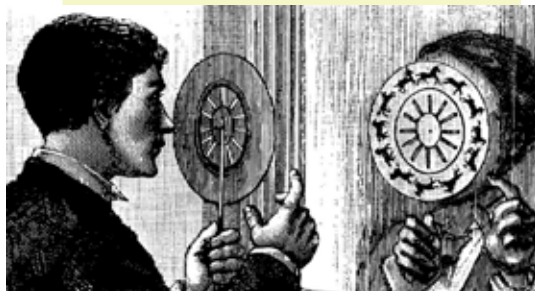
Activitate sugerată

Vizionarea secvenței din *Legenda călărețului fără cap* (1999, regia Tim Burton) în care personajul jucat de Johnny Depp se joacă cu un taumatrop:
www.youtube.com/watch?v=ttjKbchiDXs



Fotograme din *Legenda călărețului fără cap* (1999, regia Tim Burton)

- **Fenakistoscopul** a fost inventat în 1832, aproape simultan de fizicianul Joseph Plateau și de profesorul de geometrie Simon Stampfer. Dispozitivul are la bază un disc rotativ cu imagini statice, cu fante decupate între ele. Discul se rotește în jurul axului și se privește într-o oglindă, prin fante: imaginile par în mișcare. În invenția acestui dispozitiv a contat înțelegerea faptului că ochiul percepe mișcare atunci când cel puțin 16 imagini pe secundă sunt derulate cu viteză, în succesiune⁶. Astfel de dispozitive, modificate tehnic, au funcționat ca suport vizual în spectacolele de lanternă magică.



Sursa foto: site-ul *History of Science Museum*, Marea Britanie, <https://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/phenakistoscopes/>



Activitate sugerată

Cum să faci un fenakistoscop / *How to make a Phenakistoscope*:
www.youtube.com/watch?v=1gQgAwiwfwU

Phenakistoscopes | STEAM Project (*How to Make/DIY*) | *Drawn to Life: Animation in Nature* Mike Cope:
<https://www.youtube.com/watch?v=5N2ffJ5k-6E>

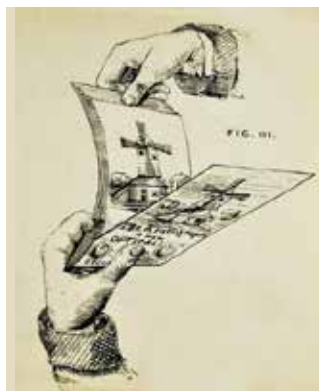
4. Eliseu, Valentin, *Carte de animație*, Editura Uniunii Cineaștilor din România, 2017, p.19

5. idem

6. Bordwell, David, Thompson, Kristin, Smith, Jeff, *Istoria filmului: o introducere, vol. 1*, Editura UNATC Press și Editura Vellant, 2024, p. 6



Zootrop / Sursa foto: site-ul History of Science Museum, Marea Britanie: <http://www.mhs.ox.ac.uk/wp-content/uploads/zoetrope.png>



Kineograph-ul patentat al lui Linett, 1868
Sursa foto: https://en.wikipedia.org/wiki/File:1868_linett_kineograph_patent_fig_III.jpg

• **Zootropul** se construiește în jurul unui cilindru. Prin rotirea acestuia, privind prin fante, pare că imaginile se mișcă. A fost inventat în 1833 și a fost una dintre jucăriile optice bine vândute, care a cunoscut multe variațiuni. I s-au adăugat și lentile, pentru ca imaginea în mișcare să aibă cât mai multă claritate.

• **Flipbook-ul:** „deși francezul Pierre-Hubert Desvignes este adesea creditat ca fiind inventatorul flipbook-ului, John Barnes Linnett din Marea Britanie, care se ocupa cu imprimări litografice în Birmingham, a fost cel care l-a patentat¹⁷. Inițial, în 1868, el s-a numit kineograph. Acest obiect arată ca o micuță carte, care, atunci când este derulată rapid cu degetele, produce iluzia mișcării elementelor desenate pe foile ei. La fel ca la celelalte jucării optice, importantă este **relația de succesiune** a desenelor. Diferențele între desenele ce se succed sunt detalii subtile, ce țin de descompunerea mișcărilor.



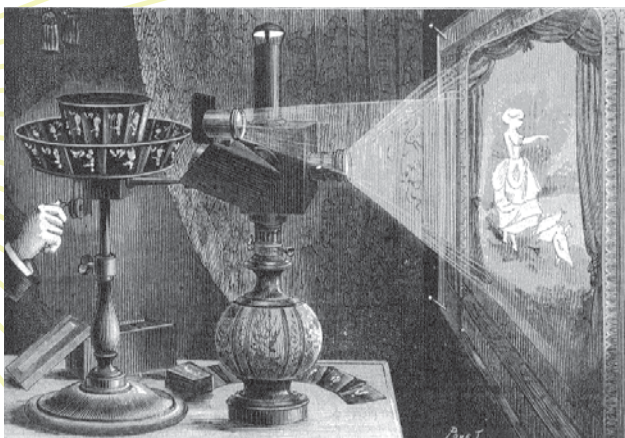
Activitate sugerată

Cum să faci un flipbook / *How to MAKE A FLIPBOOK*:
<https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY>

UN PRECURSOR ORIGINAL: ÉMILE REYNAUD

Între dispozitive optice și film de animație: despre unicitatea spectacolului Théâtre Optique

Émile Reynaud (1844-1918) a lucrat la îmbunătățirea zootropului și a patentat astfel praxinoscopul, care a ajuns o jucărie optică ce putea fi făcută cadou. Adăugarea unui sistem de oglinzi a ajutat la îmbunătățirea luminozității și culorii imaginilor văzute în mișcare. Având experiența lanternei magice, ulterior a reușit să asambleze lanterna magică la mecanism și să proiecteze cu ajutorul acesteia imaginile în mișcare.



Praxinoscopul Émile Reynaud, în proces de proiectie pentru revista de științe La Nature, 1882

Sursa foto: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Lanature1882_praxinoscope_projection_reynaud.png



Praxinoscop

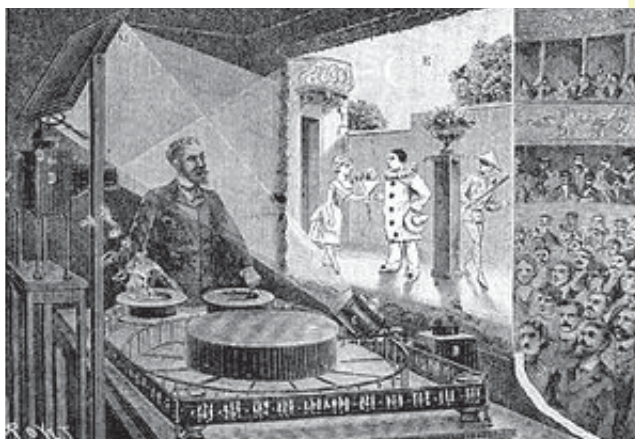
Sursa foto: https://www.youtube.com/watch?v=_95l0gOt-28

Tatăl său a fost specialist în gravură și a realizat ceasuri, iar mama sa a pictat în acuarelă. Reynaud a fost ucenic în spectacole de lanternă magică, a avut contact cu fotografia - însă nu a integrat-o în munca sa -, și a studiat design industrial. Crescut în această atmosferă, Reynaud și-a cultivat gustul pentru întâlnirea dintre artă și tehnologie, și a ajuns să construiască un spectacol unic pentru publicul larg: *Théâtre Optique*, patentat în 1888.

Este considerat primul mecanism prin care s-au proiectat imagini în mișcare, derulate într-o serie ce putea dura 15-20 de minute, pe un ecran de dimensiuni

considerabile, în fața unui public. Istoricul de film și curatorul Laurent Mannoni subliniază că „formarea intelectuală a lui Reynaud a fost foarte importantă”⁸.

Mannoni a descris angrenajul *Théâtre Optique*, reconstruit în 1972 de către Cinemateca Franceză, restaurat și expus apoi, în 2020, în cadrul expoziției *City of Cinema: Paris 1850-1907* de la Los Angeles County Museum of Art⁹: „*Théâtre Optique* este o mașinărie complexă, care avea nevoie de multă precizie. Este un fel de teatru optic baroc, în stilul celor din secolul al XVII-lea, de pe vremea călugărului Kircher. Are benzi lungi, pictate de mână. O asemenea fâșie are 45 metri și 636 imagini, pictate bucată cu bucată pe un suport de gelatină acoperit de un strat de lac. Deci un material fragil, care ulterior i-a cauzat probleme lui Reynaud. Fâșia era înfășurată pe două bobine, acționate manual. Era un spectacol live, imaginile desfășurându-se pe măsură ce operatorul învârtea bobinele. Spre exemplu, Reynaud putea imprima un efect special dacă schimba direcția acționării fâșiilor.”¹⁰ Istoricul explică faptul că imaginile se vedeau în mișcare continuă datorită sistemului de „compensare optică”, ce avea 36 de oglinzi, așezate la un unghi precis una față de cealaltă, în centrul angrenajului. Sistemul avea ca efect „umplerea” sacadărilor în redarea în mișcare a imaginilor statice. Fundaluri și decoruri erau proiectate de o lanternă magică: acestea constituiau contextul în care personajele desenate și pictate pe fâșii se mișcau.



Sursa foto: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d5/Theatreoptique.jpg/300px-Theatreoptique.jpg>



Activitate sugerată

Cum arată *Théâtre Optique* reconstituit după planurile de brevetare depuse de Reynaud în 1888: https://www.youtube.com/watch?v=_95l0gOt-28

8. https://www.youtube.com/watch?v=_95l0gOt-28

9. idem

10. idem

Spectacolul câștiga în complexitate prin coloanele sonore compuse special pentru poveștile de pe fâșii, cântate live la pian, și prin inserarea unor sunete de către Reynaud. Cu alte cuvinte, acesta **construia live** un film animat, cu tot cu coloana sonoră.

Avântul industrial pe care l-a luat cinematografia după 1900 și felul în care au evoluat noile tehnologii au lăsat în urmă un spectacol precum cel al lui Reynaud. Acesta, dezamăgit, și-a distrus cu ciocanul singurul angrenaj *Théâtre Optique* pe care l-a mai păstrat, și l-a aruncat în Sena, după ce, de-a lungul timpului, își vânduse din dispozitive pentru a se întreține. A păstrat doar două

benzi cu imagini, pe care le-a dat fiilor săi: *Pauvre Pierrot!* și *Autour d'une cabine*.

Reynaud este așezat de istoria filmului în galeria meșteșugarilor de prestigiu, caracterizați de inteligență tehnică, respect pentru creativitatea construită de om prin îndemănare practică, *handmade*, și prin asocieri particulare de imagini, sunete, povești și atmosferă de spectacol live. Activitatea sa laborioasă de a ajunge de la construcția praxinoscopului la *Théâtre Optique* este descrisă de istoricul Laurent Mannoni în cartea *The Great Art of Light and Shadow – Archaeology of Cinema*.

PRIMII ANIMATORI

James Stuart Blackton (1875-1941), pionier al cinematografiei americane, a înființat în 1897 compania de producție Vitagraph. Printre activitățile sale, pentru care istoria l-a reținut, sunt și filme de animație. Istoricii consemnează: „La nivel industrial, animația pare să fi apărut în 1906, când Blackton a realizat *Faze hilare ale unor fețe vesele/Humorous Phases of Funny Faces*.”¹¹ Ideea de a filma cu tehnica stop-cadru datează din primii ani de cinema. Se consideră că primul film cu această tehnică (tehnica stop-cadru, rezultând un film de animație de obiecte) este *The Humpty Dumpty Circus*, realizat de James Stuart Blackton și Albert E. Smith în 1898, însă filmul nu s-a păstrat.

Oricum, ideea de **a anima obiecte** (considerate părți din realitatea imediat înconjurătoare) cu această tehnică exista. Nu fusese însă valorizată ideea de a folosi această tehnică pentru a anima **desene**. Cel care a explorat cinematografic pentru prima oară această idee¹², aparent simplă, a fost Blackton în *Faze hilare ale unor fețe vesele*. Pentru că desenele sunt filmate pas cu pas, tehnica se numește *frame-by-frame*. Așa s-a născut în cinematografie **animația desenată**.

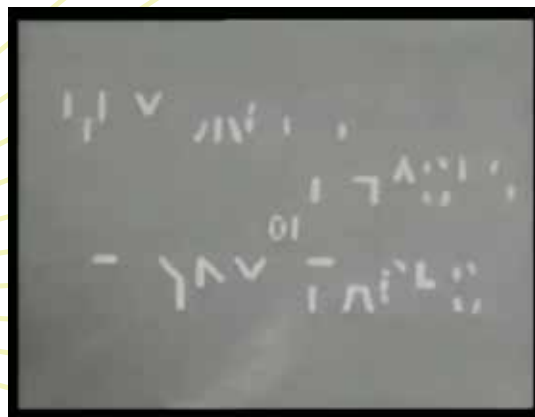
Filmul îmbină tehnici diferite:

- A. cadre live action;
- B. animație *frame-by-frame*;
- C. animație „decupată”¹³ sau, în engleză, „cut-out”, ceea ce presupune utilizarea unor decupaje din carton sau hârtie.



Activitate sugerată

Vizionarea *Humorous Phases of Funny Faces*:
www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I



Fotogramă din genericul de început din *Faze hilare ale unor fețe vesele*, care se compune pas cu pas din desenele intermediare ale literelor, realizate cu creta pe o tablă. Genericul a fost, la momentul apariției filmului, o surpriză pentru spectatori.

11. Bordwell, David, Thompson, Kristin, Smith, Jeff, Istoria filmului: o introducere, vol. 1, Editura UNATC Press și Editura Vellant, 2024, p. 36

12. Înainte de aceste filme, celelalte domenii care au utilizat tehnologia la modă la acea vreme au prefigurat utilizarea tehnicii: „există destule dovezi că în anii 1890, pentru filmele publicitare și pentru cele confecționate spre a fi rulate prin proiectoare de jucărie, realizatorii au filmat cadru cu cadru mișcarea unor obiecte sau diverse desene”.

13. Eliseu, Valentin, Carte de animație, Editura Uniunii Cineaștilor din România, 2017, p. 20

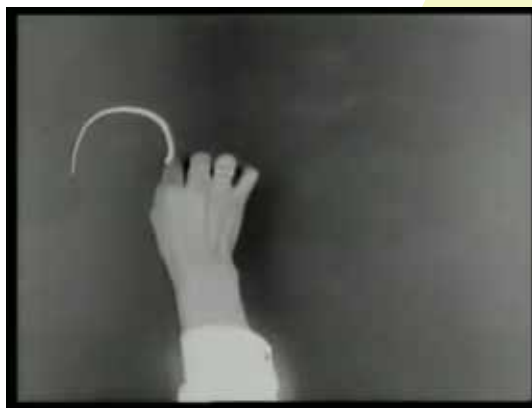


Fotogramă din genericul de început din *Faze hilare ale unor fețe vesele*.



Fotogramă din genericul de început din *Faze hilare ale unor fețe vesele*.

Primul cadru de după generic, în care Blackton desenează cu creta pe tablă o față de bărbat și una de femeie, este un cadru continuu, *live action*.



Mâna lui Blackton desenează. Fotogramă din primul cadru *live action* de după generic din *Faze hilare ale unor fețe vesele*.



Fețe desenate, fotogramă din *Faze hilare ale unor fețe vesele*, în secvență construită prin tehnica *frame-by-frame*.



Fețe desenate, fotogramă din *Faze hilare ale unor fețe vesele*.

În secvența în care un domn cu pălărie și umbrelă se mișcă, Blackton a realizat pentru mișcarea brațului ce apare în prim-plan, un desen din carton¹⁴, pe care l-a suprapus peste tabla desenată, în mai multe faze ale mișcării brațului. Astfel, a câștigat eficiență, pentru că nu

a mai realizat un nou desen cu creta, cu silueta întreagă a domnului, ci „a izolat” doar elementul care „se mișcă”. Acest tip de animație se numește „decupată” (engleză: *cut-out animation*).



Activitate sugerată

Un exemplu de cum se face în prezent animație „decupată” sau *cut-out*:
<https://www.youtube.com/watch?v=s3zl47x4jJE>

Unul dintre primele filme cu desene care îi poartă semnătura lui Blackton datează din 1900 și a fost produs de compania lui Edison. În filmul *Desenul fermecat/The Enchanted Drawing*, Blackton apare în persoană în fața camerei și desenează o față, o sticlă de vin și un pahar.



Fotograma A din *Desenul fermecat*



Fotograma B din *Desenul fermecat*



Fotograma C din *Desenul fermecat*

Ce s-a întâmplat între fotografia A și fotografia B de mai sus? Filmul este aparent continuu, nu pare că sunt sacadări, întreruperi. Pare că este un cadru continuu din care „au zburat vinul și paharul din desen în viața reală”. Tehnica folosită este aceeași care-i permitea lui Méliès celebrele sale filme de trucaj în care cineva dispărea¹⁵: se pune stop camerei de filmat și se pornește din nou (eng. *stop-action*). Când se pornește, important este să aibă

un reper vizual major, spre exemplu un obiect, care să rămână constant, în aceeași poziție. În acest caz, este planșa albă cu fața desenată. Ceva se modifică însă: din desen dispar paharul și sticla din dreapta sus și apar o sticlă și un pahar, obiecte tridimensionale din realitatea înconjurătoare, în mâinile lui Blackton. *Desenul fermecat* este, așadar, un film de trucaj.



Activitate sugerată

Vizionarea *Desenul fermecat*: <https://www.loc.gov/item/00694004/>

Hotelul bântuit/The Haunted Hotel (1907) este „primul film de animație major care anima obiecte”¹⁶. Semnat de Blackton, filmul a ajuns în Europa și a avut un succes răsunător, inspirându-l pe francezul Émile Cohl să se apuce de film de animație. Cohl a ajuns ulterior să fie considerat părintele animației europene.

Primul cadru este un plan-general cu o casă ce amintește de atmosfera poveștii *Hansel și Gretel*. Ferestrele și ușa casei sunt animate.



În al doilea cadru, vedem un personaj uman care își lasă haina pe jos. Camera este așezată frontal în raport cu personajul. Deducem că acțiunea se petrece în interiorul casei, pentru că funcția cadrului anterior (în care vedem casa din exterior) era și de a contura ansamblul în care se petrece acțiunea.



O haină din poala personajului se mișcă, fără ca el să fi acționat. Personajul o pune la loc. Haina sare iarăși din poala lui.



15. Vezi și <https://oradecinema.tiff.ro/melies/#page/3>

16. Bordwell, David, Thompson, Kristin, Smith, Jeff, *Istoria filmului: o introducere*, vol. 1, Editura UNATC Press și Editura Vellant, 2024, p. 36



Haina neagră de pe jos se îndreaptă spre stânga imaginii. Personajul o urmărește cu privirea.



Bagajul se mișcă. Personajul îl urmărește cu privirea.



Cadrul al treilea este un plan-mediu cu masa. Ibricul se mișcă. Cuțitul taie pâinea.



Feliile de pâine se pun pe farfurie.



lbricul plutește și toarnă cafea în ceașcă. Lingurița se mișcă și pune zahăr în ceașca de cafea. Lingurița amestecă în ceașcă.

Din pricina succesului acestui film în Europa, pentru o vreme, filmul de animație a fost numit „mișcarea americană”. Subiectul filmului, un hotel bântuit, nu era ceva nou. Fusese reprezentat în scenete, dar și în filme ale lui Méliès, George Albert Smith și chiar Edison.¹⁷ Producătorii europeni s-au întrebat care sunt secretele tehnice care permit ca obiecte să plutească în aer, animate. Francezii au încercat, prin revizionări, să își dea seama ce trucaje a folosit Blackton, pentru că nu fusese dezvăluit secretul. Cel care și-a dat seama de procedura tehnică folosită a fost francezul Émile Cohl. Secretul era posibil de când cinematografia: filmarea *fotogramă cu fotogramă (sau cadru cu cadru, cum mai e cunoscută)*. Era necesară abilitatea tehnică a unui operator, pentru precizie, însă principiul obiectelor nemișcate într-o fotogramă, care sunt puțin mișcate în următoarea, și tot așa, reprezenta „tehnica secretă”.

Frenezia europenilor de a afla „secretul” a hrănit entuziasmul realizatorilor de a face film de animație. Filmele de animație erau mai scump de produs¹⁸, dar ele se vindeau tot „la metru”, la fel ca toate filmele produse la acea vreme. Așadar, a fost nevoie de succesul filmului *Hotelul bântuit* pentru a convinge producătorii că merită investit într-o idee sau tehnică mai complicată de produs, chiar dacă din punct de vedere economic aveai puține șanse de profit la începutul proiectului.



Activitate sugerată

■ Vizionarea *Hotelul bântuit / The Haunted Hotel* (1907):
<https://www.youtube.com/watch?v=AmMYgVgDFMO>

■ Exercițiu video de obiecte animate prin animație stop-cadru¹⁹ (*stop-motion*):
<https://www.youtube.com/watch?v=g5wgXmOqcMY>

17. Crafton, Donald, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, Editura University of Chicago Press, 2015, p. 39

18. idem, p. 53

19. Despre tehnica stop-cadru utilizată și de Georges Méliès: <https://oradecinema.tiff.ro/melies/#page/3>

Émile Cohl (1857-1938)

Începând cu 1909, James Stuart Blackton s-a dedicat muncii de producător pentru compania Vitagraph, dar filmele sale de animație analizate mai sus rămân importante pentru că i-au încurajat pe alți cinești să practice filmul de animație.

Émile Cohl, născut cu numele de familie Courtet, a deprins dragul pentru caricaturi și pentru desen încă din adolescență, cu toate că tatăl său a încercat să îl îndrume spre alte meserii. Spre exemplu, l-a dat ucenic la un bijutier. Cohl a preferat căi mai puțin sigure din punct de vedere financiar, însă mai entuziasmante pentru el și mai puțin bătătorite. A făcut parte din cercul literar Cercle des *Hydropathes*²⁰, apoi din mișcarea *Les Arts*

incohérents (engleză *The Incoherents*), alături de artiști boemi francezi care au prefigurat în ultimele decenii ale secolului XIX, prin ideile și căutările lor, avangarda modernistă și dadaismul ce aveau să înflorească în secolul XX.

Cohl a lucrat în jurnalism. A realizat caricaturi, ilustrații, benzi desenate, dar a și scris, fiind pasionat de glume și de povestiri. Așadar, îndeletnicirile sale au avut legătură atât cu „povestirea” prin imagini, cât și prin limbajul scris.

Istoricii de film scriu că „Émile Cohl a fost prima persoană care și-a devotat întreaga energie animației desenate. Primul lui film de animație a fost *Fantasmagorie*, în 1908.”²¹



Activitate sugerată

Vizionarea filmului *Fantasmagorie*, 1908:

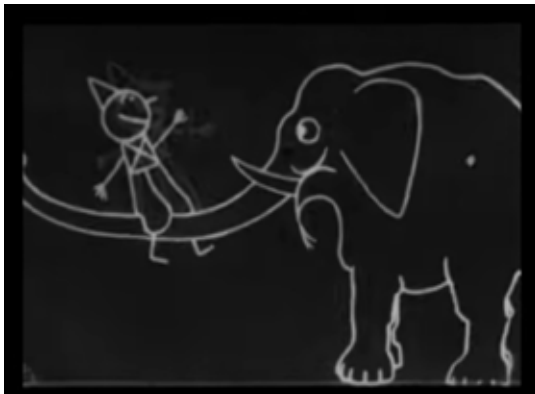
<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0Ik14>

Despre procesul de realizare al filmului, se știe că „pentru a crea o mișcare constantă, Cohl a plasat fiecare desen pe o placă de sticlă iluminată de jos și apoi a trasat imaginea pe următoarea coală de hârtie, operând câteva ușoare modificări la nivelul personajelor. Numeroasele lui filme erau adesea bazate pe transformări bizare, similare fluxului conștiinței, ale unor forme care se iveau constant unele dintr-altele.”²² *Fantasmagorie* este considerat primul film de animație realizat complet cu tehnică de film de animație, fără inserții de cinema live action sau alte tehnici ce nu sunt specifice filmului de animație.



20. Mai multe despre acest cerc literar: https://www.larousse.fr/encyclopedie/litterature/les_Hydropathes/174098

21. Bordwell, David, Thompson, Kristin, Smith, Jeff, *Istoria filmului: o introducere*, vol. 1, Editura UNATC Press și Editura Vellant, 2024, p. 36



Filmul este influențat de tehnica literară asociată cu fluxul conștiinței, ce presupune: asocieri libere, jucăușe, o logică fragmentată, o viziune asupra exteriorului marcată de o perspectivă interioară, subiectivă, impregnată de o imaginație eliberată de rigidățile rațiunii, fără să piardă însă complet repererele raționale. Elementele vizuale din film (oameni, o sală de spectacol, o clădire, plante, animale) apar pe ecran surprinzător, nefiind dependente de o narațiune continuă. Sunt desenate în același stil bidimensional, definit de creta albă pe tabla neagră, și se succed parcă „curgând unele din celelalte”.

Émile Cohl a colaborat cu Gaumont, dar și cu alte studiouri franceze. A ajuns și în Statele Unite ale Americii, unde compania franceză Éclair a pus bazele unei sucursale, unde se realizau filme pentru piața americană. În timp, Cohl a devenit unul dintre profesioniștii care au pus bazele animației industriale în America. Prima serie de animație, *The Newlyweds*, distribuită în cinematografe în 1913, a fost realizată de Cohl după benzile desenate semnate de desenatorul și caricaturistul american George McManus. Francezul a realizat peste 250 de filme până în 1921, când a cunoscut un declin profesional, cinematografia în general concentrându-se la vremea respectivă mai mult pe filme de lungmetraj live action.



Știați că?

■ În literatură, primele romane asociate cu fluxul conștiinței sunt: *Ulise* (scris de James Joyce, 1922), *Doamna Dalloway* și *Spre far* (scrise de Virginia Wolf), *Sunetul și furia* (William Faulkner, 1927).²³

■ În 2008, la împlinirea a 100 de ani de la realizarea filmului *Fantasmagorie*, artistul multimedia sârb Rastko Ćirić a realizat un film-omagiu: www.youtube.com/watch?v=r93zpFX6j8g



Știați că?

■ În Franța, în 1984, a fost înființată o școală privată cu specializări în „film de animație, jocuri video, ilustrație, benzi desenate, grafică computerizată 2D și 3D”²⁴ ce poartă numele lui Émile Cohl. Acesta este descris pe site-ul instituției ca fiind „un geniu bun la toate, care nu s-a oprit niciodată din diversificarea abordărilor sale și din a se reinventa, inspirând generații de studenți. Relevanța școlii n-a fost nicicând mai mare decât este acum, la 40 ani după ce a fost înființată.”²⁵

■ În România, **film de animație** se predă la Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „I.L. Caragiale” București (U.N.A.T.C.), atât ca specializare de licență, cât și de masterat.

22. Bordwell, David, Thompson, Kristin, Smith, Jeff, *Istoria filmului: o introducere*, vol. 1, Editura UNATC Press și Editura Vellant, 2024, p. 36

23. <http://old.upm.ro/jrls/JRLS-17/Rls%2017%2077.pdf>

24. <https://www.cohl.fr/ecole/etudier-a-lecole-emile-cohl/presentation/>

25. idem

DESPRE STOP-MOTION ÎN PREZENT

Despre tehnica stop-cadru a vorbit regizorul Henry Selick, regizor de animație și realizator al filmului de animație *Coraline* (2009), într-un interviu pentru revista britanică *Sight and Sound*. Autorul interviului, Alex Dudok de Wit, scrie că „tehnica stop-cadru (*stop motion*) părea că va intra în declin atunci când animația generată de calculator (în engleză: *CG - computer generated*) a înflorit în anii 1990 și rămâne marginală la majoritatea studiourilor de animație. Însă deceniile recente au adus o revitalizare. Pentru Selick, tehnica stop-cadru este un «ritual magic» ale cărui rădăcini sunt adânci și ajung până la filmele de trucaj. Această tehnică este prea bătrână pentru a muri.”²⁶

Selick a mai declarat:

„Istoria stop-motion-ului, ca efect, a fost aceea de a-l face cât mai real posibil. Dar, apoi, animația *CG* a înlocuit stop-motion-ul, de exemplu în cazul dinozaurilor din *Jurassic Park* (1993). A căuta acest tip de perfecțiune a devenit ridicol. În timp ce unii oameni continuă să o facă, eu cred că atunci când aproape că nu mai există diferență între *CG* și *stop-motion*, de ce ai mai face-o? Este vorba despre un singur lucru: am nevoie să simt că a existat o persoană reală în spatele procesului. Ideile lui Jan Švankmajer sunt atât de puternice, încât execuția animației nu avea nevoie să fie perfectă. Ar fi avut de suferit dacă ar fi fost perfectă.”²⁷



Sursă foto: letterboxd.com/film/coraline

26. <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/interviews/stop-motion-henry-selick-coraline>

27. idem



CUNOAȘTERE ȘI EXPRIMARE PRIN ARTĂ

Subiecte de discuție și activități propuse

- Care este primul film de animație pe care vi-l amintiți?
- Care este serialul de desene animate pe care vi-l amintiți ca fiind marcant pentru copilăria voastră?
- Care este personajul preferat de film de animație? Cum este realizat acest personaj, prin ce tehnici de animație?
- Cunoașteți nume de studiouri de animație?
- Dacă ar fi să dezvoltați un serial de animație după un roman cu personaje, ce roman ați alege? Care sunt culorile și tehnica de animație în care ați dezvolta serialul?
- Dacă ar fi să dezvoltați un volum de benzi desenate după un personaj de film preferat live action, ce personaj ați alege? Ce cromatică ați alege?
- Inspirați de stilul filmului *Fantasmagorie* (1908, regia Émile Cohl) și de abordarea bazată pe ideea de flux al conștiinței, ce poezie întâlnită la limba și literatură română ați alege pentru a realiza un film de animație? Ce elemente ar caracteriza din punct de vedere vizual începutul acestui film: ce fel de obiecte, de persoane, de culori? Ar fi un stil caracterizat de linii curbe și/sau de linii ascuțite etc.?

FILMOGRAFIE SELECTIVĂ

Legenda călărețului fără cap/Sleepy Hollow (1999, regia Tim Burton)

Faze hilare ale unor fețe vesele/Humorous Phases of Funny Faces (1906, regia James Stuart Blackton)

Desenul fermecat/The Enchanted Drawing (1900, regia James Stuart Blackton)

Hotelul bântuit/The Haunted Hotel (1907, regia James Stuart Blackton)

Fantasmagorie (1908, regia Émile Cohl)

Coraline (2009, regia Henry Selick)

BIBLIOGRAFIE

Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age, Bendazzi, Giannalberto, 2015, Editura Routledge

Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company, Musser, Charles, Editura University of California Press, 1991

Carte de animație, Eliseu, Valentin, Editura Uniunii Cineaștilor din România, 2017

Istoria cinematografului mondial - de la origini până în prezent, de Georges Sadoul, Editura Științifică, 1961

Istoria filmului: o introducere, volumul I, de Kristin Thompson, David Bordwell, Jeff Smith, Editura UNATC Press și Editura Vellant, 2024

Secolul cinematografului - Mică enciclopedie a cinematografului universale, Coordonatori: Cristina Corciovescu, Bujor T. Ripeanu, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1989

LINK-URI

<https://www.magiclantern.org.uk/the-magic-lantern/pdfs/4010139a.pdf>

<https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/interviews/stop-motion-henry-selick-coraline>

https://www.larousse.fr/encyclopedie/litterature/les_Hydropathes/174098

PROGRAM CO-FINANȚAT DE:



Groupama



unatc

universitatea națională
de artă teatrală
și cinematografică
„I.L. Caragiale”



PRIMĂRIA ȘI
CONSILIUL LOCAL
CLUJ-NAPOCA

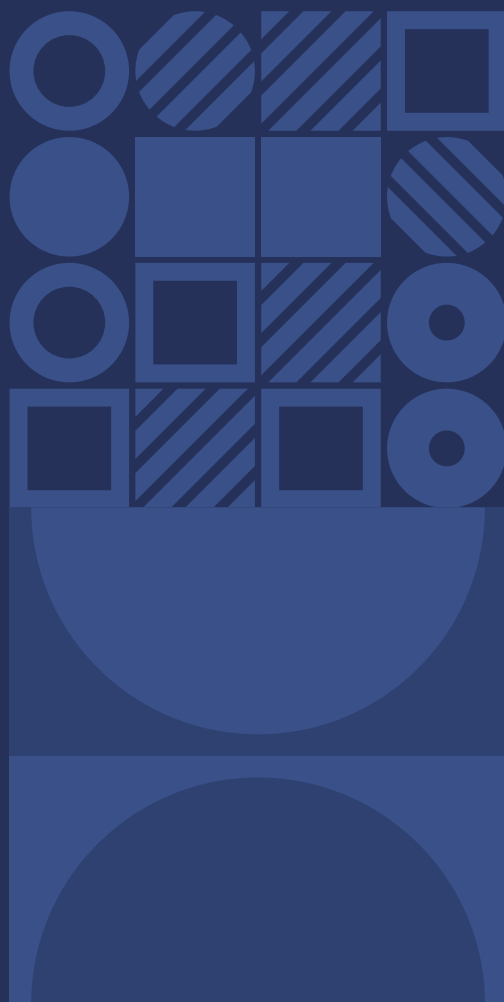


CONSILIUL
JUDEȚEAN
CLUJ



VISIT CLUJ
The Heart of Transylvania

0ra de cinema



Program de educație cinematografică
și educație prin film

2024

oradecinema.tiff.ro