

MESAJELE POLITICE DIN DESENELE ANIMATE

Nicolae Rădulicea
promoția Științe Politice
2021-2024
nicolae.radulicea01@e-uvvt.ro

ABSTRACT

Scopul acestei lucrări este de a evidenția cum desenele animate nu sunt doar un mod de divertisment, acestea sunt și una dintre multele moduri folosite pentru a se face propagandă cu mesaje politice. Din cauza limitei de spațiu impuse pentru o lucrare de licență, această lucrare își va desfășura analiza doar asupra desenelor din Japonia, Statele Unite ale Americii și Franța, țări care sunt bine cunoscute pentru industria extinsă în domeniu dar și pentru istoria ce depășește un secol de producție și difuzare a filmelor și serialelor animate, deși de menționat că doar filmele animate au o istorie mai veche de 100 de ani, serialele animate, deși trebuie să fie menționat, pentru a nu se crea confuzii, că doar filmele animate posedă în urma lor o istorie de 100 de ani de existență, serialele animate devenind mai abundente în perioada în care televizoarele au devenit un obiect prezent în mai multe locuințe. Mai mult decât atât, prin lucrare se dorește să se ofere și să se analizeze discursuri care să fie susținute de personajele din desenele animate produse de către țările menționate anterior pentru a prezenta cu o acuratețe mai mare modurile prin care aceste mesaje sunt transmise către public în mod direct. Metodele de cercetare care au fost uneltele cu care s-a construit lucrarea au fost analiza comparativă și analiza de discurs.

Cuvinte cheie: Franța, Japonia, SUA, desene animate, mesaje politice.

INTRODUCERE

În secolul XX, scriitorul italian Antonio Gramsci observa cum societatea este controlată de către stat fără a fi nevoie de folosirea violenței, parafrazând opinia autorului „societatea civilă este sfera unde statul își expune hegemonia prin intermediul mesajelor transmise în media, biserici și universități”. (Heywood, 1994, pp. 100-101)

Motivul pentru care am ales discuția despre mesajul politic din desenele animate, drept subiect de licență, este unul destul de simplu, încă din copilărie desenele animate au reprezentat pentru mine o evadare din realitate, fără să știu că animațiile ascundeau în compoziția lor mai multe elemente din viața reală, pe care nu reușeam să le văd sau nu doream să le văd în perioada în care eram doar un copil. Mai mult decât atât, „animated films are conquering the world today. They are an excellent medium, through which a creator can communicate with the viewer, convey in a very attractive and

abstract way what he cannot create with the help of a film because of real limitations” („Filmele de animație cuceresc lumea astăzi. Sunt un mediu excelent, prin care un creator poate comunica cu privitorul, a transmite într-un mod foarte atractiv și abstract ceea ce nu poate crea cu ajutorul unui film din cauza unor limitări reale”) (Michalski 2010: 29).

Privind în trecut se poate observa că au existat metode de a „evada” din realitate și înainte de apariția studiourilor de animație, una dintre cele mai cunoscute a fost și continuă să fie cititul cărților, în special cărțile care fac parte din categoria „fantezie”. Scopul pe care lucrarea îl urmărește este demonstrarea teoriei că desenele animate, pe lângă faptul că sunt o sursă de divertisment, mai sunt și o sursă de influență a unui public tânăr. Metodele de cercetare pe care le-am ales sunt analiza comparativă și analiza de discurs. Ipoteza mea este următoarea: desenele animate pot influența publicul țintă prin intermediul mesajelor sociale pe care acestea le transmit.

Problemele pe care urmează să le tratez în această lucrare sunt mesaje politice din cadrul desenelor animate care au un puternic caracter politic atât în contemporaneitate cât și în trecut. Fie că este vorba de mesaje în anumite secvențe dintr-un serial animat, fie că este vorba despre desene care au fost create în jurul unei idei politice.

Modul de organizare al lucrării va fi unul standard, fiind alcătuit din cele trei părți esențiale ale oricărei lucrări: introducere, cuprins și încheiere. Cuprinsul va fi format din trei subcapitole, în fiecare capitol se va trata unul dintre tipurile de animații consacrate. În primul vom vorbi despre animația japoneză, în cel de-al doilea despre animația americană, iar în cel de-al treilea despre animația franceză. Fiecare capitol va urmări aceeași structură: pentru început se va face o prezentare care să conțină informații despre istoria tipului de animație pe care secțiunea îl tratează, cum a apărut, cum s-a dezvoltat, etc. Următorul pas este selectarea a câte unui film sau serial animat din perioade de timp diferite și descrierea lor împreună cu mesajul pe care îl transmit. Mai mult decât atât, în cazul anumitor seriale sau filme animate, se va alege câte un personaj care a avut un discurs mai interesant și pe baza acestuia se va face o analiză de discurs.

La fel ca în cazul diferitelor personalități politice, și personajele animate au o echipă care se ocupă de discursuri pe care acestea le susțin. La început, discursul este scris sub formă de replici într-un scenariu, pe care actorii trebuie să le vocalizeze, după aceea scenariul este analizat de alte persoane care aprobă sau dezaproabă scenariul, uneori sugerând modificări care ar trebui făcute. Cel mai important detaliu în acest proces este identitatea celor care scriu, fiind persoane adulte care în cele mai multe cazuri sunt fie afiliate politic unui anumit partid, fie susțin o cauză anume, elemente care influențează în mai multe instanțe modul în care este scris scenariul. Din moment ce un discurs susținut de un politician și un discurs susținut de un personaj animat sunt alcătuite după aceeași structură, ambele pot să fie analizate după aceleași set de reguli. Diferența dintre cele două tipuri de discurs fiind impactul pe care îl au deoarece la fel ca în cazul comediei din regimurile totalitare, ideile expuse de un personaj desenat nu sunt tratate cu la fel de multă seriozitate.

Tema este importantă deoarece este vorba despre elemente de divertisment urmărite, în mare parte, de persoane foarte tinere, copii, și în unele cazuri de persoane adulte. Importanța ei

provine tocmai din audiența sa, generația tânără, care poate să fie influențată de informațiile pe care le primește privind animațiile. Așa cum Anna Krajewska sublinia "television – due to the amount of time spent on watching it and because of its power of influence – plays a significant role in shaping the child's perception of the social world, providing him with knowledge about his relationships, personal patterns, rules of conduct, values. Animated films belong to television programs which are favored and most watched by children (especially the youngest ones, not yet teenagers)" („televiziunea – datorită cantității de timp petrecut pentru vizionarea acestora și datorită puterii sale de influență – joacă un rol semnificativ în modelarea percepției copilului asupra lumii sociale, oferindu-i cunoștințe despre relațiile sale, modelele personale, regulile de conduită, valorile. Filmele de animație aparțin programelor de televiziune care sunt favorizate și vizionate de copii (în special cei mai mici, nu încă adolescenți)" (Krajewska, 2003: 195).

În intermediul acestei lucrări există câteva întrebări de cercetare la care mi-am propus să găsesc răspuns: Care este impactul creat de desenele animate? Care sunt mesajele politice ce sunt introduse în desenele animate? Cum sunt structurate discursurile? Care este percepția publicului?

O ultimă mențiune, lucrarea nu este exhaustivă, este doar un bun prilej de a reflecta la mesajele politice care sunt transmise publicului.

CAPITOLUL 1

ANIMAȚIILE DIN JAPONIA

1.1. ISTORIA DESENELOR ANIMATE DIN JAPONIA

Pentru început voi analiza stilul de animație japonez, cunoscut drept *anime*, deoarece la început nu a avut o așa mare întindere ca celelalte stiluri, dar în timp a devenit din ce în ce mai popular în lume și o astfel de evoluție este de admirat.

Înainte de a vorbi despre cum au apărut anime-urile, este important să menționăm că majoritatea serialelor și filmelor anime au la bază o revistă manga, în ceea ce privește originea revistelor manga „the format that defines and shapes all comics, from comic strips to graphic novels, is sequential art. Sequential art is a narrative created from images, and often but not always text, presented in sequence across a page.” (Formatul care definește și modelează

toate benzile desenate, de la benzi desenate la romane grafice, este arta secvențială. Artă secvențială este o narațiune creată din imagini, și adesea, dar nu întotdeauna text, prezentate în secvență pe o pagină) (Eisner: 1994, p 8).

În ceea ce privește momentul în care a apărut prima manga, „although it is difficult to identify the exact date when manga emerged, many credit the beginning of sequential art in Japan with the creation of scrolls of illustrations by Buddhist monks in the twelfth century.” (Deși este dificil să se identifice data exactă la care a apărut manga, mulți creditează începutul artei secvențiale în Japonia cu crearea de suluri de ilustrații de către călugării budiști în secolul al XII-lea) (Brenne, 2007: 1).

Dacă vorbim despre modul în care se alege o manga care urmează să fie adaptată într-un anime și cât de apreciat ar putea deveni acel serial, se poate spune că „Japanese anime rivals manga in its number of fans. There is, of course, a commercial synergy between them, with high-selling manga being made into animated films and television programs that are then exported to many other countries. (Anime-ul japonez rivalizează cu manga în numărul său de fani. Există, desigur, o sinergie comercială între ele, o revistă manga cu vânzări mari fiind transformată în filme animate și programe de televiziune care sunt apoi exportate în multe alte țări) (MacWilliams 2008:46)

La început „The earliest commercial animated works were short works shown in movie theaters in addition to a main feature. The earliest of these was Imokawa Mukuzo genkanban no maki (Mukuzo Imokawa, the Doorman) by Oten Shimokawa, released in 1917” (Cele mai vechi lucrări de animație comerciale au fost lucrări scurte prezentate în cinematografe fiind o caracteristică principală. Cel mai vechi dintre acestea a fost Imokawa Mukuzo genkanban no maki (Mukuzo Imokawa, Portarul) de Oten Shimokawa, lansat în 1917) (Patten 2004, 369–370).

Perioada celui de al Doilea Război Mondial a determinat apariția filmelor animate de propagandă „It was not until 1945 that the Japanese had an animated feature film, Momotaro umi no shinpei (Momotaro's Divine Sea Warriors). This was funded largely by the Imperial Navy for internal propagandistic purposes, mainly to lift the spirits of Japanese children” (Abia în 1945 japonezii au avut un film de animație, Momotaro umi no shinpei (Războinicii divini ai mării ai lui Momotaro). Aceasta a fost finanțată în mare parte de Marina Imperială în scopuri propagandistice

interne, în principal pentru a ridica moralul copiilor japonezi) (MacWilliams 2008, 49).

După înfrângerea absolut dezastruoasă a Japoniei în timpul războiului, perioada următoare din perspectiva animațiilor a avut drept specificitate implementarea și susținerea mesajelor anti- război „Most notably, of course, are the strong anti war messages often found in post war anime and manga—the Japanese experienced the full sweep and consequences of a militaristic society and remain the only country to experience such a devastatingly focused “apocalypse” in modern history” (Cele mai notabile, desigur, sunt mesajele puternice anti-război adesea găsite în anime-urile și manga postbelice – japonezii au experimentat pe deplin amploarea și consecințele unei societăți militariste și rămân singura țară care a experimentat o astfel de „apocalipsă” devastator concentrată în istoria modernă). (Murakami 2005: 395).

O altă problemă care a apărut după război și a manipulat modul în care anime-urile erau create a fost ocuparea Japoniei de către americani „during the Occupation period, all films were censored, and even after the end of the occupation many films were not released because of American criticism. (În timpul perioadei de ocupație, toate filmele au fost cenzurate și chiar și după sfârșitul ocupației multe filme nu au fost lansate din cauza criticii americane.) (Ikeda 2010:104).

Deși discuțiile despre război au devenit un tabu, asta nu a însemnat că acea experiență groaznică nu putea crea o capodoperă „Long considered a classic for its unflinching look at a recent historical event, Barefoot Gen is one of the few manga or anime to address directly the war and was originally serialized in Shonen Jump” (Mult timp considerat un clasic pentru privirea sa neclintită asupra unui eveniment istoric recent, „Barefoot Gen” este una dintre puținele manga sau anime care abordează direct războiul și a fost inițial serializat în Shonen Jump) (Schodt, 1983:128). „Barefoot Gen” „offer unflinching accounts of the parts of war that are not often depicted in history books. They show the pain of war as it's felt by those in the midst of it and the day-to-day challenges faced by those who have survived. They also show the before and after of their respective calamitous events, so we can understand who the people are and what it takes for them to survive and to keep going.” (oferă relatări neclintite despre părțile războiului care nu sunt adesea descrise în cărțile de istorie. Se arată durerea războiului, așa cum este resimțită de cei din mijlocul acestuia și provocările de zi cu zi cu care se confruntă cei care au supraviețuit. Se

arată, de asemenea, perspectiva înainte și după evenimentele de calamitate, astfel încât să putem înțelege cine sunt oamenii și ce este nevoie pentru a supraviețui și pentru a continua.) (Johansen, 2021:1).

Finalul secolului trecut este întâmpinat cu vești foarte bune pentru industria anime din Japonia deoarece se dezvoltă mult mai rapid și se extindea și înrădăcina mult mai bine în interiorul altor țări, mai ales SUA „by the 1990s, the American fan culture was substantial, and it became obvious to U.S. companies that there was a business in importing, translating, and distributing both manga and anime. In 1995, another major film hit the U.S., Shirow Masamune's *Ghost in the Shell*, and drew in a new generation of anime fans. This time the film hit more than just the art house filmgoers. Soon films with more main stream appeal, especially the fantasies of Miyazaki Hayao (*My Neighbor Totoro* and *Princess Mononoke*) and the realistic history in Takahata Isao's *Grave of the Fireflies* proved that the popularity of anime was not a blip on the radar but a growing trend” (În anii 1990, cultura fanilor americani era substanțială și pentru companiile americane a devenit evident că există o afacere în importul, traducerea și distribuirea atât de manga, cât și de anime. În 1995, un alt film important a lovit SUA, *Ghost in the Shell*, al lui Shirow Masamune, și a atras o nouă generație de fani anime. De data aceasta, filmul a lovit mai mult decât cinefilii de artă. În curând, filmele cu mai multă atracție în fluxul principal, în special fanteziile lui Miyazaki Hayao (*Vecinul meu Totoro* și *Prințesa Mononoke*) și istoria realistă din *Mormântul licuricilor* a lui Takahata Isao au dovedit că popularitatea anime-urilor nu a fost un semnal pe radar, ci un trend ascendent) (Napier 2000). Astfel stilul japonez de a face filme și seriale animate și-a sporit importanța.

Începuturile secolului XXI se deschid cu seriale cum ar fi „*Naruto*”, iar problema războiului este contopită cu diverse elemente mistice pentru a atrage fanii genului.

În serialul anime „*Naruto*”, dar și în continuările sale, povestea se petrece în timpul perioadei de pace dintre două războaie. Astfel încât insecuritatea și paranoia domină în mințile celor care sunt la conducere și le influențează acțiunile, lucru care este expus fie prin conversațiile dintre personaje fie prin acțiunile lor pe parcursul serialului.

Din punct de vedere al spațiului, acțiunea are loc într-o lume în care fiecare națiune, pe lângă armate, mai posedă și câte un sat ninja. În această lume un ninja este o persoană care

prin antrenamente speciale reușește să creeze semne care invocă puteri fantastice, creând astfel avantaje strategice în lupte.

Premisa serialului este, conform site-ului oficial al Pierrot Corporation (studioul responsabil de serial) „Deep within the Hidden Leaf Village, young ninja Naruto Uzumaki carries sealed within him the spirit of the Nine-Tailed Fox, which once almost destroyed the village. Always an outcast because of his secret, now Naruto battles alongside his teammates Sasuke and Sakura to prove to himself and everyone else that he's the greatest ninja ever. But he's got a long list of challenges to face before he gets there!” (Adânc în satul de frunze ascunse, tânărul ninja Naruto Uzumaki poartă pecetluit în el spiritul vulpei cu nouă cozi, care odată aproape a distrus satul. Întotdeauna un proscris din cauza secretului său, acum Naruto luptă alături de colegii săi de echipă, Sasuke și Sakura, pentru a-și dovedi șieși și tuturor celorlalți că este cel mai mare ninja din toate timpurile. Dar are o listă lungă de provocări de înfruntat înainte de a ajunge acolo!) (https://en.pierrot.jp/archive/2000/tv00_13.html). În cazul discursului selectat, ce-a mai bună decizie ar fi să aparțină unui personaj animat care să fie unul dintre personajele negative. Motivul pentru această decizie este povestea pe care acest tip de personaje le au, fiind într-un fel reprezentatii ale oamenilor care suferă din cauza problemelor din lume.

1.2. ANALIZA DE DISCURS

Astfel, din continuarea serialului *Naruto*, *Naruto Shippuden* analiza de discurs se va face asupra unuia dintre discursurile lui Nagato Uzumaki, cunoscut și sub pseudonimul de „Pain”: „I want you to feel the pain, to think about it, to know the pain and to accept it. Those who do not understand true pain can never understand true peace. When I had nothing and no one, I was always in pain. If you don't share the pain with someone, you will never understand it.” (Vreau să simți durere, să te gândești la ea, să cunoști durerea și să o accepți. Cei ce nu înțeleg adevărata durere nu vor putea înțelege adevărata pace niciodată. Când nu aveam nimic și pe nimeni, eram mereu în durere. Dacă nu împărtășești durerea cu cineva, nu-l vei putea înțelege niciodată.) (episod 162, minutul 14:07).

Pentru a înțelege mai bine contextul discursului trebuie înțeles mai întâi personajul care susține discursul, care sunt motivațiile și perspectivele sale. Cea mai bună soluție este explorarea povești originii sale, ale trecutului său. Cea mai îndepărtată informație despre

Nagato Uzumaki, este în timpul tinereții sale, este momentul în care și-a pierdut părinți, rămânând orfan. Născut în Satul Ploii, o națiune mică și slabă care era folosită de țările mai puternice pe post de teren de luptă. Într-o seară doi ninja din Satul Frunzei au intrat în casa familiei sale să caute provizii crezând că este abandonată, dar adevărul este că familia lui Nagato se ascundea dar tânărul a lovit o vază și i-a alertat pe invadatori, aceștia văzând siluetele părinților au crezut că sunt inamici și i-au ucis, cei doi ninja fuseseră anunțați că civili fuseseră evacuați din zonă și de aceea au atacat fără ezitare. Văzând cum părinții săi și-au pierdut viața, într-un moment de furie Nagato a reușit să se răzbune, eliminându-i pe cei doi ninja care după ce au realizat greșeala pe care o făcuseră au încercat să îl aline pe tânăr.

După ce a pierdut tot ceea ce iubea, tânărul a început o călătorie fără vreo destinație anume pentru a căuta provizii. În timp ce călătorea a reușit să găsească alți doi copii orfani: un băiat pe nume Yahito și o fată pe nume Konan. Fiind doar niște copii, cei trei trebuiau să fure pentru a supraviețui, perioadă în care Yahito a început să viseze la o lume fără războaie unde copii să poată să se bucure de viață, ceilalți doi dorind să îl sprijine.

Pentru a-și transforma visul în realitate, tinerii s-au hotărât să devină ninja, dar pentru acest lucru aveau nevoie de cineva care să îi învețe ninjutsu, arta care îi ajută pe oameni să acceseze puteri supranaturale. Din fericire l-au întâlnit pe Jiraya, un ninja din Satul Frunzei care regreta lucrurile pe care le făcuse în timpul războiului, astfel că s-a hotărât să rămână cu cei trei tineri pentru ai ajuta să își îndeplinească visele, pregătire care a durat câțiva ani.

În cele din urmă prin intermediul acțiunilor pe care le făceau, tinerii, au reușit să creeze o organizație „Akatsuki” (Răsărit) care avea drept scop protejarea satelor care nu se puteau proteja singure. Reușeau acest lucru folosind tehnici ninja, învingeau pe oricine încerca să atace un sat dar mereu se asigurau că nu își omoară adversarii pentru a nu duce „sămânța” răzburării mai departe.

Din păcate faima pe care gruparea a început să o aibă i-a determinat sfârșitul, în timpul unei misiuni, Nagato și prietenii săi s-au intersectat cu un grup de ninja din Satul Pietrei care atacau sate deși aveau un tratat de pace cu Satul Ploii. În timpul luptei prietenii lui Nagato sunt răniți și acesta își pierde controlul, eliminând mai mulți inamici în acest timp. După ce Nagato și prietenii săi se retrag, telespectatori află că grupul

de ninja din Satul Pietrei era de fapt din Satul Frunzei, aveau drept misiune să înceneze mai multe delictes asupra Satului Pietrei. Considerând grupul Akatsuki o amenințare pentru planurile sale de război, Danzo, un consilier din Satul Frunzei care conduce o divizie specială de ninja care consideră că pacea poate fi obținută prin teroare, manipulare și supravegherea asupra celorlalte sate dar și al propriului sat; reușește să îl convingă pe Hanzo, liderul Satului Ploii, să îl ajute să scape de această grupare pacifistă.

După câteva zile, Nagato și Yahito sunt invitați să discute cu Hanzo despre cum pot să obțină pacea în mica lor națiune dar în realitate această invitație era doar o capcană deoarece Hanzo o avea pe Konan drept ostatică, singura șansă de a o salva era ca Nagato să îl omoare pe Yahito, dar cel din urmă decide să rezolve problema omorându-se singur, lucru care îl determină pe Nagato să o i-a razna din nou și să își atace inamicii. De frică Danzo și Hanzo au decis să se retragă, între timp ceilalți membri ai Akatsuki aflaseră de capcană și porniseră să își avertizeze prietenii dar au fost opriți de un om mascat misterios care reușește să îi elimine pe toți fără vreo problemă.

După ce Nagato rămâne doar cu Konan, rănit și cu camarazii săi uciși, își creează o nouă idee de „pace” și adoptă o nouă identitate sub numele de „Pain”. Se răzbună pe Hanzo obținând controlul asupra satului, creând astfel o oarecare stabilitate internă. Reformează Akatsuki, de această dată devine o grupare de asasini și este alcătuită din ninja fugari care are drept scop obținerea de bani și să vâneze creaturi puternice care posedă o cantitate enormă de energie magică pentru a crea o nouă tehnică ce va răspândi durere și va opri războaiele.

Mai mulți ani trec și Nagato își reîntâlnește vechiul maestru, care se afla în Satul Ploii într-o misiune de spionaj pentru a afla planurile fostului său student. Diferența de putere dintre cei doi este enormă, ceea ce îi aduce victoria elevului și moartea profesorului. Câteva zile după aceea Pain începe atacul asupra Satului Frunzei, distrugându-l și cauzând multe victime până când îl găsește pe Naruto pentru a-l provoca la o confruntare.

După ce pierde în fața lui Naruto, atât din punct de vedere al luptei ninja cât și a luptei ideologice, Nagato își sacrifică propria viață pentru a readuce la viață toate persoanele din sat care muriseră în timpul atacului său.

Mesajul discursului său este unul destul de clar și anume că, pentru Pain, singura cale ca luptele din lume să înceteze este ca fiecare

persoană să înțeleagă durerea, deoarece după realizarea acestui lucru, oamenii își vor dori pacea. Această teorie pe care Pain o are se aseamănă cu ideile filozofice care susțin că un om „nu poate să fie fericit cu adevărat dacă nu a fost niciodată trist”, deoarece o persoană se bucură mai mult de momentele cu cei dragi dacă a experimentat momente de singurătate.

Discursul este împărțit în două părți: prima parte expunând problema pe care personajul încearcă să o rezolve, a doua parte descriind soluția pe care personajul a găsit-o pentru a se asigura că dilema nu mai există. În prima parte este prezentat „războiul” drept o problemă gravă pe care oameni o au, când Pain îi spune lui Naruto că vrea să-l facă să „accepte durerea”, se referă de fapt la al face să accepte ideea că războaiele vor continua să existe dacă nu se i-au măsuri radicale.

În a doua parte „frica de durere” este descrisă ca tratamentul pentru a crea o lume mai pașnică, ideea de bază este că oricine care va experimenta durerea nu va mai dori să o simtă vreodată, nu este vorba neapărat de durere fizică, poate fi vorba și despre durere psihică sau emoțională. Astfel după ce fiecare persoană va cunoaște durerea cauzată de lupte, conflictele vor înceta să mai existe.

În ceea ce privește direcția înspre care se îndreaptă discursul, cui se adresează, se observă că destinațiile sunt două realități diferite. Prima realitate este lumea animată, a doua este lumea reală, a oamenilor, la fel se poate spune și despre discursul televizat al unui politician. Deși vorbește, politicianul, în fața unui public și este foarte clar că se adresează mulțimii din fața sa, atâta timp cât imaginea și vorbele sale sunt văzute și auzite și de alți oameni atunci le sunt adresate și lor indiferent unde s-ar afla. Revenind la discursul lui Nagato, în serial, i se adresează lui Naruto în timpul luptei pe care o are cu el, dar în lumea reală, discursul se adresează telespectatorilor care urmăresc serialul, indiferent de locul sau perioada de timp în care îl urmăresc.

Impactul dorit de Pain pe care discursul ar trebui să îl aibă este de asemenea împărțit între cele două lumi. Pe de o parte, discursul a fost explicația pe care Nagato a oferit-o, încercând să își justifice acțiunile oribile, și mai important a avut drept scop să distrugă voința oponentului, arzând toate speranțele că o lume mai bună poate fi creată fără sacrificii.

Pe de altă parte, autorul dorește să exprime publicului ororile și consecințele pe care războaiele le au asupra oamenilor, modelându-i în cele mai rele variante ale sale, așa cum a fost și cazul lui Nagato.

În ceea ce privește impactul pe care discursul la avut cu adevărat: în ceea ce privește lumea animată, discursul doar la ajutat pe eroul principal să devină mai sigur pe propria ideologie și să își continue visele. În schimb impactul din lumea reală a fost mult mai mic deoarece doar a ridicat puțin dorința telespectatorilor asupra unei lumi mai pașnice.

Din punctul de vedere al percepției publicului, Naruto a simțit compasiune față de Pain după ce a auzit tot discursul, ca urmare s-a hotărât să încerce să îl salveze de la a mai experimenta durere, oferindu-i speranță în schimb. Publicul din lumea reală a avut de asemenea o reacție pozitivă deoarece au considerat discursul ca fiind unul dintre cele mai bune și mai pline de inspirație din serial.

În cazul ambelor lumi, discursul atrage publicul atât prin logos cât și prin pathos. Logosul discursului este construit pe un raționament simplu, dacă suferi din cauza războiului vei dori pace, la fel ca în cazul unui copil care încearcă să atingă focul dar se arde și prin urmare nu va mai încerca o astfel de acțiune a doua oară. În ceea ce privește patosul, discursul este mai bine simțit de persoanele care au suferit din cauza unui conflict sau care trăiesc în frică din cauza unor posibile conflicte. Ethosul fie lipsește fie este foarte mic, lucru ce nu ar trebui să fie neobișnuit ținând cont că vorbitorul nu este un om real prin urmare nu are o reputație stabilă în afară de cea pe care autorul i-a dat-o.

Vorbind de eficiența discursului se poate spune că a fost un eșec deoarece în lumea serialului, după ce protagonistul a auzit discursul a decis să găsească o altă calea de a opri suferințele care se întâmplă în lumea lor, poate nu un eșec total deoarece a ajutat la solidificarea ideologică a eroului principal, dar nici o reușită nu poate fi considerată deoarece trebuia să-l facă pe Naruto să accepte o ideologie mai tragică.

În ceea ce privește lumea reală, fiind un desen animat, creat pentru divertisment, nu au existat persoane care să privească într-un mod prea serios discursul, ceea ce înseamnă că nu au existat prea multe schimbări care să i se datoreze. În cel mai bun caz se poate spune că a făcut ca tineretul să fie puțin mai conștient de pericolele violenței, dar este greu de spus câte persoane au recepționat mesajul în mod corect și nu l-au lăsat să treacă pe lângă ei.

Imaginea pe care discursul o conturează este experiența unei ființe care și-a trăit existența într-un continuu război, sătul fiind de această viață a hotărât să arate lumii sale tot ceea ce a simțit el și să îi facă și pe alți să sufere. De asemenea se

poate spune că discursul descrie portretul unei persoane care se simțea singură deoarece nimeni nu îi înțelegea durerea, dorind să cauzeze durere altora pentru a obține oameni asemeni lui și să aibă companie.

În anul 2015, creatorul serialului „Naruto”, Masashi Kishimoto a fost invitat să participe la un interviu în timpul Comic Conului din New York City alături de editorul său și un translator (aveau nevoie de unul deoarece așa cum a spus și Kishimoto însăși în timpul interviului, este japonez prin urmare nu vorbește decât japoneza). Pe lângă întrebările despre ce l-a inspirat sau cum se simte din moment ce seria s-a terminat (la acea perioadă manga care serva drept inspirație pentru serial se sfârșise), una dintre întrebări a fost mai specială deoarece moderatorul l-a întrebat pe Kishimoto despre impactul pe care acesta consideră că l-a avut seria în lume. Răspunsul la această întrebare, parafrazându-l pe autorul a fost „prima oară când am văzut impactul pe care serialul îl are, era acasă și stăteam pe telefon și am văzut pe internet cum oamenii făceau cosplay (costume play) la personajele din Naruto, dar lucrul care m-a surprins a fost că mulți dintre cei ce alegeau să se costumeze nu erau japonezi, ceea ce înseamnă că munca mea avea o influență globală”. (https://www.youtube.com/watch?v=tQzSgx6el1E&ab_channel=AnimeGamesOnline 17:05)

Knowing its ancestral roots is one of the most famous anime of all time, it's no surprise that Naruto Shippuden spends an average of 100,000 USD per episode, determined to live up to the previous series. (Cunoscând rădăcinile sale ancestrale este unul dintre cele mai faimoase anime din toate timpurile, nu este surprinzător faptul că Naruto Shippuden cheltuiește în medie 100.000 USD pe episod, hotărât să se ridice la nivelul seriei anterioare.) (<https://screenrant.com/most-expensive-anime-series-produce-how-much/>)

Privind la un nivel mai mare, se poate observa că anime-urile nu se îndepărtează complet de realitatea socială a lumii, afirmație ce este dovedită prin faptul că mesajul păcii se regăsește în ele, astfel se oferă o perspectivă reală a politicii internaționale.

Asemenea multor politicieni precum Robert Schumann și Masashi Kishimoto împreună cu alți artiști din lumea manga și anime au militat pentru pace, diferența dintre cele două profesii fiind că în prima (politician) îți exerciți puterea în mod direct prin implementarea de proiecte și legi iar în a doua (artist manga), puterea este exercitată în mod indirect prin mesajele din

manga și anime-ul unei serii. Asemănările sunt destul de mari deoarece trauma războiului a fost foarte puternică înrădăcinată, mai ales după al Doilea Război Mondial, atât în continentul European (ororile războiului, Holocaustul, etc) cât și în Japonia (bombardamentele cu bombe atomice), mai mult decât atât persoanele din ambele profesii trebuie să le câștige încrederea oamenilor folosindu-se de munca personală pentru a fi aleși de către populație, ca politician ești ales prin vot direct, dar în calitate de artist manga ești ales prin faptul că capodopera ta este cumpărată în mod continuu, astfel primind resursele necesare pentru a putea crea în continuare.

CAPITOLUL 2

DESENELE ANIMATE DIN STATELE UNITE ALE AMERICII

2.1. ISTORIA DESENELOR ANIMATE DIN AMERICA

Statele Unite ale Americii sunt o țară care încă de la formarea lor au încercat să fie în topul mondial în diferite domenii, astfel încât nu este de mirare că și acestea posedă o istorie în ceea ce privește animația.

Primele filme animate au apărut în cinematografe la începutul secolului XX, aceste filme erau scurte și lipsite de orice formă de culoare sau sunet, motivele pentru aceste lipsuri erau în primul rând, filmele animate semnificau ceva nou în viața oamenilor, iar în al doilea rând animatori nu dispuneau de tehnologia necesară pentru a realiza mai mult. Unele dintre aceste filme înfățișau persoane de culoare care acționau în moduri stereotipice. „These cartoons were produced mostly in New York City, at first by individual animators but later by teams of illustrators working in studios. In terms of technical quality, they were black-and-white silent films usually running seven minutes long. Some cartoons offered character dialogue as on-screen words or “titles” enclosed in “speech balloons”, like those in newspaper comic strips, but because of the absence of sound, animators generally relied on physical humor and pantomime to carry their films.” (Aceste desene animate au fost produse mai ales în New York City, la început de animatori individuali, dar mai târziu de echipe de ilustratori care lucrează în studiouri. În ceea ce privește calitatea tehnică, erau filme silențioase alb-negru cu durată de șapte minute. Unele desene animate ofereau dialogul

cu personajele sub formă de cuvinte pe ecran sau „titluri” închise în „baloane de vorbire”, precum cele din benzile desenate din ziare, dar din cauza absenței sunetului, animatorii s-au bazat în general pe umor fizic și pantomimă pentru a-și transporta filmele.) (Lehman, 2007:5).

Personajele de culoare au început pe la sfârșitul deceniului doi să fie înlocuite de entități care erau înfățișate drept animale antropomorfe, un exemplu fiind Felix the Cat.

Împreună cu trecerea timpului, popularitatea filmelor animate a crescut și tehnologia a avansat astfel vechile „linii” animate mute au devenit personaje în alb și negru sonore. După ce procesul de animație a devenit mai complex au început la scurt timp să apară și favoriți pe marile ecrane „in the 1930s, some animated characters became movie superstars (e.g. Mickey Mouse, Donald Duck)” (în anii 1930, câteva personaje animate au devenit superstaruri de film) (Joanna Mytnik-Daniluk, 2020:5).

În timpul celui de al doilea război mondial desenele animate au avut rolul lor în lupta împotriva Axei. Personajele din desene nu se luptau doar pentru patria lor, dar și pentru propria existență, din cauza războiului cinemaurile nu mai difuzau animații ceea ce a făcut ca bugetele să scadă prin urmare animatorii rămâneau fără locuri de muncă. Astfel că personaje precum Bugs Bunny, venit din partea studioului Warner Bros, și Donald Duck, venit din partea studiourilor Walt Disney, s-au alăturat actorilor reali pentru a spori moralul soldaților și a opri războiul “during World War II, the popularity of both heroes, comparable to the adoration of Hollywood stars, was successfully used in anti-Hitler propaganda. Bugs in particular was great for this role, because he was the quintessence of Americanness, combining the features of a resourceful boy from Brooklyn” (în timpul celui de al Doilea Război Mondial, popularitatea ambilor eroi, comparabili de adorarea starurilor de Hollywood, a fost folosit cu succes în propaganda anti-Hitler. Bugs în particular a fost perfect pentru rol, deoarece el era imaginea purii a Americii, combinată cu prezentarea băiatului plin de resurse din Brooklyn) (Sitkiewicz 2011: 530).

Acest lucru a prezentat foarte bine modul în care personajele animate puteau să fie mutate prin context la fel ca actorii care treceau de la un film la altul, cu excepția celor care erau creați pentru un rol specific cum ar fi Snofu creat în mod specific de studiourile Warner Bros pentru a fi un soldat, acesta spre deosebire de veterani săi reali, nu se mai putea întoarce, sau în cazul său să înceapă, o viață obișnuită deoarece publicul nu îl putea percepe altfel decât fusese creat.

Personajele animate, unele dintre ele, au primit diverse decorații de onoare pentru serviciile desfășurate în timpul războiului. În ceea ce îl privește pe Bugs Bunny, acesta a obținut ceva mult mai memorabil decât o medalie, a obținut propria sa frază specifică „What s up, doc?”.

Deși personajele animate se bucurau de aceeași faimă ca actorii adevărați, diferența dintre cele două categorii fiind clară, este însăși existența, în timp ce actorii adevărați pot îmbătrâni și eventual deceda, cei animați pot fi veșnic tineri, dacă animatorii nu modifică conceptele, lucrul acesta a fost evidențiat în lumea Loony Tunes, când au creat un episod „Hags” care îi arată pe Elmore și Bugs bătrâni în anul 2000, fiind un episod din anul 1944.

Problema vârstei a fost o dilemă care a afectat studiourile deoarece devenea oameni nu puteau relaționa sau internaliza ceva ce putea fi etern. Dar această dilemă a adus și anumite îmbunătățiri cum ar schimbarea rolurilor de personaj principal, metodă care reprezenta începutul unei noi serii care să prezinte vechile personaje drept secundare, lumina reflectoarelor fiind pusă pe noi caractere care să continue munca predecesorilor săi. Astfel avem din partea studiourilor Warner apare seria Tiny Toons și de la Walt Disney avem pe „scenă” Goofy Troupe. Diferența dintre cele două fiind că studiourile Disney l-au prezentat pe Max drept fiul lui Goofy, în timp ce Warner a prezentat noua trupă Loony drept elevi celor vechi, fără a avea afiliație de rudenie. Acest proces era menit să atragă noua generație deoarece și vechile desene aveau chipuri noi, dar din păcate acest fenomen nu a putut rezista deoarece noii actori erau mereu doar în umbra celor vechi.

După ce procesul de „înmânare a ștafetei” nu a mai fost fezabil, a început o nouă eră și anume a inversării vârstei. Dacă prima metodă prezenta personajele alături de succesori lor, această metodă prezenta caracterele clasice drept copii, dorind să arate presupusele aventuri din copilăria acestora, cum ar fi Tom și Jerry Kids și Baby Loony Tunes. Această metodă nu era decât o încercare de a extinde utilizarea de caractere cu care publicul era deja obișnuit dar mai semnifica și explorarea unei noi audiențe care putea să se identifice mai ușor cu versiunile mai tinere decât cu cele normale. Totuși și în aceste categorii au apărut diferențe de timp deoarece Warner Bros a decis ca în anul 1988 la serialul Tom și Jerry Kids, singurul lucru schimbat să fie design-ul personajelor care trebuiau să arate mai tinere, în schimb în anul 2002, Baby Looney Tunes, pe lângă forma personajelor, au schimbat și modul

în care acțiunea se desfășura, abordând o tematică mai puțin violentă și mult mai educativă pentru publicul tânăr, dar cu toate acestea personalitatea personajelor a fost păstrată. Deși experimentul cu introducerea aventurilor tinerelor personaje nu a avut o continuitate așa de mare ca aventurile originale, un lucru care a fost mai avantajos din punct de vedere economic a fost introducerea noilor produse comerciale care prezentau micii actori, de la haine la jucării.

După această perioadă de testare a noilor posibilități s-a revenit la evenimentele clasice după vechile formule, încercându-se din când în când fire narrative alternative. De exemplu, franciza Loony Tunes a obținut un nou serial, numit Looony Tunes show, care în loc să se desfășoare în modul în care publicul era obișnuit, plotul se desfășura în jurul vieții normale ale personajelor, vieți care erau puțin modificate de elemente magice. La câțiva ani după încheierea show-ului, o nouă producție a apărut pe micile ecrane și anume „Bugs o producție Loony Tunes”, serial care îl avea în vedere doar pe clasicul iepure, după aceea scena s-a extins și pentru restul personajelor din trupă, după această expansiune serialul a fost numit „noile Loony Tunes”. Cea mai recentă ecranizare a trupei este „Lumea Loony Tunes” care oferă experiența desenelor clasice atât din perspectiva narativă cât și din cea a graficii.

2.2. ANALIZA DE DISCURS

Pentru analiza de discurs, unul dintre cele mai bune locuri de a căuta un discurs este în serialul „The Loony Tunes Show” deoarece serialul este construit pentru a satiriza societatea modernă și continuă firul narativ al lucrării. În ceea ce privește modul în care este prezentat serialul, studiourile Warner îl descriu drept „un nou serial de comedie modernă... cu toate personajele tale preferate Looney Tunes. Modelele noi, cuplate cu un stil de animație viu, contemporan, ... oferă o interpretare ireverentă, comică a lumii noastre moderne și introduce un domeniu complet nou de posibilități. Acum, Bugs și Daffy pot face la fel de multe ravagii la magazinul alimentar sau la DMV, așa cum făceau cândva în pădure. ... Serialul include, de asemenea, Merrie Melodies -- videoclipuri muzicale animate cu melodii originale care pun în lumină pe toată lumea... Toate acestea împreună într-o comedie de jumătate de oră, THE LOONEY TUNES SHOW oferă umor proaspăt, sofisticat, momente pline de căldură și ceva Looney pentru toată lumea ”. (<https://www.warnerbros.com/tv/looney-tunes-show>, 2011)

Unul dintre momentele cele mai bine reprezentate politic se află în episodul „Dear John”, povestea episodului începe cu Bugs și Lola la o întâlnire în cinematograful unde vizionează un film de dramă, personajul din film primește la final o scrisoare „dragă John”, care este denumirea unei scrisori de despărțire. Cuplul se desparte, Bugs merge acasă în timp ce Lola decide să revadă filmul. Ajuns acasă, iepurele observă că cuptorul cu microunde nu mai merge și îi scrie un bilet lui John, omului de la reparații, în care îl anunță că nu merge, cuptorul. Lola intră în casă și găsește biletul crezând că este pentru ea, astfel se decide să plece la o mănăstire pentru a face față despărțirii, dar înainte lasă un bilet pe ușa apartamentului unde locuia prin care îi roagă pe gândaci, în engleză sunt traduși drept „bugs”, să nu o deranjeze dar din nou se petrece o încurcătură și Bugs confundă mesajul și decide să plece. Între timp, Daffy și Porky joacă un meci de basketball, unde rățoiul află că prietenul său este un consilier local la Primăria din oraș și începe să abuzeze de acest statut. Porky află de aceste abuzuri și îl confruntă pe Daffy pentru a înceta din a mai face oamenilor promisiuni deoarece este greșit și îi pătează imaginea imaculată, rățoiul îi transmite prietenului său că va înceta să mai profite pentru a obține avantaje. Totul devine liniștit până ce Porky vede la televizor o reclamă care îl calomniază, acuzându-l că ar fi un consilier corupt care murdărește orasul (fiind o aluzie la faptul că Porky este porc și porci sunt descriși ca fiind murdari) reclama fiind doar o strategie făcută de Daffy care se decisese să devină el însuși un consilier local pentru a abuza de propriul nume în loc să abuzeze de numele prietenului său. Rățoiul câștigă prin reclama sa falsă și merge la primărie pentru a participa la o ședință a consiliului local unde personajul Granny are o problemă cu vopseau folosită pentru picta numerele caselor. După mai multe ore în care se plictisește teribil, rățoiul izbucnește de nervi și critică întregul sistem local după care părăsește încăperea. Spre surprinderea lui, locuitorii orașului îi apreciază atitudinea și vor ca el să devină membru permanent al consiliului. Din moment ce situația a scăpat de sub control, în loc să facă o decizie rațională și responsabilă, Daffy alege să își arunce mașina în lac creând o înscenare a propriei morți, locul său în consiliu fiind câștigat de Porky. Pe celălalt plan al acțiunii, după un an petrecut la mănăstire, Lola își dă seama că îl iubește pe Bugs și pornește într-o călătorie spre a-l găsi, momentul reuniunii fiind și momentul în care cei doi își conștientizează neînțelegerile. Episodul se încheie cu Daffy și

Porky care se joacă din nou baschet, doar că de această dată, lângă teren se află o statuie cu Daffy pe care cetățenii îl consideră mort.

Partea politică se observă mult mai bine în acest episod decât în celelalte, de la corupția prin intermediul promisiunilor la defăimarea adversarilor politici și în final pericolul unui discurs populist care poate propulsa un candidat care nu este tocmai potrivit pentru o funcție publică, ținându-se cont că în serial Daffy este descris ca o persoană fără studii superioare, leneș, narcisist și profitor.

Discursul ales este discursul lui Daffy din timpul ședinței, când de altfel are și o cădere nervoasă: „ My thoughts, you want my thoughts? My thoughts are that you people are all insane. You let that old lady talk for 3 hours and she never said anything. In the amount of time that took, I could've gone over there and painted her address myself. I could have painted the sistine chapel. I don't know about you people, but I have better things to do with my time than talk about whether something is conical or ovoid. Ovoid? Now if you excuse me, I have something I need to get back to, and it's called a life! „ (Părerea, vrei să știi părerea mea? Părerea mea este că voi sunteți cu toți nebuni. Ați lăsat-o pe bătrână să vorbească pentru trei ore și nu a spus nimic. În perioada de timp pierdută, aș fi putut pleca acolo și să îi pictez adresa eu însămi. Aș fi putut picta capela Sistine. Nu știu de voi oameni, dar eu am lucruri mai bune de făcut cu timpul meu decât să vorbesc despre ceva care este conic sau ovoid. Ovoid? Acum dacă mă scuzați, eu am ceva la care trebuie să mă întorc, și se numește viață!)” (sezonul 2, episodul 12, min. 12:01). Partea unde se menționează „ oval sau conic ” face referire la barierele de plastic care se găsesc pe drum, mai exact la ce formă ar trebui să aibă ovale sau conice.

Mesajul pe care discursul îl transmite este unul evident, prinși într-un lung proces al birocrăției, și cele mai ușor de rezolvat probleme, cum ar fi în cazul de față pictarea unei adrese pentru a fi mai vizibilă, poate să necesite mult mai mult timp decât ar trebui, lucru care scade productivitatea deoarece în timpul de care birocrăția are nevoie să se pună în mișcare pot să fie rezolvate probleme mult mai mari. Prin urmare, conform discursului, cei ce nu pot să observe această problemă nu sunt în toate facultățile mentale.

În ciuda faptului că nu o arată, și acest discurs este împărțit în mai multe părți. Pentru început, la fel ca în majoritatea discursurilor populiste se pornește de la identificarea unei probleme care împiedică societatea să devină mai bună și pe

cetățenii săi să fie mai fericiți în lumea în care trăiesc. În a doua parte a discursului, se prezintă o soluție care nu este prea complicată, fiind în acest fel ușor de înțeles de toată lumea, și anume abandonarea proceselor considerate a fi inutile și începerea directă a acțiunilor. La final, se precizează că cel mai important aspect este viața care nu ar trebui irosită.

Din punctul de vedere al persoanei căreia mesajul este trimis, în acest caz apare din nou problematica receptorului dublu, o parte fiind în lumea animată și cealaltă fiind în lumea reală. În lumea animată, Daffy, se adresează, în mod direct, membrilor din consiliul local, dar și persoanelor care erau de față în sală, în mod indirect, se adresează în fața întregului oraș.

Din punctul de vedere al receptorilor din lumea umană, aceștia primesc la rândul lor mesajul în mod indirect deoarece personajul, cel puțin în această ecranizare, nu are conceptul de lume reală, realitatea sa fiind serialul.

Pentru a identifica impactul dorit, trebuie aflat de asemenea să se delimiteze cele două planuri. Pentru serial, impactul pe care personajul îl dorea era unul foarte simplu, după ce a observat că postul de consilier local este mai mult decât se aștepta, Daffy izbucnește, fiind puțin nervos pentru timpul pe care l-a pierdut, și speră ca după acea scenă să nu mai fie ales. Pentru viața reală în schimb, impactul este mai mult unul satiric, personajele din Loony Tunes sunt cunoscute pentru glumele lor, din tot serialul fiind ales personajul considerat a fi cel mai leneș, egoist și mai puțin pregătit pentru a avea o funcție publică, astfel portretizând și populiști dar și discursurile lor.

În ceea ce privește impactul cuantificabil, din lumea animată se poate trage ușor concluzia că scopul discursului a fost un eșec total deoarece nu numai că Daffy a nu a putut să își abandoneze postul, dar cetățenii doreau să îl facă membru permanent al consiliului. În lumea reală, ironic, situația fiind aceeași deoarece deși s-a făcut această satiră, un personaj populist, Donald Trump a fost ales președinte.

Vorbind despre percepții, percepția publicului animat a fost, și spre surprinderea personajului Daffy Duck, una foarte bună. Pe de altă parte, percepția publicului real este din nou în similaritate cu animația, lucru ce se poate observa prin datele oferite de site-ul Imdb care prezintă notele pe care utilizatorii le-au oferit, media notelor episodului fiind puțin mai mare decât media serialului, deși este adevărat că numărul recenziilor episodului este cu mult mai mic decât numărul recenziilor serialului (a se vedea Anexa 1 și Anexa 2).

Modul în care discursul își atrage receptorii este destul de simplu, publicul animat este atras de simplitatea soluției, nimic care să dureze prea mult timp sau să fie complicat de explicat prin legi sau alt fel de lucruri, o rezolvare ușor de înțeles și o persoană care îi face să se simtă auziți și reprezentați. Publicul real este atras de elementul comic, faptul că personajul își exprimă în mod direct sentimentele fără a avea vreo urmă de reținere sau regret.

Dacă ar trebui să schimbăm ceva la acest discurs, decizia ar fi că nu este nimic de schimbat la acest discurs, deoarece intenția personajului, nu era aceea de a ține un discurs, expunându-și mai mult sentimentele care se acumulaseră în el timp de câteva ore.

Eficiența discursului este un alt element discutabil deoarece pentru lumea animației nu este eficient, având avut efectul opus celui dorit de Daffy, pentru lumea de afară ținând cont de alegerile din America se poate spune că mesajul a trecut neobservat, în acest caz eficiența redusă poate fi și din cauza numărului mic de receptori care nu rezonau cu noua interpretare a lumii Looney Tunes.

Imaginea general conturată este, pentru animație, un tablou care reprezintă un erou al adevărului care poartă o mască deoarece scopul nu era acela de a deveni un erou era cel de a fi înlăturat din funcție. În lumea umană, este un tablou satiric marca Looney Tunes original, unde personajele clasice creează comedie, doar că de această dată comedia vine din vorbe nu din fapte.

CAPITOLUL 3

DESENELE ANIMATE DIN FRANȚA

3.1. ISTORIA DESENELOR ANIMATE DIN FRANȚA

Faptul că Franța a ajuns să fie celebră și pentru filmele sale animate, pe lângă multe alte domenii, pentru mulți autori nu a fost ceva care să provoace vreo mirare deoarece „from the very beginning there was great potential for animation in France. importantly, the French had built up strong traditions in the visual and graphic arts, scientific inquiry, and theatrical spectacles during the late 1800s and early 1900s.” (de la bun început a existat un mare potențial pentru animație în Franța. Important, francezii au construit tradiții puternice în artele vizuale și grafice, cercetarea științifică și spectacolele artistice la sfârșitul anilor 1800 și începutul anilor 1900.) (Neupert 2014:1). Privind situația din perspectiva lui Neupert, apariția și dezvoltarea

animațiilor în cinematografele franceze era doar cel mai normal curs pe care istoria îl putea lua deoarece Franța avea un mediu foarte propice pentru o așa transformare a divertismentului.

Modul cum a început istoria filmelor de animație franceze este un trecut al experimentării și al inovării. În acest fel, creațiile lui Charles-Émile Reynaud sunt considerate a fi începutul drumului pentru cinematografia desenelor franceze. Reynaud este considerat pionierul animației franceze. În 1892, a prezentat „Pantomimes Lumineuses”, dar din cauza modului în care aceste creații erau expuse, există persoane care deși recunosc contribuția lui Reynaud, nu îi recunosc arta drept prima capodoperă animată. Astfel, avem primul film animat francez „Fantasmagorie” realizat de Emile Cohl în anul 1908, fiind vorba despre un film de animație care durează aproximativ un minut. Într-un mod ironic în film este vorba despre un bărbat care se duce într-o sală de cinema pentru a viziona o proiecție de film. Intriga animației este faptul că personajul principal care se așază pe rândul din mijloc al sălii, probabil acel loc îi era rezervat pe bilet, nu poate viziona filmul deoarece mereu vine o altă persoană în rândul din față și îi restricționează vederea.

Progresul cinematografului animate franceze a suferit mult din cauza evenimentelor isorice neprielnice cum ar fi „...when World War I broke out. With the declaration of war and a general mobilization in August 1914, the French film industry was quickly closed down.” (...când a izbucnit Primul Război Mondial. Odată cu declarația de război și o mobilizare generală în august 1914, industria filmului francez a fost rapid închisă.) (Neupert 2022:75).

După terminarea conflictului și revenirea lucrurilor la un stadiu de normalitate, Franța a putut să reînceapă dezvoltarea domeniului animațiilor, dar această dezvoltare nu se referă doar la modul de a avansa tehnologia pentru a îmbunătăți calitatea produsului, dezvoltarea se referă și la găsirea de surse de finanțare mai ușor sau îmbunătățirea sistemului în care animatorii lucrau „...production system built around smaller studios and independent producers was the lack of support for a domestic animation industry. Sound only complicated the issue. During the 1920s, a few animated sequences appeared in avant-garde films, but most animators made a living from advertising. After World War I, ... set up what may have been Europe's first animation studio.” (... sistemul de producție construit în jurul studiourilor mai mici și producătorilor independenți a fost lipsa de sprijin pentru o industrie de animație autohtonă. Sunetul a

complicat doar problema. În anii 1920, în filmele de avangardă au apărut câteva secvențe animate, dar majoritatea animatorilor trăiau din reclame de publicitate. După Primul Război Mondial, ... s-a înființat ceea ce ar fi fost primul studio de animație din Europa.) (Neupert 2022:168).

În anul 1929, a început procesul de a adăuga sunet în filmele animate ca urmare al faptului că competitivitatea la nivel mondial a început să fie redusă și cinematografele franceze începeau să importe filme animate americane care erau mult mai ieftine și mai tehnologizate, ceea ce a determinat mulți animatori francezi fie să se lase de muncă în domeniu, fie să se mute într-o țară mai avansată în domeniul animației.

Perioada de liniște s-a sfârșit după câțiva ani și un nou conflict se vedea la orizont, ceea ce nu putea însemna decât vești rele pentru industria animației franceze. Multe proiecte au fost puse în așteptare în timpul celui de al Doilea Război Mondial ca urmare a instaurării cenzurii în țară, dar acest eveniment dificil nu însemna dispariția divertismentului cinematografic francez deoarece în acele timpuri sumbre, o parte din proiecțiile marelui ecran erau produse în SUA și exportate către alte țări, inclusiv Franța. Mai mult decât atât, apar și puține filme care satirizează situația actuală cum ar fi „Le Roman de Renard” (1941), film inspirat din poveștile folclorice.

În ceea ce privește poveștile care au inspirat filmul „Le Roman de Renart is a satire of feudal society, and criticised the clergy, society and what was considered taboo at the time. It also mocks the French chanson de geste (song of heroic deeds) a type of medieval poem, and chivalric romances, as a way to expose society's hypocrisy. The main theme is organised around the struggle between the fox—which typified cunning— and the wolf, representing rough and naive strength.” („Le Roman de Renart” este o satira a societății feudale și a criticat clerul, societatea și ceea ce era considerat tabu la acea vreme. De asemenea, își bate joc de „chanson de geste” franceză (cântec al faptelor eroice), un tip de poem medieval, și de romanțele cavaleresti, ca o modalitate de a expune ipocrizia societății. Tema principală este organizată în jurul luptei dintre vulpe – care semnifică viclenia – și lup, reprezentând forța aspră și naivă.) (Rogerie , 2003: 4).

Revenind la film, acesta a fost lansat în timpul celui de al Doilea Război Mondial de către animatorul rus, emigrat în Franța după Revoluția Bolșevică, Ladislav Starevich, în film este înfățișat cum conducătorii se plasează pe ei însăși în fața legilor pe care le impun poporului

„the king orders everyone to be vegetarian or to be punished by hanging. At the bottom of his decree, the audience can read that the king will be the only one allowed to have meat twice a week. Like in his previous animated works, the animator used the theme of an unfair ruler” (regele ordonă tuturor să fie vegetarieni sau să fie pedepsiți cu spânzurare. În partea de jos a decretului său, publicul poate citi că regele va fi singurul căruia îi va avea voie să aibă carne de două ori pe săptămână. Ca și în lucrările sale animate anterioare, animatorul a folosit tema unui conducător nedrept) (Boivin, 2017:174).

Perioada ce a urmat după cel de al Doilea Război Mondial, a fost momentul în care Franța a reușit să reînceapă din nou munca în multe domenii, printre care și filmele animate. În această eră, au apărut filme precum „the king and the mockingbird” și „la bergere et la ramoneur”.

Primul dintre aceste două filme fiind creat de Paul Grimault, prezentând o lume distopică condusă de un tiran neinteresat de bunăstarea propriilor cetățeni, fiind vorba despre propagandă împotriva totalitarismului, care erau un curent cultural ce se răspândea în Europa la acea perioadă. Mai mult decât atât se face o satiră asupra elitelor, fiind portretizate drept trăind într-o lume mică a luxului și privilegiilor, în timp ce oamenii de rând se chinuie. Mesajul având o temă destul de istorică pentru Franța, mai exact rebeliunea împotriva tiraniei.

În ceea ce privește industria filmelor/serialelor animate din Franța postbelică, aceasta mai este caracterizată și de introducerea pe marile dar și micile ecrane a personajelor din benzile desenate favorite, revitalizându-le în acest fel poveștile și oferind mai multă dinamică acțiunii. Prin urmare au început să apară ecranizări ale mai multor benzi desenate populare, dintre care amintim „Aventurile lui Tintin” , „Norocosul Luck” și „Asterix, galul”; unele dintre aceste ecranizări fiind în continuare produse cum ar fi cele din franciza lui „Asterix”, ultimul film animat din serie fiind „Asterix și secretul poțiunii magice” care a fost lansat în anul 2018.

O serie de filme de animație cunoscut mai bine este „Asterix”, filme unde se prezintă aventurile unui gal de statură mică care trebuie să își protejeze satul împotriva trupelor invadatoare ale Imperiului Roman, singurele lucruri pe care se poate baza sunt propria istețime, puterea prietenului său Obelix și o poțiune magică făcută de druidul satului, în trecut druzii erau un fel de farmaciști care respectau natura și foloseau combinații de plante pentru a crea licori. Pe parcursul filmelor este abordată aproape

mereu lupta dintre gali și romani, luptă care se sfârșește cu victoria celor dintâi împotriva celorlalți. Aceste bătălii având din punctul de vedere al mesajului, mai multe semnificații, fie că este vorba de mesajul de rezistență împotriva atacurilor unui tiran; sau este vorba despre contextul istoric, Franța fiind descendentă Galiei, care a reușit la un moment dat să învingă Imperiul Roman, într-un mod umilitor, astfel prin acest context, filmele animate cu Asterix nu mai reprezintă doar insubordonarea față de regimuri non-democratice, reprezintă și un mod de auto-lăudare/glorificare a strămoșilor. „the Asterix comics clearly touched a cultural nerve, with stories of plucky resistance to all-but-total domination. The reason for the hunger for something like Asterix in France is explained in part by the fact that before Asterix, the field of French comics was dominated by comics from the United States and the French-speaking part of Belgium. As a result, there was no truly successful indigenous. French comic—and certainly not one capable of being successfully exported. Thus, Asterix quickly became a point of French pride, an act of cultural reappropriation and repatriation of the medium of comics that, moreover, struck a chord internationally, with translation into more than one hundred languages.” (benzile desenate cu Asterix au atins în mod clar un nerv cultural, cu povești de rezistență curajoasă la dominația totală. Motivul foamei de ceva ca Asterix în Franța se explică parțial prin faptul că înainte de Asterix, domeniul benzilor desenate franceze era dominat de benzi desenate din Statele Unite și partea francofonă a Belgiei. Drept urmare, nu a existat un indigen cu adevărat de succes. Benzi desenate franceze — și cu siguranță nu una care poate fi exportată cu succes. Astfel, Asterix a devenit rapid un punct de mândrie franceză, un act de reapropriere culturală și repatriere a mediului benzii desenate care, de altfel, a lovit coardă la nivel internațional, cu traducerea în peste o sută de limbi.) (Barnett, 2016: 131-132).

Un lucru ce se remarcă la stilul de animație francez este combinarea stilurilor, cel al prezentului cu cel al trecutului „french animation aesthetics have also proven resilient, with a balance between continued respect for the past, as evidenced with their 2D graphics, artisanal techniques, and themes involving social justice and personal exploration, and an upgrading to new technologies and contemporary tastes. Digital technologies have generally been adapted to France's long-established traditions rather than creating a clear rupture with previous practices.” (estetica franceză a animației s-a

dovedit, de asemenea, rezistentă, cu un echilibru între respectul continuu pentru trecut, așa cum demonstrează grafica lor 2D, tehnicile artisanale și temele care implică justiția socială și explorarea personală și o actualizare la noile tehnologii și gusturile contemporane. Tehnologiile digitale au fost, în general, adaptate la tradițiile îndelungate ale Franței, mai degrabă decât să creeze o ruptură clară cu practicile anterioare.) (Neupert, 2014:163)

3.2. ANALIZA DE DISCURS

Pentru analiza de discurs am ales micul moment al lui Ramo din filmul „The painting” (2011), moment în care personajul spune: „You're proud of your appearances, I understand that, but your words are fueled by shame, and hate! We should blot out from our minds our differences, and focus on how we are the same!” („Sunteți mândri de aparițiile voastre, înțeleg asta, dar cuvintele voastre sunt alimentate de rușine și ură! Ar trebui să ștergem din mințile noastre diferențele și să ne concentrăm asupra modului în care suntem la fel !”) (09:28).

„THE PAINTING” follows characters who exist in an artist's unfinished canvas. There are three classes of people: the completely done “Allduns” consider themselves superior to everyone else and live in a vibrantly colored castle; the partially finished “Halfies” were almost done before the artist abandoned the work, but even a missing brushstroke renders them perceived as inferior; and the poor “Sketchies” are barely more than charcoal line drawings. Ramo, an Alldun, is in love with Claire, a Halfie. Led by their ruthless leader, the Allduns plan to enslave the Sketchies and push the Halfies out, so that they -- the artist's only fully realized creations -- can rule over more space. Unwilling to accept the status quo, Ramo, along with Claire's Halfie friend Lola and a brave Sketchie named Quill, go on a quest to search for the missing artist. („The painting” urmărește personaje care există în pânza neterminată a unui artist. Există trei clase de oameni: „Alldunii” complet terminați se consideră superiori tuturor celorlalți și trăiesc într-un castel viu colorat; „Halfie-urile” parțial terminate au fost aproape terminate înainte ca artistul să abandoneze lucrarea, dar chiar și o pensulă lipsă le face percepute ca fiind inferioare; iar bieții „Sketchies” sunt abia mai mult decât desene cu cărbune. Ramo, un Alldun, este îndrăgostit de Claire, o Halfie. Conduși de liderul lor nemilos, Alldunii plănuiesc să-i înrobească pe Sketchies și să-i împingă pe Halfies afară,

astfel încât ei -- singurele creații realizate pe deplin ale artistului -- să poată domina mai mult spațiu. Nedorind să accepte status quo-ul, Ramo, împreună cu prietena lui Claire Halfie, Lola, și un Sketchie curajos pe nume Quill, pleacă într-o căutare pentru a-l căuta pe artistul dispărut.) (<https://www.commonsemmedia.org/movie-reviews/the-painting>).

Contextul în care se desfășoară acest discurs este în interiorul palatului unde cei ce erau complet desenați locuiau, în timpul unei adunări se pune problema privind soarta celorlalte categorii de picturi pe care Ramo încearcă să le ajute. Discursul având loc într-un moment de tensiune socială și de luptă pentru egalitate.

Mesajul discursului este unul de unitate, deoarece toți sunt picturi, și de depășire a diferențelor artificiale, create de către picturi bazate pe aspectul fizic ale fiecărei categorii. Ramo subliniază importanța de a nu lăsa rușinea și ura să dicteze relațiile dintre diferitele grupuri sociale și face apel la concentrarea pe asemănările umane fundamentale pentru a construi o comunitate mai unită și mai armonioasă.

Modul cum este structurat discursul este unul destul impresionant deoarece în interiorul său se află trei elemente importante: evidențierea mândriei, acuzarea utilizării sentimentelor negative și încercarea de a schimba situația curentă.

Evidențierea mândriei este primul element folosit, fiind și motivul pentru care cei pictați complet îi urăsc pe ceilalți, orgoliul, sentimentul că sunt mai buni decât alții deoarece pictorul a ales să îi picteze până la capăt.

Acuzarea utilizării sentimentelor negative este al doilea element folosit în discurs, sentimente precum „rușine și ură” sunt exploatate pentru a spori orgoliul personal și pentru a argumenta de ce celelalte categorii sunt inferioare, categorii care nu au fost finisate de către pictor, prin urmare acestuia, personajele presupun, nu îi pasă de ele.

Încercarea de a schimba situația curentă este ultimul element utilizat fiind o dorință de a distruge barierele imaginare dintre picturi, deoarece indiferent dacă sunt pline de culoare, lipsită de ea sau doar linii, toți fac parte din același tablou și au fost conturați de aceeași persoană.

În ceea ce privește publicul țintă al discursului, celui care se adresează, se observă din nou paralela lume reală – lume animată. În lumea animată ținta sunt picturile din rândul celor compleți, dar în lumea reală deși filmul nu are vreo restricție anume, ceea ce înseamnă că discursul se adresează tuturor telespectatorilor, este mai puternic îndreptat spre categoriile sociale mai privilegiate decât este îndreptat

spre alte categorii, discursul devine în acest fel un semn de alarmă pentru a nu considera că un avantaj social îi faci pe unii oameni mult mai buni decât alții.

Impactul pe care discursul îl dorește este unul foarte clar, distrugerea zidurilor imaginare care sunt create din cauza aspectului și care creează separări dintre oameni. Este bine să nu confundăm impactul dorit al discursului cu ideea de a renunța la individualism, în discurs nu este menționată renunțarea la propriul sine pentru a crea o identitate comună, fiind vorba doar despre planul comportamental, modul cum ne raportăm față de cei din jurul nostru dar și din alte tipologii de persoane.

Impactul cuantificabil al discursului asupra publicului poate fi explicat: în cazul lumii animate, finalul filmului în care toate personajele încep să accepte noua realitate dovedește succesul discursului; în cazul lumii reale impactul poate fi observat prin recenziile și feedback-ul celor care l-au vizionat, conform datelor furnizate de pagina web pentru recenzii cinematografice, RottenTomatoes, mesajul discursului a fost apreciat de peste o mie de utilizatori (care dispun de un cont de utilizator pe pagina web).

Percepția pe care publicul a avut-o despre discurs poate fi dedusă din premiile și nominalizările pe care filmul le a avut „Nominated for Best Feature at the Annecy International Animated Film Festival, Best Animated Film at the César Awards, and winner of Best Music at Chicago International Children’s Film Festival.” (Nominalizat pentru cel mai bun lungmetraj la Festivalul Internațional de Film de Animație de la Annecy, Cel mai bun film de animație la Premiile César și câștigător pentru cea mai bună muzică la Festivalul Internațional de Film pentru Copii de la Chicago.) (<https://www.kanopy.com/en/product/painting>). Aceste premii și nominalizări prezintă percepția pozitivă a publicului.

Modul în care acest discurs își atrage publicul este prin „sublinierea” unei probleme grave din societate, atât cea animată cât și cea reală, dilemă care creează neînțelegere și dușmănie, ierarhizarea socială. Se încearcă punerea în evidență a faptului că chiar dacă ai mai mulți bani (în cazul oamenilor) decât semeni tăi sau ai mai multă culoare (în cazul picturilor) decât restul locuitorilor din tablou, toată lumea merită să fie privită în mod egal fără a fi create stereotipuri.

Dacă ar fi să pot schimba ceva în discurs, nu aș modifica părțile care există deja deoarece prezintă foarte bine și la obiect problema (mândria excesivă), cum este alimentată (prin ură) și soluția (să m ștergem diferențele), în schimb aș schimba

mărimea discursului, adăugând cel puțin încă o parte în care să fie precizat exact care vor fi măsurile de distrugerea a barierelor sociale. Consider că acest segment ar putea fi important deoarece problema cu un astfel de proiect este mereu cum se începe, prin urmare ar fi fost mai practic dacă Ramo ar mai fi spus „ar trebui să îi invităm una dintre petrecerile dansante de la castel sau măcar să încercăm să vorbim cu ei și veți vedea că ne asemănăm mult mai mult decât ne deosebim”.

Din punctul meu de vedere, discursul este destul de eficient deoarece este simplu, nu invocă motive sau prelegeri complexe care ar putea bulversa publicul tânăr, își pune audiența în fața situației actuale și oferă posibilitatea de a încerca să schimbe lucrurile și să rezolve conflictele și violențele dintre cei ce se percep drept diferiți sau dușmani

La final, imaginea generală conturată de discurs este una schimbătoare, putem chiar să o comparăm cu un tablou care își schimbă culoarea pe parcursul său, mai exact tabloul este privit de la stânga la dreapta, la stânga fiind înfățișate culori închise și reci iar pe partea dreaptă culori deschise și calde, mijlocul fiind spațiul unde culorile își fac ușor dar sigur schimbarea. La fel și în cazul discursului, începe cu o atmosferă neprietenoasă dar se sfârșește într-o notă pozitivă și cu urme de speranță.

CONCLUZIE

Această lucrare a abordat subiectul mesajelor politice din desenele animate, reperele alese pentru lucrare fiind trei dintre cele mai cunoscute țări producătoare de filme și seriale animate din lume (Japonia, Statele Unite ale Americii și Franța), fiecare țară având câte un capitol dedicat propriei evoluții.

Pe parcursul lucrării, din fiecare dintre țările menționate mai sus, a fost explorat modul cum au apărut primele filme animate și cum s-au dezvoltat în timpul istoriei, cum au fost influențate de către evenimentele majore care se desfășurau în trecut. Unele dintre cele mai importante evenimente fiind cele două Războaie Mondiale, care fie au dus la oprirea producției pe timpul războiului (cazul Franței în Primul Război Mondial) sau la mutarea scopului producției de filme animate de la o formă de divertisment la aparat de propagandă pentru a motiva soldați aflați pe câmpul de luptă (cazul Statelor Unite și al Japoniei în timpul celui de al Doilea Război Mondial).

La finalul fiecărui capitol, a fost realizat câte o analiză de discurs, prima parte fiind teoretică,

prezentând parcursul istoric al animațiilor, în timp ce cea de a doua parte este una mai practică deoarece din țările alese, toate au câte un discurs reprezentativ fie dintr-un serial sau un film produs în statul cu pricina.

Se observă faptul că mesajele din desenele animate sunt înfățișate în fața publicului, fie în mod direct (exemplu: un discurs care este recitat de către unul dintre personaje), fie în mod indirect (exemplu: mesajul este ascuns într-un eveniment, cum ar fi un război, o apocalipsă, etc) devenind mai greu în acest scenariu să fie detectat secretul din spatele scenariului.

Desenele animate din trei zone geografice diferite, culturi diferite, au militat toate după cum putem observa din scurta analiza pe ideea de bunătate, pace. Ideea clasică ca binele triumfă și ca indiferent de ce personaje adiacente cu moravuri discutabile întâlnim în desenele animate, ideea de bine este cea care primează și va birui în final. De asemenea, ideea de acceptare a celor din jur, diferențele etc.

Mai mult, se observă că mesajul politic din desenele animate deși se adresează unui public tânăr au capacitatea de a se plia și pe oameni maturi. Ținând cont că majoritatea părinților urmăresc și ei desene animate, mesajele ajung astfel la o paletă mai largă de oameni. Pe lângă părinții care urmăresc desenele animate împreună cu copii lor, mai există o categorie de persoane adulte care sunt interesate de asemenea activități și anume persoanele care participă la Comic Con „Comic Con's key demographic is 17-34 years old” (Principalul grup demografic la Comic Con este de 17-34 de ani) (<https://www.influencerintelligence.com/blog/BJ/comic-con-5-tips-for-brands>), persoanele cuprinse între acele vârste fiind categoria majoritară din „for example, San Diego Comic-Con 2019 brought 135,000 people to San Diego” (De exemplu, San Diego Comic-Con 2019 a adus 135.000 de oameni în San Diego) (<https://www.ucf.edu/online/hospitality/news/comic-conventions-their-popularity-and-impact/>).

BIBLIOGRAFIE

Cărți

1. Christopher P. Lehman *The Colored Cartoon Black Representation in American Animated Short Films, 1907-1954*, University of Massachusetts Press, Amherst, 2007, p.5;
2. Duane Johansen, *The Essentials: Barefoot Gen, Engaging Asia: Film, Documentaries, and Television*, Volume 26, Japan, 2021, p.1;

3. Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1994;
4. George Kovács, C. W. Marshall, *Sons of classics and comics*, Cap.8 Stuart Barnett, *Asterix and the Dream of Autochthony*, Oxford University Press, 2016, pp.131-132;
5. Heywood, Andrew Political Ideas and Concepts: An Introduction, editura Macmillan, London, 1994, pp. 100-101;
6. Jennifer Boivin, *Animation and the National Ethos: the American Dream, Socialist Realism, and Russian émigrés in France*, University of Alberta, 2017, p.174;
7. Joanna Mytnik-Daniluk, *A social dimension of the activities of selected contemporary animated film characters*, editura Studia de Cultura, ediția 4, Polonia, 2020, p.5;
8. Krajewska Anna. Obraz świata społecznego w filmach animowanych dla dzieci. In: Dziecko we współczesnej kulturze medialnej. Beata Łaciak (ed.). Warszawa. 2003, p.195;
9. Mark W. MacWilliams, *Japanese VISUAL CULTURE Explorations in the World of Manga and Anime*, London, M.E.Sharpe, 2008, pp.46-49;
10. Michalski Jan M. "Animacja cyfrowa postaci w oparciu o animację klasyczną". Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Informatyki no. 2010, p.29;
11. Murakami, Takashi,, *The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New Haven, Yale University Press, ed. Little Boy, 2005, p.395;
12. Napier, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave, 2000;
13. Patten, Fred. *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley, Stone Bridge Press, 2004, pp.369-370;
14. Richard Neupert, *French Animation History*, Wiley-Blackwell, 2014, pp. 1-163;
15. Richard Neupert, *French Film History*, the University of Wisconsin Press, 2022, pp.75-168;
16. Rougerie, Annick, "Le Roman de Renard." Press Release. Paris: Le Centre National de Cinématographie, 2003, p.4;
17. Robin E. Brenner, *Understanding Manga and Anime*, Libraries Unlimited, London, 2007, p.1;
18. Schodt, Frederik L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, Tokyo, 1983, p.128;
19. Sitkiewicz Paweł, *Film animowany w cieniu Disneya*, In: Historia kina vol. 2: Kino klasyczne. Tadeusz Lubelski, Rafał Syska, Iwona Sowińska (ed.). Kraków, 2011, p.530;
20. Yoshiko Ikeda, *A Self-Portrait of Japan and the Japanese of the 1970s: Interpretations of Renzo and Sayoko Kinoshita's Animated Films* Lithuania, Issue: 4, Regional Studies, 2010, p.104.

Surse online

1. <https://www.common sense media.org/movie-reviews/the-painting>; (accesat 8 iunie 2024);
2. https://www.imdb.com/title/tt1726839/ratings/?ref_=tt_ov_rt; (accesat 15 martie 2024);
3. https://www.imdb.com/title/tt2676762/?ref_=ttrt_hm_0; (accesat 15 martie 2024);
4. <https://www.influencerintelligence.com/blog/BJ/comic-con-5-tips-for-brands> (accesat 24 iunie 2024);
5. <https://www.kanopy.com/en/product/painting>; (accesat 7 iunie 2024);
6. <https://www.rottentomatoes.com/m/the-painting#critics-reviews>; (accesat 8 iunie 2024);
7. <https://www.rottentomatoes.com/tv/naruto-shippuden>; (accesat 19 octombrie 2023);
8. <https://screenrant.com/most-expensive-anime-series-produce-how-much/>; (accesat 22 octombrie 2023);
9. <https://www.ucf.edu/online/hospitality/news/comic-conventions-their-popularity-and-impact/> (accesat 24 iunie 2024);
10. <https://www.warnerbros.com/tv/looney-tunes-show>; (accesat 10 martie);
11. https://www.youtube.com/watch?v=tQzSgx6el1E&ab_channel=AnimeGamesOnline. (accesat 22 octombrie 2023).

ANEXE

IMDb RATING
★ 7.7 / 10
136

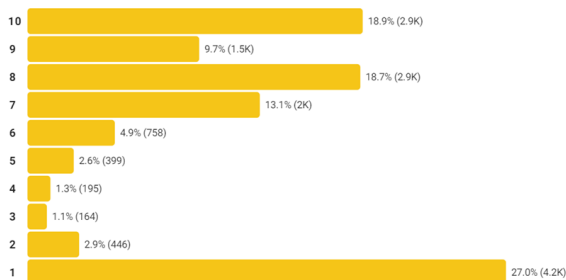
YOUR RATING
☆ Rate

Anexa.1 media notelor serialului

User ratings

FILTER BY COUNTRY
Countries with the most ratings

United States France United Kingdom Brazil Canada



IMDb RATING
★ 7.9 / 10
136

YOUR RATING
☆ Rate

Anexa.2 media notelor episodului

User ratings

FILTER BY COUNTRY
Countries with the most ratings

United States Romania Brazil

