

SINTEZA ARTELOR PLASTICE ȘI A ANIMAȚIEI

SYNTHESIS OF FINE ARTS AND ANIMATION

STEPAN CRANI¹doctorand, asistent universitar,
Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice<https://orcid.org/0009-0007-9680-890X>IARÎNA SAVIȚKAIA-BRAGHIN²doctor în studiul artelor și culturologie, conferențiar universitar,
Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice<https://orcid.org/0000-0002-9581-6744>

CZU 791.228:7.02

DOI <https://doi.org/10.55383/amtap.2026.1.28>

Animația și artele plastice reprezintă două domenii strâns legate, în care imaginea vizuală are un rol esențial. Deși dezvoltarea tehnologiilor digitale a schimbat metodele de producție, animația continuă să se bazeze pe principii provenite din pictură, grafică și alte tehnici tradiționale. Prin utilizarea atât a mijloacelor clasice cât și a celor digitale, se formează un limbaj vizual specific, care reflectă sinteza dintre tradiție și inovație.

Cuvinte-cheie: animație, arte plastice, expresivitate vizuală, tehnici de animație, materialitate, limbaj artistic, sinteză

Animation and visual arts represent two closely interconnected fields in which the visual image plays a central role. Although the development of digital technologies has transformed production methods, animation continues to rely on principles derived from painting, drawing, and other traditional techniques. Through the use of both classical and digital means, a distinctive visual language is formed, reflecting a synthesis of tradition and innovation.

Keywords: animation, visual arts, visual expression, animation techniques, materiality, artistic language, synthesis

Introducere

În peisajul variat al artelor ecranului animația ocupă un loc aparte. Ea nu poate fi considerată doar „sora mai mică” a cinematografeiei; este o lume autonomă, dotată cu un limbaj propriu și o libertate estetică unică. Specificul său este determinat de natura sa sintetică: o operă de animație combină elemente din artele plastice, literatură, teatru și muzică, formând un sistem complex de mijloace de expresie. Tocmai această complexitate face din animație o formă unică de exprimare artistică, capabilă nu doar să împrumute, ci și să transforme diverse principii estetice.

Artele plastice au jucat un rol fundamental în formarea animației ca fenomen artistic. Încă de la începuturile cinematografeiei au apărut acele modele artistice care au definit ulterior caracterul școlilor naționale de animație și le-au stabilit direcția pentru deceniile următoare. Aceste modele se trag în mare parte din grafică, caricatură și ilustrația de carte de la sfârșitul secolului XIX – începutul secolului XX. Tocmai tradiția ilustrativă a stabilit bazele gândirii compoziționale, ale ritmului imaginii și ale interacțiunii dintre formă și spațiu, care au devenit ulterior elemente cheie în animație.

1 E-mail: stepancrani@gmail.com

2 E-mail: iarina.savitkaia-braghin@amtap.md

Materialele plastice ca purtătoare ale sensului artistic

O importanță deosebită o are creația lui Ladislav Starewicz (Владислав Старевиц), ale cărui filme cu păpuși de la începutul secolului XX au reprezentat o etapă importantă în dezvoltarea animației tridimensionale. Folosind obiecte reale și creând compoziții complexe, el a transpus, de fapt, principiile sculpturii și ale naturii moarte în cinematografie (*Imaginea 1*). Operele sale demonstrează că animația s-a dezvoltat inițial ca o continuare a artelor plastice, unde materialitatea formei joacă un rol-cheie [1]. În acest sens, animația timpurie nu atât imita realitatea cât o recrea, bazându-se pe practicile artistice de lucru cu forma și textura.

Imaginea 1. Strekoza i muravey (1913)



Sursa: IMDb

Apariția noilor tehnici de animație nu este un efect secundar al progresului tehnic, ci rezultatul unei lungi maturizări a ideilor din interiorul artei înseși. Potențialul apariției lor a fost pus în dezvoltarea gândirii artistice și a transformării practicilor picturale [2]. Animația desenată, care a atins succesul comercial datorită industriei, în special studioului Disney, s-a bazat pe principiile picturii academice – perspectivă, anatomie, compoziție, lumină și umbră. În același timp, animația europeană a interacționat activ cu curentele moderniste, inclusiv expresionismul, suprarealismul și constructivismul, ceea ce i-a permis să dezvolte forme mai experimentale și de autor. Un aspect esențial îl constituie utilizarea diverselor materiale ca purtătoare ale sensului artistic. În animația cu păpuși și plastilină, materialul determină plasticitatea mișcării și caracterul imaginii. În lucrările lor, Garri Bardin (*Imaginea 2*) și Alexandr Tatarsky (*Imaginea 3*) au transformat plastilina într-o metaforă a schimbării lumii, maleabilitatea materialului devenind principalul instrument dramaturgic. Garri Bardin sublinia că proprietățile materialului influențează direct expresivitatea animației: plastilina, hârtia, sârma sau țesătura au propria „logică a mișcării” și creează o atmosferă emoțională specială [3 p. 13]. O abordare similară este pusă în practică de studioul Aardman Animations, unde se păstrează textura și natura „artizanală” a imaginii, care subliniază materialitatea lumii.

Imaginea 2. Brek! (1985)



Sursa: IMDb

Imaginea 3. Plastilinovaya vorona (1981)



Sursa: IMDb

Tehnicile picturale au adus, de asemenea, o contribuție semnificativă. Pictura pe sticlă – o tehnologie de creare a filmelor de animație, a cărei esență constă în utilizarea vopselei în ulei cu uscare lentă pe o suprafață de sticlă. O astfel de abordare nu numai că extinde posibilitățile expresive ale animației, dar subliniază și legătura strânsă a acesteia cu tradițiile picturii clasice, unde fiecare cadru există ca o operă de artă de sine stătătoare [4]. Lucrările lui Alexander Petrov demonstrează posibilitățile unice de integrare a picturii în ulei în procesul de animație, unde mișcarea apare prin transformarea treptată a imaginii. Filmul său *Bătrânul și marea* (1999), realizat după opera omonimă a lui Ernest Hemingway și creat în această tehnică, a câștigat premiul Oscar în 2000 la categoria „Cel mai bun scurtmetraj de animație” (*Imaginea 4*).

Imaginea 4. The Old Man and the Sea (1999)



Sursa: IMDb

Colajul, materialele textile și alte materiale extind limitele expresivității, permițând crearea de structuri vizuale complexe și metafore. În aceste practici se manifestă în mod deosebit legătura dintre animație și arta avangardistă a secolului XX, unde principiul combinării elementelor eterogene devine o metodă artistică cheie. Animația, astfel, apare nu doar ca formă de narațiune, ci și ca domeniu al experimentului vizual.

Odată cu dezvoltarea industriei, animația tradițională și, ulterior, animația 3D au ajuns să ocupe o poziție dominantă datorită universalității și eficienței lor tehnologice. Conform estimărilor pentru anul 2024, animația 2D reprezintă aproximativ 35% din piața mondială, în timp ce ponderea animației 3D ajunge la 44% [5]. Astfel, aceste două direcții constituie partea principală a industriei moderne de animație. Ca urmare, multe tehnici alternative – animația cu păpuși, picturală, colaj – s-au mutat în sfera cinematografului de autor și experimentale, unde se apelează din ce în ce mai des la estetica materialelor tradiționale, folosind computerul ca instrument pentru recrearea și interpretarea acesteia [6 p. 15]. Acestea sunt prezentate activ la festivaluri internaționale și sunt considerate un spațiu de căutare artistică și inovații. În același timp, interesul pentru tehnicile materiale se menține și în cinematografia comercială. Studioul Laika, în filmele *Coraline* (2009) (*Imaginea 5*), *The Boxtrolls* (2014) și *Kubo and the Two Strings* (2016) (*Imaginea 6*), demonstrează o sinteză între animația tradițională cu păpuși și tehnologiile digitale.

Imaginea 5. Coraline (2009)



Sursa: IMDb

Imaginea 6. Kubo and the Two Strings (2016)



O abordare similară este pusă în practică în filmul *Isle of Dogs* (2018) al regizorului Wes Anderson, unde materialitatea imaginii devine un principiu estetic important. Prin urmare, afirmația că tehnologiile digitale au înlocuit practicile vizuale tradiționale pare a fi simplistă. Mediul digital oferă artistului noi posibilități de imitare a texturilor – lut, plastilină, lemn, țesături, acuarelă sau vopsea în ulei, iar în acest context devine importantă nu doar reproducerea tehnică, ci și transmiterea senzației de „lucru manual”, a imperfecțiunii, a întâmplării, care sunt parte integrantă a artei tradiționale.

Exemplele de opere de animație contemporane sunt revelatoare. Scurtmetrajul studioului Disney, *Paperman* (2012) demonstrează sinteza dintre animația desenată și cea computerizată, unde tehnologiile digitale sunt utilizate pentru a păstra expresivitatea liniei (**Imaginea 7**).

Imaginea 7. Paperman (2012)



Sursa: IMDb

În filmele *My Neighbors the Yamadas* (1999) (**Imaginea 8**) și *Ernest et Célestine* (2012) (**Imaginea 9**) se utilizează imitația picturii în acuarelă, creând senzația de ușurință, transparență și spontaneitate a imaginii.

Imaginea 8



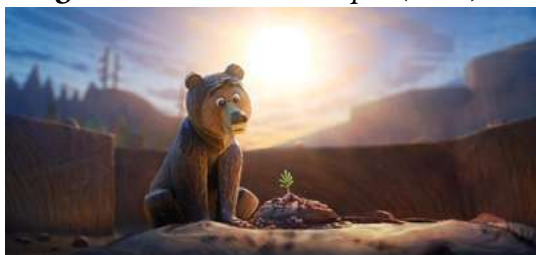
Sursa: IMDb

Imaginea 9



În același timp, în scurtmetrajul *The Dam Keeper* (2014) (**Imaginea 10**), accentul este pus pe textura picturală, apropiată de pictura în ulei, ceea ce conferă imaginii densitate și materialitate. Tendințe similare se manifestă și în lucrări mai recente, precum *Forever Green* (2026) (**Imaginea 11**), unde tehnologiile digitale sunt utilizate pentru a transmite organicitatea formelor și texturilor naturale. Aceste exemple demonstrează dorința animației de a păstra legătura cu fundamentele materiale ale artelor plastice, în ciuda trecerii la mediul digital.

De asemenea, este interesantă utilizarea soluțiilor vizuale hibride în serialele de animație. În proiecte precum *Smiling Friends* (**Imaginea 12**) și *The Amazing World of Gumball* (**Imaginea 13**), personajele și mediul înconjurător pot fi realizate folosind diverse tehnici – de la animația 2D clasică la grafica 3D, colaj și chiar elemente fotografice, ceea ce creează un efect de diversitate vizuală și subliniază însăși ideea de sinteză ca principiu fundamental al animației.

Imaginea 10. *The Dam Keeper* (2014)

Sursa: IMDb

Imaginea 11. *Forever Green* (2026)**Imaginea 12.** *Smiling Friends*

Sursa: IMDb

Imaginea 13. *The Amazing World of Gumball*

Sursa: IMDb

O atenție specială merită filmul *Loving Vincent* (2017) (**Imaginea 14**), care reprezintă un exemplu unic de animație, realizată în întregime în tehnica picturii în ulei. Fiecare cadru al filmului a fost realizat manual de artiști, ceea ce transformă opera într-o pânză picturală dinamică. Acest proiect demonstrează nu numai posibilitatea integrării picturii tradiționale în animație, ci și importanța fundamentală a păstrării materialității artistice în era tehnologiilor digitale. Experimente similare demonstrează că animația contemporană nu se limitează la o singură tehnică sau estetică, ci, dimpotrivă, tinde spre integrarea diferitelor limbaje artistice, creând astfel noi forme de expresie vizuală. În acest context, computerul nu apare ca un înlocuitor al instrumentelor tradiționale, ci ca un mediu universal, capabil să le unească și să le reinterpreteze.

Imaginea 14. *Loving Vincent* (2017)

Sursa: IMDb

În ultimii ani, au cunoscut o largă răspândire tehnologiile de inteligență artificială, capabile să genereze animație pe baza descrierilor textuale sau a parametrilor vizuali predefiniți. În ciuda lipsei unei participări manuale directe a artistului la crearea imaginii, alegerea stilului și a „materialului” – imitații de pânză, fire, lut, țesătură sau tușe picturale – rămâne o decizie artistică conștientă (**Imaginea**

15). Faptul că utilizatorii și autorii se străduiesc să reproducă tocmai astfel de texturi dovedește atracția persistentă a tehnicilor tradiționale de reprezentare. Chiar și în condițiile producției automatizate de animație se manifestă o legătură durabilă cu estetica materială, iar inteligența artificială nu reprezintă o ruptură cu tradiția artistică, ci un nou instrument de interpretare a acesteia. Astfel, artele plastice nu numai că conferă animației o valoare estetică unică, ci și materializează ideile abstracte prin diverse forme de expresie, contribuind la o percepție mai profundă a conținutului operei. Influența lor are un caracter sistemic și se manifestă la toate nivelurile – de la alegerea materialului până la formarea limbajului artistic.

Imaginea 15. Valorificarea tehnologiilor avansate prin IA



Sursa: art.creation.ai

Concluzii

Animația, dezvoltându-se ca artă sintetică, se întoarce constant la rădăcinile sale plastice, reinterpretându-le în contextul tehnologiilor moderne. Această interacțiune între tradiție și inovație îi determină evoluția și deschide noi perspective pentru experimentul artistic. În cele din urmă, tocmai capacitatea de a combina diferite forme de experiență vizuală face din animație unul dintre cele mai dinamice și promițătoare genuri de artă contemporană.

Referințe bibliografice

1. SCHNEIDER, Eric. *Entomology and Animation: A1 Portrait of An Early Master Ladislav Starewicz*. Disponibil: <https://www.awn.com/animationworld/entomology-and-animation-portrait-early-master-ladislav-starewicz> [accesat 2026-03-26].
2. КРИВУЛЯ, Наталья. *Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий*. Автореферат диссертации ... доктора искусствоведения. Москва, 2009.
3. БАРДИН, Гарри. *Ё-моё! Знамя*. 2025, вып. 8. Disponibil: <https://znamlit.ru/publication.php?id=9486> [accesat 2026-03-26].
4. МАЛЮКОВА, Лариса. Большая Рыба Александра Петрова. *Искусство кино*. 2000, вып. 3. Disponibil: <http://old.kinoart.ru/archive/2000/03/2012-10-01-11-43-32> [accesat 2026-03-26].
5. JADHAV, Divya. *Animation Market Size, Share, Growth, Report 2025 to 2034*. Disponibil: <https://www.cervicornconsulting.com/animation-market> [accesat 2026-03-26].
6. ROBINSON, Chris. *Earmarked for Collision: A Highly Biased Tour of Collage Animation*. Boca Raton: CRC Press, 2024. ISBN 9781003214724.

Manuscris primit la 14. 05. 2026. Acceptat pentru publicare la 20. 06. 2026.

Acest articol este distribuit sub Licența Creative Commons Atribuire-Necomercial-Fără derivate 4.0 International.