

Kurzus kódja(i): BBN-FLM-403.45

Kurzus címe: A japán rajzfilm és társmédiamai

Tanár neve: Pusztai Beáta

Kurzus időpontja, helye: Péntek, 10:30–12:00 (-137)

Kurzus típusa: Szeminárium

Kurzus leírása: Az óra célja feltérképezni a médiumközi kommunikáció dinamikáját a kortárs japán vizuális népszerű kultúra színterén, középpontba állítva a képregény(*manga*)–rajzfilm(*anime*)–élőszereplős film ún. „adaptációs sorokat”. A kurzus tétje az anime pozicionálása társmédiamai között.

A félév ideális menete:

1. **I. Bevezetés: mi az *anime*?**

II. Médiumközi kapcsolatok, *diakrón* metszetben

2. Az anime mint a tradicionális japán művészetek „örököse”
3. Animetörténetek, fiktív mediális genealogiák

III. Médiumközi kapcsolatok, *szinkrón* metszetben

4. A médiumközi adaptáció kulturális és ipari mozgatórugói
5. Manga és anime 1.: anime =?= mozgó manga
6. Manga és anime 2.: hibridizáció (*Ga-nime*, *motion comics*, *vomic*)
7. Anime és élőszereplős film 1.: animetizmus vs. kinematizmus
8. Anime és élőszereplős film 2.: *mukokuszeki*
9. Manga–anime–élőszereplős film: egy „adaptációs sor” elemzése

10. **IV. Kitekintés: Anime és videó-/számítógépes játék: egy kis fogócska és borzongás Szívországban**

Kurzus teljesítésének követelményei:

- Órai jelenlét (és részvétel, legfeljebb három hiányzással);
- rövid filmismereti tesztek („beugrók”) a tanmenetben kékkel megjelölt órák elején; valamint
- egy műelemző szemináriumi dolgozat megírása, 14-16 ezer karakter terjedelemben. A leadás határideje: a félév utolsó órája.

Kötelező / ajánlott filmek:

- 1–4. A történeti és elméleti megalapozáshoz órán nézünk filmrészleteket.
- 5–6. *Kjó, koi o hadzsimemaszu* (Ma szerelemben esünk) kétrészes OVA (Jamaucsi Sigejaszu, 2010)
- 7–8. *Rabu Con (Lovely Complex)* élőszereplős nagyjátékfilm (Isikava Kitadzsi, 2006)
9. *Dzsigoku sódzso (Pokoli lány, válogatott epizódok és fejezetek)*
10. *Heart no kuni no Alice* (Alice Szívországban) egészestés rajzfilm (Óba Hideaki, 2011)

Kötelező / ajánlott irodalom:

BRENNER, ROBIN E.: *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited, Westport, 2007, pp. 1–19.

CAVALLARO, DANI: *Anime and the Visual Novel. Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson, 2009, pp. 1–32.

CAVALLARO, DANI: *Anime and the Art of Adaptation. Eight Famous Works from Page to Screen*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson, 2010, pp. 99–127.

LAMARRE, THOMAS: *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press, Minneapolis–London, 2009.

MOUER, ROSS–NORRIS, CRAIG: Exporting Japan's culture: From management style to manga. In: Sugimoto (szerk.): *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, pp. 352–368.

NAPIER, SUSAN J.: *ANIME from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, New York, 2005 (második, javított kiadás), pp. 15–34.

NORRIS, CRAIG: Manga, anime and visual art culture. In: Sugimoto (szerk.): *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, pp. 236–260.

POITRAS, GILLES: Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. In: MacWilliams, Mark W. (szerk.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. M.E. Sharpe, Inc., New York, 2008, pp. 48–67.

PUSZTAI BEÁTA: Képregény + film = rajzfilm? – A japán rajzfilm a médiumközi adaptáció hálójában. *Apertúra. Film - Vizualitás - Elmélet*, 2012. nyár <http://apertura.hu/2012/nyar/pusztai-kepregenyfilm=rajzfilm>

PUSZTAI BEÁTA: Csodaország rabul ejt. Alice-víziók a japán rajzfilmben. *Filmvilág* LVII./06. (2014. június), pp. 16–19.

TZE-YUE G. HU: *Frames of Anime. Culture and Image Building*. Hong Kong University Press, Hong Kong, 2010, pp. 13–103.
