

Kurzus kódja: FLMD-322:42

Kurzus címe: Kutatás, szerkesztés: Kortárs film és CGI

Tanár neve: Margitházi Beja

Kurzus időpontja, helye: Kedd 9.00 -10.30, -137

Kurzus típusa: Szeminárium

Kurzus leírása: A kutatószeminárium célja a digitális képalkotás kortárs filmre gyakorolt látványos valamint kevésbé észrevehető hatásaival, a digitális átállás esztétikai–stilisztikai következményeivel foglalkozó szakirodalom és tudományos kutatások jelenlegi állásának feltérképezése, és a *Metropolis* filmelméleti folyóirat mindezt bemutató tematikus lapszámának megszerkesztése.

A félév során munkacsoportokat fogunk alkotni, párhuzamos szöveg- és filmelemzéseket fogunk végezni, különböző típusú bibliográfiákat fogunk készíteni, publikálásra alkalmas magyar illetve angol nyelvű szövegeket fogunk keresni, forrásokat fogunk felkutatni, technikai és gyártási adatokat fogunk ellenőrizni, szerkesztési szempontokat fogunk mérlegelni.

Ezért az órára kizárólag olyan, a téma iránt elkötelezett, kitartó hallgatók jelentkezését várom, akik az önálló munkavégzés mellett az elméleti, szerkesztői munka iránt is érdeklődnek.

Kurzus teljesítésének követelményei:

- 1. Órai munka:** aktív jelenlét, műhelymunkában való részvétel.
- 2. Projektfeladatok:** a minden hétre kijelölt olvasási, gyűjtési, tájékoztatósi, elemzési feladatok határidőre való elkészítése.
- 3. Komplex filmelemzés:** választott film, megbeszéltek szempontok és módszer szerinti írásos elemzése, szakirodalom felhasználásával, 10-12 ezer karakter terjedelemben.

A szeminárium folyamatos munkát igényel, háromnál több hiányzással, illetve háromnál több házi feladat kihagyásával a tárgyat nem lehet teljesíteni. 10 percnél hosszabb késés hiányzásnak számít.

Elsajátítandó kompetenciák és módszerek

Tudás: A téma elméleti és technikai vonatkozásainak megismerése
Képesség: Anyaggyűjtési, szelekciós és szerkesztési szempontok elsajátítása
Attitűd: Naprakész, idegen nyelvű szakirodalom és releváns kutatási módszerek felhasználása

Módszerek: Egyéni munka beszámolók alapján való megvitatása, rendszeres, heti feladatok kijelölése, esettanulmányok közös feldolgozása, a munka dokumentálása

Kötelező / ajánlott filmek: A félév során kerülnek megbeszélésre.

Kötelező / ajánlott irodalom: A kötelezően elolvasandó és megbeszélendő szövegeket az első órákon jelöljük ki.

Ajánlott irodalom

* Alföldi Nóra (2014): A kortárs blockbuster és a szenny. *Prizma* 07.

<http://prizmafolyoirat.com/2014/07/15/trashformers-a-kortars-blockbuster-es-a-szenny/>

* Bukatman, Scott (2003): A mesterséges végtelen. A trükkfelvételekről és a fenségesről. *Metropolis* 02. 10–26.

* Gunning, Tom: Az attrakció mozija. A korai film, nézője és az avantgárd. In: Kovács András Bálint – Vajdovich Györgyi (eds.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest: Palatinus, 2004. 292-303.

* King, Geoff (2012): Látványosság, elbeszélés és a látványorientált hollywoodi blockbuster. *Metropolis* no. 4. 8–18.

* Metz, Christian: A filmtrükk. In: Uő.: *Válogatott tanulmányok*. Budapest: Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum, 1978. 356-376.

-
- * McClean, Shilo (2007) *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. MIT Press.
 - * North, Dan (2008) *Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. London: Wallflower.
 - * Pápai Zsolt (2004): Pixel-piktúra. Új képfajták a fiatal magyar filmben. *Filmvilág*. 05. 26–27.
 - * Pinteau, Pascal (2004): *Speciális effektek*. Pécs: Alexandra.
 - * Prince, Stephen (2011): *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. Rutgers University Press.
 - * Purse, Lisa (2013): *Digital Imagining in Popular Cinema*. Oxford University Press.
 - * Rombes, Nicholas (2013): *Cinema in the Digital Age*. Wallflowers Press.
 - * Ross, Miriam (2013): 3D-esztétika. Az Avatár és a hiperhaptikus vizualitás. *Metropolis* no. 3. 72–87.
 - * Sobchack, Vivian (2013): „Belevágni”: techné, phüszisz, poieszisz, és a lassítás attrakciói. *Apertúra* 04. <http://uj.apertura.hu/2013/osz/sobchack-belevagni-techne-phuszisz-poeszisz-es-a-lassitas-atrakcioi/>
 - * Telotte, J.P. (2010): *Animating Space: from Mickey to WALL-E*. The University Press of Kentucky.
 - * Whissel, Kristen (2014): *Spectacular Digital Effects. CGI and Contemporary Cinema*. Duke University Press.
-