

Tarnay László
MOZGÓKÉP A KORTÁRS KULTURÁBAN
 Rövid tematika és esszékérdések

2010/tavaszi	
I. MIMÉSZISZ ÉS REFLEXIVITÁS	Csütörtök 14-18
Reprezentáció és szimuláció I.: „Ez nem pipa”, de „Ez sem” Az imitáció rövid története a barlangrajzoktól az analitikus művészet megjelenéséig (barokk, Rembrandt, impresszionizmus, Cézanne, Magritte, Bauhaus) <i>Olvasmány:</i> Gombrich, E. H (2003): Elmélkedés egy vesszőparipáról, avagy a művészi forma gyökerei. In: Horányi Ö. (szerk.): A sokarcú kép. Budapest, Typotex, 2003, 23-39. ÉS Jay, M. (1994): A modernitás látásrendszerei. http://www.c3.hu/scripta/vulgo/2/1-2/jay.htm	
Reprezentáció és szimuláció II. A film specifikusságának kérdése és a mozgókép alkalmazásának sokrétősége A mozgókép szünetes dimenziói (Carroll, Flusser, Sobchack, Virillo) <i>Film:</i> Fabrice de Welz (2008): <i>Vinyan 96'</i> <i>Olvasmányok:</i> Sobchack, V. (1994): A vászon és a képernyő színtere. http://www.c6.hu/metropolis/?pid=16&aid=304 ÉS Sággy Miklós (2009): Makacs realizmus, avagy miféle fikció a (képi) valóság? In: <i>Apertúra</i> 2009/tavaszi. http://apertura.hu/2009/tavaszi/saggy	
Az animáció mint a festészeti reflexivitás transzpozíciója A „Rubicon” c. animációs film elemzése	
2. ÚJ KÉPEAJTÁK	Péntek 10-14, 15-17
Analóg vs. digitális. A képi valóság elemei és rétegzettség (Barthes, Benjamin, Sontag) <i>Film:</i> Daren Aronofsky (2006): <i>Forrás (Fountain)</i> <i>Olvasmányok:</i> Benjamin, W. (1969): A műalkotás a technikai sokszorosíthatóság korában. http://frankfurt.tek.bke.hu/media/szoveg/benjamin_sokszorosit.htm ÉS Lastra, J (2003): A megragadott pillanattól a filmképig. <i>Metropolis</i> 2003/1: 52-71.	
A testkultusz és az „új érzékenység” formái A de-territorializált szem és test. A cyber-test és a gáznemű percepció. (Belting, Johnston) <i>Film:</i> Tsukerman, Slava (1982): <i>Folyékony ég (Liquid Sky)</i> <i>Olvasmány:</i> Johnston, J. (1999): A gépies látásmód. http://www.c6.hu/metropolis/?pid=16&aid=305	
A zenei klipp mint „új érzékiség” Chris Cunningham: Björk: <i>All Is Love</i> c. videoklippjének elemzése	
3. A VIZUÁLIS KULTÚRA ÉS A TÁRSADALOM A vizuális kultúra elméleti megközelítései (Bal, Mirzoeff, Mitchell) <i>Film:</i> Andrea Arnold (2006): <i>Red Road</i> 113' <i>Olvasmány:</i> Nicholas Mirzoeff: Mi a vizuális kultúra. http://www.exsymposion.hu/cikk/952	
4. A FILM ÉS A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK	Szombat 10-14, 15-17
A szimulációs játékok körülhatárolása (narráció, cselekvés, interaktivitás) <i>Film:</i> Steven Spielberg (2001): <i>A.I.</i> 146' <i>Olvasmány:</i> Frasca, G. (2003): Szimuláció vs narratíva. Bevezetés a ludológiába. (ford. Gyuris N.) In: Thomka B. (szerk.): <i>Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában.</i> Budapest: Kijárat Kiadó. 125-143. (szkennelve az Óváryban levő gépen található folderben)	

A szimulációs játékok filmi alkalmazásai Film: Nic Balthazar (2007): <i>Ben X</i> 93' Olvasmányok: Manovich, Lev (2001): Mi a film? http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3 ÉS McMahan, A. (2006): A többalakú elbeszélésmód hatása a szubjektumra. http://www.c6.hu/metropolis/?pid=16&aid=45	
A reklámfilm és a YouTube Reklámfilmek elemzése Olvasmány: Manovich, Lev (2008): <i>A beutazható tér.</i> http://www.c6.hu/metropolis/?pid=16&aid=232	
5. A FILMFORMA ÁTALAKULÁSA Az animáció „tisztá” és „alkalmazott formái (Lyn Lye, Shane Acker, Tim Burton, Ari Foleman, Christian Volckman, stb.) Film: Ari Foleman (2008): <i>Libanoni keringő (Waltz im Bashir)</i> 90' Olvasmány: Hankiss E. (1977): A komikus határhelyzet. In: <i>Érték és társadalom.</i> Budapest Magvető.	
	Vasárnap 10-14
A kísérleti film sajátosságai (Brakhage, Snow, Viola) Filmek: Brakhage, Stan (1987): <i>A Dante Quartet (The Dante Quartet)</i> 6'06" ÉS Viola, Bill (1979): <i>Chott el Djerid</i> 28' Olvasmányok: Manovich, Lev (2003): Az űr feltérképezése: a perspektíva a radar és a 3-dimenziós grafika. http://www.c3.hu/perspektiva/dokumentumok-frame.html.	
A dokumentum és a fikció kölcsönhatásai Az organikus művészet: „Installációk” a természetben és a városban Felügyelet és a (digitális) televízió hatásmechanizmusai (Family Viewing, Grizzly Man, Red Road) Olvasmányok: Renov, Michael (2009): A dokumentumfilm poétikájának megelőlegezése. <i>Metropolis</i> (2009/4): 42-65. http://www.c6.hu/metropolis/?pid=16&aid=309 ÉS Jenei Agnes: Digitális interaktív televízió: az (anti)utópisztikus valóság. In: <i>Médiakutató</i> 2007/tavaszi http://www.mediakutato.hu/cikk/2007_01_tavaszi/05_digitalis_interaktiv_televizio/02.html Film: Agnes Varda (2000): <i>Guberálók (Les Glaneurs et la glaneuse)</i> 78'	
A film mint összművészet : tánc, irodalom, zene képzőművészet, építészet Egy postmodern kísérlet: Julie Taymor: <i>Odipus Rex</i>, Pessoa költészete és a táncfilm lehetősége Film: Joe Davidow (1997): <i>Ember, aki sohase volt (Fernando Pessoa: The Man Who Never Was)</i> 46'	

Az értékelés alapja:

A dolgozat minimális terjedelme: 200.000 karakter szóközökkel. Minden egyes téma kifejtésének tartalmazza a megadott irodalom és filmek széleskörű és részletes (minimum 4-4 szöveg, ill. mű tétel) feldolgozását. A dolgozatíró törekedjen a megadott kérdések körültekintő megválaszolására, fejtsse ki saját, önálló álláspontja a vitatott kérdésekben, s érveljen mellette.

Választható témák és kidolgozandó kérdések:

1. Szimuláció és reprezentáció

Vázolja fel a szimuláció kialakulását a művészettörténetben a kezdetektől napjainkig! Milyen kognitív, kulturális, szociológiai és társadalmi igény hívta/hívja életre a trompe-l'oeil régi és új formáit? Mik és/vagy kik tekinthetők a digitális kép 'analóg' előzményeinek a művészettörténetben? Mit jelent a kép információalapú meghatározása? Értelmezze a dokumentum és a fikció különbségének problematikáját a reprezentáció és a szimuláció összefüggésében! Meghatározható-e minőségi vagy lényegi különbség reprezentáció és szimuláció között? Érveljen egyik vagy másik alternatíva mellett!

2. A vizuális kultúra elemei

Vesse össze a vizuális kultúra kurrens megfogalmazásait (Bal, Mirzoeff, Mitchell)! Jellemezze a festészet, a fotó, a film és a digitális média képformáit Barthes, Benjamin, Sobchack és Sontag alapján! Milyen következményei vannak/lehetnek a digitalizációnak az esztétika, az etika, pszichológia és a kommunikáció területén? Milyen

fejlődépszichológiai hatása lehet? Térjen ki külön a felügyelet lehetséges képi formáira napjaink vizuális kultúrájában (pl. ipari kamera használata, reklámcélú és politikai manipuláció) Lát-e különbséget a televízió és a világháló képalkalmazásai között? Befolyásolja-e a digitalizáció a klasszikusnak tekintett filmkészítés, s ha igen, mennyiben? Érveljen egyik vagy másik alternatíva mellett!

3. A számítógépes játékok és a film kapcsolata

Elhatárolhatók –e egymástól a narrativitás irodalmi, filmi és ludológiai értelmezései? Megalapozott-e a játékok narratív elemzése? Meghúzható-e, s ha igen, hol, reprezentáció és szimuláció határa? Mi lehet a játékok fejlődési útvonala? Milyen következményekkel jár/járhat a művészetre, a kultúrára, a társadalomra nézve? Érveljen egyik vagy másik alternatíva mellett!

4. Gépies percepció és új képfajták

Milyen új képi formákat hozott az analóg/digitális fordulat? Mit jelent a percepció „gépiessé” válása? Mit jelent a gáznemű percepció? Mennyiben tekinthető a világháló mint képforma gépies percepciónak? Miben ragadható meg a digitális kép dilemmája? Befolyásolja a YouTube megjelenése a gépies percepciót? Állítsa szembe egymással a kreatív és információközpontú képiség megjelenési formáit a film, a videoklipp, a reklámfilm és az animációs film műfaji kategórián belül! Érveljen egyik vagy másik alternatíva mellett!

5. Műelemzés

Készítse el Joe Davidow: *Ember, aki sohase volt* vagy Julie Taymor: *Odipus Rex* c. művének komplex elemzését! Tárja fel részletesen az adott mű intertextuális és intermediális összefüggéseit! Mutasson rá a gáznemű és 'gépies' percepció jelenlétére a műben! Használja fel kreatívan a megadott szakirodalmat! Keressen a megadott filmekben a Davidow vagy Taymor műveiben alkalmazott képiséggel rokonítható elemeket! Érveljen a művek modernista vagy posztmodernista értelmezése mellett!