

Eötvös Loránd Tudományegyetem  
Bölcsészettudományi Kar

## **Doktori tézisek**

**Varga Zoltán:**

# **A MŰFAJISÁG KÉRDÉSE AZ ANIMÁCIÓS FILMBEN**

Filozófiatudományi Doktori Iskola,  
Vezető: Prof. Dr. Kelemen János, CMHAS., egyetemi tanár  
Film-, Média- és Kultúraelméleti Doktori Program,  
Vezető: Dr. György Péter, DSc., egyetemi tanár

Budapest, 2011

**Varga Zoltán:**  
***A műfajiság kérdése az animációs filmben***  
**Doktori disszertáció tézisei**

**A vizsgált téma és a dolgozat célkitűzése**

A disszertáció témája két kérdéskört kapcsol össze: az animációs film tanulmányozásához a műfajelmélet szemszögéből közelít. Olyan téma vizsgálatára összpontosít a szöveg, amely mind az animációs filmmel foglalkozó szakirodalomban, mind a filmes műfajelméletben meglehetősen elhanyagolt területként tetelezhető: az animációs film és a műfajiság összefüggéseinek kérdésével foglalkozik.

A disszertáció legfőbb feltevése az, hogy nincsenek olyan értelemben vett animációs műfajok, amelyek csak az animációs filmben tűnhetnek fel, az élőszereplős filmben viszont nem. Ennek a feltételezésnek nemcsak az animációs és az élőszereplős film viszonyával kapcsolatos aspektusa van, hanem olyan általánosabb következtetés megfogalmazása felé mutat, amely kevés figyelmet kapott eddig a műfajelméletben: a műfajiság egy adott médiumon belül a technikai determinánsoktól független jelenségként határozható meg.

A bizonyítás során áttekintettem az animációs műfajiság témakörében született szakirodalmat, amelyek főbb megállapításait megcáfoltam. Saját feltevésem igazolása érdekében a tömegfilmes műfajok lehetséges animációs verzióit tanulmányoztam, s azt követtem nyomon, hogy a műfajiság kialakításában közreműködő komponens-együttes aktualizálását akadályozzák-e az egyes animációs filmes formák, vagy pedig bizonyos értelemben egy kölcsönös adaptálódási folyamatról beszélhetünk, melynek értelmében az animációs jegyek és a műfaji követelmények egymás mellett tudnak érvényesülni. A gondolatmenet célja az volt, hogy bebizonyítsam, az utóbbi eset tapasztalható: azaz az élőszereplős és az animációs film különbségei a műfajiság dimenzióját nem érintik, következésképpen a műfajok aktualizálását a felvételi technikák különböző gyakorlatai nem zárják ki.

**A disszertáció felépítése**

A disszertáció első egysége a teoretikus keretek kidolgozását célozza meg: a műfaj és az animációs film fogalmával kapcsolatos kérdéseket tekinti át. A műfajiság vizsgálata során a szöveg kitér a műfaj fogalmának köznapi alkalmazásán túl a művészetelméletben betöltött pozíciójára, különösen az irodalommal kapcsolatosan, amelynek műfajelmélete deklaráltan hatott a filmes műfajelméletre. A filmműfajokat övező – részben máig vitatott – problémák fölvezetését követően a műfaj fogalmának lehatárolását kíséreltem meg. Az animációs filmet is mint problematikusan definiált jelenséget közelítettem meg, s olyan definíciós javaslat mellett érveltem, amely kiküszöbölheti az animációs film különféle megközelítéseiből eredeztethető definíciós problémákat. Az animációs film tárgyalásakor nemcsak a sajátos esztétikai jellemzőkre (elsősorban a világalkotásra és a mesterségességre) tértem ki, hanem kiemelten foglalkoztam az animációs film intermediális értelmezésével; az animációs és az élőszereplős film különbségeivel és hasonlóságaival, valamint a mozgókép-típusok rendszerében betöltött pozíciójával. Ezt követően mind a műfajelméleti, mind az animációs filmmel kapcsolatos következtetéseket megkíséreltem összekapcsolni, s az animáció lehetséges műfaji tagolásának gondolatát mérlegeltem. Az animációs műfajok eddigi vizsgálatának bírálatát követően nyomatékosítottam fő állításomat, miszerint az animációs filmnek nincsenek olyan műfajai, amelyek megvalósíthatatlanok az élőszereplős film közegében.

A disszertáció második egységében állításomat az élőszereplős filmben kikristályosodott populáris műfajok animációs verzióinak vizsgálatán keresztül igazoltam. Három műfaji korpuszt tekintettem át a kifejtés során – figyelembe véve egyedi filmeket, sorozatokat és egészestés alkotásokat egyaránt. Először a bűnügyi műfajcsoport jellemző műfajainak (krimi,

film noir, thriller) animációs aktualizálását vizsgáltam; másodszer a fantasztikum műfajcsoportjának tagjait (science fiction, fantasy, horror); végezetül pedig a vígjáték animációs alakváltozataival foglalkoztam, különös tekintettel a burleszk és a paródia vígjáték-alműfajaira. Ezeknek a jelenségeknek a vizsgálatával mutattam rá, hogy az animációs eszközök alkalmazása és az egyes műfaji jegyek érvényesítése nem zárják ki egymást, még ha nem is minden esetben esik egyforma hangsúly mindkét szempontra.

### A kifejtés főbb pontjai és megállapításai

A műfajelméleti áttekintés abból indult ki, hogy bár a műfajt viszonylag könnyű úgy meghatározni, mint *a műalkotások, művek, szövegek kategorizálását, osztályozását, osztályba sorolását lehetővé tevő azonos vagy hasonló jegyek gyűjtőfogalmát*, a műfajiság mibenléte meglehetősen flexibilis, mint arra a filmes műfajelmélet is felhívja a figyelmet (különösen Tom Gunning<sup>1</sup>, valamint Torben Grodal<sup>2</sup>). A műfajfogalom használatát tovább bonyolítja, hogy bármely médiumra lehet vonatkoztatni (ekként intermedialis horizontja van), s éppen ezért a műfajba való besorolás alapjai és szempontjai egyáltalán nem mondhatók egységesnek, voltaképpen még egyetlen médiumon belül sem – ahogyan ezzel a problémával a filmes műfajelmélet is szembesült. Mivel a legkidolgozottabb műfajelmélet vitathatatlanul az irodalomelméleté, felidéztem néhány megállapítását, szem előtt tartva azt is, hogy a filmes műfajelmélet kezdetben – részben legalábbis – az irodalmi műfajelmélet örökösének tekinthető. A filmes műfajelmélet kidolgozhatatlanságával kapcsolatos nézetek (pl. David Bordwell<sup>3</sup>) ismertetése mellett a műfajelmélet olyan meghatározó alakjainak főbb megállapításaira hagyatkoztam, mint Rick Altman, Steve Neale, Barry Keith Grant, illetve – a hazai szakirodalomban – Király Jenő.<sup>4</sup> A filmes műfajfogalom *kettős redukcióját* (vagyis azt, hogy a fogalom alapvetően a játékfilmek, s ezen belül a populáris alkotások kategorizációjának eszköze) figyelembe véve arra a következtetésre jutottam, hogy a műfajiság alatt *az állandó tematikus vonások viszonylag stabil rendszerére építő és többnyire jellegzetes narratív és/vagy formai-stiláris kidolgozást érvényesítő játékfilmek csoportjait érthetjük*. Emellett arra is kitértem, hogy a film esetében rendkívül keveset tárgyalt műnemi felosztást hogyan lehetne körvonalazni: a témában született javaslatok egy részét elvetve (pl. Hamar Péter<sup>5</sup>), más részét elfogadva (pl. Alan Williams, Steve Neale<sup>6</sup>) a dokumentumfilm, a játékfilm és a kísérleti film lehetséges mozgóképes műnemeit különítettem el, a fotografikus

<sup>1</sup> Gunning, Tom: „Nagyon finom teveször ecsettel rajzolták”: a filmes műfajok eredetei. (trans. Kaposi Ildikó) In: Kovács András Bálint – Vajdovich Györgyi (eds.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest: Palatinus, 2004. pp. 273–291.

<sup>2</sup> Grodal, Torben: A fikció műfajtipológiája. (trans. Ragó Anett) In: Kovács András Bálint – Vajdovich Györgyi (eds.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest: Palatinus, 2004. pp. 327–328.

<sup>3</sup> Bordwell, David: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge – London: Harvard University Press, 1988. pp. 146–151.

<sup>4</sup> Altman, Rick: A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In: Grant, Barry Keith (ed.): *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press, 2003. pp. 27–41; Altman, Rick: A film és a műfajok. (trans. Bodnár Dániel et al.) In: Nowell-Smith, Geoffrey (ed.): *Oxford Filmenciklopédia*. Budapest: Glória, 1998. pp. 284–294; Altman, Rick: Újrafelhasználható csomagolás. Műfaji termékek és az újrafeldolgozási folyamat. (trans. Simon Vanda) *Metropolis* 1999/3. pp. 12–33; Altman, Rick: *Film/Genre*. London: BFI/Palgrave Macmillan, 1999; Neale, Steve: *Genre*. London: British Film Institute, 1980; Neale, Steve: Műfajkérdések. (trans. Turcsányi Sándor) In: Nagy Zsolt (ed.): *Tarantino előtt 1. Tömegfilm a nyolcvanas években*. Budapest, Új Mandátum, 2000; Neale, Steve: *Genre and Hollywood*. London – New York: Routledge, 2000; Grant, Barry Keith: *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London – New York: Wallflower, 2007; Király Jenő: Bevezetés a népszerű filmkultúra vizsgálatába. In: Király Jenő (ed.): *Film és szórakozás. Mokép – Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum*, 1981. pp. 3–50; Király Jenő: *Frivol múzsa I–II*. Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó, 1993; Király Jenő: *Mágikus mozi. Műfajok, mítoszok, archetípusok a filmkultúrában*. Budapest: Korona, 1998.

<sup>5</sup> Hamar Péter: *A játékfilm műnemeinek és műfajainak rendszere*. Nyíregyháza, 1987.

<sup>6</sup> Neale, Steve: Műfajkérdések. (trans. Turcsányi Sándor) In: Nagy Zsolt (ed.): *Tarantino előtt 1. Tömegfilm a nyolcvanas években*. Budapest, Új Mandátum, 2000.

reprodukcióhoz és a narrativitáshoz való eltérő viszonyulásuk alapján. A műfajiség kérdéskörében végezetül a filmműfajok nyitottságára és intermedialitására helyeztem a hangsúlyt: egyfelől arra, hogy – mint Steve Neale is kiemeli – a műfajok folyamatszerűek, dinamikusak, és ez számos műfaji variánst tesz lehetővé egyazon műfajon belül; másfelől arra, hogy a filmes műfajok döntő többsége egy intermedialis rendszerbe illeszthető, azaz irodalmi és/vagy színházi (esetleg képregényes) gyökerei és alakváltozatai vannak.

Az animációs film meghatározásával<sup>7</sup> kapcsolatos nehézségeket abban fedeztem fel, hogy a definíciós kísérletek összemossák az animációs filmek létrejöttének alapját jelentő technikai eljárást azokkal a formákkal, amelyek az animációs film sokféleségét eredményezik. Az animációs film legáltalánosabb és legegyszerűbb magyarázata technikai jellegű: a mozgókép-létrehozás speciális elvét jelenti. *Az animációs film a kockánként történő fényképezés vagy rögzítés technikájával létrehozható mozgókép.* Az animációs film definícióját mégsem szűkítettem le erre a technikai aspektusra. Figyelembe vettem ugyanis az animációs mozgóképek olyan alapvető jellegzetességeit, mint a világalgató és a mesterségeség: az előbbi alatt érthetjük a színrevitel (*mise-en-scène*) feletti maximális kontroll lehetőségét, az utóbbi alatt pedig „*az animált kép kettős értelmét*”<sup>8</sup>, többek között azt, ahogyan az animáció a figyelmet ráirányítja az ábrázolás eszközeire a kép tartalma helyett. E jelenségeket aktualizálják az egyes animációs formák, amelyek két csoportra oszthatók: a térbeli elemek (pl. bábok, gyurmafigurák) taktilis manipulációját feltételező plasztikai animációk, valamint a manuálisan vagy számítógéppel létrehozott képek egymásutánjával operáló grafikus animációk csoportjára. Ezeket is figyelembe véve az animáció árnyaltabb definíciójához jutottam el: *az animációs film a kockánként történő fényképezés vagy rögzítés technikájára alapozható sajátos filmformák (pl. rajz-, báb-, gyurmafilm stb.) gyűjtőkategóriája.* Fölvázoltam a különböző animációs formák jellegzetességeit, majd az animációs film és más művészetek/médiák viszonyát vizsgáltam: az animáció ugyanis (az egyes formák függvényében) erősebben kötődik a festészethez, a képregényhez és a bábszínházhoz, mint ami az élőszereplős film és a társmédiahoz hasonló kötődését jellemzi; továbbá a zenéhez, a tánchoz és a videojátékhöz is igen szoros kapcsolatok fűzik az animációt. Részben ezen erős intermedialis kapcsolódási lehetőségek miatt hangsúlyozzák sokan az élőszereplős és az animációs film távolságát – kifejtésem során ezt az elképzelést igyekeztem korrigálni, s a két filmtípusnak nemcsak az eltéréseire fókuszáltam, hanem a hasonlóságaira is. Ezzel kapcsolatban a legfontosabb megállapításom, hogy bár az animációs filmekben magának a képtartalomnak a lehetőségei és a sokfélesége valóban felülmúlják az élőszereplős film lehetőségeit, mégis az egyes képek kidolgozását (a plánozást és a fényképezést), valamint a képek összekapcsolását (a kameramozgásokat és a vágást) tekintve a legtöbb animációs film formanyelve az élőszereplős mozgóképek formanyelvéhez hasonló (jóllehet a hanghasználat konvenciói nagyobb különbségeket mutatnak a vizualitáshoz képest: az animációs filmben tipikus a zörejek elsődlegessége és a beszéd elhagyása). Az animáció ezenfelül a filmes műnemek többségéhez is hozzáilleszthető: a játékfilmnek és a kísérleti filmnek nincsenek akadályai, hogy animációs formában jelenjenek meg – s bár a dokumentumfilm jellegéből adódóan ellentétes az animációval, számos film és alkotó törekvése próbálta összebékíteni ezeket a mozgóképes gyakorlatokat.

<sup>7</sup> Az animációs filmmel kapcsolatos gondolatok megfogalmazásához többek között a téma legfontosabb szakirodalmát is felhasználtam: Wells, Paul: *Understanding Animation*. London – New York: Routledge, 1998; Furniss, Maureen: *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey, 1998; Dobson, Nichola: *The A to Z of Animation and Cartoons*. Lanham – Toronto – Plymouth: The Scarecrow Press, Inc., 2010; Laybourne, Kit: *The Animation Book*. New York: Three Rivers Press, 1998.

<sup>8</sup> Hernández, María Lorenzo: Az animált kép kettős értelme. Az animáció mint vizuális nyelv paradoxonairól. (trans. Kis Anna) *Enigma* 2008/56. pp. 41–53.

A műfajelmélet áttekintése és az animációs film vizsgálatának megalapozása után tértem rá arra a kérdésre, hogy a műfajiság miként hozható kapcsolatba az animációs filmmel. Legelőször is azt a meglehetősen gyakori téves kategorizációt cáfoltam meg, miszerint az animációs film maga is filmes műfajnak tekinthető. Ezt követően az animációs film műfaji tagolásának lehetőségeit konkretizáltam, a középpontban azzal a kérdéssel, hogy vannak-e olyan műfajok az animációs filmben, amelyek mediális értelemben az animációs film *sajátjainak* tekinthetők, azaz nem transzponálhatók az élőszereplős film közegébe? Válaszom megfogalmazása feltételezte, hogy felülbíráljam az animációs műfajok meghatározásának ezidáig egyetlen érdemi kísérletét. Noha Paul Wells<sup>9</sup> az élőszereplős filmben elterjedt műfajok animációs változatairól is ír, a célja elsősorban mégis az, hogy az animáció önálló műfajtipológiáját vázolja fel. Wells abból indul ki, hogy állítása szerint „minden animációs mű egyfajta mozgásba hozott képzőművészet, és azokat a műfaji alapelveket idézik föl, amelyek a képzőművészeti gyakorlatban bontakoztak ki.”<sup>10</sup> Wells szerint ebből következően az animációt sajátos műfaji mélystruktúrák jellemzik: a *szabályszerűség*, a *dekonstruktív*, a *politikai*, az *absztrakt*, az *újramesélés*, a *paradigmatikus* és az *alapérzések* animációs műfajait különíti el. E feltételezett animációs műfajok meghatározása azonban jobbra elnagyolt, helyenként határozottan homályos – ám a legnagyobb problémát az jelenti, hogy találhatunk olyan élőszereplős filmeket, amelyek Wells animációs műfaji kategóriáinak jegyei szerint értelmezhetők. Ezért a szerző törekvése valójában kudarcba fullad, hogy az animáció műfajait az élőszereplős film *ellenében* jelölje ki. Állításom szerint ez azért sem sikerülhetett, mert nincsenek ilyen önálló animációs műfajok, amennyiben a filmes műfajiság a technikai kivitelezéstől független jelenségként tetelezhető.

A disszertáció második egységében kíséreltem meg ennek a tételnek a bizonyítását az alapján, hogy az élőszereplős filmet jellemző műfajok működésmódját tanulmányoztam az animációs film közegében. Az áttekintés során a műfajok tematikai összetevőinek; narratív stratégiáinak; valamint audiovizuális, azaz formai-stiláris kidolgozásának aktualizálását elemeztem. Az egyes fejezetekben először a vizsgált műfajok legfontosabb jellegzetességeit taglaltam; ezután azt mérlegeltem, hogy a műfajnak általában vannak-e olyan vonásai, amelyek eleve összeilleszthetőnek tűnnek az animációs film bizonyos jellemzőivel. A műfaj és az animáció lehetséges összekapcsolódását egyfelől számos, rövidebb terjedelemben fõlelevenített filmpélda, másfelől pedig részletesebben elemzett művek segítségével vizsgáltam.

A bűnügyi műfajcsoportból a karakterek és azok szerepkörei, illetve a jellegzetes cselekményformálás átvételével mind a detektívfilm, mind a rendőrfilm képviselteti magát (az előbbire példa *A nagy egérdetektív*, az utóbbira *Az erdő kapitánya*). A thrillerben kulcsfontosságú *suspense*-dramaturgia átvétele is megtalálható az animációban (pl. *A gyanúsított*, *101 kiskutya*), illetve beszélhetünk olyan animációs filmekről is, amelyek tematikailag teljes egészében megfelelnek a műfaji elvárásoknak (pl. *Perfect Blue*). A film noir műfajának animációs verziói nemcsak karaktereket és cselekménytípust vesznek át, hanem stilisztikai jellegzetességeket is: az erősen kontrasztos fény-árnyék mintázatot, ami kifejezetten jól hozzáilleszthető a grafikus animáció eszközeihez (ennek legkomplexebb képviselője a *Batman: A rajzfilmsorozat*). A bűnügyi műfajok animációs aktualizálásai tendenciózusan vagy a műfaji jegyek szolidabb verzióit kínálják (pl. a krimi, a film noir és a thriller durvább elemeit tompítják az animációs filmekben), vagy pedig az animációs formák lehetőségeit korlátozzák (ez jellemzi kiváltképpen a *Perfect Blue*-t). Az egyes műfajok megvalósításában sajátos animációs hozzáadásként könyvelhető el az antropomorfizmus jelensége: sok esetben emberi tulajdonsággal felruházott állatok töltik be a hagyományos

<sup>9</sup> Wells, Paul: Genre in Animation. In: Wells, Paul: *Animation: Genre and Authorship*. London – New York: Wallflower Press, 2002. pp. 41–71.

<sup>10</sup> *ibid.* p. 66.

műfaji szerepköröket (nyomozó, gengszter stb.). Az antropomorfizmus mint a műfajok animációs verzióinak sajátossága, a többi műfajnál is megfigyelhető.

A fantasztikus műfajcsoport esetében szorosabb az animációs filmmel való kapcsolat. Bár az egyes fantasztikus műfajok – a sci-fi, a fantasy és a horror – lényegesen másként viszonyulnak az irracionális motívumokhoz (például a horror bizonyos vonulatai nem is élnek a fantasztikummal; a sci-fi többé-kevésbé racionális magyarázatokkal társítja; a legkomplexebb módon pedig a fantasy épít rá), amellett érveltem, hogy a fantasztikus műfajok empirikus előfeltevéseinek és az animáció irracionálisának kapcsolatáról elmondható, hogy *ami a filmmedium számára az animációs forma, az a tömegfilmes műfajok rendszerében a fantasztikus műfajcsoport* – azaz a valóság leképezésétől való eltávolodás radikális eseteiként foghatók föl. A sci-fi és a fantasy valóságkoncepcióját, valamint látványteremtő tendenciáit részletesen vizsgáltam az animációs filmmel való összefüggés szemszögéből: az előbbi kiinduló feltevése szerint a sci-fi „kiterjesztett lehetséges” csak részben az animációra jellemző „minden lehetségesből”, a fantasy omnipotenciája viszont teljesen átfedésbe hozható vele; az utóbbi témakör pedig annak a körvonalazását tette lehetővé, hogy a fantasztikus műfajok látványcentrikussága – ami kapcsolatba hozható a Tom Gunning-féle attrakciók mozijának<sup>11</sup> jellegzetességeivel – az animációs film világteremtésével és mesterségességével termékenyen párosítható jelenség. Mindezt többek között olyan alkotások segítségével mutattam be, mint a *Szuper haver*, az *Egon és Dönci*, a *Wall-E* és *A vad bolygó*. A fantasztikumhoz részlegesen tartozó horror esetében is meg lehetett találni azokat a műfaji jelenségeket, amelyek párhuzamba állíthatók az animációs eszközhasználat lehetőségeivel. A testek destrukciója és dekomponálása, illetve az átváltozás motívuma – a horror műfajának kitüntetett jelentőségű elemei – a rajz- és gyurmaanimáció lehetőségeivel lényegében új dimenziókat nyernek (pl. *Férfias játékok*, *Gonosz város*, *Az éhség*); míg a bábanimációhoz a *kísérteties* jelenségének létrehozását lehet kötni (pl. *A Homokember*, *Vincent*).

A vígjáték műfajának tárgyalásakor előbb néhány általános problémát vettem föl, a vígjáték – és ezzel kapcsolatosan a humor – meglehetősen nehezen lehatárolható természetével kapcsolatosan (jelentősen támaszkodtam Steve Neale és Frank Krutnik könyvére a komédiáról<sup>12</sup>). Foglalkoztam az animáció és a vígjáték összekapcsolódásának lehetséges okaival és jellemző tendenciáival, melyek közt nemcsak gyártástörténeti tényezőket vettem figyelembe (pl. az élőszereplős néma burleszk hatása a populáris rajzfilmre), hanem olyan jelenségeket is, mint az infantilis vagy a szatirikus humor alkalmazhatósága az animációban. Az animációs vígjátékot két alműfaj aktualizálásán keresztül vizsgáltam részletesen: a burleszket mint a vizuális humorra épített komédiatípust, illetve a paródiát mint az esztétikai jelenségek kifigurázását közelítettem meg. Kimutattam, hogy a burleszk – Hevesy Iván gondolatmenetét<sup>13</sup> felidézve – számos vonása megegyezik a rajzfilmekével: ilyen az irracionális elemek kitüntetett jelentősége, a szereplők virtuális sérthetetlensége és a vonzódás a fantasztikumba hajló gegekhez, illetve a képletes kifejezések szó szerinti értelmezéséhez. A burleszk animációs megjelenését a klasszikus hétperces amerikai rajzfilmek segítségével demonstráltam, középpontban Tex Avery és Chuck Jones életművével<sup>14</sup>, s amellett érveltem,

<sup>11</sup> Gunning, Tom: Az attrakció mozija: A korai film, nézője és az avantgárd. (trans. Kaposi Ildikó) In: Kovács András Bálint – Vajdovich Györgyi (eds.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest: Palatinus, 2004. pp. 292–303.

<sup>12</sup> Neale, Steve – Krutnik, Frank: *Popular Film and Television Comedy*. London – New York: Routledge, 1990.

<sup>13</sup> Hevesy Iván: A burleszk. In: Hevesy Iván: *A filmjáték esztétikája és dramaturgiája*. Budapest: Magyar Filmintézet – Múzsák Közművelődési Kiadó, 1985. pp. 199–217.

<sup>14</sup> A téma kifejtése során a rendezőkről és a klasszikus amerikai rajzfilmről írt legfontosabb szakirodalmakra is támaszkodhattam: Adamson, Joe: *Tex Avery, King of Cartoons*. New York: Popular Library, 1975; Adamson, Joe: *Bugs Bunny. Fifty Years and Only One Grey Hare*. London: Pyramid Books, 1990; Canemaker, John: *Tex Avery. The MGM Years 1942–1955*. Turner Pub, 1996; Jones, Chuck: *Chuck Amuck. The Life and Times of an Animated Cartoonist*. New York: Farrar Straus Giroux, 1989; Klein, Norman M.: *7 Minutes. The Life and Death*

hogy a rajzfilm új dimenziókat nyit meg a burleszk számára, amennyiben az animáció a gegek *radikális extenzióját* teszi lehetővé, humorforrásként kezelve a grafikus eszközök használatát is. A paródiát kifejezetten a műfajparódiák szemszögéből vizsgáltam az animációban, többféle esetre fókuszálva: elsőként arra, hogy egyazon sorozatban jelennek meg különböző műfaji paródiák (a *Wallace és Gromit*-filmek a sci-fit, a bűnügyi műfajokat és a horrort egyaránt kifigurázzák), másodsor arra, hogy egy műfajnak milyen eltérő animációs paródiái fedezhetők fel (a szuperhős-fantasy komikus kifordítása *A Hihetetlen család* és a *Megaagy*), végezetül pedig arra, hogy az atipikus műfajkeveredés a műfajparódia eszközévé válhat (kiváltképpen a *Macskafogóban*).

A vizsgált műfajok animációs verziói azt bizonyították, hogy az animációs film és az élőszereplős filmben elterjedt műfajok között a kombinálásuk során egy kölcsönös adaptálódási folyamat, illetve dinamika figyelhető meg. A műfaj és az animáció egyaránt érvényesíthet bizonyos önkorlátozásokat (pl. a műfaj szokásos témái „tompítva” jelennek meg; az animáció sajátos kifejezőeszközei csak részlegesen kerülnek alkalmazásra; a műfajok elsősorban csak bizonyos animációs formákban jelennek meg), miközben egymást kölcsönösen erősítő vonásokat is találunk – különösen a látványcentrikus műfajok animációs változatai esetében. Az animációs és az élőszereplős film különbségei tehát nem gátolják a műfajok – így a témák, a narratív és a formai-stiláris kidolgozás sajátosságai – működését. Következésképpen ez azt jelenti, hogy a műfajiság nem függ a technikai kivitelezéstől; ekként az animációs filmnek sincsenek olyan műfajai, amelyeket ne lehetne élőszereplős filmben aktualizálni, miként ennek a fordítottja is kijelenthető: az élőszereplős filmnek sincsenek az animációban megvalósíthatatlan műfajai.

**A szerző válogatott publikációi a disszertáció témakörében:**

- 1.) Denevérraj a fenyőfából. Tim Burton, az animátor. *Filmvilág* 2008/2. pp. 12–15.
- 2.) Vázlat az animációs film tanulmányozásához. *Enigma* 2008/3. pp. 23–40.
- 3.) Wordless Worlds? Some Notes on the Verbality in Animated Films through the Use of Verbality in Péter Szoboszlai's Animated Films. In: Pethő Ágnes (ed.): *Words and Images on the Screen: Language, Literature, Moving Pictures*. Cambridge Scholars Publishing, 2008. pp. 242–256.
- 4.) Határtörések. Az élős szereplős és az animációs film keveredése és átmeneti formái. *Metropolis* 2009/1. pp. 36–54.
- 5.) Az animációs film – annotált filmográfia. *Metropolis* 2009/1. pp. 70–92.
- 6.) Összeraklak, szétszedlek. A gyurmafilm paradoxonai. *Filmvilág* 2010/5. pp. 24–27.
- 7.) Kétdimenziós manőverek. Kortárs egé szesztés animációk. *Filmvilág* 2011/2. pp. 34–36.

**A szerző előadásai a disszertáció témakörében:**

- 1.) 2008. június: Back to the Past: Old-fashioned Animation in Recent Partly Animated Live-Action Films. (NECS – the Budapest Conference)
- 2.) 2008. október: Kettős fénytörés. Az élős szereplős és az animációs film átmeneti formái (Filmklubszövetség vendégelőadás)
- 3.) 2010. január: Prométheusz felszabadítása – műfaji kalandozások az irodalomtól a filmig (Katona József Könyvtár, Kecskemét)
- 4.) 2010. február: Zene, tánc, koreográfia és önkifejezés élős szereplős és animációs filmekben. (A kecskeméti Otthon mozi „CINE-Java” filmklub sorozatának előadása)
- 5.) 2010. április: A sztár-jelenség a film és média világában c. műhelykonferencia (ELTE): Vérszínház és bábjáték – Vincent Price mint a horror és az animációs film sztárja
- 6.) 2010. május: University of Exeter – vendégelőadás: Genre Characteristics in the Animated Film
- 7.) 2010. július: Animation Evolution Conference (Edinburgh): The Appearance of Genre Characteristics in Hungarian Animated Films
- 8.) 2010. október: Film a poszt-média korban (Kolozsvár, EMTE): Papír, vászon, monitor: Az animációs film intermediális megközelítése felé
- 9.) 2010. december: Az animációs film és a valóságábrázolás. (A kecskeméti Otthon mozi „CINE-Java” filmklub sorozatának előadása)