



**UNIVERSITATEA "BABEȘ-BOLYAI"**  
FACULTATEA DE ȘTIINȚE POLITICE, ADMINISTRATIVE ȘI ALE  
COMUNICĂRII

## **COMUNICARE VIZUALĂ**

Titlul tezei de doctorat: Analiza antologiilor de filme science-fiction din punctul de vedere a tehnicii vizuale și a narativei

## **REZUMAT/TEZE**

Conducător doctorat:  
Dr. Cseke Péter  
profesor universitar

Doctorand:  
Tárkányi Ioan

Cluj-Napoca  
2013

## Cuprins

I. Introducere.....	4
1. Motivarea temei .....	4
2. Filmele generației mele .....	4
3. Cineasți maghiari la Hollywood.....	4
II. Filmele sci-fi – dezbateră problemelor cu privire la teoria genului.....	5
1. Comunicare științifică și vizuală .....	5
2. Abordarea științifică și abordarea sci-fi.....	5
3. Rolul sci-fi în comunicarea vizuală.....	6
4. Efecte vizuale moderne în filmele sci-fi.....	6
5. Rolul genului în zilele noastre.....	6
6. Tradiția genului.....	7
7. Orientarea spre profit a filmelor tipice horror americane .....	7
III. Metodologia cercetării.....	7
1. Problematika cercetării.....	8
2. Alegerea serialelor de filme .....	9
3. Structura capitolelor.....	9
IV. Analize de conținut.....	10
1. Antologia Aliens - patru variații pentru o distopie.....	10
1.1. Alien (1979)	
1.1.1. Date cu privire la film	
1.1.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
1.2. Alien (1986)	
1.2.1. Date cu privire la film	
1.2.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
1.3. Alien (3)	
1.3.1. Date cu privire la film	
1.3.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
1.4. Alien Resurrection (1997)	
1.4.1. Date cu privire la film	
1.4.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
2. Antologia Predators .....	10
2.1. Predator (1987)	
2.1.1. Date cu privire la film	
2.1.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
2.2. Predator 2. (1990)	
2.2.1. Date cu privire la film	
2.2.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
2.3. Alien vs. Predator (2004)	
2.3.1. Date cu privire la film	
2.3.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
2.4. Alien vs. Predator - Requiem (2007)	
2.4.1. Date cu privire la film	
2.4.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
2.5. Predators (2010)	
2.5.1. Date cu privire la film	
2.5.2. Filmul de perspectiva literaturii maghiare de specialitate	
V. Concluzii, sinteză.....	11

VI. Interdisciplinaritate.....	11
VII. Perspectivele altor posibile cercetări.....	12
VIII. BIBLIOGRAFIE.....	13
1. Volumuri și studii.....	13
2. Filme.....	15
3. Bibliografie în format digital.....	17
4. Lista pozelor/imaginilor/ilustrațiilor.....	18
IX. Anexă DVD	

#### Cuvinte cheie:

Antologie, sci-fi, film, antologie de film, cinematografie, cameraman, comunicare vizuală, trucaje, efecte speciale, tehnici vizuale, tehnici digitale, mișcarea de cameră, compoziția imaginii, tehnologia cinematografică.

## **I. Introducere**

### **1. Motivarea temei**

Până în prezent nu s-a elaborat analiza efectelor vizuale și a continuității imaginilor serialelor hollywoodiene din perspectiva tehnicii de producție a filmelor.

Păreră mea este că fiecare element nou care îmbogățește efectele vizuale ale filmelor, are rolul de a atrage din nou pe spectatori în fața marilor ecrane

Criticii de filme analizează filmele din punctul de vedere al scenariului și al narativei. Descoperă noi tendințe și stiluri. Dezvoltarea tehnologică atrage cu sine exigența tehnologică. Scopul cercetării mele este tocmai de a surprinde modul în care exigența tehnologică invadează lumea filmelor sci-fi. Rolul cheie în efectuarea acestei cercetări a avut conceptul de "*spectator inițiat*", definit în cadrul tezei. Am ales ca și obiect de cercetare două antologii. Antologiile sunt realizate de același studio și lansate de același distribuitor. La alegerea acestora am luat în considerare recepția filmelor de către presa maghiară.

### **2. Filmele generației mele**

Generația mea a devenit mai receptiv la cinematografie la începutul anilor 80, atunci când cenzura comunistă a devenit așa de severă, încât au tăiat chiar și cele mai mici secvențe erotice sau nudiste din filmele difuzate.

Nu s-a difuzat niciun film sau fragment în care s-ar fi făcut aluzii împotriva ideologiei comuniste. Există însă un gen de filme, care nu trebuia cenzurat: filmele științifico-fantastice.

Cel mai marcant film de acest tip pentru generația noastră a fost Star Wars regizat de către George Lucas. În acea vreme acest film (precum și următoarele părți) a fost clasificat ca și film științifico-fantastic, fiindcă acțiunea are loc în viitor într-o galactică îndepărtată. George Lucas în anii 90 a lansat pentru spectatorii (deja adulți) încă trei părți. Trilogia Star Wars a fost cea care mi-a îndreptat atenția spre filmele științifico-fantastice, de atunci sunt un adept al acestui gen.

### **3. Cinești maghiari la Hollywood**

Ca și student al Facultății de Teatru și Film din Budapesta, mi-am dat seama că cineștii maghiari sunt prezenți în industria filmului din SUA încă de la bun început.

În alegerea temei m-a influențat și faptul că ultima parte a antologiei Predator a fost regizat de către Nimrod Antal, care a fost și el la rândul său studentul Facultății de Teatru și Film din Budapesta, cameramanul său fiind Gyula Kardos.

Ca și concluzie, putem afirma că creatorii maghiari sunt reprezentați și în zilele noastre în industria filmului sci-fi american colaborând cu cei mai populari regizori și lucrând cu cei mai renumiți actori.

## II. Filmele sci-fi - dezbateră a problemelor cu privire la teoria genului

### 1. Comunicare științifică și vizuală

Comunicarea vizuală<sup>1</sup> are o istorie lungă. Putem spune că ea a apărut în momentul apariției rațiunii. Comunicarea vizuală este una dintre cele mai importante forme de comunicare umană. Acest tip de comunicare<sup>2</sup> a dat naștere formulei de bază a științelor comunicării: ”Eu îți relatez despre un eveniment ce s-a întâmplat în prezent, însă tu îl vei afla mai târziu.”

Vorbitorul comunică ceva ascultătorului (emițător-receptor). Între emițător și receptor există însăși conținutul (mesajul). În artă, comunicarea vizuală se bazează pe orientările personale, atât din punctul de vedere al emițătorului cât și din cel al receptorului.

Artistul a creat o operă de artă, care la rândul său va fi interpretat de către public în funcție de personalitatea fiecărui om.

În lumea televiziunii comunicarea vizuală este de două feluri: transmisia unor emisiuni și difuzarea unor filme. Semne, atragerea atenției, manipulare - spațiu, timp, mișcări, culori, reprezentarea spațiului, gesturi, limbajul trupului, compoziții, mișcările camerei de filmat, montaj, dimensiuni, spațialitate. Sintetizând toate aceste concepte putem afirma, reinterpretând definiția iluzionismului, că lumea unui film există doar pe ecran, respectiv în imaginația spectatorului.

Nu este tangibilă, este sesizată doar cu ajutorul receptoarelor vizuale și auditive.

### 2. Bazele abordării științifico-fantastice respectiv a celei științifice

Michio Kaku<sup>3</sup> în opera sa intitulată *Fizica imposibilului* afirmă: există imposibilități, care sunt posibile fiindcă nu sunt contradictorii cu legile fizicii.

Astfel de imposibilități posibile sunt: teleportarea, tehnologia extraterestră, câmpul de forță. În filmele sci-fi însă există fenomene, care ripostează la granița dintre realitate și imaginar, cum ar fi obiectele care sunt mai rapizi decât viteza luminii sau călătoriile în timp.

Există însă o categorie a imposibilităților, care rămân imposibile, fiindcă se opun legilor naturii.

Iată o posibilă definiție a SF-ului: ”SF<sup>4</sup> este categoria de opere sau filme care relatează întâmplări cu mijloace științifico-fantastice sau pseudo-științifice (care par științifice, dar de fapt sunt imaginare) dând senzația că imposibilul poate deveni realitate.”

O altă caracteristică a acestui gen este că speculațiile trebuie să fie reprezentate în așa fel încât să se facă referiri în permanență la elementele actuale paradigme științifice.

Vorbim despre un gen al fantasticului deoarece limitele sale sunt definite doar de imaginația umană. Acest gen a devenit o poartă imaginară către viitor, cu ajutorul căreia creatorii pot transmite fanteziile lor surrealiste către spectatori. Prezintă rezultate științifice și tehnice, dând un avânt fanteziei

---

1 vizual lat. 1. care se referă la simțul văzului, care aparține vederii. In. n. BAKOS Ferenc, *Idegen szavak és kifejezések kéziszótára*, Akadémiai Kiadó, Bp., 1994. 828.

2 comunicare lat 1. anunț informativ, 2. acțiunea de a comunica, 3. prezentarea unor informații cu ajutorul unor mijloace (limbă, media, gesturi), 4. legături. Ibid. 409.

3 KAKU, Michio: *Fizica Imposibilului*. [ford. BOTH Előd] Akkord Kiadó, Bp., 2012. 4.

4 sci-fi, abr. engl. opere științifico-fantastice (science fiction ) In.BAKOS Ferenc, *Idegen szavak és kifejezések kéziszótára*, Akadémiai Kiadó, Bp., 1994. 689.

spectatorilor, arată posibilitatea unor noi invenții, din când în când emoționează prin surprinderea caracterului fragil al lumii terestre (Aliens, Walle).

După terminarea filmului, spectatorii pot visa mai departe povestea.

### **3. Rolul sci-fi în comunicarea vizuală**

Fiind un gen care se adresează doar unui singur strat de spectatori (adeptii acestui gen) rolul sci-fi în comunicarea vizuală nu este unul accentuat.

Arta cinematografică a creat un limbaj de comunicare specială cu spectatorii. Din acest limbaj special fac parte tehnicile precum: schimbarea de plan (prim plan – arată emoțiile personajului), limbajul trupului pe ecrane, flash-back-urile (ceea ce se desfășoară în trecut este filmat în alb-negru, iar spectatorul imediat își dă seama că personajul se amintește de ceva / cineva).

Genul sci-fi este în concordanță cu limbajul formal al filmelor. Datorită faptului că nu există regizori, care ar regiza doar astfel de filme, dezvoltarea acestui gen este în concordanță cu ceea ce a altor genuri de filme, atât din punct de vedere tehnic cât și din punctul de vedere al poveștii.

### **4. Efecte vizuale moderne în filmele sci-fi**

Dezvoltarea efectelor vizuale moderne este influențată de trei factori: apariția unei noi generații de regizori și cameramani, dezvoltarea tehnologiilor vizuale, precum și schimbarea pragului senzorial al spectatorilor.

Tehnica trucării trebuie să fie implementată în arta cinematografică așa cum s-a implementat și sonorul.

Spectatorul aude sonorul, dar nu acest lucru nu se conștientizează în el. Trucurile virtuale au fost cele care s-au dezvoltat în cea mai semnificativă măsură.

Datorită capacității microprocesoarelor a devenit posibilă îmbinarea personajelor, a fundalurilor și a obiectelor desenate pe calculator cu personajele reale. O altă caracteristică pozitivă a imaginilor create cu ajutorul calculatorului este minuțiozitatea acestora. Creatorii pot desena chiar și cele mai mici amănunte. Spectatorii așteaptă lucruri noi și surprinzătoare de la autori.

Tipologia filmelor SF nu poate fi elaborată cu ușurință fiindcă acest gen se contopește cu mai multe genuri, ca și filmele horror, melodramele, filmele de acțiune și comedii: Hard sci-fi, soft sci-fi, Cyberpunk, filme cu călătorii în timp (sunt foarte multe astfel de filme, trebuie să le categorizăm în altă grupă), epopee galactică, distopie, utopie.

### **5. Rolul genului în zilele noastre**

Imagini pulsante, sunete duruitoare și apocaliptice - aventura cinematografică contemporană diferă de cea oferită în prima epocă a filmelor.

Experiența filmului s-a intensificat. Azi, cinematografia este altfel. Cinematografele multiplex au modificat obiceiurile de consum ale spectatorilor.

Săli mai mici – importanța aventurii comune se micșorează, mai multe filme sunt difuzate în același timp, spectatorii pot alege din mai multe genuri de filme, în cele mai multe cazuri spectatorii se duc la cinema fără un scop definit, oricum din „*ofertă*” o să găsească ceva interesant.

În hol se comercializează bunătăți de ronțait și băuturi răcoritoare.

Poate aceste bunuri sunt destinate aceluia care doare să-și estompeze frica prin ronțaială.

Zgomotele sunt aproape apocaliptice, dar acest lucru devine un element cheie în creșterea

impactului filmului.

Un alt element cheie este crearea senzației de spațiu. Efectul stereo al anilor 80 aparține trecutului. În cinematograful zilelor noastre auzim efectele sonore din toate părțile sălii: din dreapta, din stânga, din față, din spate, de sus. Efectele sonore sunt asociate cu efectele vizuale, astfel impactul este perfect.

Însă cea mai importantă realizare este perfecționarea conținutului vizual. Din capacitatea creierului uman 40% este ocupată de simțul văzului, acest lucru fiind utilizat cu succes de industria cinematografică.

## 6. Tradiția genului

Cu siguranță putem afirma faptul că în zilele noastre apar pe piața industriei divertismentului mai multe filme sci-fi decât cărți de acest gen.

Ar fi însă o greșeală să afirmăm, că SF a fost inventat de arta cinematografică.

Creatorii personajelor precum Căpitanul Nemo, sau dr. Chris Kelvin precum și a societăților precum cea a lui Jefremov, au fost la rândul lor autori de SF. Arta cinematografică însă merge mai departe, realizatorii oferă o lume nouă, gata făcută spectatorilor.

Realizatorii își asumă astfel un rol divin, cel a creatorului, care creează lumea, ființele, astrele, plantele și oameni după propriul lor chip. Acest lucru uneori este chiar de ajuns pentru realizarea unui film SF de calitate.

## 7. Orientarea spre profit a filmelor tipice horror<sup>5</sup> (5) americane

Lucrarea prezintă datele box-office ale filmelor SF analizate prin intermediul unui tabel.

Pentru o mai bună sistematizare ordinea este următoarea: antologiile analizate, seriile populare, filmele fără continuare – în ordine alfabetică.

Fapt este că bugetul părților analizate crește de la an la an, fabrica de vise din Hollywood cheltuind din ce în ce mai mult cu aceste producții, venitul fiind influențat de audiență și recepția de către spectatori. Chiar și filmele clasificate ca și eșecuri de către critici sau de către spectatori, la rândul lor pe parcurs au devenit rentabile (suma investită s-a recuperat).

## III. Metodologia cercetării

În momentul alegerii temei am fost conștient că va trebui să urmăresc foarte multe filme SF.

Am considerat că enumerarea alfabetică a filmelor nu s-ar dovedi o metodă prolifică, astfel am decis să analizez nu doar acele nouă filme, care fac obiectul cercetării mele, ci am urmărit cu atenție și am analizat și SF-urile produse concomitent, ca astfel să am un sistem de referință în cadrul genului analizat.

Vizionarea filmelor a fost o experiență subiectivă. În timpul elaborării cercetării mele am focusat pe recenziile apărute în presa maghiară după lansarea filmelor.

---

5 horror (lat.). 1. groază 2. scârbă filme horror (engl.) filme cu atmosferă și temă macabră și întâmplări violente. Ibid.

BAKOS Ferenc, *Idegen szavak és kifejezések kéziszótára*, Akadémiai Kiadó, Bp., 1994. 325.

## 1. Problematika cercetării

1. Din punctul de vedere al acțiunii, episoadele arată continuitate sau nu?
2. Cele nouă filme analizate au avut nouă regizori și cameramani. Oare regizorii părților mai recente s-au străduit să creeze ceva diferit de regizorii precedenți? Au încercat oară să introducă noi efecte vizuale în așa fel încât acestea să se integreze în imaginea de ansamblu a primei părți?
3. Se poate dovedi că succesul sau eșecul final al unuia dintre părți s-ar datora conținutului vizual?
4. Există sau nu referiri la acțiunea primelor părți sau la soluțiile aplicate de cameramani în acestea?
5. Episoadele celor doi antologii pot fi încadrate din punct de vedere tipologic în categoria thrillerelor SF?
6. Dacă poate fi analizată dezvoltarea efectelor vizuale în filmele alese din perspectiva mișcărilor de cameră și a tipurilor de încadratură?
7. Dacă au fost publicate recenzii despre aceste filme în presa maghiară din acel timp?

## Alte punctele de vedere stabilite pentru analiza de conținut

### *Inteligibilitate*

Poate să pară banal, dar tocmai inteligibilitatea este cel mai important factor. Toată lumea filmului depinde de acest aspect. Dacă prima parte nu le-a plăcut spectatorilor, nu-și vor dori să urmărească următoarele părți.

Mai demult, spectatorii au decis în baza părerii criticilor de film prezenți la proiecția test, azi însă lucrurile nu funcționează la fel.

### *Criterii estetice*

Estetica imaginii, detaliile și verosimilitatea decorului, implementarea ființelor extraterestre:

- în ce măsură se vede verosimilitatea personajelor
- se poate observa dacă fundalul este proiectat sau nu
- cât de rafinate și detaliate sunt machetele.

Un alt detaliu important pentru cercetarea mea a fost urmărirea dezvoltării tehnologiilor în anii trecuți între realizarea diferitelor părți ale seriilor, dezvoltări care pot fi observate atât pe efectele vizuale, cât și pe soluțiile folosite de cameramani, pe panoramare.

### *Condiții narrative*

Problema continuității acțiunii filmelor. Dezbaterea acestei probleme este grea deoarece între cei



nouă regizori ai celor nouă filme s-au găsit și regizori aflați la primul lor film.

În principiu în cele două seriale ființele extraterestre sunt cei care fac legătura între teme, în Aliens acest rol fiind îndeplinit de Ripley.

Din când în când regizorul face referire la părțile mai vechi. Am grupat continuitatea acțiunii episoadelor în două categorii:

Continuitate primară: atunci când acțiunea părții secunde este continuarea directă a primei părți

Continuitate secundară: atunci când aceleași personaje, obiceiuri, atitudini, mijloace și ordinea valorică se îmbină în serviciul unei alte acțiuni.

### *Analyze din perspectiva cameramanilor*

Sistemele de panoramare s-au dezvoltat într-un ritm alert în ultimele decenii. Rolul camerei de filmat s-a schimbat radical, astfel limbajul filmului s-a redefinit în întregime.

Teza din față dorește să surprindă manifestarea acestor schimbări în lumea efectelor vizuale ale filmelor analizate, din punctul de vedere al reprezentării, din cel al mișcării camerei de filmat precum și din cel al dispozitivelor de mișcare a camerelor.

Cercetarea mea are caracter interdisciplinar. Cititorii de țintă aparțin unor categorii de oameni cu pregătire științifică diferită și sfere de interes variate.

Anumite teme sunt dezbătute doar cu scopul de a deveni puncte de reper pentru principalul obiectiv al cercetării.

Caracterul tezei mele este informativ, iar disertația prezintă experiențe personale din perspectiva unui om, care se ocupă de tema cercetată mai ales din punct de vedere practic.

## **2. Alegerea serialelor**

Fiind cameraman de meserie, consider că lumea vizuală a unui film, reprezintă de fapt chintesența acestuia.

Am selectat filme, care au mai multe părți, dar episoadele nu sunt filmate în scurt timp unul după celălalt. O altă condiție a fost ca fiecare episod să fie regizat de altcineva (între regizori găsim și unii consacrați dar și regizori începători) și ca filmele să fie produse de același studio de filme.

Un alt detaliu de selecție a fost ca filmele să fie regizate între anii 70-90, fiindcă această perioadă este cea în care a început să înflorească trucarea computerizată a filmelor (datorită dezvoltării științelor IT.)

În prima parte a ambilor seriale trucajul s-a făcut fără asistență computerizată, însă ultimile părți au fost bogate în scene, care nu s-ar fi putut realiza fără trucaj computerizat. În timpul filmării ambelor seriale s-au dezvoltat semnificativ și tehnicile de realizare a efectelor vizuale în special mijloacele de manipulare a camerelor de luat vederi, precum și materialele prime (pelicula folosită).

Analizarea, compararea și urmărirea acestor dezvoltări este un lucru foarte interesant. Ambele seriale au avut părți cu succes financiar semnificativ (Alien, Aliens, Predator 1, Predator 3) și părți eșuate financiar (Aliens vs. Predator, Aliens vs. Predator Requiem, Predator 2).

## **3. Structura capitolelor**

După introducerea urmează motivarea alegerii temei, care este o parte foarte importantă fiindcă astfel cititorul va înțelege modalitatea de abordare a temei, ceea ce îl va ajuta să înțeleagă mai bine

perspectivele analizei cuprinse în studiile de caz.

Pe urmă sunt prezentate studiile de caz. În această parte am abordat cele două teme majore în categorii separate, o a treia subcategorie (cele două episoade "crossover") fiind tratată odată cu prima categorie majoră. Ultima parte a tezei cuprinde concluziile, bibliografia, bibliografia digitală și lista pozelor/imaginilor/ilustrațiilor.

## **IV. Analize de conținut**

### **1. Antologia Aliens - patru variații pentru o distopie**

Antologia având patru părți a fost filmat între 1979 și 1997. Toate cele patru părți au fost regizate de alți regizori, ceea ce este un aspect foarte important.

Analiza comparativă a lumilor vizuale existente în cele patru părți este o provocare, fiindcă informatica a început să se dezvolte la începutul anilor 80, dezvoltarea atingându-și apogeul la începutul anilor 2000.

Acest proces a influențat realizarea celor patru filme:

- 1.1. Alien - Al 8-lea pasager (1979). Regizor - Ridley Scott.*
- 1.2. Aliens - Misiune de pedeapsă (1986). Regizor - James Cameron.*
- 1.3. Alien 3 - XXX (1992). Regizor - David Fincher.*
- 1.4. Alien - Resurrection (1997). Regizor - Jean Pierre Jeunet.*

Antologia revoluționează genul nu numai pe plan vizual. Personajul principal este o femeie: o eroină. Un caracter emancipat. Eroina filmelor din antologia Aliens este prima dintr-o lungă serie de femei puternice, agresive care în anii 80-90 invadează marile ecrane. O altă atracție - atracția principală - a antologiei este chiar creatura (care în părțile următoare este numit dragon). Un alt aspect important este lupta în care o ființă umană cu o capacitate fizică mult mai mică încearcă să învingă creatura prin forță fizică și tărie psihică excepțională.

Antologia pune în mișcare imaginația spectatorilor și în același timp pune la încercare nervii acestora.

### **2. Antologia Predators**

Ca orice film SF, al cărui acțiune se desfășoară pe Pământ, începe cu o secvență în care o navetă spațială extraterestră se apropie de glob. Știm, că este vorba de o navetă extraterestră, fiindcă omul încă nu construiește nave intergalactice. În serialul cu ușoară tentă propagandistă, eroii se luptă cu dârzenie împotriva extratereștrilor humanoizi. În cele mai multe cazuri eroii înving.

- 2.1. Predator (1987) - Regizor - John McTiernan*
- 2.2. Predator 2 (1990) - Regizor - Stephen Hopkins*
- 2.3. Alien vs. Predator (2004) - Regia și scenariul - Paul WS Anderson*
- 2.4. Alien vs. Predator - Requiem (2007) - Regia - frații Strause*
- 2.5. Predator (2010) - Regizor - Antal Nimrod*

## V. Concluzii, sinteză

Rezultatele analizei au confirmat ipotezele mele în următorul fel:

1. În ambele antologii eroii americani ai filmelor încearcă să salveze omenirea, așa cum au făcut-o în numeroase filme SF și de catastrofă.
2. Din punctul de vedere al acțiunii, episoadele sunt legate unul de celălalt, deci există continuitate.
3. Creatorii antologiei Predators au dorit ca filmele realizate de ei, să fie diferite de filmele precedente, au introdus efecte vizuale noi (în special în Predator 3) în așa fel încât să se încadreze în imaginea de ansamblu a primei părți și a serialului.
4. Nu am găsit date care ar sublinia că succesul sau efectul financiar al filmelor este sau nu cauzată de conținutul vizual al acestora.
5. În cele două antologii analizate am găsit nenumărate referiri la părțile precedente (atât din punctul de vedere al efectelor vizuale cât și din cel al acțiunii).
6. Episoadele celor doi antologii pot fi încadrate din punct de vedere tipologic în categoria thrillerelor SF.
7. În cazul filmelor analizate dezvoltarea modului de reprezentare vizuală a lumii poate fi urmărită din perspectiva efectelor vizuale, a mișcării camerei de filmat și a dispozitivelor de mișcare a camerei.
8. În presa maghiară din acea vreme se găsesc recenzii despre aceste filme, însă numărul lor este nesemnificativ.

## VI. Interdisciplinaritatea cercetării

Abordând lumea variată și complexă a artei cinematografice, unde diferitele genuri, stiluri și trenduri se suprapun și se amestecă, cercetarea mea a fost obstrucționată de anumite limite la care nu m-am gândit în momentul alegerii temei.

În categoria analizată se găsesc sute de filme, însă eu am ales să lucrez cu doar nouă filme. Chiar dacă în scopul analizării corespunzătoare am urmărit aproape 100 de filme SF, pe aceste filme nu le-am introdus în teză, le menționez doar cu scopul de a sublinia anumite detalii privind tematica abordată.

Am făcut cercetări interdisciplinare, din care analiza psihologică a fost cea mai importantă, fiindcă am încercat să verific atitudinea spectatorilor. Însă nu am făcut cercetări concrete cu privire la gradul de toleranță sau pragul senzorial al spectatorilor. În ciuda faptului că am analizat filme SF, scopul meu nu a fost redefinirea genului SF sau thriller. Am avut ca și obiectiv principal elaborarea unei sinteze cu privire la caracteristicile genului SF. Teza face referire la genetică și antropologie, însă nu intră în detaliile acestor domenii de specialitate. Abordarea interdisciplinară are rolul de a deschide noi perspective de cercetare pentru specialiștii diferitelor domenii.

## VII. Perspectivele altor posibile cercetări

Ce fel de cercetări mai pot fi făcute după terminarea tezei?

Actualizarea permanentă ar putea constitui noi obiective de cercetare. În lumea filmului orientată spre succes material, niciodată nu putem enunța că un serial a luat sfârșit. Ca și epilog al antologiei Alien se pregătește deja filmarea unui nou episod intitulat Prometheus, al cărui producător va fi tot Brandy-Wine.

Aceasta este prima ocazie când un regizor, care deja a lucrat la antologia Alien, va avea posibilitatea să-și continue munca. Regizorul noului episod va fi Ridley Scott (primul fiind regizat tot de el), filmul va fi un prolog al seriei de filme, de fapt va deveni predecesorul primului său film. Acest obicei nu este unul rar, de exemplu Georges Lucas, după ce a terminat trilogia Star Wars, a realizat și primele trei părți a căror acțiune precede acțiunea seriei.

Alte antologii care ar putea fi analizate: Star Wars (6 părți), Star Trek, Terminator (4 părți), trilogia Matrix, Solaris (versiunea rusă și cea americană), Robocop (trei părți), The Cube (2 părți).

O altă posibilă cercetare ar fi analizarea obiceiurilor de urmărit filme a societății maghiare, ce reprezintă SF-ul pentru spectatorii maghiari?

Care sunt preferințele celor care îndrăgesc genul?

Chiar și desenele animate sunt interesate în SF. Ar putea fi interesantă categorizarea acestora, fiindcă în zilele noastre locul dădacei este preluat de televizor. SF din benzile desenate sunt la fel de violente ca orice alt film sci-fi. Variantele de benzi desenate ale filmelor cu supererouri sunt foarte populare (Batman, Superman, Spiderman). Industria jucăriilor profită de acest lucru fabricând marionete, arme de jucărie și construiesc parcuri tematice de distracție, unde copiii se pot întâlni cu acești eroi. Un astfel de parc de distracții este și Disneyland-ul. Un alt posibil obiect de cercetare ar putea fi analiza comparativă a filmelor SF și a jocurilor PC cu același caracter (deoarece există similarități majore).

Din seria Alien s-a făcut și joc video. Tron Legacy seamănă mai mult cu un joc video. Acțiunea filmului se desfășoară într-o lume virtuală. În cazul seriei Alien un interesant obiect de studiu ar fi analiza numelor, legătura acestora cu acțiunea sau mesajul filmului.

Prin această teză încerc să-i atrag atenția colegilor mei asupra posibilităților existente, doresc să-i îndemn la continuarea temei, la elaborarea altor cercetări, ca astfel să se publice cât mai multe cărți și manuale de specialitate pentru facultății de profil din Transilvania și Ungaria, contribuind astfel la eficientizarea calitativă a procesului de învățământ în domeniul filmografiei. Astfel generația tânără va avea o atitudine profesionistă față de complexitatea lumii filmelor și va contribui la „consumul” conștient și responsabil de filme.

## VIII. BIBLIOGRAFIE

### 1. Volume și studii

1. *A bolygó neve: Halál.* A film krónikája. Magyar Könyvklub, Officina Nova, Bp, 2000, 584.
2. *A film krónikája.* Magyar könyvklub, Officina Nova, Bp., 2000.
3. *A kortárs filmelmélet útjai.* Palatinus Kiadó, Bp., 2004.
4. ANGELUSZ Róbert: *Kommunikáló társadalom,* Gondolat Kiadó, Bp., 1983.
5. *A nyolcadik utas: halál.* A film krónikája. Magyar Könyvklub, Officina Nova, Bp, 2000, 452.
6. ARNHEIM Rudolf: *A vizuális élmény. Az alkotó látás pszichológiája.* Gondolat Kiadó, Bp., 1979.
7. BARKER, J.M.: *The tactile Eye.* Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press. 2009. 54-55.
8. BEREGI Tamás: *Csillagok mágiája. A Star Wars-trilógia.* Filmvilág, Bp., 2002/2, 54–55.
9. BERNÁTH László: *Bevezetés a műfajismeretbe.* Dialóg Campus Kiadó, Bp., 2008.
10. BADLEY, Linda: *Film, Horror and the Body Fantastic.* Greenwood Press, Westport, 1995.
11. CARTMELL–HUNTER–KAYE–WHELEHAN: *Alien Identities. Exploring Difference in Film and Fiction.* Pluto Press, London, 1999.
12. CLOVER, Carol J.: *Men, Women and Chain Saws: Gender and the Modern Horror Film.* Princeton University Press, Princeton, 1992.
13. CREED, Barbara: *Phallic Panic: film, horror and the primal uncanny.* Melbourne Univ. Publishing, 2005.
14. CREED, Barbara.: *The monstrous-feminine: film, feminism, psychoanalysis.* Routledge, 1993.
15. CSEKE Péter szerk.: *A tudomány határai.* Komp-Press Kiadó, Kolozsvár, 2012.
16. ERDÉLY Miklós: *A filmről. Filmelméleti írások, forgatókönyvek, filmtervek, kritikák.* Balassi Kiadó, Bp. – BAE Tartóshullám – Intermedia, 1995.
17. *Filmul – regizori, genuri, capodopere. Cinematografia de autor.* Editura Litera, București, 2010.
18. FRANK, Allan G.: *The science fiction and fantasy film handbook.* Totowa, N.J., Barnes and Noble Books, 1982.

19. GALLARDO, Ximena C. – SMITH, Jason: *Alien Woman: The Making of Lt. Ellen Ripley*. N. Y., Continuum, 2004.
20. GÉCZI Zoltán: *A Halál a Ragadozó ellen 2*. Filmvilág, Bp., 2008/2, 59.
21. HAJAS Tibor: *A kép hatalma. Jelenlét*, 1–2., 1989.
22. HALÁSZ László: *A képernyő tekintete*. Gondolat Kiadó, Bp., 1976.
23. HOLSTON, R. Kim R.: *Science fiction, fantasy, and horror film sequels, series, and remakes: an illustrated filmography, with plot synopses and critical commentary*. Jefferson, N.C: McFarland, 1997.
24. JOHANNES, Itten: *A színek művészete*. Göncöl Kiadó, Bp., 1997.
25. KAKU Michio: *A lehetetlen fizikája*. [ford. BOTH Előd] Akkord Kiadó, Bp., 2012.
26. KEPES György: *A látás nyelve*. Gondolat Kiadó, Bp., 1979.
27. KING, Geoff – KRZYWINSKA Tanya: *Science Fiction Cinema from Outerspace to Cyberspace*. Wallflower New-York, 2006.
28. KIRÁLY Jenő: *A film második gyerekkora. (Szupermenek és terminátorok)*. Filmvilág, Bp., 1992/3, 4–13.
29. KOVÁCS Gábor: *A láthatóvá tett gondolat*. Nemzeti Szakképzési és Felnőttképzési Intézet, Bp., 2009.
30. KÖMLŐDI Ferenc: *Alien 4*. Filmvilág, Bp., 1998/2, 58–59.
31. KUHN, Annette: „Introduction.” *Alien Zone*. London – New York, Verso, 1990.
32. LASZTÓCZI Petra: *Cyborgok, szörnyek, siker. James Cameron-portré 1*. Filmtett, Kolozsvár, 2010. január 20
33. LENTZ, Harris M.: *Science fiction, horror and fantasy film and television credits*. Jefferson, N.C., McFarland, 1983.
34. MARK, Triebe – REENA, Jana: *Újmédia-művészet*. Tashen/Vince Kiadó, Bp., 2007
35. McKEE, Robert: *A forgatókönyv anyaga, szerkezete, stílusa és alapelvei*. FILMTETT, Kolozsvár, 2012.
36. MIKLÓS Pál: *Kép és kommunikáció*. MÚOSZ Oktatási Igazgatósága, Bp., 1980.
37. MIKLÓS Pál: *A vizuális kultúra*. Magvető Kiadó, Bp., 1976.
38. MOHOLY-NAGY László: *Festészet, fényképészet, film*. Corvina, Bp., 1978.
39. MOHOLY-NAGY László: *Látás mozgásban*. Műcsarnok – Intermédia, Bp., 1996.

40. NAGY Ágoston: *Az Új Atlantisz és a politikaelmélet*. In: Szépirodalmi Figyelő, Bp., 2013/1, 50–55.
41. PERISIC, Zoran: *A filmtrükk*. Műszaki Könyvkiadó, Bp., 1984.
42. PINTEAU, Pascal: *Speciális effektek*. Alexandra Kiadója, Pécs, 2004.
43. SÁNDOR Zsuzsa: *A vizuális nyelv képi világa*. Miskolci Egyetemi Kiadó, 2003.
44. SZEDÁM György: *A bolygó neve: Halál*. Filmvilág, Bp., 1988/4, 52.
45. SENN, Bryan: *Fantastic cinema subject guide: a topical index to 2500 horror, science fiction, and fantasy films*. Jefferson, N.C., McFarland and Co., 1992.
46. TAKÁCS Ferenc: *A végső megoldás: halál*. Filmvilág, Bp., 1992/10, 62.
47. TAUBIN, Amy: *Invading Bodies: Alien3 and the Trilogy*. Sight and Sound (1992. július)
48. VARRÓ Attila: *A préda szeme*. Filmvilág, Bp., 2010/8.
49. WALTER, Benjamin: *Egyirányú utca. Berlini gyermekkor a századforduló táján*. Atlantisz Könyvkiadó, Bp., 2005.
50. WEAVER, Tom: *Science fiction and fantasy film flashbacks: conversation with 24 astors, writers, producers, and directors of the golden age*. Jefferson, N.C., McFarland, 1998.
51. WESTWELL, Guy: *War Cinema Hollywood on the Front Line*. Wallflower New-York, 2006.
52. WELLS, Paul: *The Horror Genre From Beelzebub to Blair Witch*. Wallflower New-York, 2007.

## 2. Filme

52. ANDERSON, Paul W.S.: *Alien VS. Predator* 20th Century Fox Los Angeles, 2004.
53. ANTAL Nimród: *Predators* Troublemaker Studios – 20th Century Fox Los Angeles, 2010.
54. BAY, Michael: *Armageddon* Touchstone Pictures 1998.
55. BESSON, Luc: *The Fifth Element* Gaumont 1997.
56. BRAMBILLA, Marco: *Demolition Man* Warner Bros. Pictures Los Angeles, 1993.
57. CAMERON, James: *Aliens* Brandywine London – 20th Century Fox Los Angeles, 1986.
58. CAMERON, James: *Avatar* Century Fox Los Angeles, 2009.
59. CAMERON, James: *Terminator* Metro-Goldwyn-Mayer Los Angeles, 1984.

60. CAMERON, James: *Terminator 2* Tri-Star Pictures, 1991.
61. CARPENTER, John: *The Thing* Universal Pictures Los Angeles, 1982.
62. CRONENBERG, David: *The Fly* Brookfilms 1986.
63. de LAUZIRIKA, Charles: *One Step Beyond: The Making of 'Alien: Resurrection'* 2003.
64. de LAUZIRIKA, Charles: *Superior Firepower: The Making of 'Aliens'* 2003.
65. de LAUZIRIKA, Charles: *The Beast Within: The Making of 'Alien'* 2003.
66. de LAUZIRIKA, Charles: *The Making of 'Alien<sup>3</sup>'* 2003.
67. EGGLESTON, Jeff: *AVP-R: Crossbreed - Creating the Predalien* Trailer Park, 2008.
68. EMMERICH, Roland: *Independence Day* 20th Century Fox Los Angeles, 1996.
69. FINCHER, David: *Alien<sup>3</sup>* Brandywine London - 20th Century Fox Los Angeles, 1992.
70. GLASER, Paul Michael: *The Running Man* Braveworld Productions 1987.
71. HAUFRECT, Ian T.: *If It Bleeds We Can Kill It The Making of Predator* Automat Pictures 2001.
72. HOFFMAN, Antony: *Red Planet* Warner Bros. Pictures Los Angeles, 2000.
73. HOPKINS, Stephen: *Predators* 20th Century Fox Los Angeles, 1990.
74. JEUNET, Jean-Pierre: *Alien Resurrection* Brandywine London – 20th Century Fox Los Angeles, 1997.
75. JOHNSON, Bryan: *The Hunters and the Hunted: The Making of 'Predator 2'* 20th Century Fox Los Angeles, 2005.
76. KERSHNER, Irvin: *The Empire Strikes Back* 20th Century Fox Los Angeles, 1980.
77. KOSINSKI, Joseph: *Tron: Legacy* Walt Disney Pictures Los Angeles, 2010.
78. KUBRICK, Stanley: *2001: A Space Odyssey* Metro-Goldwyn-Mayer Los Angeles, 1968.
79. LUCAS, George: *Star Wars* 20th Century Fox Los Angeles, 1977.
80. MARQUAND, Richard: *Return of the Jedi* 20th Century Fox Los Angeles, 1983.
81. MCGINTY, Joseph: *Terminator Salvation* Sony Pictures Entertainment, 2009.
82. MCTIERMAN, John: *Predator* 20th Century Fox Los Angeles, 1987.
83. MOSTOW, Jonathan: *Terminator 3: Rise of the Machines* Columbia Pictures, 2003.
84. NOLAN, Christopher: *Inception* Warner Bros. Pictures Los Angeles, 2010.
85. SCOTT, Ridley: *Alien* Brandywine London – 20th Century Fox Los Angeles, 1979.
86. SHAFFNER, Franklin J.: *Planet of the Apes* 20th Century Fox Los Angeles, 1968.



87. SHYAMALAN, M. *Night: Signs* Touchstone Pictures, 2002.
88. SPIELBERG, Steven: *War of the Worlds* Paramount Pictures, 2005.
89. STRAUSE, Colin és Greg: *Alien VS. Predator Requiem* Brandywine London – 20th Century Fox Los Angeles, 2007.
90. TARKOVSKIY, Andrey: *Solaris* Mosfilm, 1972.
91. VERHOEVEN, Paul: *Total Recall* Carolco Pictures 1990.
92. WACHOWSKI, Andy és Lana: *Matrix* Warner Bros. Pictures Los Angeles, 1999.

### 3. Bibliografie în format digital

94. *Alien adatbázis*. <http://database.aliensonline.hu/>
95. *A dolog*. [http://hu.wikipedia.org/wiki/A\\_dolog](http://hu.wikipedia.org/wiki/A_dolog), letöltve 2011.07.06.
96. *Alien*. <http://database.aliensonline.hu/filmek/alien.html>, letöltve 2011.07.07.
97. BÁN Attila: *A szegény kritikus panasza* Filmtett / Cikkek /2008. február 13 [www.filmtett.hu](http://www.filmtett.hu), letöltve 2011.aug.3.
98. BORDO, Susan: *A karcsú test olvasata*. 2009. Apertúra, <http://apertura.hu/2009/tel/bordo>, letöltve 2011.08.11.
99. Filmvilág <http://www.filmvilag.hu/>
100. HÓDOSSY Annamária :*Alien a Predator, avagy Emancipáció vs. Reprodukció sci-fi horror keretben*. <http://apertura.hu/2011/tel/hodosy#1>, letöltve 2011.08.11.
101. KISS Gábor Zoltán: *Ideologikus és műfaji mutációk*. <http://metropolis.org.hu/?pid=16&aid=47>, letöltve 2011.08.11.
102. MOODY, Dean T.: *Feminism: An Alien Ideology?* <http://home.earthlink.net/~gospodean/awwwjeezitsdeansblog/id13.html>
103. *Predator 2*. [http://www.port.hu/ragadozo\\_2.\\_predator\\_2/pls/fi/films.film\\_page?i\\_where=2&i\\_film\\_id=8593&i\\_city\\_id=3372&i\\_county\\_id=-1&i\\_topic\\_id=](http://www.port.hu/ragadozo_2._predator_2/pls/fi/films.film_page?i_where=2&i_film_id=8593&i_city_id=3372&i_county_id=-1&i_topic_id=)  
letöltve 2011.08.11.
104. SZILVÁSI Krisztián: *Alien vs. Predator - A Halál a Ragadozó ellen*. Moziplussz, <http://www.moziplussz.hu/kritika/275/alien-vs-predator-a-halal-a-ragadozo-ellen>, letöltve 2011. dec.16.

105. Névtelen: *Dögmeleg, LA, koponyák*. <http://themancunianwarhawk.b13.hu/index.php?f=7&s=2&blogid=13351&bm=421043>, letöltve 2011. okt.5.

#### 4. Lista fotografiilor / pozelor / ilustrațiilor

1. LUCAS, George: *Star Wars*
2. STRAUSE, Colin és Greg: *Alien VS. Predator Requiem*
3. CAMERON, James: *Avatar*
4. CAMERON, James: *Aliens*
5. CAMERON, James: *Terminator 2*
- 6–16. SCOTT, Ridley: *Alien*
- 17–31. CAMERON, James: *Aliens*
- 32–45. FINCHER, David: *Alien3*
- 46–62. JEUNET, Jean-Pierre: *Alien Resurrection.*
- 63–81. McTIERNAN, John: *Predator*
- 82–94. HOPKINS, Stephen: *Predator 2*
- 95–121. ANDERSON W.S. Paul: *Alien vs. Predator*
- 122–130. STRAUSE fivérek: *Alien vs. Predator Requiem*
- 131–142. ANTAL Nimród: *Predators*
143. STRAUSE fivérek: *Alien vs. Predator Requiem*
144. CAMERON, James: *Aliens*
- 145–148. SCOTT, Ridley: *Alien*
149. FINCHER, David: *Alien3*
150. ANDERSON W.S. Paul: *Alien vs. Predator*
151. STRAUSE fivérek: *Alien vs. Predator Requiem*
152. PAUL W.S., Anderson: *Alien vs. Predator*
153. JEUNET, Jean-Pierre: *Alien Resurrection.*
- 154-155. McTIERNAN, John: *Predator*
156. HOPKINS, Stephen: *Predator 2*
157. ANTAL Nimród: *Predators*

158. STRAUSE fiverek: *Alien vs. Predator Requiem*
159. HOPKINS, Stephen: *Predator 2*
160. PAUL W.S., Anderson: *Alien vs. Predator*
161. McTIERNAN, John: *Predator*
162. ANTAL Nimród: *Predators*
163. McTIERNAN, John: *Predator*
164. HOPKINS, Stephen: *Predator 2*
165. ANTAL Nimród: *Predators*
166. McTIERNAN, John: *Predator*
167. ANTAL Nimród: *Predators*
168. HOPKINS, Stephen: *Predator2*
169. SCOTT, Ridley: *Alien*
170. CAMERON, James: *Aliens*
171. JEUNET, Jean-Pierre: *Alien Resurrection*
172. ANDERSON W.S. Paul: *Alien vs. Predator*
173. STRAUSE fiverek: *Alien vs. Predator Requiem*
174. FINCHER, David: *Alien 3*

Am ales ilustrațiile în funcție de necesitățile temei, și le-am extras din filme cu ajutorul unui soft de editare video.

## **IX. Anexă DVD**