

BEST GAME EVER

GIMNAZIU



Film

Best Game Ever / Cel mai bun joc,
2018, regizat de Kristóf Deák, Ungaria, 19 min.

Competențe consiliere și orientare

- Ocupații și domenii de activitate. Beneficiile ocupațiilor pentru individ și pentru societate: remunerație, perspective de angajare, stilul de viață, prestigiu, rezolvarea unor probleme globale (clasa a V-a)
- Comunicarea în mediul real. Comunicarea în mediul virtual. Relația dintre evenimente, gânduri, emoții și comportamente. (clasa a VI-a)

- Empatia. Colaborarea și cooperarea. Emoții, reacții comportamente față de diversitate (gen, vârstă, apartenență socială, apartenență etnică, situație economică, stare de sănătate, dizabilități / copii cu nevoi speciale de educație). Caracteristici ale comportamentului asertiv, pasiv, agresiv. (Clasa a VII-a)
- Negocierea conflictelor prin diferite tehnici de comunicare (clasa a VIII-a)

Competențe cinematografice

- Inteligența artificială
- Personaj colectiv.

Nivel

Filmul poate fi studiat la clasele V - VIII.



CUPRINS

■ Despre film

- Sinopsis
- Despre regizor

■ (re)Vizionarea filmului

- Joaca de-a distopia
- Victimele jocului
- Ofensiva umană

■ Post-vizionare, alte posibile subiecte

- Dispariția meseriilor - un fenomen constant

■ Jocuri și activități în clasă

■ Sugestii de filme



CEL MAI BUN JOC

SINOPSIS

La muncă, Aron analizează imaginile de pe camerele de supraveghere și decide dacă oamenii surprinși sunt un pericol sau nu. Pentru el, e un joc. Vrea mereu să obțină cel mai bun scor.

Totul se schimbă când computerul se strică. Tehnicianul îi spune că, de fapt, Aron antrenează un program avansat, unul care îl va înlocui de îndată ce va deveni mai bun.

Aron îi povestește totul Vicăi, colega lui. Dintr-o joacă între prieteni apare o idee neașteptată: să convingă oamenii din metrou să se comporte ciudat. Așa, computerul va învăța greșit și va deveni mai slab.

DESPRE REGIZOR

Kristóf Deák, regizor, scenarist, producător și editor maghiar, este creatorul scurtmetrajului *Sing*, câștigător al Premiului Oscar pentru cel mai bun scurtmetraj, în 2017. În prezent lucrează la primul său film de lungmetraj, *The Grandson*.

Scurtmetrajul *Cel mai bun joc* este o produs în Ungaria. A câștigat mai multe premii la festivalurile internaționale de film, printre care Premiul Publicului la Brest European Short Film Festival din Belgia și Premiul pentru Cel mai bun Film European la Flickerfest International Short Film Festival din Australia.

„Fascinația mea pentru ritm a definit mereu felul în care priveam filmul. Am crescut cu o dietă de Charlie Chaplin și Tom și Jerry, mai târziu am devenit muzician într-o trupă, apoi am petrecut ani editând, iar această afecțiune s-a dezvoltat ușor-ușor într-o obsesie. Am ajuns să cred că timpul este cea mai importantă dimensiune.”

Scurtmetrajul *Sing*, povestea unei fete căreia profesoara de canto îi cere să mimeze cântatul pentru a nu strica armonia corului cu vocea ei, este disponibil pe YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=OpIiNk_jMrE

(RE)VIZIONAREA FILMULUI

COMPUTERUL INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ ÎN FILME – PRIETENĂ SAU PERICOL?

La început, **computerul HAL** din filmul *Odiseea spațială 2001* (regia: Stanley Kubrick, 1968) pare prietenos. Dar, când își dă seama că echipajul navei vrea să-l oprească, totul se schimbă. Din acel moment, oamenii nu mai contează pentru el.

În *I, Robot* (regia: Alex Proyas, 2004), **VIKI**, un program inteligent, se reconfigurează singur și ajunge să creadă că oamenii sunt o amenințare pentru propria lor specie și pentru planetă.

Ultron, din *Avengers: Age of Ultron* (regia: Joss Whedon, 2015), pornește ca un program care trebuia să protejeze Pământul, dar ajunge rapid să lupte împotriva celor pe care trebuia să-i apere.

Scurtmetrajul „**Cel mai bun joc**” are loc într-un prezent ușor de recunoscut – într-o stație de metrou și într-o cameră de supraveghere. Aici, problema vine de la un **program nou instalat**, care începe să pună în pericol viața câtorva oameni care depind de munca lor.

Totuși, finalul filmului aduce o surpriză: **zeci de oameni necunoscuți colaborează să oprească programul periculos**. Astfel, filmul ridică o întrebare importantă, la fel ca multe alte povești despre inteligența artificială: **poate fi umanitatea înlocuită? Sau este ceva unic, imposibil de copiat?**

JOACA DE-A DISTOPIA

O distopie este o lume imaginară în care lucrurile merg foarte prost. Este opusul unei **utopii**, adică a unei lumi perfecte. Într-o distopie, oamenii trăiesc într-o societate unde există reguli foarte stricte, conducători autoritari sau mult control, iar libertatea este aproape inexistentă.

Un exemplu celebru de distopie este romanul „**1984**” scris de **George Orwell**. A fost publicat în anul 1949 și a influențat multe filme și cărți și a fost considerat vizionar. În această poveste, oamenii trăiesc într-o lume condusă de un sistem numit **Big Brother**, care îi urmărește tot timpul. Nimeni nu are voie să gândească altfel sau să încalce regulile, care chipurile sunt pentru binele tuturor. Dar, în realitate, regulile nu țin cont de nevoile sau sentimentele oamenilor.

Scurtmetrajul „**Cel mai bun joc**” nu prezintă o societate complet distopică.

Majoritatea lucrurilor din film există deja în lumea reală – de exemplu, interfața care scanează oamenii sau felul în care funcționează joburile personajelor.

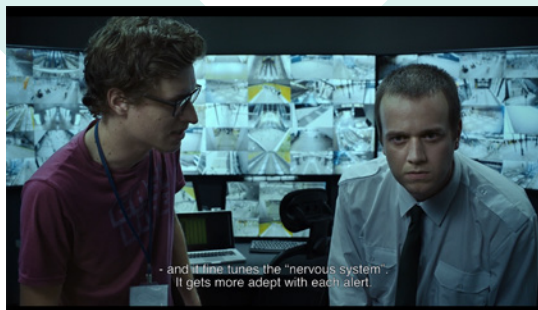
Regizorul spune că a vrut să arate cum **lumea poate deveni nedreaptă din cauza felului în care este organizată** și cum **tehnologia avansează mai repede decât oamenii și societățile**, ceea ce poate crea probleme serioase atât pentru fiecare persoană în parte, cât și pentru toți oamenii la un loc.

VICTIMELE JOCULUI

Aron află, surprins, că Roli nu mai lucrează pentru firma în care este el angajat. Programul pe care el și colegii lui îl antrenează, fără să știe, l-a depășit pe Roli iar acesta a fost concediat. Acum programul lucrează în continuare sub numele lui.

Roli este prima victimă a evoluției tehnologice rapide. Personajul lui nu apare în film, dar vestea concedierii sale funcționează ca un element declanșator.

Computerul l-a depășit pe Roli, Roli a fost eliminat. Același lucru se va întâmpla, mai devreme sau mai târziu, și cu Aron și Vica.

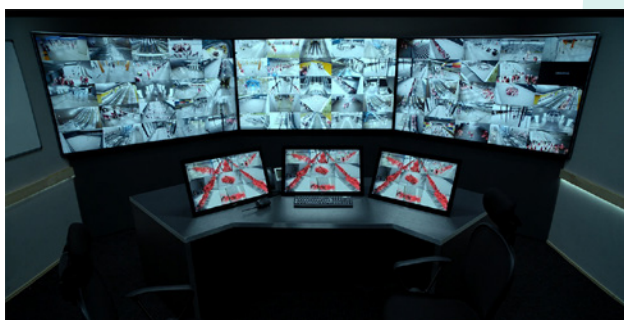
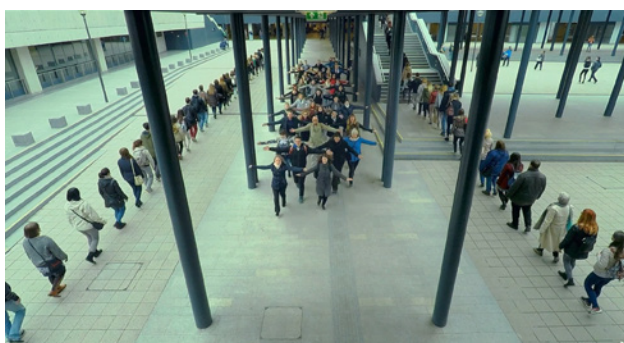
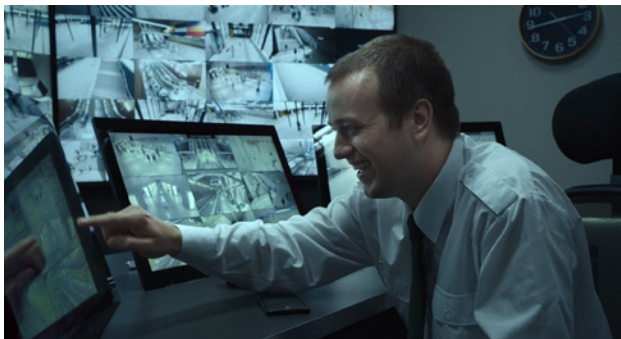


OFENSIVA UMANĂ

Doar oamenii pot învinge calculatorul. Aron și Vica încearcă să-și păstreze locurile de muncă cerând ajutorul oamenilor din metrou.

Trecătorii, care sunt imprevizibili și plini de idei, încep cu dansuri simple, în grupuri mici, apoi ajung să facă flashmob*-uri mari ca să încurce computerul. Planul lor funcționează.

*flashmob - un moment surpriză în care un grup de oameni dansează sau joacă o scenetă într-un loc public, apoi dispar ca și cum nimic nu s-a întâmplat. E o formă de spectacol scurt, amuzant și neașteptat, gândit să uimească sau să transmită un mesaj.



Finalul nu ne spune clar dacă sistemul a fost oprit complet sau doar încetinit. Ce devine însă evident este că, pentru ca un om să reușească într-o lume condusă de tehnologie, are nevoie de ceilalți. Cu cât lucrăm mai mulți împreună, cu atât avem mai multe șanse.

La finalul filmului *Cel mai bun joc*, vedem cum dansul și flash mob-ul sunt folosite ca metode de rezistență. Personajele nu sunt prezentate individual, ci acționează toate la fel, ca o echipă unită, care devine astfel un singur **personaj colectiv**.

Dansurile sunt filmate de sus (ca și cum le-am vedea prin camerele de supraveghere) și din punctul de vedere al șefului care le descoperă. Astfel este plusată bucuria spectatorului care vede învins, pe moment cel puțin, sistemul contra căruia au luptat personajele.

POST-VIZIONARE, ALTE POSIBILE SUBIECTE

DISPARIȚIA MESERIILOR - UN FENOMEN CONSTANT

Au existat de-a lungul timpului meserii care au dispărut și se presupune că vor fi în continuare meserii care vor dispărea în timpul vieții noastre

Meserii care au dispărut:

Lămpagiu - Aprindea felinarele de pe stradă, înainte să existe becuri.

Dactilograf(ă) - Scria la mașina de scris texte dictate sau scrise de mână.

Lustragiu - Curăța și lustruia pantofii oamenilor, pe stradă.

Operator de lift - Pornea și oprea liftul manual, înainte să fie automat.

Cel care aranja popicele - Punea la loc popicele în sălile de bowling, înainte să existe mașini automate.

Meserii care riscă să dispară:

Muncitor pe linie de asamblare - Lucrează în fabrici, dar va fi înlocuit de roboți.

Casier în supermarket - Scanează produsele, dar acum putem plăti singuri.

Operator call center - Răspunde la telefon pentru clienți, dar roboții vor face asta.

Șofer de taxi / camion / livrator - Mașinile care se conduc singure vor face jobul.

Personal curățenie industrială - Curăță clădiri mari, dar roboții de curățenie îi înlocuiesc.



JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI ÎN CLASĂ

■ **Brainstorming** pornind de la termenul „solidaritate”, folosind diferite modalități de exprimare (comunicare verbală, desen): Ce înseamnă să fii solidar?

■ **Discuție:** Ce meserii credeți că nu vor putea niciodată să fie preluate de un computer?

■ **Lucru în echipă:** Gândiți-vă la o idee de flashmob amuzant în sprijinul unei cauze.

■ **Dezbateri** - argumente pro/contra flashmob - poate ajuta la ceva, merită efortul, are vreun sens altul decât distracția?

■ **Activitate:** Două finaluri posibile

După ce urmăriți finalul filmului *Best Game Ever*, imaginați-vă că trece o lună. Ce s-a întâmplat cu Aron între timp? Clasa va explora două scenarii:

Aron își pierde slujba - cum s-a ajuns acolo?

Aron este promovat sau își păstrează slujba - cum s-a ajuns acolo?

Elevii lucrează în grupuri mici și construiesc, pentru fiecare final, o serie de pași/decizii care au dus la acel deznodământ. Pot folosi desen, cuvinte-cheie sau mici scene de teatru pentru a prezenta.

■ **Activitate:**

Imaginați-vă că lumea din film este și lumea noastră: tehnologia se dezvoltă foarte repede, iar slujbele încep să fie înlocuite de computere.

Fiecare echipă primește această situație: un personaj e pe cale să-și piardă slujba (profesorul alege personajul și slujba).

Se face o tombolă de emoții și fiecare echipă trage la sorți o emoție (ex: frică, curaj, furie, speranță, rușine, încredere).

Apoi, echipele intră în „pielea emoției” și fac un exercițiu de imaginație: Cum ar reacționa personajul dacă ar fi copleșit de această emoție? Ce idei ar avea, ar putea să salveze slujba, ar vrea să facă asta?

Echipele propun cât mai multe soluții, aleg una dintre ele și o prezintă în fața clasei.

SUGESTII DE FILME

The Mitchells vs. The Machines, 2021, regia Mike Rianda, SUA, 113 min

O adolescentă pasionată de film pornește într-o ultimă excursie cu familia... chiar când roboții preiau controlul asupra lumii. Împreună, descoperă că imperfecțiunile îi fac mai puternici.

Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt7979580/>

Sugestie Ora de Cinema: Scurtmetrajul *The Soloists*, vorbește cu mult umor despre importanța solidarității și a curajului de a colabora chiar și atunci când regulile par absurde.

WALL·E, 2008, regia Andrew Stanton, SUA, 98 min

Un roboțel singuratic curăță planeta abandonată, până când o mică descoperire pornește o călătorie galactică spre salvarea umanității. O poveste emoționantă și amuzantă despre roboți, oameni leneși și cum o mică scânteie de speranță poate schimba lumea.

Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt0910970/>

Sugestie Ora de Cinema: Un film care arată cum alegerile egoiste ale oamenilor pot duce la distrugerea naturii, exact ca în *WALL·E*, este *Mondo Domino*.

Flow, 2024, regia Gints Zilbalodis, Letonia/Franța, 85 min

O pisică se trezește pe o barcă alături de animale complet diferite. Într-o lume post-apocaliptică, învață că supraviețuirea depinde de încrederea reciprocă.

Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt4772188/>

I Am Mother, 2019, regia Grant Sputore, SUA/Australia, 113 min

O fată crescută de un robot descoperă că adevărul despre lumea din afara buncărului nu e ce pare. Un thriller psihologic SF despre încredere, control și maternitate artificială.

Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt6292852/>

Ender's Game, 2013, regia Gavin Hood, SUA, 114 min

Un băiat-geniu e recrutat într-o școală militară spațială pentru a conduce o luptă împotriva extraterestrilor. În spatele acțiunii spectaculoase se ascund dileme etice despre manipulare și violență.

Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt1731141/>

Tomorrowland, 2015, regia Brad Bird, SUA, 130 min

O adolescentă idealistă și un inventator dezamăgit descoperă o lume utopică ascunsă. Doar prin știință, imaginație și colaborare pot schimba viitorul.

Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt1964418/>

The Lego Movie, 2014, regia Phil Lord & Christopher Miller, SUA/Australia, 100 min

Un muncitor Lego descoperă că e parte dintr-o profeție care poate salva lumea. Filmul parodiază clișeele eroice și celebrează creativitatea și colaborarea.

Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt1490017/>

PROGRAM CO-FINANȚAT DE:



Groupama



unatc

universitatea națională
de artă teatrală
și cinematografică
„I.L. Caragiale”



PRIMĂRIA ȘI
CONSILIUL LOCAL
CLUJ-NAPOCA



CONSILIUL
JUDEȚEAN
CLUJ

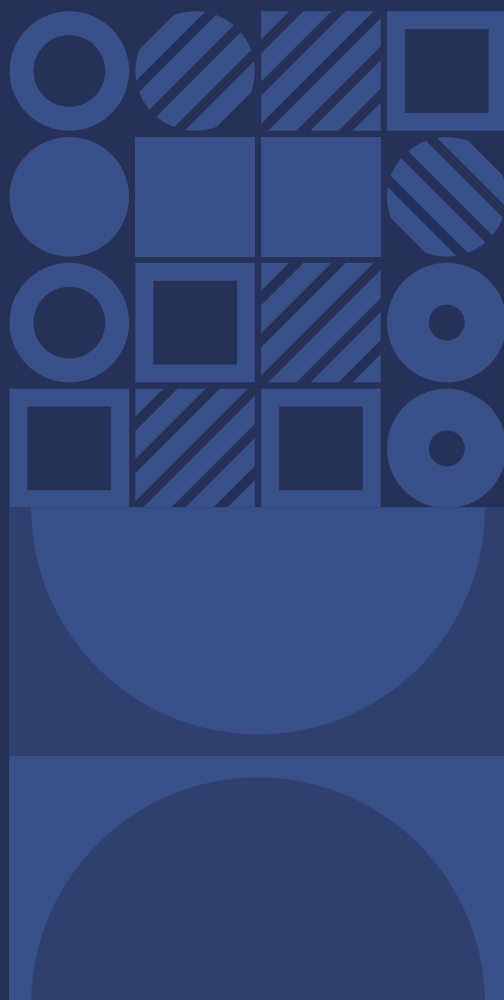


LITTERIS ET PIETATI SACRUM



VISIT CLUJ
The Heart of Transylvania

0ra de cinema



Program de educație cinematografică
și educație prin film

2025

oradecinema.tiff.ro