



●◼ Ora de cinema

ORA DE CINEMA LA DIRIGENȚIE

CLASA A IX A

GHID ORIENTATIV DE CURS



CUPRINS

1. EXPLORAREA RESURSELOR PERSONALE CARE INFLUENȚEAZĂ PLANIFICAREA CARIEREI

1.1 Autocunoaștere: Încredere în sine, factori care influențează încrederea în sine	Haute les coeurs / Cuvintele potrivite	Adrian Moyse Dullin	Franța	2021	pag. 3
1.2 Argumentarea importanței încrederii în sine, pentru evoluția personală	Two Girls and a Boat / Două fete și o barcă	Aleksi Delikouras	Finlanda	2021	pag. 6

2. INTEGRAREA ABILITĂȚILOR DE INTERRELAȚIONARE, ÎN VEDEREA DEZVOLTĂRII PERSONALE ȘI PROFESIONALE

2.1 Comunicare: Forme de comunicare eficientă. Aplicarea tehnicilor de autocontrol emoțional	Chicken / Puiul	Una Gunjak	Kazahstan	2022	pag. 9
2.2 Autocontrol emoțional: Tehnici de autocontrol emoțional	Les grands hommes / Înălțime	Quentin Elles	Franța	2023	pag. 12

3. UTILIZAREA ADECVATĂ A INFORMAȚIILOR, ÎN PROPRIA ACTIVITATE, PENTRU OBTINEREA SUCCESULUI

3.1 Exersarea abilităților de utilizare a unor resurse de informare variate, referitoare la propria activitate	Hardly Working	Total Refusal (colectiv)	Austria	2022	pag. 15
--	----------------	--------------------------	---------	------	----------------

4. ELABORAREA PROIECTULUI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ ȘI PROFESIONALĂ

4.1 Analizarea conceptului de carieră și a factorilor care influențează alegerea carierei	Best Game Ever / Cel mai bun joc	Kristóf Deák	Ungaria	2018	pag. 18
---	----------------------------------	--------------	---------	------	----------------

5. EXERSAREA ABILITĂȚILOR DE MANAGEMENT AL UNUI STIL DE VIAȚĂ DE CALITATE

5.1 Analizarea relației dintre stilul de viață și alegerea carierei	Leyla	Nursen Çetin Köreken	Turcia	2022	pag. 21
5.2 Calitatea relațiilor sociale: Factori care ameliorează calitatea relațiilor sociale - Factori care deteriorează calitatea relațiilor sociale	Around the Corner / După colț	Aleš Žemlja	Slovenia	2022	pag. 24

SĂPTĂMÂNA VERDE / ȘCOALA ALTFEL

	SOS / Ajutor!	Sarah Hafner	Franța	2021	pag. 27
--	---------------	--------------	--------	------	----------------

1. EXPLORAREA RESURSELOR PERSONALE CARE INFLUENȚEAZĂ PLANIFICAREA CARIEREI

1.1 AUTOCUNOAȘTERE: - ÎNCREDERE ÎN SINE, FACTORI CARE INFLUENȚEAZĂ ÎNCREDEREA ÎN SINE

Haute les coeurs / Cuvintele potrivite

(Franța, 2021, 15 min)

Suntem în autobuz, în drum spre școală. Când naivul și romanticul Mahdi (13 ani) cedează presiunilor din partea surorii sale și își mărturisește dragostea pentru Jada, o fată care nici nu știe că el există, declarația lui se transformă într-un spectacol public.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Ce înseamnă peer pressure (presiunea grupului) și cum se aplică aici?
- Se numește tot peer pressure dacă vine din partea cuiva din familie?
- Madhi are 13 ani. Sora lui, Kenza, are 15 ani. Credeți că Kenza știe mai bine decât Madhi despre cum trebuie să te comporti când îți place de cineva?
- Cum e mai bine să te comporti când îți place de cineva? Ce ați înțelege din film?
- De ce credeți ne pasă ce apare pe social media? Ar trebui să ne pese?
- Pe cine aperi atunci când ascunzi ceva despre tine? Cum facem să putem să ne asumăm propria persoană de față cu ceilalți?

VIAȚA PE REȚELELE SOCIALE - ÎNTRE REALITATE ȘI FICȚIUNE

Regizorul își deschide scurtmetrajul cu o serie de cadre verticale, filmate în formatul Instagram Reel/Story/Live, intercalate cu alte câteva cadre orizontale, ce surprind acțiunea din spatele telefonului și fuga protagonistului spre autobuz. Regizorul propune astfel un studiu scurt, dar foarte abil, al problemelor de percepție în realitatea curentă, care se încheie cu o secvență ce rezumă, în termeni clari și direcți, această diferență.

Mai exact, ultima secvență a scurtmetrajului ni-l arată pe tânărul protagonist reușind să evadeze din autobuz, pentru a-și mărturisi, într-un final, sentimentele față de Jada. **Ceea ce pornește ca un eșec lamentabil - iar pentru cei ce au privit evenimentul de pe ecranele telefoanelor din autobuz se sfârșește ca o catastrofă - este, în realitate, o reușită totală pentru erou.**

Internetul, în forma sa actuală, ultra-participativă și senzaționalistă, adesea deformează realitatea în ochii audienței sau izolează un singur unghi din care o situație poate fi privită, ignorându-i nuanțele și complexitățile, în încercarea de a livra un produs cât mai interesant, surprinzător sau șocant.



Capturi ecran *The Right Words*

CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **imaginea filmului, coloana sonoră, comedia romantică, filme într-o singură locație.**

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Cuvintele potrivite* / pag 6

(RE)VIZIONAREA FILMULUI

INTENȚIA REGIZORALĂ

Discutând despre viziunea sa pentru *Cuvintele potrivite* într-un interviu legat de lista de pre-nominalizări la Oscar, regizorul Adrian Moyse Dullin a afirmat că a încercat să regizeze o **comedie romantică în stilul unui thriller**.

Astfel, utilizând un spațiu închis – autobuzul școlii –, Dullin creează o micro-dramă de proporții epice, cu nenumărate întorsături de situație și un ritm extrem de alert. Pentru a obține acest efect, regizorul recurge la prim-planuri, filmări handheld (cu camera în mână, care dau spectatorului senzația că se află în mijlocul acțiunii, mișcându-se odată cu personajele), mișcări rapide de cameră, POV-uri personalizate, filmări inspirate de estetica rețelelor sociale și, nu în ultimul rând, o coloană sonoră surprinzătoare.

Prin această abordare regizorală, Dullin transformă o simplă călătorie cu autobuzul într-o adevărată călătorie inițiativă, plină de peripeții pentru protagonistul Mahdi, care navighează pentru prima dată prin confuziile și temerile primei iubiri, ghidat de două fete mai mari decât el – dar, de fapt, la fel de confuze.



Capturi ecran *The Right Words*



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Este *Cuvintele potrivite* o comedie romantică?
- Imaginează o altă coloană sonoră pentru film. Ce s-ar schimba la poveste dacă în loc de muzică clasică, s-ar fi auzit, de exemplu, hip-hop?

1. EXPLORAREA RESURSELOR PERSONALE CARE INFLUENȚEAZĂ PLANIFICAREA CARIEREI

1.2. ARGUMENTAREA IMPORTANȚEI ÎNCREDERII ÎN SINE, PENTRU EVOLUȚIA PERSONALĂ

Two Girls and a Boat / Două fete și o barcă
(Finlanda, 2021, 13 min)

Într-o frumoasă zi de vară finlandeză, surorile Jade și Kaisa pleacă cu barca pe lac. Influencerița Jade, însă, dependentă de statutul ei pe rețelele de social-media, are un plan aparte, ceea ce face ca mica lor excursie să nu se termine cum se așteptau.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Este încrederea de sine direct legată de imaginea pe care o avem în online și numărul de aprecieri? Argumentați
- Este adevărat că - cu cât ai mai multă încredere în tine, cu atât te pricepi mai bine să minți?
- Ce înseamnă a white lie? Și pentru cine e albă minciuna și de ce?
- Ce înseamnă evoluție personală? De unde știi că ești pe drumul cel bun? Faceți o comparație între cele două surori. Care dintre ele a ajuns la un stadiu mai avansat de evoluție personală și de ce?
- Se iau deciziile de viață în funcție de numărul de like-uri?

KAISA, JADE ȘI SOCIAL MEDIA

„Și tu postezi mereu pe Instagram, și chiar dacă estetica ta e așa, de loseriță tristă, e atent gândită și curatoriată”, spune Jade.

Kaisa și Jade par încă de la începutul filmului foarte diferite - una nepopulară, alta influenceriță, una cu drag de familie și excursii, cealaltă bifând doar o obligație de soră. Până la final, se va dovedi, însă, că cele două seamănă destul de mult, iar replica lui Jade prevestește asta. Ambele țin la propria imagine online, doar că o fac în moduri diferite.



■ Pentru care dintre cele două surori este prezența în social media una atent aleasă și întreținută?

■ Credeți că adevărul și sinceritatea pot co-exista cu atenția la cum vrei să te vadă ceilalți? Motivați-vă răspunsul.



CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Termeni: dublă, cadru, racord. Detalii: din culisele filmării. Comedia neagră.**

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Două fete și o barcă* /pag 4

(RE)VIZIONAREA FILMULUI

DIN CULISELE FILMĂRII

Ideea scurtmetrajului *Două fete și o barcă* i-a aparținut scenaristei Anna Brotkin, care își dorea să spună o poveste amuzantă despre două surori cu personalități cum nu se poate mai diferite, care dau de belea în mijlocul apei.

Echipa filmului și-a dorit ca actrițele cu care vor lucra să fie surori și în realitate. Așa au ajuns Anna și Oona Airola să le joace pe Jade și Kaisa.

Cum natura juca, la rândul său, un rol esențial în film, s-a pornit în căutarea unui lac puțin adânc, astfel încât echipa să poată filma din apă, fără să aibă nevoie de o ambarcațiune specială. „*Finlanda are o mulțime de lacuri în care poți înainta sute de metri, fără ca apa să fie foarte adâncă. Am vrut să surprindem atmosfera de vară finlandeză și, din fericire, vremea a fost perfectă (nu avem mereu norocul ăsta!)*”, spune producătoarea filmului, Julia Elomäki. „*Am găsit un lac unde adâncimea apei era cam de 1 metru, chiar și la 100 m de plajă. Aproape toată echipa purta costume de scufundare (din fericire, apa avea peste 20 de grade).*”



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Ați mai observat și în alte filme lipsa de racord? De ce credeți că racordul este important?
- Ce momente ale filmului se încadrează în genul comedie neagră?

2. INTEGRAREA ABILITĂȚILOR DE INTERRELAȚIONARE, ÎN VEDEREA DEZVOLTĂRII PERSONALE ȘI PROFESIONALE

2.1 COMUNICARE: FORME DE COMUNICARE EFICIENTĂ. APLICAREA TEHNICILOR DE AUTOCONTROL EMOȚIONAL

Chicken / Puiul

(Kazahstan, 2022, 20 min)

Karim, un băiat de cartier obraznic și arogant, caută constant atenție. Băiatul crește într-o familie dezbinată: între o mamă nervoasă și un tată absent, care încearcă să-și spele vina prin cadouri.

Artur e tăcut și blând, crescut cu grijă de o mamă văduvă. Băiatul suferă de mutism și e poreclit „Puiul”, pentru că fură zilnic câte un ou.

Întâlnirea lor stârnește un conflict ce îi va schimba pe amândoi.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Credeți că Artur și Karim ar putea deveni prieteni? Argumentați răspunsul.
- Cred că toți am fost în situația în care ne-a venit să râdem de cineva din cauza modului în care se exprimă, arată sau acționează. Uneori, dacă râdem în aceste situații, este amuzant pentru toată lumea. Alteori putem răni persoana care a provocat râsul. Cum faceți distincția între cele două situații? Îți trebuie autocontrol pentru a nu râde de cineva? Sau este vorba de altceva?
- Lucru în echipă - Imaginați-vă un personaj de care colegii își bat joc. Ce emoții simte (faceți o listă cât mai extinsă)? Găsiți modalități de autocontrol pentru fiecare în parte, astfel încât personajul să își poată continua liniștit ziua de școală.

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI

Puiul / pag 11

Ce vedem?

Un băiat tăcut, care e atent la detalii, se bucură să fie în centrul atenției copiilor mai mici, își îmbrățișează călduros mama, are o atenție sporită, cu care rezolvă un puzzle cu multe piese, și deține un teanc de cărți pe birou. Nimic din imagine nu dă senzația că avem de-a face cu o persoană cu deficiențe cognitive. Când i se vorbește, este cât se poate de clar că înțelege ce aude, când i se reproșează ceva, se rușinează. În plus, are planuri clare: sare geamul, e atent să nu fie observat când vrea să fure un ou etc.

Cum se schimbă percepția spectatorului după ce aflăm povestea din spatele mutismului lui Artur? Tatăl băiatului a murit în fața sa și, de atunci, de când avea 6 ani, acesta nu a mai vorbit. Artur se transformă dintr-un „retardat” într-un băiat traumatizat. Îi putem înțelege problema, iar Karim găsește o puternică oglindire – nici Artur nu mai are tată și suferă din această cauză.



CE NE SPUNE PSIHOTERAPEUTUL DESPRE ASTA?

Am rugat-o pe psihoterapeuta Raluca Gordan să ne explice acești termeni.

„Retardul e un deficit cognitiv cu care ne putem naște sau pe care îl putem dobândi în urma unor accidente, unor situații traumatiche. Ceea ce mi se pare foarte important în modul ăsta de a defini conceptul e faptul că nu ne dorim asta deloc. Și atunci, în momentul în care o persoană intră într-un soi de bullying, primește etichetele astea cu foarte multă agresivitate din partea celorlalți, ca și cum ceilalți ar blama persoana pentru așa ceva. Ceea ce este foarte trist, pentru că nu e un act de voință. Pur și simplu s-a întâmplat independent de voința mea și, mai mult decât atât, îmi îngreunează viața, îmi aduce multă suferință și cei din jurul meu îmi aduc și mai multă suferință.

Acum, ar fi nevoie într-adevăr să se facă diferențierea între forme similare cu ceea ce înseamnă **retard cauzat de stres post-traumatic și retardul în sine**. Da, în situații de șoc pot apărea, periodic cel puțin, anumite declinuri cognitive, dar asta nu înseamnă că avem retard. Asta înseamnă că resursele noastre, inclusiv cele intelectuale uneori, sunt blocate, așa cum și băiețelul din film avea blocată capacitatea de a vorbi. El nu vorbește iar cei din jur îl consideră retardat. Aici e o dificultate, într-adevăr, destul

de mare să se facă diferențierea, să înțelegi că nu-i vorba de retard, ci de alt tip de suferință emoțională, care afectează și capacitatea asta. Căci, da, sunt cazuri de genul ăsta. Uneori mai toate capacitățile sunt afectate. Există persoane care se retrag într-o stare de catatonie completă, nu mai vor să vorbească cu nimeni, nu mai aud, nu mai văd, sunt doar în lumea lor, cumva. Ceea ce e foarte greu de dus.”



- Până la minutul 10, tu ce ai crezut despre Artur?
- Ai crezut că are într-adevăr o dizabilitate?

CINEMATOGRAFIE (ȘI ISTORIE/GEOGRAFIE) - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Kazakhstan - scurt istoric. Cinema-ul kazah. Particularitățile de construcție a unui personaj.**

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Puiul* /pag 8,9

ELEMENTELE POVEȘTII - CINE ESTE PERSONAJUL PRINCIPAL?

Filmul este deci construit pe o sumă de opoziții. O diferență semnificativă între cei doi băieți este din **modul de construcție a fiecărui personaj în parte.**

Artur, poreclit Puiul din cauza obsesiei sale cu ouăle de găină, este genul de **personaj căruia i se întâmplă lucruri**. Deși atrage atenția prin acțiunile sale – se strecoară în mod repetat afară din casă și fură câte un ou de la magazin – faptele sale nu au consecințe care să determine schimbări în viața lui. Este mai mult o rutină neobișnuită decât ceva ce face conștient că ar produce orice fel de schimbare.



Karim face tot felul de lucruri care au consecințe și asupra sa și asupra celor din jur. El este un **personaj activ**. De exemplu, când fetele mai mari îi captează atenția, abandonează, fără explicații, jocul de cărți cu băieții și pleacă să le impresioneze, ca mai apoi să fie dezamăgit de reacția lor și să se răzbune. Intervine când mama sa vrea să depună plângere la poliție împotriva lui Artur. Și, mai mult de atât, după ce înțelege că Artur suferă de o traumă severă și trece prin greutăți asemănătoare cu ale sale, decide să-l ajute.

Deși Artur, a cărui poreclă dă și numele filmului, pare personajul principal, se pune întrebarea dacă el este și eroul filmului. **Artur trece printr-o transformare, dar aceasta nu vine ca urmare a unei călătorii interioare, a unei schimbări de comportament sau a unei conștientizări de vreun fel, ci este un efect al transformării și începutului de maturizare a lui Karim și a acțiunilor pe care acesta a ales să le facă.**



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Cine este personajul principal al filmului și de ce?
- Observați ce diferențe există între cei doi băieți (interioarele apartamentelor, hainele, obiectele pe care le folosesc etc). Ce ne spun ele despre personaje?

2. INTEGRAREA ABILITĂȚILOR DE INTERRELAȚIONARE, ÎN VEDEREA DEZVOLTĂRII PERSONALE ȘI PROFESIONALE

2.2 AUTOCONTROL EMOȚIONAL: TEHNICI DE AUTOCONTROL EMOȚIONAL

Les grands hommes / Înălțime
(Franța, 2023, 18 min)

Hugo are 17 ani și face parte dintr-o echipă de handbal, într-o instituție care formează sportivi profesioniști. Jucător strălucit și dedicat, el se pregătește pentru un meci crucial care îi va decide cariera. Însă, cu o zi înainte de eveniment, antrenorul îl pune pe banca de rezerve. Explicația acestei decizii și îl împinge pe Hugo la gesturi necugetate îndreptate împotriva prietenului și colegului său de cameră, Maxime.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Ce înseamnă autocontrol emoțional? Ce ar fi fost mai bine să facă Hugo pentru a evita emoțiile negative cauzate de vestea aflată de la antrenor?
- Credeți că un adolescent de 17 ani este în măsură de a decide singur ce carieră va urma? Argumentați?
- Ce ne spun reacțiile lui Hugo despre cum este el ca om? Puneți-vă în locul lui - ce ați fi făcut diferit și de ce?
- Oare Hugo ar fi trebuit să vorbească cu un adult despre ceea ce simte? Cu cine ar fi trebuit să vorbească? Și în ce moment?

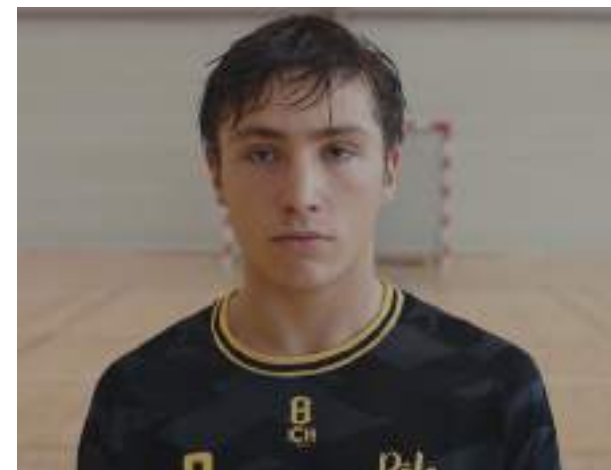
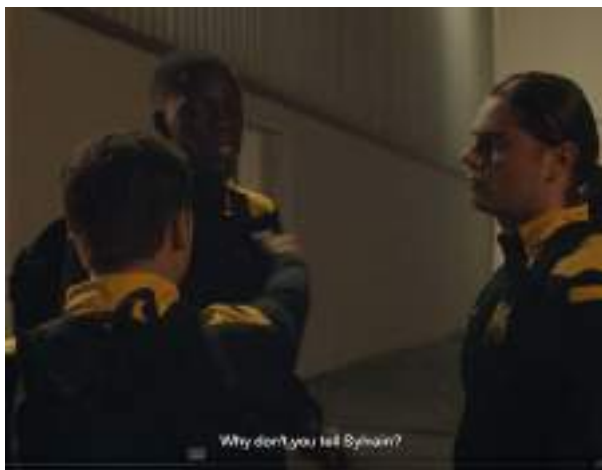
REAȚIILE AGRESIVE ÎN ADOLESCENȚĂ. CUM GESTIONĂM FRUSTRAREA?

În *Les Grands Hommes*, Hugo și-a dedicat cu profesionalism, efort și sacrificiu întreaga adolescență handbalului, în speranța că, dacă parcurge toți pașii corect, sportul îl va răsplăti.

Viața îi este dată, însă, complet peste cap odată cu vestea că, deși este un jucător foarte bun, pur și simplu nu este suficient de înalt, iar jucători mai slab pregătiți și mai puțin motivați decât el, precum Maxime, vor avea prim-planul doar datorită staturii.

Este ușor de înțeles de ce acest eveniment îl destabilizează atât de tare pe Hugo și de ce acesta, în consecință, se alimentează cu tot mai multă frustrare până în ziua marelui meci. Problema este, însă, că această frustrare se manifestă sub forma unor accese de agresivitate: protagonistul își dă rămă lucrurile de pe birou, își îmbrânțește colegul după antrenament și, în final, îl lovește puternic cu mingea în față pe Maxime.

Hugo nu este încă matur emoțional și nu știe cum să își gestioneze sentimentele negative, precum tristețea sau furia, iar acestea, date fiind probabil și schimbările specifice adolescenței, dau pe dinafară. Este evident că Hugo nu este rău intenționat, dar, prin reacțiile sale necontrolate, ajunge să îi rănească pe cei din jur.



- Voi cum procedați atunci când simțiți tristețe, supărare, dezamăgire?
- Cunoașteți variante sănătoase de exprimare a emoțiilor negative?

CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Intenția regizorală. Viziunea regizorală: construcția cadrelor, lumina și cromatica. Pistolul lui Cehov. Personajul tragic. Filme despre sport.**

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Înălțime* / pag 6

VIZIUNEA REGIZORALĂ - ATMOSFERA ȘI AȘEZAREA PERSONAJELOR ÎN CADRU

„La începutul filmului, Hugo este prezentat în scene de grup. Mi s-a părut important ca obiectivul camerei să nu îl izoleze în acele momente. Am vrut să redau vitalitatea debordantă care caracterizează acest tip de instituții sportive, spiritul de echipă, dar și lipsa intimității: jucătorii dorm împreună, iau masa împreună etc. Mi-am dorit ca, la început, Hugo să fie văzut ca parte a grupului, să nu rămână singur în cadru. În felul acesta se creează și un prim contrast vizual între statura sa mică și conformația coechipierilor.”³

Regizorul punctează foarte clar set-up-ul pe care l-a construit pentru personajele sale, evocând într-o manieră cât mai realistă și naturală atmosfera dintr-o instituție cu caracter sportiv, dar urmărind în aceeași măsură conturarea subtilă a conflictului central.



VIZIUNEA REGIZORALĂ - LUMINA ȘI CROMATICA

„O schimbare estetică are loc atunci când Hugo află că nu a fost selectat. Acest moment coincide cu venirea serii, care cufundă sala de sport și internatul într-o lumină artificială. Căldura secvențelor de început, iluminarea difuză și scenele de grup fac loc unei atmosfere mai reci și mai contrastante. Camera își restrânge atenția asupra lui Hugo, iar naturalismul scenelor colective este înlocuit de un realism mai intim și mai personal. Scopul este de a reda starea de spirit a unui personaj care se exprimă rar, prin intermediul unor elemente vizuale și sonore precise.

Am ales un format de 1,37 (4/3), în opoziție cu 16/9, utilizat în mod obișnuit pentru filmările sportive. Acest format permite concentrarea privirii asupra actorilor, reducând prezența fundalului. Sportul este un domeniu cu o imagistică foarte puternică, iar handbalul, tot mai prezent în mass-media, nu face excepție. Reprezentarea sportului pe ecran a fost, așadar, o adevărată provocare.”³



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Pistolul lui Cehov. În ce alte filme sau cărți ați mai observat acest principiu? Sunteți de acord că orice element ce apare în începutul unei povești trebuie să devină relevant la un moment dat? Argumentați.
- Se încadrează Hugo în această definiția eroului tragic, sau este pur și simplu un om rău de la bun început? Argumentați.
- De ce credeți că filmele despre sport sunt atât de apreciate, deși, cel mai adesea, urmăresc structuri și povești similare?

3. UTILIZAREA ADECVATĂ A INFORMAȚIILOR, ÎN PROPRIA ACTIVITATE, PENTRU OBTINEREA SUCCESULUI

3.1 EXERSAREA ABILITĂȚILOR DE UTILIZARE A UNOR RESURSE DE INFORMARE VARIATE, REFERITOARE LA PROPRIA ACTIVITATE

Hardly Working

(Austria, 2022, 20 min)

NPC-ul (Non-Playable-Character) este un Sisif digital fără vreo perspectivă de a ieși din bucla sa de activitate. Atunci când în algoritm apar inconsistențe sau erori, NPC-ul iese din sfera normalității totale și devine emoționant de uman.

Hardly Working este un scurtmetraj filmat integral în interiorul unui joc video, ce urmărește personajele "de umplură" și activitățile lor repetitive, reușind o fascinantă paralelă cu realitatea.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Echipa Total Refusal, autorii scurtmetrajului *Hardly Working*, au început ca o gașcă de gameri iar acum sunt autori respectați și multi-premiați. Credeți că a fost vorba de o excepție sau este într-adevăr posibil să transformați hobby-ul într-o meserie de viitor? Argumentați.
- Gândiți-vă la activitățile voastre. Este vreuna din ele posibil de dezvoltat într-un proiect de viitor?
- Dacă ar fi să începeți o afacere bazată pe unul dintre hobby-urile voastre, cu cine ați face echipă și de ce?
- Total Refusal au lucrat multe scurtmetraje și expoziții de artă interactivă folosindu-se de cunoștințele lor în jocuri video. Ce alte cunoștințe credeți că mai au cei din echipă? E suficientă pasiunea pentru ceva, sau mai trebuie să aprofundezi și alte domenii pentru a ajunge la succes? Ce alte domenii s-ar potrivi pentru a dezvolta hobby-ul vostru într-o meserie de succes?

DESPRE TOTAL REFUSAL

Membrii Total Refusal sunt: **Michael Stumpf** (filosof, cercetător, designer), **Leonhard Müllner** (artist vizual, teoretician de jocuri video), **Robin Klengel** (artist, ilustrator, antropolog), **Jona Kleinlein** (artist și cineast), **Adrian Haim** (artist, muzician și editor), **Susanna Flock** (artist vizual).

Au început în 2018, cu Operation Jane Walk, filmat în interiorul jocului *Tom Clancy's The Division*. Scurtmetrajul este un tur ghidat în interiorul unui New York postapocaliptic ce vorbește despre istoria arhitecturii, urbanism și intervențiile dezvoltatorilor jocului. În ciuda oricărei așteptări din partea echipei, filmul a avut un succes fantastic și un amplu circuit festivalier. De atunci, instalațiile și filmele semnate Total Refusal au primit 27 de premii și au fost prezentate în peste 170 de festivaluri de film.

Scopul Total Refusal este să folosească lumea jocurilor video altfel decât a fost ea gândită, creând noi (și necesare) direcții de gândire.



ELEMENTE DE CONTEXTUALIZARE

MISIUNEA GRUPULUI TOTAL REFUSAL

„Suntem un grup de șase persoane. Locuim în Austria, majoritatea dintre noi în Viena. Împărtășim un interes comun și o pasiune: jocurile video. Ne place să le jucăm, dar ne și înfuriem pe ele uneori - în principal din cauza simplității lor ideologice și pentru că atât de mult potențial și atâta muncă se pierd mereu pe repetarea acelorași clișee. Asta ne-a motivat de la bun început: sentimentul că marile jocuri video sunt o risipă și că cineva ar trebui să facă ceva cu ele. Am început să facem artă efectiv în timp ce ne jucam, când nu aveam încă 30 de ani.

De asemenea, împărtășim o viziune politică puternică și ne numim o gherilă media pseudo-marxistă. Capitalismul distruge atât oamenii, cât și planeta, suntem convinși de asta. Credem că ar trebui să schimbăm acest sistem cât încă (teoretic) mai putem.

Suntem norocoși că putem trăi parțial din munca noastră artistică. Cu toate acestea, majoritatea dintre noi avem slujbe secundare, deoarece situația financiară a artiștilor este de obicei foarte precară și nesigură”, povestesc membrii Total Refusal într-o conversație cu echipa Ora de Cinema.



CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Filmarea în interiorul unui joc video. Alte scurtmetraje realizate de Total Refusal. Artiști care au influențat grupul Total Refusal.**

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Hardly Working* / pag 7

(RE)VIZIONAREA FILMULUI

HARDLY WORKING ÎN RED DEAD REDEMPTION 2

Hardly Working acordă prioritate personajelor care de obicei se estompează în fundalul jocurilor video: NPC-urile. De obicei, aceste personaje digitale nu joacă un rol major în povestea jocului. Aici, însă, o spălătoreasă, un îngrijitor de grajduri, o măturătoare de străzi și un meșter tâmplar sunt cele patru personaje principale.

Cu o precizie etnografică, filmul observă munca lor zilnică: un ritm compus din bucle care îi face să lucreze zilnic și neobosit. Munca lor nu are ca rezultat niciun produs și nu schimbă nimic în status quo-ul lor. În lumina descrierii filosofice Hannah Arendt, care vedea omul ca un „animal laborans” – în contrast cu subiectul activ –, NPC-urile devin o exagerare, munca lor neconținută manifestând în fapt statutul lor.

Astfel, munca devine un spectacol pur. NPC-urile efectuează așa-numite acțiuni surogat ce nu generează niciun beneficiu social. Aceste acțiuni sunt efectuate și impuse, pentru a asigura aparența unei ordini sociale.⁴

Hannah Arendt - animal laborans - Munca se distinge prin caracterul ei neîntrerupt; nu creează nimic permanent, eforturile sale sunt consumate rapid și, prin urmare, trebuie reînnoite în mod constant pentru a susține viața.⁵



CUM FILMEZI ÎNTR-UN JOC VIDEO?

„Am întâmpinat multe provocări în timpul filmărilor. Vedeți voi, aceste NPC-uri apar semi-aleator. Asta înseamnă că, dacă te deconectezi din joc și te întorci în același loc, NPC-ul va arăta complet diferit și nu vei mai găsi niciodată exact aceeași persoană. Așadar, dacă ai făcut o greșală în timpul filmărilor, nu există opțiunea filmării unei duble. Acest lucru a fost complicat și mai mult de faptul că majoritatea NPC-urilor dispar atunci când se apropie prea mult de cameră. Pur și simplu dispar. Așadar, dacă operatorul nu este atent, poate strica filmarea oricând”, povestesc membrii Total Refusal.



Operatorul? Adică directorul de imagine? Cum funcționează asta?

„De obicei, intri în lumea jocului cu un avatar, un cowboy cu care mergi sau călărești prin joc. Dar pentru filmul *Hardly Working* am folosit un mod (prescurtare de la modificare), un proces care ne-a permis să schimbăm lucruri. Jocul rămâne același, dar mod-ul îți permite să «te joci altfel». Așa am putut înlocui cowboy-ul cu o cameră de filmat plutitoare. Pentru anumite cadre a funcționat fix ca o dronă cu care am putut accesa și lumea de deasupra și de dedesubtul suprafeței jocului.”



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Un dezvoltator de jocuri video dorește să facă un joc după un roman din literatură română. Ce titlu îi propuneți? Cine va fi personajul principal din joc?
- Un glitch într-un joc poate scurta drumul spre final. Ce ar putea reprezenta un glitch în viața reală astfel încât apariția lui să schimbe realmente ceva? Gândiți-vă la celebra frază „there is a glitch in the Matrix”. Discutați.
- La ce se referă îndemnul din final: „Can we start glitching? / Putem începe să dăm erori?”

4. ELABORAREA PROIECTULUI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ ȘI PROFESIONALĂ

4.1 ANALIZAREA CONCEPTULUI DE CARIERĂ ȘI A FACTORILOR CARE INFLUENȚEAZĂ ALEGEREA CARIEREI

Best Game Ever / Cel mai bun joc

(Ungaria, 2018, 19 min)

Atunci când doi tehnicieni de camere de supraveghere află că un program de calculator le amenință slujbele, se văd nevoiți să se ridice de pe scaune pentru a învinge sistemul, ceea ce îi duce spre o soluție neașteptată.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Cum știi că jobul pe care ți-l dorești este o variantă singură pe termen lung? Care sunt factorii pe care ar fi bine să-i luați în considerare?
- Care este diferența dintre job și carieră? Aron, personajul principal al filmului, are un job sau o carieră? Argumentați.
- Care credeți că sunt joburile/ carierele spre care ar fi bine să ne orientăm în viitor, luând în considerare dezvoltarea inteligenței artificiale?
- Care sunt joburile în care am putea privi inteligența artificială ca pe un partener?

VICTIMELE JOCULUI

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



- Ce exemple de meserii care au dispărut ca urmare a dezvoltării tehnologice mai știți?
- Este acel program o soluție bună pentru supravegherea stației de metrou?
- Dacă da, cum credeți că ar fi trebuit să gestioneze conducerea situația angajaților care vor rămâne fără loc de muncă?

ANTRENORII JOCULUI

„Sistem multicam (camere de supraveghere multiple) de detectare a comportamentului, pe bază de rețea neuronală.”

Preocuparea conducerii este să ofere condiții optime de învățare pentru programul de calculator ce va înlocui oamenii.

Preocuparea oamenilor, fără știrea lor, este să învețe computerul să devină, mai întâi la fel de bun ca ei, apoi să îi depășească.

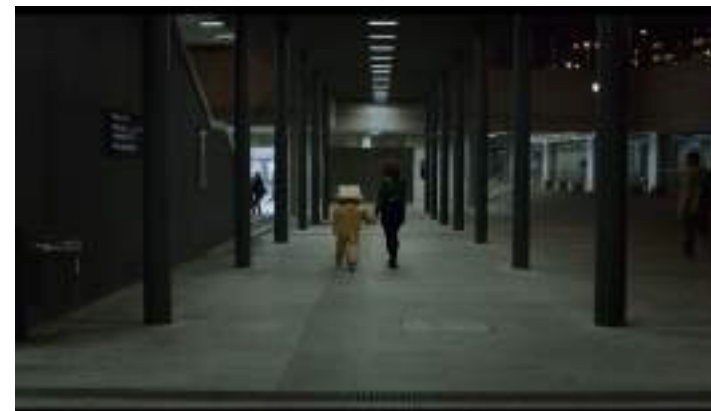
Nimeni nu se preocupă de oamenii care își pierd slujbele. Ei nu au alternative. *„Am picat de trei ori la testul de aptitudini”*, spune Aron după ce șeful îi sugerează să aplice pentru un post pe teren.

INTERPRETĂRI

Încă de la începutul filmului, se face o distincție clară între POV-ul (point of view - punct de vedere) computerului și POV-ul omului. Primul este bazat pe un algoritm clar, al doilea lasă loc interpretărilor.

De exemplu, computerul l-ar fi marcat pe Aron ca răufăcător la început, când a încercat să ia pistolul de la un gardian. În lipsa interacțiunii umane și a explicațiilor, acțiunile lui ar fi însemnat un singur lucru.

Imaginea cu copilul îmbrăcat în robot (min. 08:12) este cea care îl va ajuta pe Aron să ajungă la ideea salvatoare. Nu aflăm ce gândește el, dar, timp de 28 de secunde, suntem invitați să formulăm propriile păreri prin alternarea de prim-planuri cu Aron privind concentrat și planuri largi cu mama și copilul-robot, care își văd de drum.



CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Cinema și supraveghere - o scurtă istorie. Inteligența artificială în film. Personaj colectiv. Distopie.**

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Cel mai bun joc* /pag 5

(RE)VIZIONAREA FILMULUI

COMPUTERUL

Computerul HAL din *Odiseea spațială 2001* este prietenos la început, până când se prinde că echipajul navei spațiale pe care se află încearcă să-l oprească. Totul devine stop-joc din acel moment. Oamenii sunt dispensabili și pentru computerul Mother din *Alien*, care se dovedește a avea planuri secrete și un android aliat. Viki din *I Robot* se reprogramează singură și ajunge la concluzia că oamenii sunt o amenințare asupra umanității și a mediului. La aceeași concluzie ajunge și Ultron, din *Avengers - Age of Ultron*, un program de apărare globală care se întoarce foarte rapid împotriva misiunii pentru care fusese conceput.

Cel mai bun joc rămâne într-un prezent recognoscibil – o stație de metrou și încăperea de unde se urmăresc camerele de supraveghere. Computerul problemă este un program nou instalat iar amenințarea lui are în vizor o mână de oameni, care depind de joburile lor. Cu toate astea, desfășurarea de forțe din final, când zeci de trecători necunoscuți colaborează pentru a destabiliza programul, ridică aceeași problemă din filmele și romanele cu și despre inteligența artificială: aceea că umanitatea este imposibil de reprodus.



OMUL

Omul din centrul narațiunilor ce au ca subiect supravegherea se poziționează în nenumărate feluri față de problemă.

În spatele camerei sau a microfonului: În *Rear Window* (1954), de Alfred Hitchcock, „supraveghetorul”, blocat în propriul apartament din cauza unui picior rupt, își spionează vecinii de la fereastră și ajunge la o concluzie dramatică. În *The Conversation* (1974), al lui Francis Ford Coppola, agentul de supraveghere plantează microfoane și transcrie înregistrări pentru clienți plătitori ca și cum ar fi un simplu job, până când una dintre înregistrări anunță o posibilă crimă.

În interiorul organizației care gestionează lucrurile: În *Snowden*, un thriller bazat pe fapte reale, presa pune mâna, cu ajutorul

fostului consultant Edward Snowden, pe zeci de mii de documente ce demonstrează că NSA se ocupa cu un program de supraveghere globală.

În fața camerelor de luat vederi: Truman din *Truman Show* descoperă că este actor în propria viață, trăiește într-un imens studio și absolut tot ceea ce i se întâmplă este generat pentru a face audiență.

Eroul din *Cel mai bun joc* se încadrează undeva la mijloc. Este un executant al supravegherii, angajat pentru a urmări cu atenție câteva ecrane. / Este un subiect supravegheat și studiat pentru ca programul de calculator să poată învăța de la el.

La fel cum computerul din *Cel mai bun joc* este undeva la mijloc. Este antagonist, distrugerea lui fiind singura modalitate prin care Aron își poate păstra jobul. / Este și un instrument folosit de conducere pentru a-și eficientiza afacerea.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Aveți o cameră de filmat? Ce rol are ea? De supraveghere sau de înregistrare? Care este, pentru voi, principalul rol al unei camere de filmat?
- Imaginați un alt final pentru această poveste. Suntem peste 6 luni. Cine a câștigat până la urmă: omul sau tehnologia?
- Până la minutul 01:33, Aron pare personaj negativ, analizați cum s-a creat această senzație.

5. EXERSAREA ABILITĂȚILOR DE MANAGEMENT AL UNUI STIL DE VIAȚĂ DE CALITATE

5.1 ANALIZAREA RELAȚIEI DINTRE STILUL DE VIAȚĂ ȘI ALEGEREA CARIEREI

Leyla (Turcia, 2022, 14 min)

Suntem în pandemie. Leyla (13 ani) își ajută părinții cu muncile de la fermă și face școală online. Până când i se strică laptopul. Părinții nu își permit să-i cumpere unul nou, iar sistemul birocratic al școlii, care ar fi trebuit să îi asigure o tabletă, nu funcționează. Așa că Leyla se înscrie la un concurs de ridicat greutate ce are ca premiu un laptop. Pare că fata are suficientă forță și ambiție să urce pe podium, însă rămâne de văzut dacă în viața ei mai este loc de un sport de performanță, și care este, finalmente, prețul unui laptop.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Cum știi că merită să lupti pentru pasiunea ta?
- Sunt copiii responsabili pentru problemele adulților din viața lor?
- Este educația un drept sau un privilegiu? Argumentați.
- Cine considerați că este responsabil pentru ceea ce îi lipsește fetei din film: un laptop funcțional, timp pentru antrenamente etc? Argumentați.
- Considerați că există o legătură între lipsurile din viața cuiva și nivelul de determinare al acelei persoane? Argumentați.

INTENȚIA REGIZORALĂ

„M-a captivat povestea lui Leyla, o adolescentă de 13 ani, care și-a găsit propria cale în lumea rurală. Rezistența și ingeniozitatea ei m-au inspirat să o aduc pe ecran. Am dorit să creez un portret cât mai autentic, așa că am filmat în locații reale, cu lumină naturală și cadre ample, ca și cum aș fi un observator discret al vieții ei. Am lucrat cu actori neprofesioniști, pe care i-am ghidat folosind o metodă specială, dezvoltată în timpul cercetărilor mele (pentru lucrarea de master). Scopul meu a fost să surprind esența personajului și să transmit emoția acestei povești simple, dar puternice.” - Nursen Köreken

Așadar, regizoarea a cunoscut-o pe această fată pasionată de ridicat greutăți și a gândit povestea plecând de la realitatea înconjurătoare.

Părinții din film sunt părinții adevărați ai fetei, profesorul de culturism este chiar profesor în localitatea respectivă, directorul școlii, la fel etc.

Regizoarea i-a pus într-un context cât se poate de apropiat de realitatea pe care aceștia o trăiau și le-a creionat un parcurs narativ.

Leyla este deci o ficțiune realizată cu mijloace de film documentar.

Această metodă de a face film este o moștenire cinematografică destul de veche, ce își are originea în Italia, după al Doilea Război Mondial.



CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Lucrul cu actori neprofesioniști. Docuficțiune. Docudramă. Mokumentar. Despre neorealismul italian. Camera statică.**

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Leyla* /pag 5

DOCUFICȚIUNE, DOCUDRAMA, MOCKUMENTAR – CUM LE DIFERENȚIEM?

Docuficțiunea combină elemente ale documentarului cu cele ale ficțiunii. Este o abordare narativă ce folosește tehnicile vizuale ale documentarului pentru a spune o poveste ficțională, adesea cu scopul de a explora teme sau idei într-un mod care să pară credibil și autentic.

Exemple: *Close-up / Plan detaliu* (1990), regizat de Abbas Kiarostami, prezintă povestea lui Hossain Sabzian, care s-a prefăcut că este celebrul regizor iranian Mohsen Makhmalbaf, pentru a convinge o familie că va juca în următorul său film.

All These Sleepless Nights (2016), de Michal Marczak, amestecă realitatea cu ficțiunea într-o poveste-stare despre doi tineri studenți la facultatea de arte, care cutreieră Varșovia, căutând să trăiască clipa mereu.

Docudrama dramatizează evenimente reale, folosind tehnici de ficțiune pentru a crea o poveste narativă bazată pe faptele reale. Deși docudramele sunt bazate pe evenimente reale și personaje, ele sunt adesea dramatizate pentru a spori impactul emoțional.

Exemple: *Elvis* (2022), de Baz Luhrmann, sau *Rocketman* (2019), de Dexter Fletcher, despre Elton John, sunt exemple clasice de docudrame: portrete ficționalizate ale unor personalități reale.

Mockumentarul (sau mockumentary) imită stilul și tehnicile unui documentar, dar este complet ficțional. Scopul unui mockumentar este adesea să parodieze subiectele documentare sau să creeze comedii satirice prin prezentarea unor evenimente inventate ca și cum ar fi reale.

Exemplu: *This is Spinal Tap* (1984), regizat de Rob Reiner, urmărește formația britanică Spinal Tap într-un tur de concerte prin America. Filmul este considerat una dintre cele mai reușite comedii din toate timpurile și titlul care a lansat de fapt mockumentarul ca gen. Reacțiile la vremea respectivă au inclus, pe lângă elogi și entuziasm, surpriza faptului că formația nu există în realitate.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

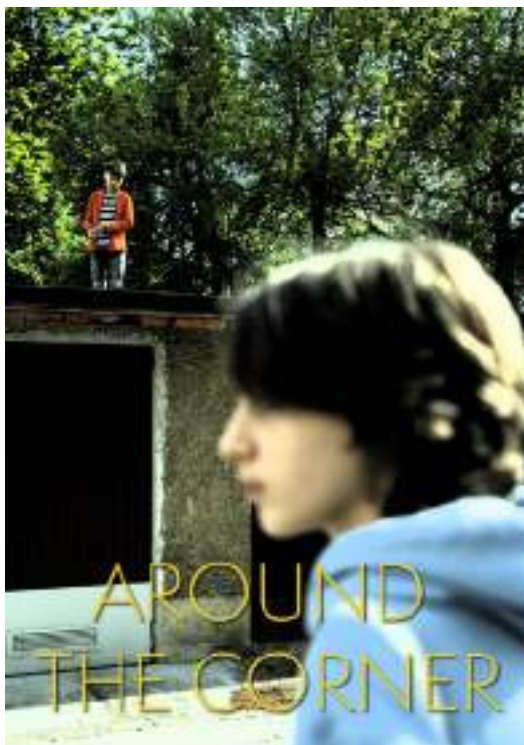
- Ce credeți că s-ar fi schimbat la film dacă nu ar fi fost filmat cu camera statică.
- Cum ar fi fost diferit filmul *Leyla* dacă ar fi fost documentar? Ce ar fi pierdut, ce ar fi câștigat povestea? Argumentați.

5. EXERSAREA ABILITĂȚILOR DE MANAGEMENT AL UNUI STIL DE VIAȚĂ DE CALITATE

5.2 CALITATEA RELAȚIILOR SOCIALE: - FACTORI CARE AMELIOREAZĂ CALITATEA RELAȚIILOR SOCIALE - FACTORI CARE DETERIOREAZĂ CALITATEA RELAȚIILOR SOCIALE,

***Around the Corner /
După colț*** (Slovenia,
2022, 13 min)

Într-un mic oraș sloven, adolescentul Nejc observă doi bătași agresând un băiat și fuge speriat spre casă. Zdruncinat de cele văzute, Nejc rămâne îngândurat. Ulterior, îi dă o mână de ajutor victimei, Timi, în timp acesta ce comite o ilegalitate. Cei doi băieți se împrietenesc, iar Nejc află tot mai multe despre viața tristă a lui Timi. În final, însă, din dorința de a-și ajuta prietenul, protagonistul se transformă el însuși în agresor.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Ce înseamnă un stil de viață de calitate și cine este responsabil pentru calitatea vieții copiilor?
- Ce importanță are comunicarea pentru un stil de viață de calitate? Cum comunică Nejc cu părinții săi în prima secvență? Eficient sau ineficient? Reluați secvența și încercați să explicați cine e vinovat și ce ar fi putut personajele să facă diferit.
- Nejc ar fi putut să se gândească că Timi nu este de încredere atunci când l-a prins furând din magazin. A preferat însă să-l ajute. De ce credeți că a acționat în acest fel?
- La final, Nejc și părinții săi au un dialog plăcut, în care sunt implicați toți trei. Ce s-a schimbat? Ce credeți că a dus la o mai bună comunicare între cei trei?
- Ce rol are încrederea în comunicare? Cum comunică atunci când ai încredere în cineva, respectiv atunci când nu ai încredere?
- Principii pe baza cărora îți alegi prietenii/colaboratorii. Cât durează până poți spune că ți-ai făcut un prieten?

DE CE VIOLENȚA NU ESTE NICIODATĂ RĂSPUNSUL?

În ultima confruntare cu bătașii, Nejc și Timi sunt alergați de cei doi băieți mai mari, până când Timi e prins și pus la pământ. Bruscat de unul dintre băieți și probabil încă nemulțumit de momentul său de lașitate de la începutul filmului, când Timi îi cere ajutorul în timpul unei alte agresiuni, iar el fuge speriat, Nejc apucă o bară de metal și îi lovește pe bătași, transformându-se brusc din victimă în agresor.

Ulterior descoperă secretul lui Timi și devine recunoscător pentru mediul său familial mai primitiv, comparativ cu cel al lui Timi, încercând să se apropie de părinții de care până atunci s-a simțit îndepărtat. Deși protagonistul învață câteva lecții prețioase din experiența cu Timi, repercusiunile faptelor sale îl urmăresc până la final, când băieții pe care i-a bătut pentru a-și ajuta prietenul se prezintă cu părinții lor la ușa sa.

Nejc înțelege greșelile lui Timi, dar încearcă să fugă de responsabilitatea propriilor erori comportamentale. Violența pe care a manifestat-o față de cei doi băieți ar fi putut avea urmări grave și îi creează finalmente o imagine greșită și deloc flatantă în fața părinților săi.



CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Slovenia, context local și cinema sloven. Filme din perspectiva unui copil.**
Scenariu - principiul "Show, don't tell".

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *După colț* / pag 9

ADULȚII NEVĂZUȚI ȘI PERSPECTIVA FORȚATĂ A COPILULUI

Un detaliu de stilistică regizorală prezent pe tot parcursul filmului este obscurizarea fețelor adulților. Fie prin încadrături tăiate la nivelul gâtului lor, fie prin privirea lor din spate sau forțarea unui efect un-focus, regizorul ne obligă la o perspectivă forțată a copilului.

Spunem forțată, pentru că această ascundere nu este motivată diegetic de înălțimea personajelor sau de vreo problemă de vedere, fiind în mod evident un efort regizoral continuu de menținere a unui tip de privire a camerei, aceasta din urmă acționând drept element de dedublare al personajului principal

Astfel, suntem blocați într-o optică profund subiectivă. Nejc, protagonistul, se simte confuz, pierdut din propria experiență, iar prin abordarea regizorală spectatorului îi sunt induse aceleași senzații.



FILME DIN PERSPECTIVA UNUI COPIL

Filmele de tipul „perspectiva unui copil” reprezintă un gen cinematografic specific în care lumea filmului este alterată de experiența personajelor-copii, transformându-se astfel dintr-un cadru realist într-unul fantezist sau cu inflexiuni magice.

Observăm aceste aspecte în filme precum *Moonrise Kingdom* (2004, r. Wes Anderson), *Hugo* (2011, r. Martin Scorsese) sau animația *Sen to Chihiro no kamikakushi / Spirited Away* (2001, r. Hayao Miyazaki).

Filmul produs de Studio Ghibli este printre cele mai clare exemple de perspectivă a copilului. Utilizând la maximum oportunitățile vizuale ale mediului animat, Miyazaki ne prezintă aventura fabuloasă a micuței Chihiro într-o lume a spiritelor. Întreaga poveste, eminamente fantastică, poate fi pusă pe seama acestei priviri copilăroase a personajului principal.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Principiul "Show, don't tell": găsiți exemple de momente din film care ar fi putut fi rezolvate cu ajutorul unui dialog.
- Ce s-ar fi schimbat la poveste dacă nu ar fi fost filmată din perspectiva unui copil?
- Observați diferențele de lumină și culoare dintre secvențele în exterior și cele din interiorul casei lui Nejc.



Captură ecran *Moonrise Kingdom* (2004)



Captură ecran *Hugo* (2011)



Captură ecran *Spirited Away* (2001)

SĂPTĂMÂNA VERDE / ȘCOALA ALTFEL

SOS / Ajutor!

(Franța, 2021, 8 min)

Poluare, încălzire globală, suprapopulare! Planeta este în pericol, iar cuplul de administratori de bloc Jean-Claude și Maddy înțeleg bine asta și cred că există o singură soluție salvatoare pentru ei: să părăsească Pământul. Pentru a reuși să plece în exod cosmic le cer zilnic ajutor extraterestrilor, transmițând mesaje SOS în eter și ascultând întruna undele radio, în speranța că vor primi un răspuns. Doar că atunci când în sfârșit apare la ușa lor un omuleț verde dornic să-i salveze, lucrurile nu merg deloc așa cum le-a fost planul.



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Tu ce ai lua cu tine dacă ai putea să te muți pe o planetă nepoluată?
- Ce înseamnă comunitate? Încercați să definiți comunitatea din care aparțineți? Apoi restrângeți definiția păstrând în comunitate persoanele cu care chiar interacționați. Ce rămâne și cum se schimbă ideea de grijă pentru comunitate?



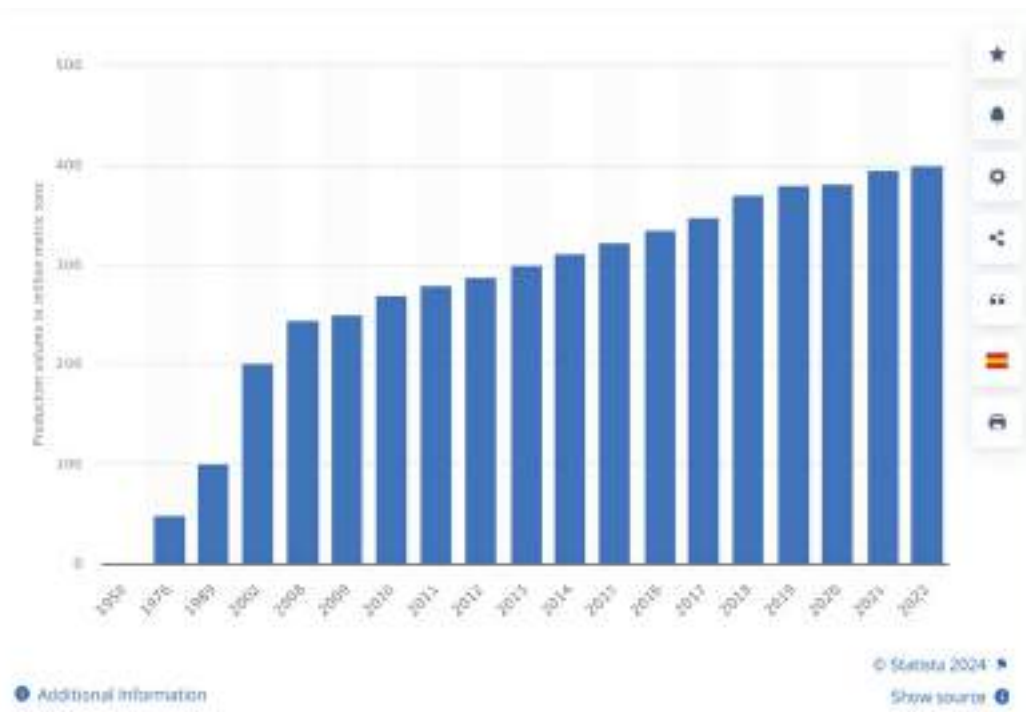
SUBIECTE DE DISCUȚIE

Orice om din lume care are mai mult de 75 de ani (în 2025) s-a născut într-o lume fără plastic! Pentru că plasticul nu era folosit în anii 1950.⁸ Jean-Claude și Maddy, cuplul de pensionari din scurtmetrajul S.O.S., pare că a trăit multă vreme fără plastic, dar cei doi s-au adaptat rapid la o lume în care cumpără, consumă și acumulează mai mult decât au nevoie. La fel ca mulți alți oameni, iar de aceea, în 2050, se estimează că umanitatea va produce 1480 de milioane de tone de plastic⁹. O cantitate pe care nici nu o putem cuprinde cu mintea...



Exercițiu: Intră în dialog cu o persoană de vârstă a treia și află ce soluții sau obiecte folosea în tinerețe în loc de plastic. De exemplu, pentru:

- a avea apă de băut la dispoziție în timpul unei călătorii
- a ambala și depozita alimente în frigider sau congelator
- a ambala și depozita produse cosmetice sau detergenți



CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Sci-fi / (retro) futurism. Distopie. Infotainment. Cinema de autor. Universuri vizuale: Wes Andersen, Stanley Kubric, Hayao Miyazaki, Jean-Pierre Jeunet.**

EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI SOS /pag 5

ELEMENTE DE CONTEXTUALIZARE

Regizoarea Sarah Hafner plasează personajele din S.O.S. într-un univers distopic, retro-futurist, în care introduce semnificativ de multe elemente care fac parte din realitatea contemporană și cunoscută, încât să obțină o reacție puternică din partea spectatorilor.

Prima secvență a scurtmetrajului, în care o crainică TV energică și zâmbitoare anunță dintr-o răsuflare atât o dramă socială, cât și un nou produs electrocasnic, este un astfel de element familiar din realitate.

Distopie: antonim pentru utopie. Înseamnă o lume negativă imaginară.

Retro-futurism: mișcare artistică ce descrie combinații stilistice de „stiluri retro”, de modă veche, cu tehnologie ca din viitor.

Infotainment: producții audiovizuale care au scopul atât de a distra, cât și de a informa.

Este 13 februarie. Iată știrile.
Pe măsură ce temperaturile continuă să crească este așteptat un val de imigranți în oraș. Pentru a evita confuzia, guvernul recomandă vigilență. Să mergem mai departe la teleshopping.
Să descoperim noul cuțit electric wireless de la OZONE!



Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Ați observat și la alți regizori asemănări între filmele lor?
- Întreg filmul este realizat fără efecte speciale - iluzia viitorului este creată cu ajutorul scenografiei, a luminilor și a sunetului. Analizați câte obiecte folosite în film există și în casele voastre. Ați putea să pregătiți și voi o filmare similară? Ce v-ar lipsi?

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



●◻ Ora de cinema



Program de educație cinematografică
și educație prin film

2025

oradecinema.tiff.ro