



●◉□ Ora de cinema

# ORA DE CINEMA LA DIRIGENȚIE

CLASA A XI-A

**GHID ORIENTATIV DE CURS**

# CUPRINS

## 1. EXPLORAREA RESURSELOR PERSONALE CARE INFLUENȚEAZĂ PLANIFICAREA CARIEREI

|                                                                                                                                    |                                            |               |               |      |               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------|---------------|------|---------------|
| 1.1 Reactualizarea planului de dezvoltare a resurselor personale, prin raportare la situația prezentă și la obiectivele de viitor. | <b>The Long Goodbye / Lunga despărțire</b> | Aneil Karia   | Anglia-Olanda | 2022 | <b>pag. 3</b> |
| 1.2 Autocunoaștere: (auto)evaluare personală – modalități de realizare, (auto)evaluare și dezvoltare personală.                    | <b>Les Grands Hommes / Înălțime</b>        | Quentin Elles | Franța        | 2023 | <b>pag. 6</b> |

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

|                                                                                   |                     |              |           |      |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------|-----------|------|----------------|
| 2.1 Comunicare și abilități sociale - respectarea punctelor alternative de vedere | <b>Mask / Mască</b> | Nava Rezvani | Iran      | 2021 | <b>pag. 9</b>  |
| 2.2 Aplicarea principiilor unei comunicări interpersonale pozitive                | <b>Keep</b>         | Lewis Rose   | UK-Franța | 2022 | <b>pag. 12</b> |

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

|                                                                                                                                                       |                             |                  |        |      |                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------|--------|------|----------------|
| 3.1 Compararea resurselor de obținere a informațiilor referitoare la opțiunile educaționale, la muncă și carieră, din perspectiva relevanței acestora | <b>Intermission / Pauză</b> | Anthony Lemaitre | Franța | 2019 | <b>pag. 15</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------|--------|------|----------------|

## 4. ELABORAREA PROIECTULUI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ ȘI PROFESIONALĂ

|                                                                                                                                                           |                       |                          |         |      |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------------|---------|------|----------------|
| 4.1 Analizarea consecințelor schimbărilor economice, sociale și tehnologice asupra profesiilor                                                            | <b>Hardly Working</b> | Total Refusal (colectiv) | Austria | 2022 | <b>pag. 18</b> |
| 4.2 Planificarea carierei - schimbări economice, sociale, tehnologice; - opțiuni și resurse de realizare a planului de carieră, de scurtă și lungă durată | <b>Bonobo</b>         | Zoel Aeschbacher         | Elveția | 2018 | <b>pag. 21</b> |

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

|                                                                                                                                                                                                                                                     |                     |      |        |      |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------|--------|------|----------------|
| 5.2 Calitatea relațiilor sociale și a mediului de muncă: voluntariatul: definire, acțiuni comunitare în situații de criză: catastrofe naturale (inundații, cutremur), accidente rutiere, feroviare, aviatice, nucleare, răpiri, acte teroriste etc. | <b>Mondo Domino</b> | Suki | Franța | 2021 | <b>pag. 24</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------|--------|------|----------------|

## SĂPTĂMÂNA VERDE / ȘCOALA ALTFEL

|                                       |                |        |      |                |
|---------------------------------------|----------------|--------|------|----------------|
| <b>Shitty Weather / Vreme nasoală</b> | Jessica Laurén | Suedia | 2023 | <b>pag. 27</b> |
|---------------------------------------|----------------|--------|------|----------------|

# 1. EXPLORAREA RESURSELOR PERSONALE CARE INFLUENȚEAZĂ PLANIFICAREA CARIEREI

## 1.1. REACTUALIZAREA PLANULUI DE DEZVOLTARE A RESURSELOR PERSONALE, PRIN RAPORTARE LA SITUAȚIA PREZENTĂ ȘI LA OBIECTIVELE DE VIITOR

### *The Long Goodbye / Lunga despărțire*

(Anglia-Olanda, 2022, 13 min)

Riz și familia lui sunt în miezul unei zile normale, acasă la ei. Un marș de extremă dreapta se desfășoară pe televizorul din fundal. Foarte rapid, participanții ajung în cartier și poposesc în fața ușii, ceea ce va duce la un final devastator.



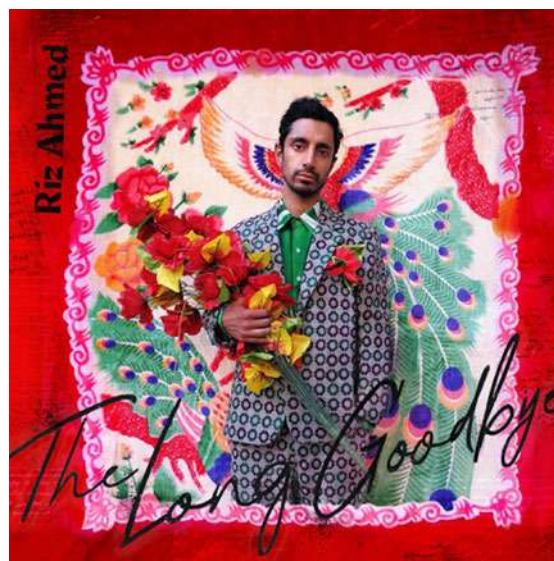
### Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Revedeți primele cinci minute ale filmului și încercați să descrieți atmosfera. Cum este acea familie? Cum se raportează personajele unele la altele? Notați emoțiile care reies din acțiuni. Apoi gândiți-vă la o altă posibilă continuare a filmului. Cum ar fi fost dacă nu ar fi apărut mașinile negre?
- Există vreun mod prin care ne putem feri de prejudecăți și de comportamentele exagerate cauzate de acestea?
- Riz Ahmed este actor, regizor, scriitor, muzician și activist pentru drepturile omului. El s-a format treptat în toate aceste domenii, de multe ori combinându-le. Scurtmetrajul acesta este, de exemplu, un mod de a-și anunța albumul muzical cu același titlu. Cum ar suna planul de dezvoltare a resurselor personale a unui Riz Ahmed elev de liceu?
- Credeți că este posibilă schimbarea prin film?

„Actorii, politicienii, artiștii și guvernanții au multe lucruri în comun. În mod disproporționat, spre norocul nostru, deși unii ar spune că din contră, cu toții ne ocupăm cu formarea culturii și cu toții o facem în același fel: spunând povești. Acum, așa cum mulți dintre politicienii din această cameră sigur știu: uneori cele mai fantastice și nerealiste povești au impactul cel mai mare. Însă chiar și în acele povești oamenii caută ceva: un semn că aparțin, că sunt văzuți, auziți și valorificați în ciuda, sau poate chiar datorită unicității experienței lor.”  
- Riz Ahmed, Discurs despre diversitate în Camera Comunelor a Parlamentului Regatului Unit, 2017<sup>7</sup>

În urma acestui discurs, doi cercetători britanici au creat o metodă prin care se poate măsura prezența culturii musulmane în televiziune și film. Testul constituit din cinci părți are ca scop evidențierea și combaterea stereotipurilor despre cultura musulmană care apar în cinematografie și televiziune.<sup>8</sup>

## THE LONG GOODBYE - ALBUMUL MUZICAL ȘI FILMUL



Albumul *The Long Goodbye* stă la baza scurtmetrajului cu același nume. Cele două produse s-au lansat împreună și au o temă comună pe care artistul Riz Ahmed și-a dorit-o cât mai clar explicată: dureroasa despărțire de relația toxică cu Marea Britanie.



*The Long Goodbye* este un album conceptual despre relația istorică și contemporană a Marii Britanii cu populațiile din Asia de Sud și asiaticii britanici, o metaforă extinsă a unei relații romantice abuzive în urma Brexit-ului și a ascensiunii extremei drepte în Marea Britanie.<sup>9</sup>

# CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **curentul realist în cinema, realismul britanic, sunet - diegetic și non-diegetic, spargerea celui de-a patrulea perete.**

**EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Lunga despărțire* / pag 8**

## SPARGEREA CELUI DE-AL PATRULEA PERETE — POEZIE

Monologul *Where You From*, interpretat de un Riz Ahmed împușcat în dreptul inimii, schimbă pentru a doua oară regulile jocului. Capturarea și executarea au avut loc, însă povestea nu continuă. „*Totul se finalizează cu poezie. Toată furia și mânia la adresa acelei lumi și a modului în care oamenii sunt tratați sunt distilate în ea*”, spune regizorul.<sup>3</sup>

Cel de-al patrulea perete este spart la minutul 8:36, când personajul ridică ochii spre cameră și i se adresează. Din acel punct, spectatorul devine singurul interlocutor direct. Personajul-actorul-artistul Riz Ahmed își spune monologul privind spre cameră, privind în gol, privind în jur. Este singur pe stradă. Vorbește despre conflictul interior generat de dualitatea faptului că nu aparține țării de origine și nu aparține nici țării în care s-a născut, unde este judecat pentru culoarea sa. Poemul intră în dedesubturile istorice ale relației dintre comunitățile de asiatici și

**Where You From**  
Performed & Written by Riz Ahmed  
Courtesy of Mongrel Records

Marea Britanie și concluzionează furios că întrebarea „*de unde ești?*” este limitativă și bazată doar pe aparențe.

**Al patrulea perete** este un perete imaginar, care separă povestea de lumea reală. Termenul provine din teatru, unde trei pereți încadrează actorii, iar al patrulea este deschis pentru spectator. În cazul filmului, al patrulea perete este ecranul la care ne uităm și pe care îl tratăm ca pe o oglindă care reflectă într-o singură direcție. Spectatorul poate vedea și înțelege povestea, însă povestea nu poate vedea și conștientiza spectatorul. Atunci când se sparge al patrulea perete, povestea devine conștientă de sine însăși.<sup>19</sup>



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Ce efect are spargerea celui de-al patrulea perete? Ați mai văzut și în alte filme asta? Sau poate la teatru?
- Ce alte filme care se încadrează în realism social ați mai văzut?
- Dacă ar fi să realizați un film similar în România, ce subiect ați alege și ce muzică ați folosi?

# 1. EXPLORAREA RESURSELOR PERSONALE CARE INFLUENȚEAZĂ PLANIFICAREA CARIEREI

## 1.2 AUTOCUNOAȘTERE: (AUTO)EVALUARE PERSONALĂ – MODALITĂȚI DE REALIZARE, (AUTO)EVALUARE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ.

### *Les Grands Hommes / Tall / Înălțime*

(Franța, 2023, 18 minute)

Hugo, un tânăr handbalist ambițios, se antrenează din greu și așteaptă cu nerăbdare meciul decisiv pentru selecția în echipa de profesioniști. Însă o veste neașteptată îi dă toate planurile peste cap și îl împinge la gesturi necugetate îndreptate împotriva prietenului și colegului său de cameră, Maxime.



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Practicați un sport de performanță sau cunoașteți pe cineva care o face? Cum reușește să îmbine parcursul academic cu cel sportiv? Ce credeți că lipsește pentru ca cele două domenii să nu fie atât de separate?
- Dacă ar fi să faceți o scurtă autoevaluare, care credeți că sunt interesele voastre principale? La ce activități sau materii simțiți că vă pricepeți cel mai bine?
- Ce domenii cunoașteți sau vă atrag pentru viitor, în care s-ar putea întâlni pasiunile voastre cu abilitățile practice?
- Credeți că un adolescent de 17 ani este în măsură de a decide singur ce carieră va urma? Argumentați.
- 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?
- Ce este furia, de unde vine, ce forme are și cum o gestionezi?

## **IMPORTANȚA ȘCOLII ÎN VIAȚA SPORTIVILOR DE PERFORMANȚĂ**

Vorbind din propria experiență despre sacrificiile făcute de tinerii aspiranți ai sportului de performanță, regizorul Quentin Elles atinge subiectul sensibil, dar extrem de real, al eșecului celor mai mulți de a accede pe scena mare a sportului:

*"Zece ani mai târziu, îmi dau seama că doar câțiva dintre foștii mei colegi de echipă au reușit în handbal. Dar niciunul dintre ei nu joacă în prima ligă. Cum se face că atât de mulți adolescenți, care se dedică în întregime pasiunii lor — până la punctul de a pune deoparte o întreagă parte a tinereții lor — își schimbă cariera?"<sup>3</sup>*

Răspunsurile variază, de la criteriile fizice de selecție — care constituie subiectul filmului —, la presiunea psihologică extremă, anxietatea de

performanță sau, din păcate cel mai adesea, accidentările grave care pun stop sau afectează irevocabil carierele unor sportivi cu potențial. A fi sportiv profesionist înseamnă talent, dedicare, efort și sacrificii, dar ține, în același timp, și de șansă, precum și de o sumedenie de factori externi pe care sportivul nu îi poate anticipa sau controla. De asemenea, chiar și în cazurile cele mai fericite, cariera unui sportiv de performanță rareori depășește 20 de ani, iar apogeul acesteia este mult mai scurt.

**De aceea, este vital ca tinerii sportivi de performanță, în ciuda efortului uriaș pe care îl depun în pregătirea lor fizică, să nu negligeze viața academică, dată fiind impredictibilitatea domeniului lor de activitate.**



# CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **viziune regizorală, scenariu - pistolul lui Cehov, eroul tragic.**

## 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.”<sup>3</sup>

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.”<sup>3</sup>



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Cunoașteți principiul pistolului lui Cehov? Ați observat și în alte filme reluarea, la final, a unei acțiuni sau a unui obiect introdus la începutul narațiunii? Ce exemple v-ar veni în minte?
- Îl considerați pe Hugo un erou tragic? Aduceți argumente pro și contra.

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

### 2.1. COMUNICARE ȘI ABILITĂȚI SOCIALE - RESPECTAREA PUNCTELOR ALTERNATIVE DE VEDERE

#### **Mask / Mască**

(Iran, 2021, 15 min)

O fată își face o procedură estetică la nivelul feței doar de dragul iubitului ei, dar băiatul nu se arată încântat de rezultat. Atitudinea lui o forțează să-și revizuiască persoana și caracterul.



#### **Subiecte posibil de abordat după vizionare**

- De ce credeți că filmul se numește Mască? Ce tipuri de măști apar în el?
- Știind ce știți acum despre cum trăiesc femeile în Iran, dar și despre ce a pățit Jalili, scrieți-i personajului o scrisoare. Poate fi una de încurajare, în care îi spuneți ce gânduri aveți legat de ce i s-a întâmplat, sau una în care îi povestiți cum se raportează femeile din România la operațiile și procedurile estetice.
- Cum e mai bine să reacționezi atunci când vezi pe cineva cu o intervenție nereușită la față? Analizați diferența de reacție dintre prietenul lui Jalili, în mașină, și colegul ei de la magazin.
- Ce înseamnă să respecti un punct de vedere diferit?

### **JALILI, STUDIU DE CAZ**

Regizoarea Nava Rezvani subliniază că purtarea hijabului, care încadrează chipul ca o ramă, le face pe femeile din Iran să acorde o deosebită importanță frumuseții feței. Presiunile venite din partea bărbaților contribuie suplimentar la destabilizarea lor și la confuzie privind cine vor să fie și cum vor să arate cu adevărat.

Povestea lui Jalili este povestea unei femei care se confruntă cu o astfel de dilemă: trebuie să-i facă pe plac iubitului ei, cu orice preț, sau să facă ce simte ea? Hai să urmărim parcursul protagonistei din *Mask*.

În deschiderea filmului, Jalili e singură, pe un scaun, în sala de așteptare. Îi vedem reflexia în geam, prima oglindă dintr-un film cu multe oglinzi.

Cadrul ne arată că vom afla povestea unei femei, una din multe altele din Iran care se află în situații asemănătoare.



■ De ce credeți că regizoarea a ales ca Jalili să privească în cameră, deci spre spectator, la începutul filmului?

# CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **blue screen** și **green screen**, efecte speciale (VFX), încadraturi.

## EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Mască* /pag 3

### TERMENI ȘI CONCEPTE

#### FILMAREA ÎN OGLINDĂ

Camera pare să fie fix în spatele personajului, dar nici urmă de ea în oglindă. Cum e posibilă minunea?

Există mai multe moduri prin care echipele tehnice pot crea scene memorabile cu oglinzi. Iată doar câteva exemple:

1. Nu folosesc o oglindă, ci un **blue screen** sau **green screen**, cum e cazul scenei legendare de alergare din *Contact* (1997), în care fata aleargă spre un dulăpior cu oglindă, pentru ca apoi să pară că am văzut întreaga alergare reflectată în acea oglindă, lucru ce ar fi fost imposibil de realizat. Filmarea a implicat duble îmbinate atent la montaj și un blue screen în locul oglinzii, ce a fost înlocuit în post-producție cu filmarea din oglindă. (vezi video explicativ)<sup>1</sup>

2. Nu folosesc o oglindă, ci o „fereastră”. Scenograful creează două decoruri identice, față în față. Pentru a dubla actorii, se apelează la actori care le seamănă sau chiar la o soră sau un frate geamăn, dacă au! În plus, este nevoie de o coordonare impecabilă a actorilor care se mișcă „în oglindă”.

3. Încadrarea unei camere în peretele reflectat în oglindă. Ulterior, experții VFX înlocuiesc acel fundal în post-producție.

4. Toate cele de mai sus, plus multe jocuri de cameră, cum e cazul în extrem de complexul *Last Night in Soho* (2021), unde secvența de final a fost filmată într-o sală cu aproximativ 178 de oglinzi, în care reflexia personajului principal era mai mereu alta.<sup>2</sup> Acesta, plus multe alte exemple, aici: *How mirror scenes are shot in movies and tv*

#### BLUE SCREEN

**Blue screen**-ul este fratele albastru al **green screen**-ului. El este un panou albastru, folosit în fundal, pe tot perimetrul cadrului, pentru a permite apoi înlocuirea lui cu altă imagine, în post-producție. Practic, green și blue screen-ul permit lucrul la film ca la editarea unei fotografii. Principala diferență dintre green screen și blue screen este de luminozitate. Blue screen-ul este folosit pentru secvențe ce necesită o luminozitate mai scăzută. Pe de altă parte, verdele green screen-ului este nuanța cea mai depărtată de culorile pielii umane, iar folosirea sa asigură o mai bună redare a imaginii, fără distorsiuni de nuanțe.<sup>3</sup> Mai multe detalii, aici: <https://www.evercast.us/blog/blue-screen-vs-green-screen>

#### EXPERTI VFX (Visual Effects)

Sunt cei care se ocupă cu efectele vizuale din filme. Efectele vizuale reprezintă totalitatea imaginilor generate de computer și procesul de integrare a lor în imagini de live-action, cât și ajustarea sau stilizarea imaginilor deja existente. Mai multe informații despre efecte vizuale, procedeele necesare pentru realizarea lor și un scurt istoric (de la Méliès - părintele animației stop motion - și până azi), aici: <https://www.nfi.edu/vfx/>



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

■ De ce credeți că a ales regizoarea să filmeze în mașină? Cum vă explicați încadraturile, de la foarte strânsă la foarte largă, folosite pentru a descrie întâlnirea celor doi?

■ În film regizoarea alege intenționat ca Jalili să privească în cameră, spărgând astfel al patrulea perete și intrând în relație directă cu spectatorul. Considerați că alegerea a avut efectul dorit? Argumentați.

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

## 2.2. APLICAREA PRINCIPIILOR UNEI COMUNICĂRI INTERPERSONALE POZITIVE

### **Keep**

(UK-Franța, 2022, 22 min)

Într-un far dezafectat din Dover, Marea Britanie, transformat acum în muzeu, Gordon, fostul paznic, se confruntă cu singurătatea și tânjește după zilele de odinioară. Când Musa, un tânăr britanic de origine afgană, vine să lucreze pentru el, Gordon găsește în sfârșit sprijinul pe care îl aștepta de atât de mult timp. Dar când descoperă adevăratele intenții ale vizitei lui Musa, Gordon este nevoit să aleagă între a respecta regulile și a-și ajuta mult mai tânărul prieten.



### **Subiecte posibil de abordat după vizionare**

- Filmul prezintă un personaj care trăiește singur într-un loc izolat. Credeți că singurătatea afectează capacitatea de a comunica? Argumentați.
- Cum credeți că se schimbă perspectiva lui Gordon asupra generației tinere după interacțiunea cu Musa?
- Care sunt principiile unei comunicări pozitive atunci când există o diferență considerabilă de vârstă între persoanele care comunică? Faceți o listă, apoi observați câte dintre ele se regăsesc în film.
- Care sunt principiile unei comunicări pozitive când persoanele care comunică sunt de aceeași vârstă? Dar când între ele există alte tipuri de diferențe - de etnie, religie, statut etc. Faceți o comparație, observați dacă principiile rămân aceleași.

## (RE)VIZIONAREA FILMULUI

### INTENȚIA REGIZORALĂ

Regizorul Lewis Rose construiește în *Keep* o narațiune cât se poate de clasică, într-o manieră specific britanică. Canalizând foarte abil carisma ursuză a personajului principal, Gordon (Phil Davies), și inocența energică a lui Musa (Weyal Bariz), Rose croiește o poveste simplă și de efect despre îndepărtarea prejudecăților, atât în contactul dintre generații, cât și la nivel cultural.

Mai exact, Rose ne arată cum interacțiunea cu Musa îi schimbă fundamental perspectiva lui Gordon. Deși pornind inițial sub forma unei minciuni necesare pentru a-și atinge scopul, interesul pe care Musa îl arată față de munca lui Gordon și ajutorul pe care i-l oferă în gestiunea farului-muzeu, îl determină pe protagonist să-și regândească poziția față de generația tânără, care fie îl agasa prin ignoranță, fie îl enerva peste măsură prin gesturile teribiliste (ex: desenarea unor imagini obscene pe fațada farului).

De asemenea, deschiderea lui Gordon de a-l ajuta în final pe Musa în misiunea sa de a *aprinde* farul pentru a ghida vasul de refugiați pe care se afla și vărul său, în ciuda faptului că a fost mințit și o astfel de manevră era ilegală, demonstrează schimbarea protagonistului.

Afecțiunea pe care Gordon a ajuns să i-o poarte lui Musa l-a făcut să scape de reticența vizavi de imigranți și i-a oferit finalitatea de care avea nevoie în cariera sa, demult apusă, de paznic al farului (citându-l chiar pe protagonist: „A fi paznic de far nu înseamnă să distrezi câțiva vizitatori mucoși. Înseamnă să salvezi vieți.”).

Rose utilizează, totodată, umorul sec, specific britanic, în special pentru a-l umaniza pe Gordon în prima parte a filmului, când se încadrează perfect în arhetipul bătrânului morocănos și singur. Prin mimică, reacții, mici jocuri de cuvinte (“I’ve got to keep my pinions to myself” - în acest caz, un element de construcție al farului, pinioanele/pinions, este utilizat cu aluzie la opinii/opinions) sau glume semi-ironice (“Born there, were you?” - replica lui Gordon vine după ce Musa afirmă nonșalant că este cetățean britanic), Gordon evită statutul unui personaj neplăcut sau detestabil și devine unul cu care publicul poate empatiza.



# CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **cinema-ul britanic, scenariul și alegerea unui final, umorul englezesc în film.**

## EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Farult* /pag 8

### VECHI VS NOU - FILME CARE EXPLOREAZĂ RELAȚIA DINTRE GENERAȚII

*Keep* este în primul rând un film despre conflictul dintre generații. El exploatează o structură narativă deja bine-cunoscută și atent explorată în filme precum *Gran Torino* sau *Good Will Hunting*: un bătrân taciturn și nesociabil, cu semnificative prejudecăți împotriva unui grup social, este obligat, într-o formă sau alta, să relaționeze cu un tânăr exponent al aceluia grup, raport ce îi schimbă irevocabil optica și atitudinea față de lume.

Mai precis, Gordon, un bărbat alb, englez, trecut de vârsta mijlocie (de altfel profilul votantului pro-Brexit), frustrat de lipsa de sens din viața lui și sătul de tinerii din jurul său, este nevoit să lucreze îndeaproape cu Musa, un tânăr de origine afgană, actual cetățean englez și student la inginerie. Ulterior, ne este dezvăluit că Musa este, de fapt, student la web design.

În mod neașteptat pentru amândoi - având în vedere că Gordon era obișnuit să respingă oamenii, iar Musa dorea doar să-și ajute vărul să intre în țară -, timpul petrecut împreună îi apropie. Cei doi învață unul de la celălalt și își depășesc barierele, respectiv se maturizează, devenind personaje mai complete pe parcurs.



Captură ecran *Gran Torino* (2008, r. Clint Eastwood)



Captură ecran *Good Will Hunting* (1997, r. Gus Van Sant)



Captură ecran *Keep*



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Ați mai întâlnit în alte filme o relație de tipul: un personaj cu experiență, mai dezamăgit sau cinic, și unul tânăr, aflat la început, plin de entuziasm? Ce așteptări aveți atunci când apare o astfel de pereche? V-a surprins vreodată direcția în care a evoluat povestea?
- Sunteți fanii uneia dintre francizele James Bond sau Harry Potter? Ce v-a atras cel mai mult la aceste filme?
- În fișă găsiți mai multe exemple de filme cu acțiunea centrată în jurul unui far. Găsiți și alte tipuri de clădiri/construcții care apar des în filme, ca element central. Observați în ce genuri de film se găsesc și ce sugerează prezența lor acolo.

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

## 3.1. COMPARAREA RESURSELOR DE OBȚINERE A INFORMAȚIILOR REFERITOARE LA OPȚIUNILE EDUCAȚIONALE, LA MUNCĂ ȘI CARIERĂ, DIN PERSPECTIVA RELEVANȚEI ACESTORA

### **Intermission / Pauză** (Franța, 2019, 16 min)

Yacine și doi prieteni de-ai lui își doresc cu orice preț să vadă Fast & Furious 8 la un multiplex de la periferia Parisului. Din păcate pentru ei, își permit doar bilete la un film mai vechi, proiectat în cadrul unui club de cinema. Pentru Yacine, ceea ce trebuia să fie doar o stratagemă de a ajunge la Fast & Furious se transformă într-o experiență de viață surprinzătoare, care îl face să se distanțeze de prietenii lui.



### **Subiecte posibil de abordat după vizionare**

- Puterea filmelor de a oferi claritate asupra propriei persoane.
- Cine-cluburile ca spațiu de a obține claritate / informații referitoare la opțiunile educaționale, muncă, carieră. Dezbateri.
- Anturajul - beneficii și pericole.
- Curajul de a formula o părere - fie ea și una negativă.
- Curajul de a încerca lucruri noi.
- Ce spune despre tine modul în care reacționezi la lucruri noi?

## ELEMENTE DE CONTEXTUALIZARE

În mic, *Pauză* este o poveste despre trei băieți care vor să intre la un film dar nimeresc la altul, iar unul dintre ei rămâne până la final. În mare, este despre preferințele cinefile ale unei generații și micile porțițe (cluburile de film) prin care ele pot fi îmbogățite, ghidate. Este, de asemenea, și o poveste despre ce vedem – un spectator tânăr, confruntat cu un film despre viața extrem de dură a unui tată și a unui fiu în Italia de după Al Doilea Război Mondial. Mai este și o poveste despre ceea ce nu vedem, dar putem construi din indiciile pe care ni le dau replicile lui Yacine: că adolescentul se regăsește în relația înduioșătoare tată-fiu din *Hoți de biciclete* și că are el însuși o viață plină de neajunsuri.



## INTENȚIA REGIZORALĂ

“

*„Filmul meu spune povestea întâlnirii unui adolescent de la marginea orașului cu o nouă formă de cinefilie.”<sup>1</sup>*

*„În prima parte, mi-am dorit să arăt un adolescent care se duce la un film la care nu s-ar duce în mod normal. În a doua parte, am vrut să arăt cum acest adolescent devine adult. Cred că sunt multe cazuri în care tinerii trebuie să se separe de grupul lor pentru a se emancipa. (...) Am vrut ca el să fie captivat de această nouă formă de cinema, iar prin asta să se distanțeze de anturajul lui. Apoi, mai e și relația cu tatăl.”<sup>2</sup>*

# CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **cineclub - cinefilie, neorealismul italian.**

## EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Pauză* / pag 6

### Câteva cinematografe pentru iubitorii filmelor de artă:

#### București

- Cinemateca Eforie - aflată într-o clădire din 1947 proiectată de arhitectul Jean Monda, a devenit cinematecă în a doua jumătate a lui 1982. Educația cinematografică se numără printre atribuțiile sale asumate.
- Sala Union - a fost cinematecă între 1964 și 1982. Proiectează filme ale Arhivei Naționale de Filme, dar și producții noi.
- Cinema Europa - face parte din rețeaua Europa Cinemas, contribuind astfel la popularizarea filmului european (lista completă a cinematografele membre Europa Cinemas)
- Cinema Elvire Popesco - un reper pentru cinefilii bucureșteni, cinemaul din curtea Institutului Francez există din 1974 și a fost complet renovat în 2011. Are o programare bazată pe filme de autor.

#### Cluj-Napoca

- Cinema ARTA - cinema de artă independent, privat. Istoria lui a început în 1913. A fost închis în 2012 și redeschis recent, datorită eforturilor Monicăi Sebestyen, moștenitoarea cinematografului.<sup>5</sup>
- Cinema Victoria - are o istorie de peste 100 de ani. Este administrat, în prezent, de Asociația Victoria Film.

#### Timișoara

În ultimii doi ani, la Timișoara s-au redeschis două dintre fostele mari cinematografe aflate cândva în proprietatea RADEF, alte trei fiind în curs de renovare:

- Cinema Victoria - o sală multifuncțională dedicată în special filmelor de artă și spectacolelor de teatru independent, redeschisă în 2022.
- Cinema Timiș - redeschis în toamna lui 2023, are 529 de locuri, putând găzdui proiecții, spectacole și concerte.

### TRADIȚIA CINE-CLUBURILOR ÎN FRANȚA

Potrivit lui Laurent Mannoni, director al direcției de Patrimoniu la Cinemateca Franceză, cuvântul „*ciné-club*” a apărut în 1907, odată cu crearea Ciné-Club de către Edmond Benoît-Lévy, la cinematograful Omnia Pathé din Paris. Cu toate acestea, abia în 1920, după ce criticul Louis Delluc și câțiva prieteni ai săi creează publicația *Le Journal du Ciné-Club*, începe să crească numărul de cine-cluburi.<sup>6</sup>

Scopul lor era, în primul rând, de a contribui la recunoașterea cinemaului ca artă, ceva deloc ușor acum un secol, când cinemaul era privit mai mult ca o formă de divertisment de bălci.

În 1924, clubul lui Delluc fuzionează cu CASA (*Club des Amis du 7e Art*) devenind „*Ciné-club de France*”, sub conducerea lui Léon Moussinac (critic și teoretician de film), Germaine Dulac (regizoare și teoreticiană) și Jacques Feyder (actor, regizor și scenarist).

La întâlnirile clubului, au adeseori loc discuții aprinse între specialiști în arta cinemaului și public.

Spre finalul celui de-Al Doilea Război Mondial, din octombrie 1944, cluburile de film cunosc un revirement, promovând „eliberarea” în toate sensurile cuvântului. Cunoscutul critic și teoretician de film André Bazin organiza și comenta proiecții la Maison de la Chimie, pentru un public din ce în ce mai numeros.<sup>7</sup>

Ca să înțelegeți amploarea fenomenului, Federația Franceză a Cluburilor de Film, creată la sfârșitul anului 1946, reunea peste 100.000 de membri, în peste 150 de cluburi. După 1965, succesul televiziunii (la pachet cu comoditatea de a vedea filme acasă) a dus nu numai la scăderea numărului de spectatori din sălile de cinema și la închiderea multor cinematografe, ci și la declinul cine-cluburilor.



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

■ Încercați să aflați de la părinți sau bunici dacă mergeau la cinema când erau tineri. Cum arăta pe atunci cinematograful din oraș, ce filme preferau să vadă și ce amintiri au legat de experiența de vizionare?

■ Dacă ați organiza un cine-club, care ar fi primul film pe care l-ați proiecta și de ce? Plecând de la acest răspuns, continuați programarea cine-clubului și alegeți următoarele patru filme. Motivați alegerile.

■ Cum credeți că ar fi reacționat cei doi prieteni dacă Yacine le-ar fi spus adevărul? Voi v-ați aflat vreodată într-o situație similară, să vă fie rușine să le spuneți prietenilor că v-a plăcut un film? Aveți curajul acum să povestiți care?

# 4. ELABORAREA PROIECTULUI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ ȘI PROFESIONALĂ

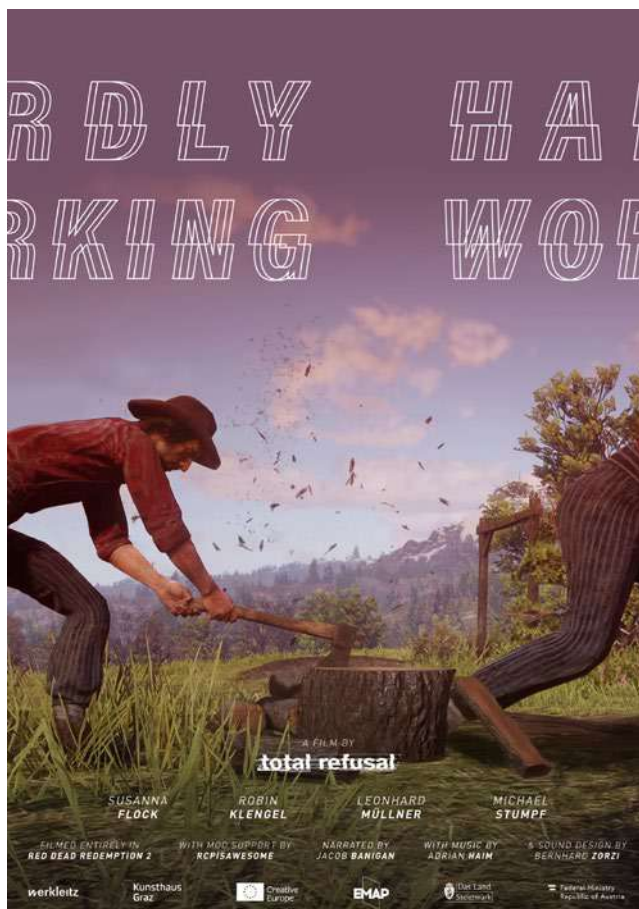
## 4.1. ANALIZAREA CONSECINȚELOR SCHIMBĂRIILOR ECONOMICE, SOCIALE ȘI TEHNOLOGICE ASUPRA PROFESIILOR

### **Hardly Working**

(Austria, 2022, 21 minute)

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 umplutură" și activitățile lor repetitive, reușind o fascinantă paralelă cu realitatea.



### **Subiecte posibil de abordat după vizionare**

- Cunoașteți trendul NPC de pe TikTok? Cum vi se pare această metodă de câștiga bani? Dacă ar fi să faceți asta, ce NPC ați alege și de ce? Ce credeți că spune acest trend despre persoanele care îl adoptă? Dar despre NPC-urile alese?
- Există schimbări tehnologice recente care vă impresionează? Dar unele care vă îngrijorează? Cum credeți că vă pot influența viitorul sau alegerea carierei?
- V-ați gândit vreodată la ideea că poți empatiza cu un NPC? Vi s-a mai întâmplat asta pe parcursul unui joc? Ce corespondent ar putea avea asta în viața reală?

### **Măturătoarea**

Își face treaba meticulous, însă rezultatele eforturilor sale sunt invizibile. Într-o lume în continuă mișcare, ea este un personaj static, dedicată muncii sale: stă în fața casei și privește insistent la ceea ce face. Legătura ei cu „viața” este mătura. Ea este imaginea unei persoane workaholice. Fără mătură, pare pierdută. Sau oare putem privi dispariția măturii ca o formă de eliberare?

### **Spălătoreasa**

Indiferent de culoarea pielii, spală o cârpă la infinit. Dar mizeria persistă, efortul este inutil. Femeia spală chiar și când începe ploaia. Dacă activitatea celorlalte personaje este pusă pe pauză în timpul ploii, ea este de neoprit.

### **Tâmplarul**

Bate mereu cuie în scânduri, de fiecare dată câte două, pe al doilea cu mai mult aplomb decât pe primul. Bărbatul se oprește din lucru doar când plouă sau la sfârșitul zilei, când fumează. Cu excepția câtorva glitch-uri – când levitează sau când face contact vizual cu camera de filmat –, tâmplarul este cel mai static personaj dintre cele patru. El nu părăsește niciodată zona de lucru.

### **Grădinarul**

Veșnic beat, deși nu consumă decât câteva guri de bere, este un muncitor ineficient. După o zi de muncă, se duce la bar, se îmbată, apoi încremenește undeva pe câmp, ca o imagine clasică a ne-muncii. Acesta este probabil motivul pentru care este folosit ca exemplu tematic. În capitalism, lenea este un delict, căci lucrătorul este plătit pentru timpul său, iar acest timp nu-i mai aparține. Dacă nu muncește, este ca și cum ar fura de la patron: „furi” din timpul patronului care te plătește „cu ora” pentru activitatea pe care o prestezi.

Cele patru personaje sunt lipsite de autonomie și conștiință de sine. Rezultatul muncii lor este invizibil, nimic nu se schimbă, lumea nu evoluează în niciun fel.

Cele patru personaje non jucabile repetă la nesfârșit aceleași acțiuni. Însă modul în care filmul le prezintă apropie spectatorul de ele, astfel încât repetiția ajunge să se simtă umană (în condițiile în care absolut tot ce vedem pe ecran spune opusul).

Efectul acesta este dat de:

- folosirea unui voice-over ce oferă o cheie de lectură în plus a acțiunilor. Această cheie de lectură este decisă de autori. Ei doresc ca spectatorul să se gândească la societatea în care trăiește, la toate exemplele de munci repetitive din jurul său, și să facă o comparație cu ceea ce vede pe ecran.

- urmărirea celor patru personaje, cu accent pe momentele în care acestea prezintă bug-uri sau probleme. Aceste momente sunt folosite apoi ca analogie pentru munca în capitalism.

În acest fel, patru personaje eminamente unilaterale sunt înzestrate de creatori cu însușiri cât se poate de umane. Universul jocului video devine o oglindă pentru lumea în care trăim. Îndemnul din final: *Putem începe să dăm erori?*, sparge al patrulea perete virtual, căpătând un sens concret în realitatea spectatorului.



*„Hardly Working este o parabolă ce abordează întrebările legate de reziliență, într-un mediu capitalist aparent fără ieșire.” (Total Refusal)*

# 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

### ARTIȘTI CARE AU INFLUENȚAT ACTIVITATEA GRUPULUI TOTAL REFUSAL

„Există câțiva oameni grozavi din domeniul artei din jocurile video. Eva și Franco Mattes<sup>6</sup> au făcut intervenții pacifiste în jocuri video încă din 2010. Alan Butler<sup>7</sup>, un fotograf care a realizat mii de poze cu oamenii fără adăpost din jocul *Grand Theft Auto V*. Joseph De Lappe<sup>8</sup>, care a folosit jocurile video într-un mod critic și plin de umor pentru proiectele sale.

De asemenea, ne place să spunem povești, să educăm și să radicalizăm politic oamenii prin munca noastră, în timp ce e important ca proiectele noastre să fie distractive și plăcute de urmărit. Așa că ne-am găsit modele și în mari regizori sau comentatori politici, cum ar fi Harun Farocki<sup>9</sup>, Adam Curtis<sup>10</sup> sau membrii colectivului DIS<sup>11</sup>. Plus alți regizori care lucrează cu jocuri video, precum Felix Klee<sup>12</sup>, Antoine Chapon<sup>13</sup>, sau Ismaël Joffroy Chandoutis<sup>14</sup>, printre alții.”

### JOCURI ÎN ARTĂ ȘI FILM



Captură ecran din *My generation*, video-instalație despre frustrarea jucătorului de jocuri video, 2010, Eva și Franco Mattes



Captură ecran din *Down and Out in Los Santos*, serie de fotografii cu oameni ai străzii, realizate în jocul *Grand Theft Auto V*, 2015-prezent, Alan Butler



Performance și intervenție: în timpul jocului *Quake III Arena*, s-a jucat, replică cu replică, un episod întreg din *Friends*. 2002 și 2003, Joseph Delappe



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Ați făcut vreodată streaming pe Twitch sau pe alte platforme? Cum a fost procesul de filmare și/sau de editare? Dacă nu, urmăriți gameri care fac streaming? Analizați câteva aspecte care vă determină să îi urmăriți.
- Ce părere aveți despre filmele interactive (cele în care puteți face alegeri, precum *Black Mirror: Bandersnatch*, r. David Slade, 2018, Marea Britanie-SUA)? Vă fac să vă simțiți mai implicați în poveste sau, dimpotrivă, vă distrag atenția?
- 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 cu adevărat ceva? Gândiți-vă la celebra frază „There is a glitch in the Matrix.” Discutați.

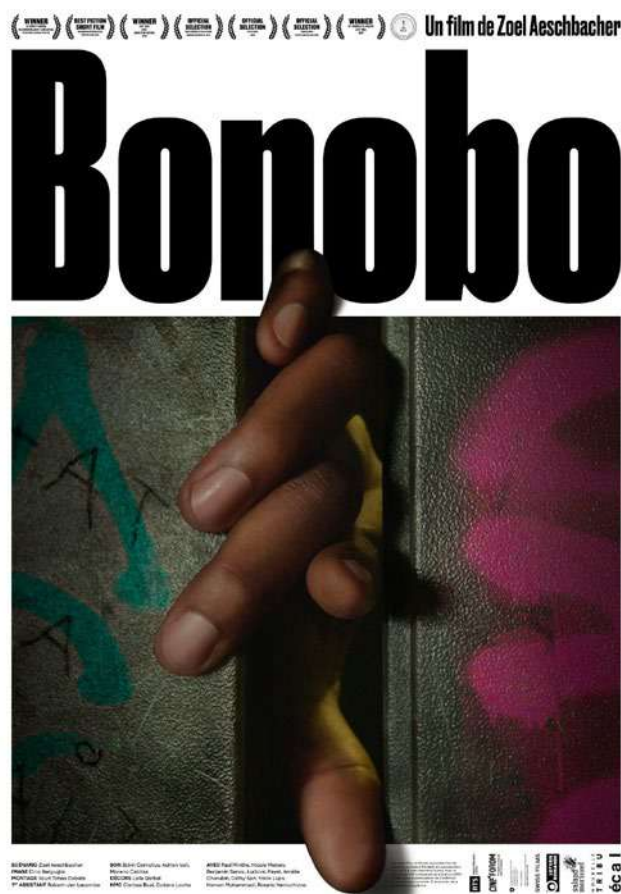
# 4. ELABORAREA PROIECTULUI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ ȘI PROFESIONALĂ

## 4.2. PLANIFICAREA CARIEREI - SCHIMBĂRI ECONOMICE, SOCIALE, TEHNOLOGICE; OPȚIUNI ȘI RESURSE DE REALIZARE A PLANULUI DE CARIERĂ, DE SCURTĂ ȘI LUNGĂ DURATĂ

### **Bonobo**

(Elveția, 2018, 16 min)

Seydou își pierde slujba, pentru că este prins dansând în timpul serviciului. Ana trebuie să își elibereze apartamentul, dar nu are bani să plătească echipa de mutări. Felix încearcă de dimineață să rezolve telefonic problema ascensorului stricat, dar nu reușește. Cei trei locuiesc în aceeași clădire de locuințe sociale, iar liftul vechi al clădirii îi unește, pe parcursul unei singure zile de vară, într-o poveste ametoitoare despre comunitate, diferențe sociale și prejudecăți.



### **Subiecte posibil de abordat după vizionare**

- Cu ce credeți că s-ar ocupa părinții voștri dacă am trăi într-o societate (imaginară) în care banii nu ar fi necesari?
- Dar voi, ce ați face, cum v-ați vedea viitorul dacă nu ar mai exista banii?
- Ce tip de prejudecată a apărut în cazul personajului Seydou? Dar în cazul Anei și al lui Felix?
- Analizați ce tipuri de factori sociali influențează procesul de alegere a carierei în cazul lui Seydou.

## POST-VIZIONARE, ALTE POSIBILE SUBIECTE:

### ASCENSORUL SOCIAL

*L'ascenseur social* - expresie în limba franceză care se referă la tot ceea ce, într-o societate dată, permite unei persoane dintr-o anumită categorie socială să acceadă la o categorie superioară.

„Acest film este despre probleme sociale. Am vrut să folosesc această expresie, *L'ascenseur social*, la propriu. Liftul este stricat, iar oamenii sunt blocați și le este imposibil să urce”, declară regizorul.<sup>4</sup>



Care dintre cele trei personaje credeți că are cea mai mare șansă să pornească ascensorul social? Ne dați filmul vreun indiciu pentru această întrebare?

### PREJUDECĂȚI ȘI STEREOTIPURI

**Prejudecata** este o preconcepție sau o atitudine, adesea negativă, față de membrii unui grup. Ea poate avea o influență puternică asupra modului în care oamenii se comportă și interacționează cu ceilalți - în special cu cei care sunt diferiți într-o anumită privință -, chiar dacă la nivel inconștient.

TIPURI DE PREJUDECĂȚI:

**Vârstă:** convingerea că cineva este prea bătrân sau prea tânăr pentru a face ceva;

**Homofobie:** frică, neîncredere, discomfort față de persoanele care nu se identifică ca heterosexuali;

**Naționalism:** convingerea că interesele țării de care aparține un individ sunt mai importante decât restul;

**Rasism:** atitudini negative față de membrii unei rase sau de un grup etnic;

**Religie:** atitudini negative față de cineva, pentru că aparține altei religii, ideologii;

**Sexism:** convingerea superiorității unui sex asupra altui sex în diverse situații (ex: femeile sunt părinți mai buni, bărbații sunt șoferi mai buni);

**Xenofobie:** atitudini negative față de cineva care provine din altă țară, vorbește altă limbă.

Stereotipul este direct legat de prejudecată, fiind o simplificare a ei într-o singură părere ce sumarizează experiențele și credințele de bază. Un fel de pitch (prezentare succintă): ochelariștii sunt buni la matematică, pletoșii sunt rockeri, femeile nu au simțul orientării.<sup>5</sup>

# CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **Filmul cu narațiuni multiple. Tipuri de legături ale poveștilor – prin imagine, montaj, sunet. Slow Motion. Coloană sonoră.**

## EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Bonobo* /pag 9

### RITMUL MONTAJULUI - ADRENALINĂ CONTROLATĂ

Dacă reluăm filmul și cronometrăm, vom observa că secvențele se scurtează pe măsură ce povestea avansează. La început avem momente lungi, de 1 minut și 30 de secunde, sau chiar două minute, iar spre final, tăieturile sunt atât de rapide, încât ajungem să petrecem cu fiecare personaj între două și cinci secunde. Ritmul este construit să oglindească starea de spirit a personajelor: filmul se aglomerează în tandem cu furia sau agitația lor.

Slow motion-ul din final este un procedeu ce pune spectatorul în postura de observator prins în imposibilitatea unui timp ce curge mai lent decât ar fi normal. În felul acesta:

- se observă mai clar detaliile (pata roz pe care alunecă Felix);
- se creează senzația de așteptare cu suflul la gură (Ana ridică ciocanul, Felix coboară scările, Seydou aleargă fără să știe că este urmărit);
- se intensifică drama (pianul făcut bucăți, Seydou respirând obosit, piciorul lui Felix pe marginea scării).

În acest fel, spectatorul este aproape forțat să aibă o reacție emoțională și/sau să-și pună întrebări înaintea finalului, ce rămâne deschis pentru toate personajele.

Nu știm dacă Ana va reuși să recupereze banii de avans. Nu știm dacă Felix a supraviețuit căzăturii. Nu știm dacă Seydou va mai ajunge la audiție.



- Dacă ați putea să adăugați trei secvențe la final, ce s-ar întâmpla în ele?
- Reveniți la începutul filmului. Pe ce fel de muzică credeți că dansează Seydou?

În secvența în care este concediat, Seydou apare dansând. Este cel mai lung moment în care îl vedem în mișcare, dar Vivaldi nu se aude pe fundal, iar tânărul este văzut prin intermediul unor camere de supraveghere. Această lipsă ne permite să cunoaștem personajul gradat: mai întâi aflăm că e pasionat de dans, apoi vedem că este judecat aspru și concediat. Îi aflăm apoi dorința (audiția),

auzim ce muzică ascultă, vedem cine este, cum trăiește și cât din viața lui este ocupată de această pasiune.

Același lucru se întâmplă și cu celelalte două personaje.



Faceți acest exercițiu și cu Felix și Ana. Cum îi vedem la început, ce aflăm despre ei până la final, cum ne schimbă asta percepția inițială?



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Cum credeți că este realizat, din punct de vedere tehnic, un cadru slow motion (răspunsul se găsește la pagina 4 a fișei)? Ce efect are folosirea slow motion-ului în acest film?
- Ați mai urmărit și alte filme cu narațiuni multiple? Ce vi se pare provocator și/sau satisfăcător la vizionarea unui astfel de film, în comparație cu unul care are un singur fir narativ?
- În film avem un personaj care ascultă mai mereu muzică și dansează. Cum influențează asta ritmul filmului? Dar atmosfera? Cum credeți că s-ar fi schimbat filmul dacă Seydou ar fi avut o altă pasiune?

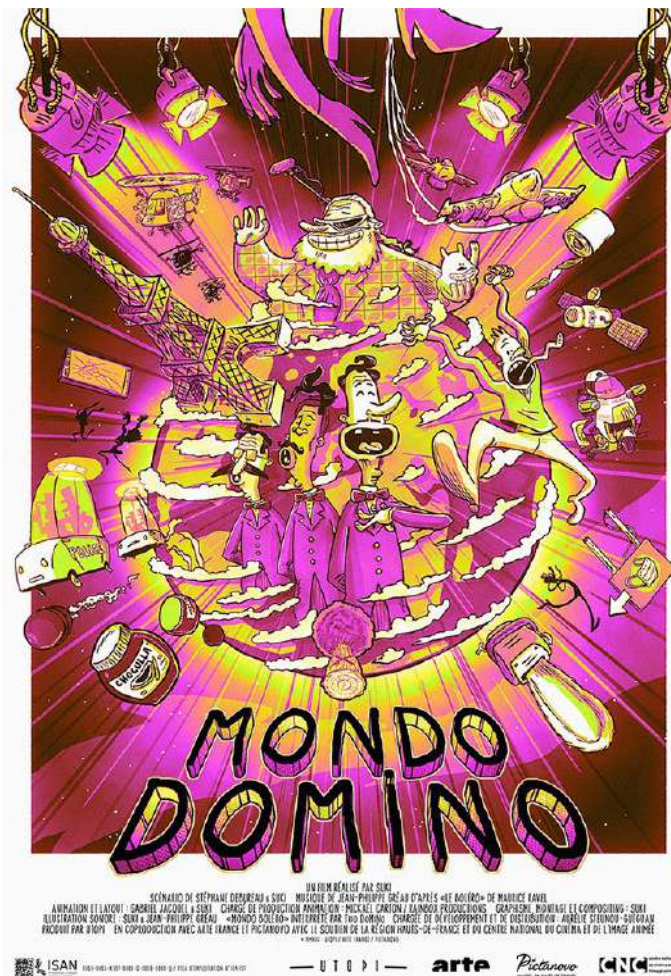
# 5. EXERSAREA ABILITĂȚILOR DE MANAGEMENT AL UNUI STIL DE VIAȚĂ DE CALITATE

## 5.1. CALITATEA RELAȚIILOR SOCIALE ȘI A MEDIULUI DE MUNCĂ: VOLUNTARIATUL: DEFINIRE, ACȚIUNI COMUNITARE ÎN SITUAȚII DE CRIZĂ: CATASTROFE NATURALE (INUNDAȚII, CUTREMUR), ACCIDENTE RUTIERE, FERROVIARE, AVIATICE, NUCLEARE, RĂPIRI, ACTE TERORISTE ETC.

### **Mondo Domino**

(Franța, 2021, 6 min)

În zgomotul asurzitor de drujbe, tăietori de lemne fredonează fericiți în timp ce taie copaci ce vor fi folosiți ca decor pentru o prezentare de modă. Mondo Domino este o animație contemporană, o satiră, o comedie muzicală burlescă ce ne aruncă într-un vârtej delirant de reacții în lanț, pe cât de haotice, pe atât de grotești.



### **Subiecte posibil de abordat după vizionare**

- Ce înseamnă voluntariatul? În momentul în care decizi să acționezi de unul singur pentru a ajuta într-o situație de criză se cheamă că faci voluntariat?
- V-ați aflat vreodată în situația în care un incident aparent mic a dus la o problemă mult mai mare? Povestiți și încercați să găsiți momentul în care s-ar fi putut opri acel efect de domino.
- Cine este principalul responsabil într-o situație de criză? Cum se stabilește ordinea acțiunilor?
- Cum e mai bine să reacționezi într-o situație de criză? Ce reacții ajută și ce reacții îngreunează lucrurile?

## HAOSUL CREEAZĂ HAOS

Alăturarea de multe evenimente majore și surprinzătoare în același timp (incendiu, accidente, distrugeri, prețuri neverosimil de mici, aglomerație) generează anxietate și isterie de masă. „Știrile negative pot declanșa o astfel de isterie. Unii oameni încep să creadă într-o amenințare. Această amenințare trezește frică și începe să se răspândească în societate. Odată ce anxietatea s-a răspândit și majoritatea unui grup se comportă într-un anumit mod, se petrece fenomenul conformismului, adică presiunea socială îi face pe indivizi să se comporte în același mod ca alți membri ai grupului. Isteria de masă devine posibilă atunci când informația negativă provine dintr-o sursă autorizată, când mass-media este politizată, iar rețelele sociale fac ca informația negativă să fie omniprezentă.”<sup>9</sup>

În mijlocul haosului, mașina presei lovește pietoni. Unul dintre ei aterizează pe motocicletă unui polițist, care ricoșează în vitrina supermarketului. Reclama luminoasă arată acum o reducere de 80% (min 02:35). Haosul stradal se mută în interiorul magazinului, asaltat de oameni cuprinși de o isterie a cumpărăturilor. *Mondo Domino* a fost scris în 2017, când pandemia nu exista. Realizatorul Suki a inserat în film imaginile cu hârtie igienică fără să știe că ele vor ajunge subiect real.



La începutul pandemiei din 2020, s-a constatat că frica de necunoscut a creat un comportament impulsiv de cumpărare. Vânzarea de hârtie igienică și de alte produse considerate esențiale a crescut cu 40% în timpul stării de urgență.<sup>10</sup>



Ați trecut vreodată printr-un moment de panică în grup? Cu ce ocazie? Cum s-a ajuns la asta și ce ați făcut pentru a ieși din acea stare?

# CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **puterea animației, sunet - coloana sonoră, animație 2D și 3D.**

## EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Mondo Domino* / pag 4

### PUTEREA ANIMAȚIEI

#### THE SINKING OF THE "LUSITANIA"

Ceea ce ne captivează când vedem o catastrofă pe ecran este întrebarea „Cum ar fi dacă?”. Cum ar fi dacă mi s-ar întâmpla mie? Cu cât evenimentul este prezentat mai în detaliu, cu atât reacțiile emoționale sunt mai puternice. Animația a permis genul acesta de experiență încă de la începutul secolului al XX-lea.

*The Sinking of the "Lusitania"* / *Scufundarea Lusitaniei*, documentarul animat de 12 minute realizat de Winsor McCay (1918, SUA), este unul dintre primele cele mai grăitoare exemple în acest sens. „Lusitania a fost o navă britanică de pasageri care a fost lovită și scufundată de un submarin german în 1915. Din cei 1.959 de pasageri de la bordul navei, 1.198 de persoane s-au înecat, inclusiv 128 de cetățeni americani. Deși Statele Unite nu au răspuns direct atacului printr-o declarație de război, incidentul este considerat un factor care a contribuit la intrarea Statelor



Unite în Primul Război Mondial. Potrivit istoricului de animație John Canemaker, motivația principală a lui McCay de a crea filmul a fost să genereze «zel patriotic».<sup>11</sup>

McCay a folosit cerneală, creion și pix pe celuloid, secvențe live-action și fotografii pentru documentarul animat ce durează nu cu mult mai puțin decât timpul ce a fost necesar pentru scufundarea completă a navei. Realizarea filmului a durat însă doi ani și 25.000 de desene au fost necesare pentru a-l finaliza. Începutul ce arată artistul la masa de lucru, secondat de o echipă întreagă de desenatori, subliniază adevărul imaginilor ce vor urma. Tragedia este apoi prezentată de la distanță, ca și cum evenimentele ar fi surprinse de o cameră de filmat aflată la bordul unei alte nave. Ritmul lent al filmului și pauzele lungi creează senzația de timp real. Intertitlurile ce contextualizează întâmplările și finalul centrat pe victimele tragediei apropie și personalizează evenimentul. Filmul rămâne emblematic pentru incredibila putere a animației.



#### Subiecte posibil de abordat după vizionare

- Astăzi, animația 3D a devenit standardul industriei filmului de animație, astfel că producțiile realizate în 2D ajung mai rar la publicul larg. Totuși, ați urmărit filme sau ați jucat jocuri ce folosesc animație 2D?
- Câteva exemple celebre sunt: *The Lion King* (1994), *My Neighbor Totoro* (1988) sau *Akira* (1988). Cum vi se par în comparație cu cele 3D?
- De ce credeți că autorii filmului au ales să folosească o singură melodie pe tot parcursul filmului, în loc să includă mai multe piese? Aduceți cât mai multe argumente.
- Mai cunoașteți și alte animații care tratează subiecte sensibile într-un stil amuzant? Care?

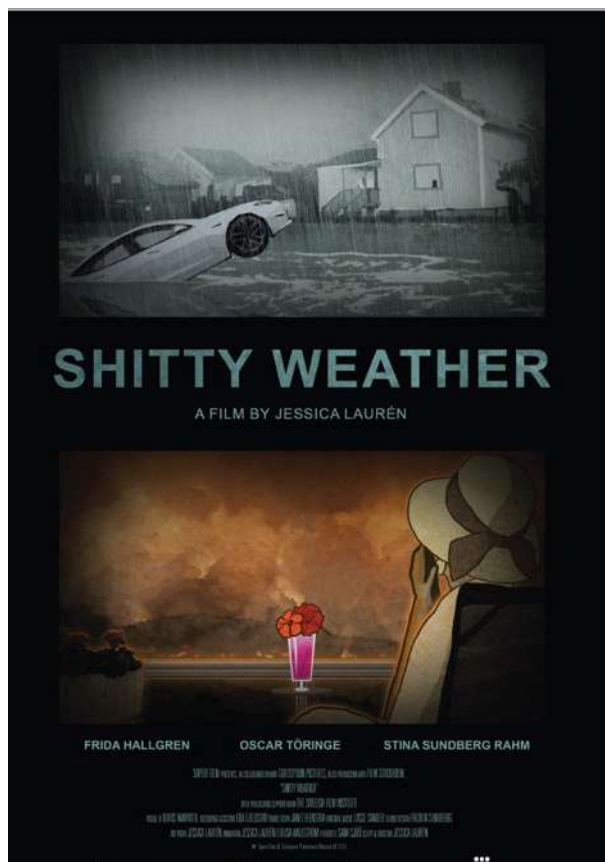
# SĂPTĂMÂNA VERDE / ȘCOALA ALTFEL

## **Shitty Weather**

(Suedia, 2023, 9 minute)

De patruzeci de zile plouă. Familia e înăuntru, iar adulții își fac griji cu renovarea bucătăriei: ce culori să aleagă (galben în niciun caz, căci a zis cineva că le dă copiilor migrene!), ce tip de podele să pună și oare de ce întârzie atât de mult livrarea materialelor de construcție? Toate astea se petrec în timp ce realitatea pătrunde prin subsolul casei.

În paralel, bunica e plecată în vacanță la mare, în Grecia, și li se plânge rudelor la telefon despre cât de cald e afară. În jurul ei, incendii de vegetație se dezlănțuie și pompierii insistă cu evacuarea.



## **Subiecte posibil de abordat după vizionare**

- Filmul ne arată ce se poate întâmpla atunci când trăim "într-o bulă", doar printre oameni care gândesc la fel ca noi. Ați observat situații asemănătoare în jurul vostru? De ce credeți că se întâmplă asta?
- În era fake news-ului și a tehnologiilor deepfake, mai ales când evenimentele se succed cu o viteză amețitoare, a devenit tot mai dificil să ne informăm corect. Voi cum procedați atunci când vreți să aflați adevărul despre un eveniment? Ce surse considerați demne de încredere și cum verificați autenticitatea informațiilor pe care le primiți?
- Cum poate fi vorba despre încălzire globală dacă, în întreaga lume, au loc inundații la scară largă? Ce știți despre legătura dintre încălzirea globală și fenomenele meteo extreme sau dereglările climatice tot mai frecvente?

## MESAJ PENTRU ADOLESCENȚI

Ca mamă de fiice adolescente, Jessica Laurén și-a exprimat adesea dorința de a se conecta cu tinerii și de a comunica pe înțelesul lor. Mesajul scurtmetrajului *Vreme nasoală* e o invitație de a observa realitățile care nu sunt atât de vizibile sau de prezente în rutina zilnică a unui adolescent. Dincolo de dilemele legate de viața personală, de preocupări legate de viitorul lor imediat (ce carieră să aleagă, unde să meargă la studii etc.), filmul e un apel de a lua în considerare contextul global și modul în care fiecare alegere personală poate avea un impact mai larg. Dincolo de bula proprie există o lume mult mai mare în jur, cu crize reale și urgente care necesită acțiune și implicare responsabilă.

## NEGAREA REALITĂȚII - MECANISM DE APĂRARE ÎMPOTRIVA SUFERINȚEI



Negarea apare atunci când o persoană nu este pregătită să facă față unei realități copleșitoare și reprezintă refuzul de a accepta o situație dureroasă sau de a recunoaște fapte incomode.

Mecanismele emoționale de apărare<sup>13</sup> sunt modalități inconștiente prin care mintea ne protejează de anxietate sau de conflicte interne, iar negarea e între mecanismele primitive, vechi, care apare temporar pentru a proteja de o durere emoțională prea mare, care nu poate fi procesată imediat.



### Exemple de alte mecanisme emoționale de apărare:

**proiecția** – atribuirea propriilor sentimente, gânduri sau dorințe inacceptabile unor altor persoane;

**raționalizarea** – crearea unor explicații logice sau raționale pentru comportamente care sunt, de fapt, motivate de impulsuri emoționale;

**regresia** – întoarcerea la comportamente mai imature sau mai primare, care sunt considerate mai sigure;

**sublimarea** – canalizarea impulsurilor inacceptabile într-o activitate social acceptabilă (ex. furia transformată în sport);

**compensarea** – înlocuirea unei slăbiciuni percepute cu o forță în alt domeniu (ex. cineva care se simte nesigur în relațiile personale, dar devine extrem de competitiv la muncă).

# CINEMATOGRAFIE - CONȚINUTURI

Fișa facilitează discuții privind: **ce înseamnă colorist, ce înseamnă satiră, intenția regizorală și parcursul regizoarei, alte filme despre relația om-natură**

## EXTRAS DIN FIȘA FILMULUI *Vreme nasoală* / pag 8

**Satira** e o formă de **critică** în care se subliniază slăbiciunile oamenilor, ale societății sau chiar ale întregii umanități, de obicei într-un mod care te pune pe gânduri. Ea se caracterizează prin **ironie, exagerări** care ajung la limite absurde și prin crearea unor situații paradoxale.

Ce face satira cu adevărat interesantă este că **reflectă realitățile și problemele sociale ale vremii** în care apare, adaptându-se mereu la schimbările din jur. Cuvântul „satira” provine din limba latină, de la „satura”, care însemna inițial „dezordine” sau „harababură”, iar ulterior a ajuns să desemneze această formă literară plină de critică și umor amar.

În literatura română, s-a remarcat în genul satirei Vasile Alecsandri, cu seria în care e protagonistă *Coana Chirița*, iar maestrul genului este considerat Ion Luca Caragiale, cu *Momente și Schițe* și textele sale de dramaturg: *D-ale Carnavalului*, *O noapte furtunoasă*, *O scrisoare pierdută*.

Satira literară modernă își are originea în SUA. Între autorii celebri de satiră, ale căror opere continuă să fie savurate sub formă de cărți sau ecranizate în filme și seriale, sunt scriitorul englez Aldous Huxley cu romanul *Minunata lume nouă*, publicat în 1932, și George Orwell cu *Ferma animalelor* (1944) și romanul *1984*, apărut în anul 1949.

Publicații online contemporane românești care se bazează în mod esențial pe satirizarea societății și a întâmplărilor de zi cu zi sunt TimesNewRoman.ro (cotidian independent de umor voluntar) și Cațavencii.ro.



Serialul *Brave New World* produs în 2020 de NBC Universal Peacock



Ecranizarea romanului *1984* lansată chiar în anul 1984, cu John Hurt în rol principal



### Subiecte posibil de abordat după vizionare

■ Cum ar suna o satiră pe tema defrișării pădurilor sau a dispariției unor specii de animale? Jucați-vă cu acest gen, explorând mai multe variante de subiecte.

■ Ați avut până acum un proiect complex de realizat — o prezentare, un eseu video, un scurtmetraj sau un alt tip de proiect? Cum ați abordat procesul: ați preferat să vă ocupați singuri de cât mai multe etape sau ați ales să lucrați în echipă, distribuind sarcinile între membrii grupului? Care variantă vi se pare mai bună? Argumentați.

■ Deși oamenii de știință avertizează asupra pericolului schimbărilor climatice încă din anii '50, acțiunile concrete la nivel global au început abia în anii '90. Credeți că filmul poate fi interpretat ca o paralelă cu lentoarea cu care guvernele reacționează la criza climatică sau, mai degrabă, ca o reflecție asupra reacției individuale în fața dezastrelor naturale și a schimbărilor pe care nu le putem controla?

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](http://oradecinema.tiff.ro)