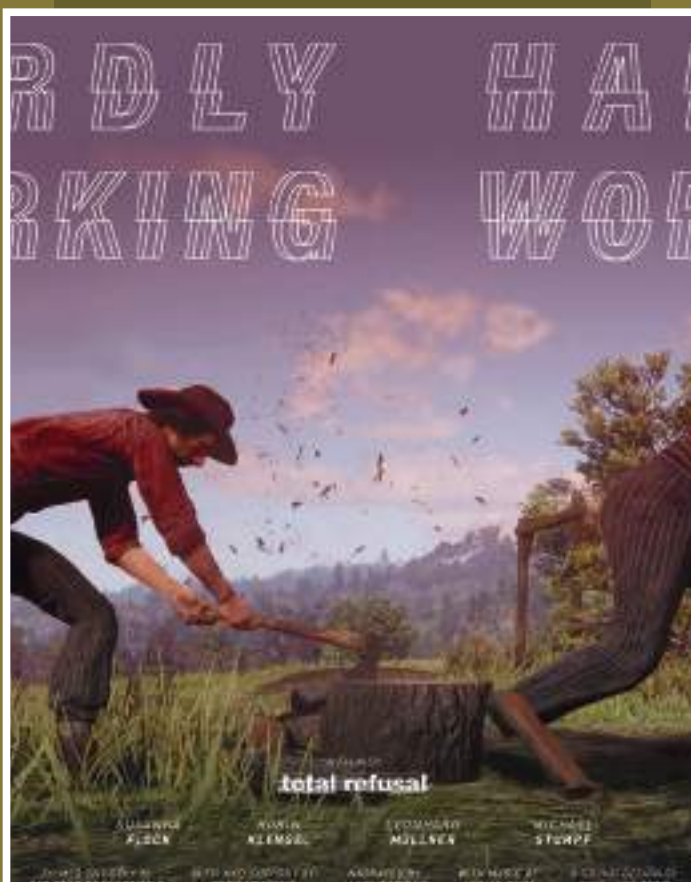


HARDLY WORKING



Film

Hardly Working, regizat de Total Refusal, Austria, 2022.

Competențe consiliere și orientare

Utilizarea adecvată a informațiilor, în propria activitate, pentru obținerea succesului: Exersarea deprinderilor de utilizare a tehnologiilor informatice și comunicaționale, pentru clarificarea traseului educațional și profesional. Elaborarea proiectului de dezvoltare personală și profesională: Analizarea consecințelor schimbărilor economice, sociale și tehnologice asupra profesiilor.

Fișa poate fi folosită și la următoarele materii

Limba și literatura română, limba și literatura engleză, filosofie, istorie.

Competențe cinematografice

filmarea în interiorul unui joc video.

Nivel

Filmul poate fi studiat la clasele IX - XII

Fișă realizată în colaborare cu:

- Colectivul Total Refusal
- Amalia Istrate, profesoară de limba română la Colegiul Național Alexandru Lahovari din Râmnicu Vâlcea
- Bard.google.com*



CUPRINS

- Despre film
 - Sinopsis
 - Despre Total Refusal
- Elemente de contextualizare
 - Misiunea grupului Total Refusal
 - Despre jocul *Red Dead Redemption 2*
 - Ce sunt NPC-urile?
 - Termeni și concepte în joc
- (re)Vizionarea filmului
 - *Hardly Working* in *Red Dead Redemption 2*
 - Cum filmezi într-un joc video?
 - Care este starea cinematografelor de stat din România?
 - Măturătoarea, tâmplarul, spălătoreasa, grădjarul
- Post-vizionare, alte posibile subiecte
 - Artiști care au influențat activitatea grupului Total Refusal
 - Jocuri în artă și film
- Sugestii de întrebări și activități în clasă
- Filmografie

Fișa a fost realizată în decembrie 2023, într-o perioadă în care programele de tip ChatGPT se aflau încă într-un stadiu incipient de dezvoltare și utilizare.

HARDLY WORKING

SINOPSIS

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.



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 înfurăm pe ele uneori - în principal din cauza simplității lor ideologice și pentru că atât de mult potențial și atâtă 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.



„Pentru noi a fost mereu important să nu respectăm regulile jocului. În jocurile video, efectele vizuale și tehnicile se îmbunătățesc constant, pe când narațiunea stagnează. Avem mereu aceeași metaforă cu eroism, aceleași jocuri militare, în timp ce jocurile devin din ce în ce mai impresionate vizual. Așa că ni s-a părut logic să folosim resursele altfel, să oferim perspective care în mod normal nu sunt abordate într-un joc video”, povestesc Total Refusal.

În *Sculpturing a Peace Monument*, jucătorii crează o sculptură mitraliind o bucată de ciment cu armele disponibile în jocul *Tom Clancy's The Division*.



Captură ecran din *Sculpturing a Peace Monument*

În *Swings Don't Swing*, jucătorii încearcă să interacționeze cu spațiile de joacă prezente în universul jocului *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* (Ubisoft 2017). În cazul toboganului, jucătorii nu pot lua poziția necesară pentru a-l folosi, în timp ce leagănele sunt imobile și un camion este distrus complet încercând să treacă de ele.



Captură ecran din *Swings Don't Swing*

How to Disappear, poate cel mai aclamat scurtmetraj al grupului, analizează imposibilitatea unui comportament pacifist în interiorul jocului *Battlefield V*. Regulile acestui joc de război sunt clare - cine încearcă să părăsească lumea este împușcat de un călău nevăzut. În condițiile unei realități istorice în care nu există război fără dezertori, existența unui joc în care acest comportament este imposibil vine ca un paradox. Jucătorul intră în joc voluntar (spre deosebire de un război real), însă condițiile nu pot fi sub nicio formă nerespectate. Ele sunt literă de lege. În *Battlefield V* intri și omori sau ești omorât, fără alternative.¹



Captură ecran din *How to Disappear*

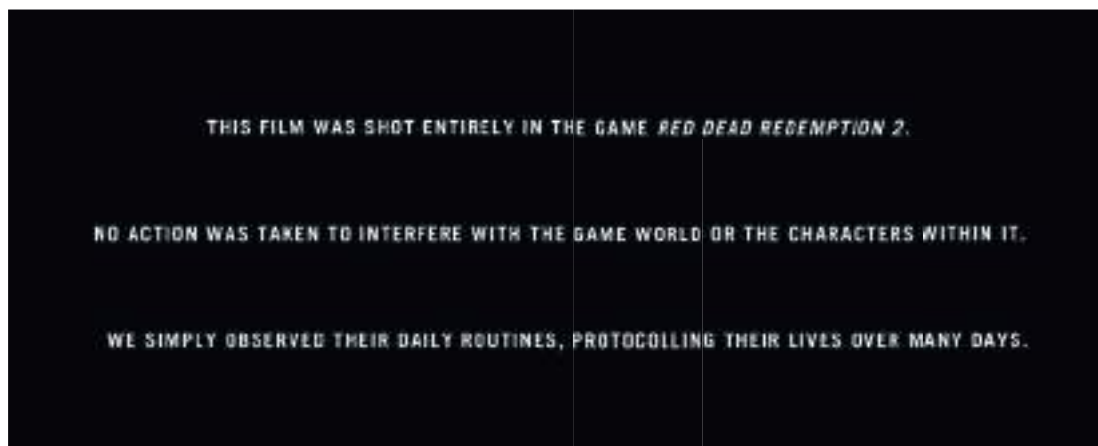
„Dimensiunea politică a jocurilor rămâne mereu la nivel infantil. Producătorii jocurilor nu o recunosc deloc. Chiar dacă avem de-a face cu jocuri despre război sau terorism, ei neagă caracterul politic al poveștilor, scopul fiind să se conserve un teren de joc complet apolitic”, spun Total Refusal.

Asta în condițiile în care, în jocul *Battlefield V*, singurele obiecte complet indestructibile sunt steagurile.



Captură ecran din *How to Disappear*

1. Articol Total Refusal: How to Disappear, iunie 2021, de Jacopo de Blasio: <https://www.arshake.com/en/total-refusal-how-to-disappear/>



ACEST FILM A FOST FILMAT ÎN ÎNTREGIME ÎN JOCUL RED DEAD REDEMPTION 2.

NU S-A ÎNȚEPRINS NICIO ACȚIUNE PENTRU A INTERFERA CU LUMEA JOCULUI SAU CU PERSONAJELE.

NOI DOAR LE-AM OBSERVAT RUTINA ZILNICĂ, URMĂRINDU-LE VIEȚILE TIMP DE MAI MULTE ZILE.

DESPRE JOCUL RED DEAD REDEMPTION 2

Red Dead Redemption 2 este un joc de acțiune-aventură dezvoltat și publicat de Rockstar Games. Este al treilea joc din seria *Red Dead* și un prequel al jocului *Red Dead Redemption* din 2010. Jocul este plasat într-o reprezentare fictivă a Statelor Unite ale Americii, în 1899, și urmărește aventurile lui Arthur Morgan, membru al bandei Van der Linde.

Povestea jocului începe cu banda Van der Linde la finalul unui jaf de bancă eșuat. Banda este forțată să fugă în munți, unde este urmărită de vânători de recompense și agenți guvernamentali.

Arthur Morgan este protagonistul jocului. El este un membru loial al bandei Van der Linde, dar începe să pună la îndoială moralitatea grupului. Pe măsură ce banda devine din ce în ce mai violentă, Arthur trebuie să decidă dacă să le rămână loial prietenilor săi sau să facă ceea ce crede el că este corect.

Red Dead Redemption 2 este un joc vast. Jucătorii pot explora o varietate de medii, inclusiv păduri, munți, deșerturi și orașe. Jocul oferă o serie de activități, cum ar fi vânătoria, pescuitul și jocurile de noroc. Jucătorii pot participa și la misiuni secundare sau provocări.



Red Dead Redemption 2 a fost lăudat pentru lumea, povestea și personajele sale credibile și bine documentate istoric². Jocul a fost un succes comercial, vânzând peste 20 de milioane de exemplare în întreaga lume.

* Explicație generată și tradusă în limba română de de programul bard.google.com. Editată de echipa Ora de Cinema.

2. Articol - *15 Things That Are Historically Accurate In Red Dead Redemption 2*, 15 octombrie 2021, de Alexandra Sakellariou: <https://screenrant.com/historically-accurate-true-red-dead-redemption/>

CE SUNT NPC-URILE?

Personaje non-jucabile (NPC-uri) sunt personaje din jocurile video care nu sunt controlate de jucător. De obicei, sunt controlate de computer și au un set predefinit de comportamente. NPC-urile pot fi folosite pentru a furniza informații, pentru a avansa intriga sau pur și simplu pentru a adăuga la experiența imersivă pe care o propune lumea jocului.

NPC-urile pot fi fie prietenoase, fie ostile. NPC-urile prietenoase pot fi dispuse să ajute jucătorul, în timp ce NPC-urile ostile vor ataca jucătorul. NPC-urile pot fi, de asemenea, fie statice, fie dinamice. NPC-urile statice rămân într-un loc și nu se mișcă, în timp ce NPC-urile dinamice se mișcă în jurul lumii jocului și pot chiar să interacționeze cu alte NPC-uri.

Utilizarea NPC-urilor în jocurile video a evoluat în timp. În jocurile video timpurii, NPC-urile erau adesea foarte simple și puteau efectua doar câteva acțiuni. Cu toate acestea, pe măsură ce tehnologia a avansat, NPC-urile au devenit mai complexe și realiste. Unele NPC-uri sunt acum atât de sofisticate încât pot chiar să poarte conversații cu jucătorii.

NPC-urile sunt o parte importantă a experienței jocurilor video. Ele pot face ca lumea jocului să se simtă mai vie și mai imersivă și pot, de asemenea, să furnizeze jucătorilor informații și asistență valoroase. Pe măsură ce tehnologia jocurilor video continuă să avanseze, este probabil că NPC-urile vor deveni și mai complexe și mai realiste.

* Definiție generată și tradusă în limba română de de programul bard.google.com. Editată de echipa Ora de Cinema.

TERMENI ȘI CONCEPTE ÎN JOC

Mod (modification) - Procesul de a edita, de a schimba structura, sintaxa sau codul unui joc. Un mod permite jucătorului să joace un joc diferit de versiunea originală. Jucătorul poate avea arme mai bune, mai mulți bani în joc, fundaluri diferite, sănătate mai puternică a personajelor, etc. Modificarea poate fi parțială sau totală, sau poate fi utilizată doar pentru a remedia unele bug-uri.

Bug - defect / eroare într-un program de calculator/ sistem de operare. Una dintre cele mai cunoscute erori ale sistemului de operare Windows este „Ecranul albastru al morții” sau BSOD. Un ecran albastru care include un mesaj de eroare a cauzat blocarea sistemului de operare, în special în versiunile anterioare de Windows.

Glitch - un glitch se referă la o eroare într-un joc video. Cu toate acestea, nu orice glitch este automat o eroare, deoarece există clasificări diferite în funcție de tipul și gravitatea erorii. Un glitch este diferit de alte tipuri de bug-uri, cum ar fi glitch-uri și exploit-uri. Uneori, acestea pot fi chiar benefice. Literal, glitch ar putea fi tradus ca „o mică perturbare în fluxul programului”. Aceasta înseamnă că utilizatorul observă o eroare, dar jocul poate continua să fie jucat altfel. Glitch-urile apar adesea atunci când grafica nu se încarcă sau se încarcă incomplet, personajele jocului rămân blocate în alte obiecte sau suprafețe, animațiile se termină brusc etc.

Glitching-ul are adesea o utilizare practică și pentru dezvoltatori, deoarece crearea unui joc video rareori se desfășoară liniar. Dezvoltatorii și în special testerii de jocuri trebuie să aibă acces permanent la toate nivelurile și misiunile anterioare după implementarea conținutului și funcțiilor noi de joc. Din acest motiv, deseori lasă în mod deliberat goluri în arhitectura nivelului în timpul dezvoltării, pentru a progresa mai rapid prin joc. Făcându-și drumul prin joc mai ușor, economisesc timp.³

3. Articol: *What are Glitches in gaming?*, in Digital Guide, ianuarie 2022, <https://www.ionos.com/digitalguide/online-marketing/social-media/glitches>

(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 filosoafei 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.”

4. Site prezentare *Total Refusal*: <https://totalrefusal.com/home/hardly-working>

5. *Internet Encyclopedia of Philosophy: Hannah Arendt*: <https://iep.utm.edu/hannah-arendt/#SSH4ai>



MĂTURĂTOAREA

TÂAMPLARUL

„E greu de imaginat o lume fără progres. Încrederea noastră în abundența zilei de mâine este necesară pentru a menține totul funcțional. Ne conduce înainte, fără un simț al direcției.”



GRĂJDARUL

SPĂLĂTOREASA



Măturătoarea

Își face treaba meticolous, 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.

Grăjdarul

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.



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

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 emnamente 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.

POST-VIZIONARE, ALTE POSIBILE SUBIECTE

ARTIȘTI CARE AU INFLUENȚAT ACTIVITATEA GRUPULUI TOTAL REFUSAL

„Există câțiva oameni grozavi din domeniul artei din jocurile video. Eva și Franco Mattes⁶ au făcut intervenții pacifiste în jocuri video încă din 2010. Alan Butler⁷, un fotograf care a realizat mii de poze cu oamenii fără adăpost din jocul *Grand Theft Auto V*. Joseph De Lappe⁸, 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 Farocki⁹, Adam Curtis¹⁰ sau membrii colectivului DIS¹¹. Plus alți regizori care lucrează cu jocuri video, precum Felix Klee¹², Antoine Chapon¹³, sau Ismaël Joffroy Chandoutis¹⁴, 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 jocul *Quake III Arena*, s-a jucat, replică cu replică, un episod întreg din *Friends*. 2002 și 2003, Joseph Delappe



6. Site prezentare Eva și Franco Mattes - <https://0100101110101101.org>

7. Site prezentare Alan Butler - <http://www.alanbutler.info/down-and-out-in-los-santos-2016>

8. Site prezentare Joseph De Lappe: <https://www.delappe.net>

9. Site prezentare Harun Farocki: <https://www.harunfarocki.de/home.html>

10. Pagină Wikipedia Adam Curtis: https://en.wikipedia.org/wiki/Adam_Curtis

11. Site prezentare colectivul DIS: <https://dis.art/trending/>

12. Site prezentare Felix Klee: <https://felixklee.myportfolio.com/work>

13. Despre Antoine Chapon - <https://zkm.de/en/person/antoine-chapon>

14. Despre Ismaël Joffroy Chandoutis - <https://www.semainedelacritique.com/en/directors/ismael-joffrey-chandoutis>



Knit's Island (2023) - În străfundurile internetului există un spațiu de 250 de kilometri pătrați unde mai mulți inși se întâlnesc virtual într-un joc de supraviețuire. Creându-și propriile avataruri, regizorii intră aici și interacționează cu „localnicii”. Treptat, jucătorii lasă garda jos și dezvăluie detalii despre viețile lor reale, despre prieteni și parteneri. În încercarea de a afla limitele acestui loc, documentarul explorează la prima mână virtualizarea vieților noastre reale și chestionează viitorul societății.



Guy își dă seama că este de fapt un NPC dintr-un joc video și începe să ia măsuri pentru a se transforma într-un erou.



SUGESTII DE ÎNTREBĂRI ȘI ACTIVITĂȚI ÎN CLASĂ

- Ce înseamnă capitalism?
- La ce se referă însemnul din final: „Can we start glitching? / Putem începe să dăm erori?”
- De ce credeți că nu există copii în jocuri gen *Red Dead Redemption 2*?
- 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.
- Gaming – amuzament / pierdere de timp / profesie?
- Digitalizarea – de la utilitate la teorii conspiraționiste și pericole mai mult sau mai puțin reale. Discutați.
- 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?
- Citiți despre bard.google.com. De ce credeți că am ales să lucrăm cu acest program și nu cu ChatGPT? Credeți că am făcut alegerea corectă? Voi folosiți ChatGPT?
- Titlul scurtmetrajului este un joc de cuvinte: *hardly working* – 1. a munci din greu; 2. A te preface că muncești („hardly” = „almost never”). Voi cum ați traduce titlul în limba română?
- Dacă personajele din jocurile video ar vorbi despre viața lor sau despre ce văd în jur, ce credeți că ar spune? Imaginați-vă un dialog între două personaje active care vorbesc despre NPC-urile din jurul lor.
- Muncile făcute de NPC-urile din joc pot fi privite ca repetitive și lipsite de sens. În același timp, ele duc cu gândul la munci care, în societatea capitalistă, sunt considerate „de jos”, deși fără ele, societatea nu ar putea exista. Personalul de curățenie, gunoierii, reparatorii etc. sunt oameni ale căror eforturi și a căror importanță rămân adesea invizibile sau neapreciate. Ce meserii credeți că nu sunt răsplătite sau apreciate suficient în comunitatea voastră? Găsiți și alte exemple de lucrători invizibili.

Filmografie:

Insula lui Knit / Knit's Island, 2023, regia Ekiem Barbier, Guilhem Causse, Quentin L'helgoualc'h, Franța, 95 min.
Despre film: https://www.imdb.com/title/tt27489748/?ref_=fn_al_tt_1

Free Guy, 2021, regia Shawn Levy, SUA-Canada, 115 min.
Despre film: https://www.imdb.com/title/tt6264654/?ref_=fn_al_tt_1

PROGRAM CO-FINANȚAT DE:



Groupama



unatc

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



PRIMĂRIA ȘI
CONSILIUL LOCAL
CLUJ-NAPOCA

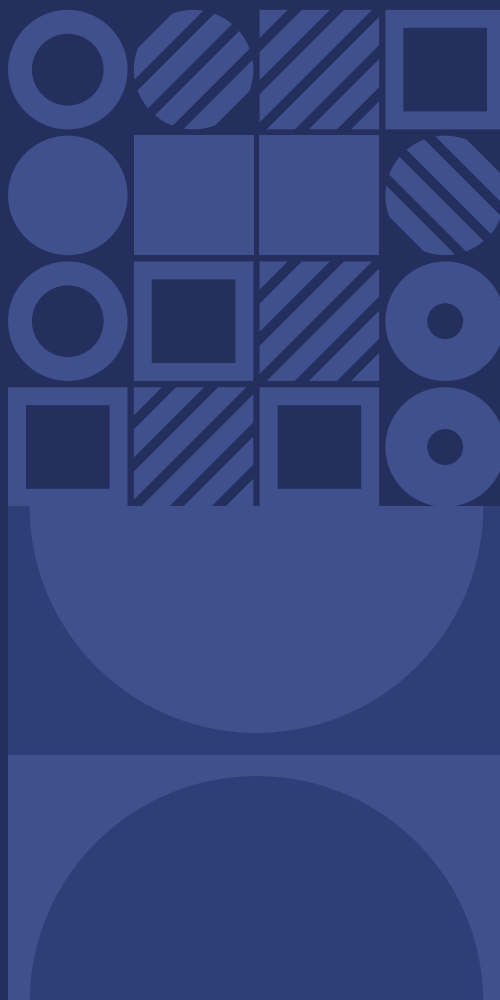


CONSILIUL
JUDEȚEAN
CLUJ



VISIT CLUJ
The Heart of Transylvania

●◐◑ Ora de cinema



Program de educație cinematografică
și educație prin film

2024

oradecinema.tiff.ro