

# BEST GAME EVER



## Film

Best Game Ever / Cel mai bun joc, 2018, regizat de Kristóf Deák, Ungaria, 20 min.

## Competențe consiliere și orientare

Analizarea conceptului de carieră și a factorilor care influențează alegerea carierei. Analizarea consecințelor schimbărilor economice, sociale și tehnologice asupra profesiilor. Identificarea relației dintre calitățile personale, valorile personale și reușita personală. Planul de carieră după finalizarea învățământului, obligatoriu: obiective, resurse, obstacole, acțiuni.

## Fișa poate fi folosită și la următoarele materii

Limba maghiară, psihologie, sociologie, TIC.

## Competențe cinematografice

- Inteligența artificială
- Personaj colectiv.

## Nivel

Filmul poate fi studiat la clasele IX-XII.

## Recomandări

Având în vedere competențele, filmul poate fi studiat și la clasele IX-XI.



# CUPRINS

- Despre film
  - Sinopsis
  - Despre regizor
  - Termeni și concepte
- Elemente de contextualizare
  - Cinemaul și supravegherea
- (re)Vizionarea filmului
  - Computerul / Omul
  - Joaca de-a distopia
  - Suspectul la serviciu
  - Jocul cel bun
  - Victimele jocului / Antrenorii jocului
  - Ofensiva umană
- Post-vizionare, alte posibile subiecte
  - Flashmob
- Sugestii de întrebări și activități în clasă
- Filmografie



# CEL MAI BUN JOC

## SINOPSIS

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.

## DESPRE REGIZOR

**Kristóf Deák**, regizor, scenarist, producător și editor maghiar, este creatorul scurtmetrajului *Sing*, câștigător al Premiului Oscar pentru cel mai bun scurtmetraj, în 2017. A absolvit Universitatea Maghiară de Film și Teatru din Budapesta (2003-2006) și a lucrat în industrie ca editor, înainte să se mute la Londra și să urmeze un master de regie în cadrul Universității Westminster. În prezent lucrează la primul său film de lungmetraj, *The Grandson*.<sup>1</sup>

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

*„Fascinația mea pentru ritm a definit mereu felul în care priveam filmul. Am crescut cu o dietă de Charlie Chaplin și Tom și Jerry, mai târziu am devenit muzician într-o trupă, apoi am petrecut ani editând, iar această afecțiune s-a dezvoltat ușor-ușor într-o obsesie. Am ajuns să cred că timpul este cea mai importantă dimensiune.”<sup>2</sup>*

## TERMENI ȘI CONCEPTE

### CINEMAUL SUPRAVEGHERII

Un termen nou, ce se referă la filme care integrează în narativ faptul că suntem mereu în vizorul cuiva.

### DISTOPIA

Termen modern construit prin opoziție cu utopie și care se aplică unei lumi imaginate și negative. O societate distopică se caracterizează prin prezența uneia din formele de guvernare autoritariste sau totalitare sau printr-o formă oarecare de opresiune sau de control social.

### MUZICĂ ÎN 8 BIȚI

*Chiptune*, cunoscut și sub numele de muzică pe 8 biți, este un stil de muzică electronică sintetizată, realizată folosind cipuri de sunet sau sintetizatoare programabile ale generatorului de sunet, în mașini arcade de epocă, computere și console de jocuri video.

1. Despre film și regizor: <https://neweuropemfilmsales.com/movies/best-game-ever>

2. Site-ul regizorului Kristóf Deák: <https://kristofdeak.com/ABOUT>

# ELEMENTE DE CONTEXTUALIZARE

## CINEMAUL ȘI SUPRAVEGHEREA

„Imagini pe care acum le asociem cu supravegherea au existat încă de la bun început în cinematografie, chiar înainte ca formele narrative să înceapă să o domine.”<sup>3</sup> Unul dintre exemplele cele mai timpurii și mai evidente este *Workers Leaving the Lumière Factory*, filmul fraților Lumière. Camera este așezată de partea cealaltă a străzii, cu fața spre porțile unei fabrici. Urmărim cum, la finalul programului, porțile se deschid iar lucrătorii și lucrătoarele ies din incintă. Este tipul de imagine pe care am vedea-o astăzi dacă ne-am uita la înregistrarea unei camere de supraveghere stradale.

Explicația stă în faptul că cinematografia a început ca modalitate de a înregistra realitatea, iar apoi s-a dezvoltat înspre alte forme. Însă aici vorbim doar despre FORMĂ. Pentru a înțelege ideea de cinema al supravegherii (*surveillance cinema*), e bine să începem prin a înțelege supravegherea ca SCOP.

Majoritatea surselor plasează prima folosire a camerelor de supraveghere în 1942, în timpul celui de-al doilea Război Mondial.<sup>4</sup> Nemții observau lansarea rachetelor printr-un sistem CCTV transmis live (posibilitatea de înregistrare a imaginilor surprinse a apărut mai târziu), din interiorul unui bunker. Alte surse trasează începuturile supravegherii până în Rusia, când, în 1927, o cameră CCTV a fost instalată în curtea Kremlinului pentru a observa vizitatorii.<sup>5</sup>

Ideea de supraveghere s-a născut, deci, ca o activitate inițiată și controlată de stat. Realizarea că supravegherea poate fi folosită și în mod privat, pentru propria siguranță a individului, a apărut în SUA. Marie Van Brittan Brown, o soră medicală din Queens, New York, și soțul ei electrician au inventat primul sistem de camere *home security* (patentat în 1969). Ideea invenției s-a născut din frică: zona în care cuplul locuia era una violentă, unde poliția ajungea greu.<sup>6</sup>

Odată cu această invenție, camerele de supraveghere s-au răspândit și în mediul privat. Băncile au început să le folosească pentru a monitoriza clienții, și alte instituții publice și private le-au urmat exemplul. Odată cu dezvoltarea tehnologică, camerele s-au micșorat, au devenit mai performante, a fost posibil să fie

instalate mai departe de sursă, iar imaginile au putut fi înregistrate. Continuarea dezvoltării a dus la funcții de recunoaștere facială sau chiar la interpretarea limbajului corporal. După primul atac asupra World Trade Center, din 1993, tehnologia s-a răspândit peste tot în lume. Conștientizarea unui posibil atac a transformat supravegherea într-o necesitate acută și oamenii au continuat lucrul la dezvoltarea tehnicilor. Curând, au apărut și camerele web, înlocuind CCTV-urile. Acum conexiunea se putea face prin internet.

Ecolul acestui avans tehnologic s-a făcut simțit și în cinema. În articolul *Surveillance and Film*, J. Macgregor Wise, profesor la Arizona State University, enunță rezultatele unei căutări din 2014 prin baza de date de filme imdb.com. Căutarea după cuvântul-cheie (*tag*) „supraveghere” (*surveillance*) a generat 601 titluri de lungmetraje – 21 de titluri între anii 1915 și 1949; 300 de titluri în cei 52 de ani dintre 1949 și 2001; și 279 de titluri în cei 13 ani calculați din septembrie 2001 până la momentul căutării.<sup>7</sup> Așadar, supravegherea ca mijloc narativ a prins avânt odată cu dezvoltarea și popularizarea tehnologiei, dar mai ales odată cu evenimente tragice, cu un puternic impact emoțional la nivel global, cum a fost cel de-al doilea atac asupra World Trade Center, de la 11 septembrie 2001.

Cinemaul supravegherii este, așadar, un termen nou, ce se referă la filme care integrează în narativ faptul că suntem mereu în vizorul cuiva. Articolul lui Todd Herzog, *The Banality of Surveillance: Michael Haneke's "Cache" and Life after the End of Privacy*, din revista *Modern Austrian Literature*, citează ca introducere o statistică extrem de populară pe internet. „Cetățeanul obișnuit al Marii Britanii se poate aștepta să fie filmat de 300 de ori pe zi de una dintre cele aproximativ 4.2 milioane de camere de supraveghere. Există o cameră pentru fiecare 14 britanici. Cu toate că Marea Britanie e campioană la supravegherea publică, Statele Unite câștigă detașat dacă luăm în calcul camerele de supraveghere private. Se estimează 30 de milioane de camere de supraveghere (publice și private) pe întreg teritoriul Statelor Unite, care înregistrează patru miliarde de ore săptămânal.”<sup>8</sup>

3. Fragment citat din cartea *Surveillance Cinema*, de Catherine Zimmer, New York University Press, 2015.

4. Articol - *How Video Surveillance Technology Has Evolved* – CCTV Technology, de Lowell Bradford - <https://www.surveillance-video.com/blog/a-history-of-cctv-technology-how-video-surveillance-technology-has-evolved.html>

5. Articol - *From Edison to Internet: A History of Video Surveillance* - <https://www.verizon.com/business/small-business-essentials/resources/edison-internet-history-video-surveillance-105000047/>

6. Articol: *A Brief History of the Invention of the Home Security Alarm*, de Laura Hilgers, 2021: <https://www.smithsonianmag.com/innovation/history-home-security-alarm-180977002/>

7. Articol - *Introduction: Mapping the Surveillant Imaginary*, de Mac Gregor Wise, Bloomsbury Academic, 2016 <https://www.bloomsburycollections.com/book/surveillance-and-film/introduction-mapping-the-surveillant-imaginary>

Spre finalul articolului, Todd Herzog ajunge la următoarea concluzie: „Încercarea de a înțelege cultura supravegherii secolului XXI devine fără sens dacă dorești să integrezi cine efectuează supravegherea și care ar putea fi motivele sale. Supravegherea este norma, nu excepția, iar supraveghetorul este lipsit de importanță.”

Această concluzie poate sta și la baza premisei filmului *Cel mai bun joc*. Atâta vreme cât supravegherea este norma, cunoscută și acceptată de toată lumea, minimul pe care îl putem face ar fi să ne asigurăm că în partea cealaltă a camerei de luat vederi stă un om, nu un computer.

## (RE)VIZIONAREA FILMULUI

### COMPUTERUL

Computerul HAL din *Odișea 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 reprogamează 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 acestea, 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.



Ce alte filme cunoașteți în care tehnologia și supravegherea sunt motorul central al poveștii?

## JOACA DE-A DISTOPIA

**DISTOPIE** (< fr.) s. f. Termen modern construit prin opoziție cu *utopie* și care se aplică unei lumi imaginate și negative. O societate distopică se caracterizează prin prezența uneia din formele de guvernare autoritariste sau totalitare sau printr-o formă oarecare de opresiune sau de control social.

Una dintre cele mai renumite distopii este *1984*, de George Orwell, roman publicat în 1949, care a inspirat apoi nenumărate producții cinematografice și a fost considerat vizionar. *1984* imaginează o societate condusă de computerul *Big Brother*, unde toată lumea este supravegheată încontinuu și trebuie să se supună unui set de reguli stricte ce au ca scop bunul mers al societății. Curând, se dovedește că acest bun mers face abstracție, de fapt, de oameni.

Scurtmetrajul *Cel mai bun joc* nu este plasat într-o societate cu adevărat distopică: majoritatea elementelor folosite în film există în realitate, de la interfața folosită pentru a scana oamenii, până la funcționalitatea jobului personajelor. Regizorul folosește, însă, caracteristicile distopiei pentru a condensa o temă mare într-un spațiu restrâns. Astfel, privind lucrurile într-un mod aproape ideal, lumea este o stație de metrou, angajații sunt fericiți cu joburile lor, computerul este performant și rapid, șeful este intransigent, toată lumea de la metrou reacționează la unison. Regizorul încearcă să transmită ideea că: „*Cel mai bun joc este o poveste despre injustețea care apare din cauza modului în care lumea este organizată și a modului în care deficiențele progresului tehnologic rapid (fără evoluția socială necesară) pot afecta atât indivizii, cât și societățile,*” după cum declară el într-un interviu.<sup>9</sup>

## SUSPECTUL LA SERVICIU

Camera de supraveghere urmărește toți oamenii de afară - cu toții sunt înconjurați de cercuri, semn că sunt văzuți. Doar Aron stă nemișcat și fixează camera. Planul general se schimbă în prim-plan. POV-ul (punctul de vedere) este al camerei de supraveghere. Spectatorul este, deci, la începutul filmului, în spatele camerei, iar Aron îl fixează cu privirea.

Acest început îl indică clar pe Aron ca personaj central, însă indiciile pe care le primim ne duc într-o direcție ce se va dovedi falsă: Aron e serios, fixează camera și nu schițează nicio reacție. Mersul lui este ușor șchiopătat și lent, cât să pară că pregătește ceva. Se uită la toate camerele de supraveghere pe lângă care trece. Se ascunde după un perete de sticlă și urmărește agenții de pază. Se strecoară în spatele agenților și încearcă să ia pistolul.

Până la minutul 01:33, Aron pare personaj negativ. Regizorul se folosește de mijloace proprii filmelor de gen (film polițist, thriller) pentru a seta o așteptare falsă.

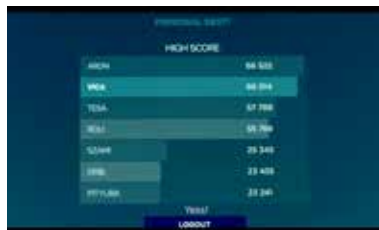


## JOCUL CEL BUN

Aflăm că Aron nu este doar bun, ci și fericit cu slujba sa. El și colega lui, Vica, se raportează la jobul de supraveghere ca la un joc pe care amândoi vor neapărat să-l câștige. *Observați cum în mai puțin de trei minute (01:50-04:38) spectatorul primește toate detaliile necesare pentru a înțelege:*

- Cum se raportează Aron și Vica la slujbă;
- Care este nivelul celor doi la muncă și relația lor din afara serviciului;
- Cum funcționează programul pe care-l folosesc (atât exemplu de alarmă falsă, cât și exemplu de posibil pericol real).

9. Interviul cu Kristóf Deák, de Dariusz Kuźma - Together We Stand: <https://przekroj.pl/en/culture/together-we-stand-dariusz-kuzma>



Revedeți secvența și notați ce alte lucruri importante pentru poveste mai aflăm despre personaje.

## 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.



## ANTRENORII JOCULUI

„Sistem multicaam (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.



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?

## 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.

Imagina 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.



## OFENSIVA UMANĂ

Doar oamenii pot învinge calculatorul. Aron și Vica luptă să își apere joburile cu ajutorul oamenilor de la metrou.

Impredictibili și inepuizabili în capacitatea lor de creație, trecătorii se organizează în mici coregrafii, apoi în ample flash mob-uri pentru a derutua callatorul. Planul reușește.

Finalul nu arată dacă computerul a fost învins total sau doar i s-a prelungit perioada de preluare a informațiilor. Ce devine clar odată cu genericul este că unica șansă pe care o avem la nivel de individ este să lucrăm în echipă. Cu cât suntem mai mulți, cu atât avem mai multe șanse de reușită.

Finalul scurtmetrajului *Cel mai bun joc* combină mișcărilor de dans cu flash mob-ul, cu diverse poziții amuzante, coreografiile rezultate având scopul de a „sparge” convențiile computerului.

Pentru asta, regizorul se folosește de un personaj colectiv (o sumă de personaje care nu se diferențiază prin caracter sau acțiuni) ce acționează la unison, ca aliat, pentru luptă. Dansul oamenilor de la metrou este văzut din POV-ul camerelor de filmat (de sus), dar și din POV-ul șefului care le descoperă.

Filmarea unei coregrafii necesită o amplă organizare și, în general, mult timp de repetiție. De multe ori locația nu permite folosirea muzicii, așa că mișcărilor de dans se fac fără fundal sonor. Alteori, locația poate fi folosită doar pe o perioadă foarte scurtă, așa că nu este timp pentru repetiții și creativitate la fața locului.



## IMAGINE

„A trebuit să creăm o interfață de utilizator credibilă și autentică, pentru a sprijini narațiunea de joc interactiv a filmului. Scopul jocului era ca utilizatorul să adune puncte printr-o interacțiune simplă, într-un mediu familiar, ușor recognoscibil. Ne-am folosit de librăria CMU - OpenPose pentru a construi sistemul din spatele jocului”, declară responsabilii cu scenografia filmului.<sup>10</sup>

## SUNET

„Muzica ce compune coloana sonoră a fost compusă special pentru film și folosește sunete din jocuri de calculator vechi și chiptunes”, declară compozitorul coloanei sonore<sup>11</sup>

„Chiptune, cunoscut și sub numele de muzică pe 8 biți, este un stil de muzică electronică sintetizată, realizată folosind cipuri de sunet sau sintetizatoare programabile ale generatorului de sunet, în mașini arcade de epocă, computere și console de jocuri video.”<sup>12</sup>

10. Pagina proiectului Best Game Ever, studioul de design vizual XorXor: <https://www.xorxor.hu/projects/film/best-game-ever.html>

11. Soundtrack-ul filmului Best Game Ever, pe pagina compozitorului Rael Jones: <https://raeljones.bandcamp.com/album/best-game-ever-original-soundtrack>

12. Articol - What is Chiptune Music?, de Alan Huang: <https://keystonekeynote.com/3367/forum/the-world-today/what-is-chiptune-music/>



# POST-VIZIONARE, ALTE POSIBILE SUBIECTE

## FLASHMOB

*Flashmob* - un grup de persoane mobilizate de social media pentru a se întâlni într-un loc public, cu scopul de a desfășura o activitate neobișnuită sau distractivă de scurtă durată.

Fenomenul s-a născut ca un experiment menit să dea o lecție despre reacții de turmă, direct îndreptată spre hipsteri. Bill Wasik, jurnalistul și editorul Harpers Magazine, a plecat de la conceptul de deindividualizare: scăderea activității de autoevaluare și diminuarea fricii de evaluare, stare psihologică ce produce comportamente antinormative și dezinhibate, și apare în grupuri, atunci când membrii nu simt că comportamentul lor ar putea fi scos în evidență<sup>13</sup>. El a considerat că poate demonstra exact cum funcționează mentalitatea hipsterilor, cultură în plin avânt la vremea aceea, însă criticată că îi lipsește tocmai autenticitatea pe care o declama ca țel principal.<sup>14</sup>

În 2003, jurnalistul a trimis mesaje anonime, organizând lume în vederea primului flashmob. Demersul a eșuat, căci unul dintre receptorii mesajului a chemat poliția. A doua încercare, însă, a strâns peste 120 de oameni în magazinul Macy, în jurul unui covor. „*Trăim împreună într-o comună din Long Island și căutăm un covor al iubirii!*”, le spuneau ei vânzătorilor disperați că magazinul e blocat. Totul a durat câteva minute bune, apoi oamenii s-au dispersat chiar înainte ca poliția să intre în clădire. Au urmat încă șapte astfel de experimente și zeci de interviuri și articole care încercau să explice sau să desfășoare flashmobul. În cele din urmă, termenul și-a luat zborul și sensul i s-a rotunjit. Astăzi, flashmobul înseamnă în primul rând comunitate și bucurie, și abia apoi instrument de luptă împotriva sistemului.<sup>15</sup>



## SUGESTII DE ÎNTREBĂRI ȘI ACTIVITĂȚI ÎN CLASĂ

- Mai trebuie scrisă o secvență pentru film. Va fi în final, la șase luni după cele petrecute. Descrie acea secvență, ce se întâmplă în ea?
- Competiție sau colaborare? Care e mai importantă pentru succesul în meserie și de ce?
- Ce s-ar întâmpla dacă ar dispărea brusc tot ce înseamnă tehnologie din viața voastră? Ați putea să vă continuați viața normal sau nu? Cât de dependenți suntem de tehnologie?
- Ce meserii credeți că nu vor putea niciodată să fie preluate de un computer?
- Ce meserii credeți că ar trebui preluate de computer, dar nu sunt încă?
- V-ați simțit vreodată intimidați de o cameră de supraveghere?

## FILMOGRAFIE

- *Workers Leaving The Lumière Factory in Lyon*, 1895, regia Louis Lumière, Franța, 1 min.  
Despre film: [https://en.wikipedia.org/wiki/Workers\\_Leaving\\_the\\_Lumière\\_Factory](https://en.wikipedia.org/wiki/Workers_Leaving_the_Lumière_Factory)
- *Snowden*, 2016, regia Oliver Stone, UK-Franța-Germania-SUA, 134 min.  
Despre film: [https://en.wikipedia.org/wiki/Snowden\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Snowden_(film))
- *Rear Window / În spatele ferestrei*, 1954, regia Alfred Hitchcock, SUA, 112 min.  
Despre film: [https://www.imdb.com/title/tt0047396/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsq\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0047396/?ref_=nv_sr_srsq_0)
- *The Conversation / Conversația*, 1974, regia Francis Ford Coppola, SUA, 113 min.  
Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt0071360/>
- *The Truman Show / Truman Show*, 1998, regia Peter Weir, SUA, 103 min.  
Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt0120382/>
- *2001: A Space Odyssey / Odiseea spațială 2001*, 1968, regia Stanley Kubrik, UK-SUA, 249 min.  
Despre film: [https://en.wikipedia.org/wiki/2001:\\_A\\_Space\\_Odyssey\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/2001:_A_Space_Odyssey_(film))
- *Alien*, 1979, regia Ridley Scott, UK-SUA, 117 min.  
Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt0078748/>
- *I Robot / Eu, Robotul*, 2004, regia Alex Proyas, SUA-Germania, 115 min.  
Despre film: [https://en.wikipedia.org/wiki/I,\\_Robot\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/I,_Robot_(film))
- *Avengers - Age of Ultron / Războiul: sub semnul lui Ultron*, 2015, regia Joss Whedon, SUA, 141 min.  
Despre film: <https://www.imdb.com/title/tt2395427/>

13. *Deindividualizarea, curs psihologie socială* de Ștefan Boncu: [https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/cercetare/publicatii/cursuri/boncu\\_s\\_curs\\_psih\\_soc/Curs16.pdf](https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/cercetare/publicatii/cursuri/boncu_s_curs_psih_soc/Curs16.pdf)

14. Articol - *Flash Mobs and Deindividuation*, de Rob Horning, 2006 [https://www.popmatters.com/flash\\_mobs\\_and\\_deindividuation-2495678343.html](https://www.popmatters.com/flash_mobs_and_deindividuation-2495678343.html)

15. Articol - *My Crowd*, de Bill Wasik: <https://harpers.org/archive/2006/03/my-crowd>

PROGRAM CO-FINANȚAT DE:



PRIMĂRIA ȘI  
CONSILIUL LOCAL  
CLUJ-NAPOCA



CONSILIUL  
JUDEȚEAN  
CLUJ



INSPECTORATUL ȘCOLAR  
JUDEȚEAN CLUJ



CENTRUL  
CULTURAL  
CLUJEAN

*fondation*  
**BOTNAR**

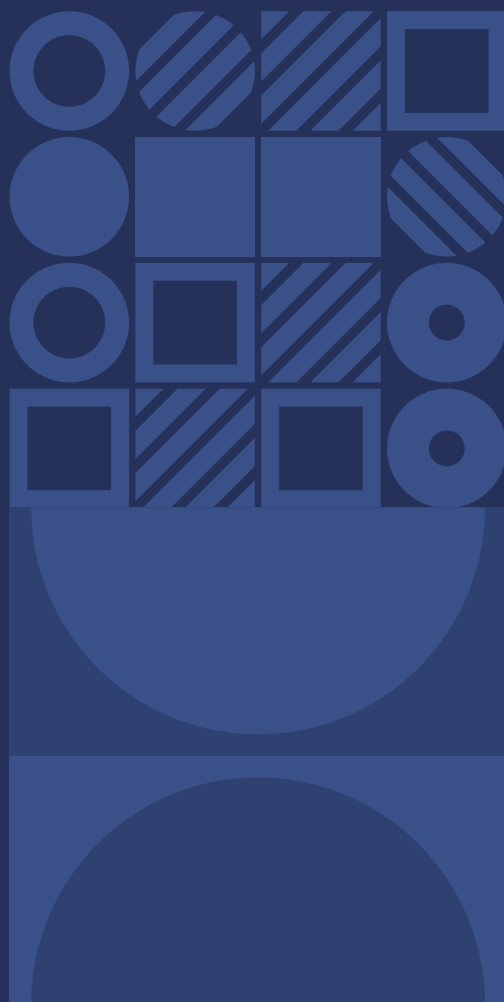


UBB



VISIT CLUJ  
The Heart of Transylvania

# ●◐□ Ora de cinema



Program de educație cinematografică  
și educație prin film

2024

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

ISBN 978-973-0-37363-9