



Ora de cinema

Model de lecție

realizat de **Amalia Istrate**

(profesoară de limba română la Colegiul Național Alexandru Lahovari, Râmnicu Vâlcea)

Film:

Hardly Working

Clasa: a IX-a – a XI-a

Disciplina: Consiliere și orientare (Autocunoaștere și dezvoltare personală)

Tema: Competențe non-cognitive, socio-emoționale, soft-skills sau abilități transferabile

Titlul lecției: Utilitatea abilităților și a cunoștințelor dobândite, pentru viață și carieră

Timp de lucru: 50 de minute



PROGRAM CO-FINANȚAT DE:



Titlul filmului în limba română: Hardly Working

Titlul original: Hardly Working

Titlul internațional: Hardly Working

Regizor: Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf

Țara: Austria, 2022



Competențe vizate:

Competențe cheie europene, în conformitate cu profilul absolventului de liceu:

competența de literație, competența personală, socială și de a învăța să înveți, competența civică, competența emoțională, stimularea gândirii critice; încredere în potențialul personal; independentă în gândire și acțiune; motivație și flexibilitate în configurarea traseului educațional și profesional.

Consiliere și orientare: rolul individului în societate, înțelegerea importanței acțiunilor individuale într-o societate, calitatea relațiilor sociale și a mediului de muncă, imaginea de sine, orientare către un stil de viață de calitate.

Film: filmarea într-un joc video, extras, figuranți, *lead actors vs. supporting actors*, *voiceover*/vocea din off, corelarea imaginii cu sunetul, montajul etc.

Concepte cheie din domeniul educației media: Stereotipuri, prejudecăți, forme de discriminare, bias-uri cognitive, mentalități și evoluția mentalităților.

Concepte cheie din domeniul disciplinei (limba și literatura română, dacă este cazul):

- Tehnici narative realiste, arta realistă, tematica socială, tipologia personajelor, contextul cultural și evoluția mentalităților etc.
- Teorie literară – scriere creativă.

De la povestire la ecranizare. Care este diferența dintre poveste și relatarea unor evenimente: povestea este atunci când evenimentele obișnuite sunt întrerupte de ceva neașteptat, ceva ce schimbă cursul firesc, normal al relatării. Relatarea poate deveni o *poveste/ story*, în anumite condiții. Care sunt cele 7 elemente literare ale unei povești? Intriga - care sunt cele 5 elemente ale unei intrigi?

Sursa: <https://prowritingaid.com/story-elements#head0>

Concepte culturale generale: capitalism, emancipare, democrație, egalitatea de gen, drepturile fundamentale ale omului etc.

Metode și procedee: analogia cu texte literare sau filme similare, observația ghidată, relația dintre rezultatele așteptate și răspunsurile primite, predarea de noi conținuturi și verificarea acestora pe parcursul orelor, vizionarea filmului, înțelegerea acestuia și realizarea de legături logice în vederea dezvoltării gândirii critice, problematizarea etc.

Materiale și aparatură necesară: videoproiector, ecran, laptop, boxe, tablă, markere, fișe de lucru, ecran, *Manualul de educație cinematografică*, ed. I, 2023, <https://oradecinema.tiff.ro>

Motivația (de ce?)

Abordarea temei este relevantă pentru a identifica, la nivelul educației, acele elemente care ne ajută să ne descoperim propriile interese și pasiuni. Prin intermediul educației, avem oportunitatea de a explora diferite domenii de studiu și de a ne dezvolta și aprofunda cunoștințele în acele domenii care ne fascinează cel mai mult. Aceasta ne oferă o perspectivă mai largă asupra lumii înconjurătoare și ne ajută să ne definim propriul drum în viață. Educația joacă un rol crucial în dezvoltarea profesională. Cu cât avem un nivel mai ridicat de educație, cu atât avem mai multe șanse de a reuși pe piața muncii. O educație solidă ne oferă abilități și competențe necesare pentru a ne adapta rapid la noile cerințe ale pieței de muncă și pentru a obține joburile dorite. De asemenea, ne permite să fim mai inovativi și creativi în ceea ce facem, astfel încât să putem aduce contribuții valoroase în domeniile noastre de interes.

Rezultate așteptate:

La finalul lecției, elevii vor fi capabili:

- să identifice stereotipurile de gândire și prejudecățile prezente în filmul „Hardly Working”;
- să observe diferențele de mentalitate, culturale și de civilizație;
- să identifice formele de discriminare și inegalitățile sociale și de gen;
- să conștientizeze rolul esențial al educației în formarea abilităților și a cunoștințelor necesare pentru succesul personal și profesional;
- să aibă cunoștințe despre legislația muncii în general (drepturile și obligațiile angajatului și ale angajatorului, salariul minim, taxe și impozite etc.), precum și despre cadrul legislativ care apără drepturile cetățenilor.

Descriere (cum?)

Evocare – 3 minute

1. Elevii sunt invitați să descrie în câteva cuvinte profesia ideală pentru ei sau domeniul profesional în care ar dori să activeze și să argumenteze alegerile lor, raportându-se la câteva aspecte: salariu/ venit anual, condiții de lucru (indoor sau outdoor), profesie liberală sau tehnică, lucrul în echipă, pachete salariale, condiții de lucru etc.

2. Elevii sunt invitați să descrie modalitățile cele mai frecvente în care își petrec timpul liber sau în care se relaxează, și cât din acest timp îl petrec cu jocurile pe calculator. Ce fel de jocuri îi atrag, cât de mult se implică în acțiune și ce tipuri de personaje/avataruri le plac/iși aleg.

Realizarea/ Constituirea sensului – 40 de minute

Activitatea 1: Discuție facilitată – vizionarea filmului și identificarea temelor de discuție

Elevii sunt invitați să urmărească scurtmetrajul „Hardly Working” (20 minute).

SINOPSIS: Sursa de inspirație pentru film: jocul video *Red Dead Redemption 2*

Sinopsis joc video: *Red Dead Redemption 2* este un joc de acțiune și aventură cu tematică western. Jucat dintr-o perspectivă la persoana întâi sau a treia, jocul este plasat într-un mediu natural, într-o versiune fictivă a Statelor Unite din anul 1899. În cea mai mare parte a jocului, jucătorul îl controlează pe rebelul Arthur Morgan, un membru al bandei Van der Linde, în timp ce finalizează misiuni - scenarii lineare cu obiective stabilite - pentru a progresa povestea; din epilog, jucătorul îl controlează pe protagonistul *Red Dead Redemption*, John Marston etc.

Sinopsis film „Hardly Working” – filmul în sine nu are o acțiune propriu-zisă, ci urmărește destinele câtorva personaje nejuccătoare/ figurante, dar, fără de care jocul nu ar fi la fel de atractiv vizual, realist și interesant.

După vizionare– primele reacții/ opinii/ sentimente (12 minute)

Elevii sunt rugați să noteze pe fișe de hârtie colorată prima impresie/ sentimentul dominant/ starea provocate de vizionarea filmului. Profesorul strânge răspunsurile elevilor și le lipește pe tablă, citindu-le pe cele relevante: ex. milă, dezinteres, tristețe, amuzament, neputință etc.

1. Ce sentimente v-a stârnit vizionarea filmului? Amuzament, tristețe, neputință etc. Argumentați.

2. Ați caracteriza acest film ca fiind original comparativ cu un film cu personaje umane? Dacă da, argumentați în ce constă originalitatea abordării.

Exemplu de răspuns: Elementul de originalitate al filmului este că tratează viețile/ condiția figuranților din jocurile video, adică este despre personaje care umplu un spațiu pentru a da senzația de realism, de viață trăită, și care, în mod obișnuit, fac parte din decor.

3. Ce personaje v-au atras în special atenția și de ce? Argumentați.

Exemple de răspuns:

- **Tâmplarul** - bate mereu cuie în scânduri (în total 112 cuie ?!) de fiecare data câte două. Se oprește din lucru doar când plouă sau la sfârșitul zilei, când fumează o țigară aproape interminabilă. Pentru o secundă, se uită direct la spectatori, îi observă așa cum și ei îl observă pe el. Apare în cadrul cu ploaia un curcubeu (simbol al speranței și al schimbării, în lumea reală, aici doar un element cromatic; un vapor traversează cadrul, tâmplarul rămâne mereu pe mal, *that ship has sailed* = oportunitate ratată).
- **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. Lenea (*sloth*) reprezintă unul dintre cele zece păcate capitale, pentru creștini. 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.
- **Spălătoreasa săracă**, fie african-americană, fie albă, spală o cârpă la infinit, dar mizeria persistă, efortul este inutil. Spală chiar și când începe ploaia. Dacă activitatea celorlalte personaje este pusă pe pauză în timpul ploii, spălătoreasa este de neoprit.

• **Măturătoarea** își face treaba meticolos, însă rezultatele eforturilor sale sunt invizibile. Într-o lume în continuă mișcare, ea este un personaj static, este dedicată muncii sale, stă în fața casei și privește insistent la ceea ce face. Legătura ei cu „viața” este mătura, este imaginea unei *workoholic*, fără mătură este pierdută. Sau poate că dispariția măturii ar fi percepută ca o formă de eliberare, iar ea nu știe cum să trăiască liber, nu mai are un scop...

4. Care este condiția socială/ materială a personajelor din film? Ele muncesc non-stop. Se observă o schimbare în bine a statutului lor social/ profesional? Argumentați.

Exemplu de răspuns: Deși muncesc neîncetat, personajele se zbat într-o mizerie și sărăcie cumplite. Detaliul general – mizeria fizică și morală a personajelor, noroiul, gunoiul, mahalaua. Ploaia nu spală și nu hrănește nimic aici, nu aduce niciun fel de beneficiu acestei lumi, este un element al diluviului universal, ca în curentul simbolist, aduce putrefacție, frig și mucegai. În același timp, ploaia este elementul care scoate personajele din rutina lor, le întrerupe munca și le face inutile, le pune cumva pe pauză.

Personajele sunt lipsite de autonomie și conștiință de sine, rezultatul muncii lor este invizibil, nimic nu se schimbă, lumea nu evoluează în niciun fel. Când nu muncesc, femeile rămân uneori cu privirea pierdută în zare, par că visează cu ochii deschiși.

5. Poate fi acest film văzut ca un avertisment la adresa societății contemporane/ ca un manifest anticapitalist? Argumentați variantele de răspuns.

Exemplu de răspuns: Mesajul filmului este foarte puternic, metaforic și actual – oare nu suntem cumva ca acești *figuranți (extras)*, cu o existență rutinieră și predefinită și, dacă dispărem, alt figurant ne va lua locul și va face exact ce facem și noi? Care mai este relevanța individului într-o lume de extras și expendables?

Activitatea 2: Exercițiu de înțelegere a semnificațiilor și a mesajului filmului și de fixare a noilor conținuturi. Problematizarea (revizionarea unor secvențe relevante). (5 minute)

Dileme...

1. Într-o lume în care figuranții devin personaje principale, ce se întâmplă cu eroii, cu adevăratele personaje? Devin *extras*? Figuranți? Și atunci, ce schimbă condiția noastră și a personajelor? Ochiul celui care privește (*the eye of the beholder*)? Discutați.

2. Un *glitch* într-un joc/ în viață poate fi acel moment în care ne putem schimba cu adevărat cursul existenței, poate abia atunci avem șansa de a face cu adevărat ceva important pentru noi și pentru cei din jur. Poate duce un „*glitch*” în viața reală (ex. un eșec la un examen, ratarea unei șanse în carieră, o dezamăgire în plan afectiv etc. la un moment de clarificare interioară (epifanie) și la schimbarea cursului existenței? Discutați.

Procesare (3 minute):

Profesorul ascultă exemplele și argumentele aduse de elevi și întreabă cum putem îmbunătăți/ameliora condițiile de muncă și de trai în societatea contemporană.

Răspunsuri posibile: prin educație, prin democratizarea relațiilor dintre indivizi, prin lectură, prin deschiderea către alte culturi, prin democratizarea societăților, prin schimbarea mentalităților etc.

Activitatea 3: Reflecție + temă

Discuție facilitată. (2 minute)

Întrebări pentru profesor:

- Considerați ca fiind utile informațiile primite în urma discuțiilor despre utilitatea abilităților și a cunoștințelor dobândite, pentru viață și carieră și despre democratizarea condițiilor de muncă?
- Considerați că, în urma acestor discuții, veți deveni mai atenți și vă veți informa în legătură cu drepturile și obligațiile angajaților și cu legislația muncii?

Temă pentru elevi:

Redactați un text argumentativ, de cel puțin 150 de cuvinte, în care să comentați dacă lipsa rezultatelor imediate/vizibile/palpabile din activitatea școlară/profesională trebuie sau nu interpretate ca un eșec, valorificând filmul „*Hardly Working*”, dar și experiența voastră personală sau culturală.

Dicționar:

- **Alienare, alienări**, s. f. 1. (Jur.) Acțiunea de a aliena; înstrăinare a unui bun. 2. (Fil.) Neputința individului față de societate și față de el însuși, depersonalizarea sa în organizațiile mari și birocratice; 3. Înstrăinare de sine însuși. 4. (Med.; în sintagma) Alienare mintală = nebunie. (Dex online <https://dexonline.ro/definitie/alienare/definitii>)
- **Bug – defect**/ eroare într-un program de calculator/ system de operare. o eroare poate apărea exclusiv în jocurile video, erorile din alte programe sunt, de asemenea, numite bug-uri. 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/ glitching** - 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 înseamnă ceva de genul „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 de joc noi. Din acest motiv, deseori lasă în mod deliberat goluri în arhitectura nivelului în timpul dezvoltării, pentru a progresa mai rapid prin joc și a mecanicilor de testare mai bune. Făcându-și drumul prin joc, economisesc timp.
- **NPS (Non Playable/ Non-Player Characters)** - NPC este un acronim care înseamnă „personaj non-player”. Un personaj non-jucător este un personaj dintr-un joc care nu este controlat de persoana care joacă jocul și nici de niciun fel de inteligență artificială (AI). De obicei, nu sunt personaje menite să se comporte ca niște oameni adevărați.

Informații, sugestii și teme facultative:

Alte subiecte posibile de discuții:

- Digitalizarea – de la utilitate la teorii conspiraționiste și pericole mai mult sau mai puțin reale
- Inteligența artificială
- *Gaming* – amuzament/ pierdere de timp/ profesie?
- Poate fi interpretat filmul ca o critică la adresa capitalismului? Există în film cel puțin trei observații critice la adresa acestui sistem.
- De ce credeți că nu există copii în acest joc video? De ce, în multe alte jocuri video, mai ales în cele cu un subiect matur sau violent, nu există copii? Argumentați.

Sugestii de lectură:

Pentru clasele XI-XII:

- Albert Camus - *Mitul lui Sisif*,
- Marin Sorescu – *Iona* (dramă modernă de idei, dramă parabolică, teatru absurd)

Filme și seriale despre figurație/ figuranți etc.

- *Modern Times* (Timpuri noi), 1936, Charles Chaplin
https://www.imdb.com/title/tt0027977/?ref_=nm_filmg_t_12_wr
- *Groundhog Day* (Ziua cârțiței) – un om trăiește în mod indefinit aceeași zi, ca într-o buclă temporală, 1993,
https://www.imdb.com/title/tt0107048/?ref_=fn_al_tt_1
- *Westworld*, SUA, tv series, 2016 – 2022, (Fanfact: Actorii de fundal și figuranții pentru unele scene au fost obligați să semneze contracte care includeau următoarea notă privind nuditatea de pe ecran: „*Acest document servește pentru a vă informa că acest proiect vă va cere să fiți complet nud și/sau să fiți martor al altora complet nud și să participați la situații sexuale grafice. Acceptând această proiect, vi se poate cere să faceți oricare dintre următoarele: să arăți complet nud etc.*”)
https://www.imdb.com/title/tt0475784/?ref_=fn_al_tt_1

Surse media:

1. <https://oradecinema.tiff.ro/mask/>
2. <https://dexonline.ro/definitie/alienare/definitii>
3. https://www.imdb.com/title/tt14972338/?ref_=nm_knf_t_1
4. <https://www.goodreads.com/>
5. <https://www.oysterenglish.com/idiom-that-ship-has-sailed.html>
6. Articol: *What are Glitches in Gaming?*, in Digital Guide, 01/18/2022
<https://www.ionos.com/digitalguide/online-marketing/social-media/glitches/>