



Guida

de Rosana Urbes (*)

Plano de Aula: Ensino Fundamental II, Ensino Médio e
EJA

Elaboração: Cláudia Mogadouro e Luciano Cossina



Sinopse: Guida, uma doce senhora que há 30 anos trabalha como arquivista no Fórum da cidade, tem sua rotina entediante modificada ao se deparar com um anúncio para aulas de modelo vivo em um centro cultural. Através da sensibilidade criativa da personagem, o filme propõe uma reflexão sobre a retomada da inspiração artística, a arte como agente transformador e o conceito do belo.

Ficha Técnica

Direção: Rosana Urbes

Produção: Belisa Proença

Produção Executiva: Thiago Minamasawa e Bruno Castro

Direção de Fotografia: Fábio Yamaji

Trilha Sonora: Ruben Feffer e Gustavo Kurlat

Gênero: Animação

Duração: 11 minutos

Ano e País de produção: 2014 | Brasil

Cor: Colorido

Disciplinas/Áreas do Conhecimento:

Ciências Humanas: Língua Portuguesa; Arte; Sociologia; Filosofia.

Competência(s) / Objetivo(s) de Aprendizagem:

- Contato com as perspectivas sociais e pessoais na terceira idade;
- Expandir o conceito de atividades voltadas ao lazer;
- Compreender o idoso e os valores tradicionais da sua participação social;
- Empreender atividades de socialização em grupos de terceira idade;

- Discutir estereótipos relacionados às pessoas da terceira idade.

Conteúdos:

- Animação
- Terceira idade
- Artes plásticas

Palavras Chave: Guida; Rosana Urbes; Terceira idade; Animação Brasileira.

Para organizar o seu trabalho e saber mais:

1 - O link para o filme é:

<http://canalbrasil.globo.com/programas/curtas/videos/4352837.html>

2 - Para saber mais sobre a artista Rosana Urbes, pode-se visitar sua página virtual, onde se encontram detalhes sobre a concepção da obra e curiosidades sobre a arte de desenhar e de animar: <http://www.rosanaurbes.com/animation>

3 - Entrevistas com Rosana Urbes, por escrito:

<http://www.animamundi.com.br/entrevista-animada-com-rosana-urbes-criadora-da-velhinha-mais-artistica-do-animamundi-2014/> e em vídeo: <https://vimeo.com/122221368>

4 - Acesso à pesquisa sobre a qualidade de vida dos idosos em vários países (2014). Link:

<http://oglobo.globo.com/sociedade/qualidade-de-vida-de-idosos-brasileiros-esta-abaixo-da-media-global-mostra-relatorio-14098752>

5 - Sobre como fazer um *flipbook*:

<http://www.ebc.com.br/infantil/voce-sabia/2015/07/conheca-o-flip-book-combinacao-de-desenhos-que-dao-ideia-de-movimento>

6 - Dicas de como fazer uma animação em *stop motion*:

<http://rede.novaescolaclube.org.br/planos-de-aula/como-fazer-animacoes-stop-motion>

7 - O desenho de observação com modelos vivos é bastante presente como método na formação artística. Para saber mais sobre o tema, veja o link:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Desenho_de_modelo_vivo

8 - Sobre o mesmo tema e alguma incompreensão que a atividade de modelo vivo pode gerar, é interessante a reportagem:

http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2009/09/13/interna_diversao_arte,141786/apesar-da-grande-procura-ainda-sao-poucos-os-modelos-interessados-em-posar-nus-para-estudantes-de-artes-em-brasilia.shtml



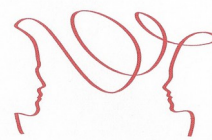
GRUPO
CINEMA
PARADISO
CONVERSA & CRÍTICA NÃO-ESPECIALIZADA



Proposta de Trabalho

1º Atividades prévias: introdução ao tema

Como atividade prévia à exibição do filme, pode-se propor um debate com os alunos sobre como os grupos sociais interagem e tratam os idosos. Qual é o espaço que nossos avós possuem em nossas famílias? Quais as impressões que os alunos têm sobre os avós ou sobre idosos com os quais eles convivem? Quais atividades artísticas e sociais eles estabelecem, etc? Explorar tais questões é importante para a apreciação da animação.



2º Exibição do filme

Explique que a animação **Guida**, de Rosana Urbes, vem conquistando vários prêmios internacionais de animação, inclusive dois prêmios de melhor filme no principal festival de animação do mundo, o de Annecy, França, em 2015. O Brasil, nos últimos anos, vem sendo reconhecido pela qualidade e criatividade de suas animações. Projetos como “Uma História de Amor e Fúria” (2013) “O Menino e o Mundo” (2014) também conquistaram esse reconhecimento em várias premiações pelo mundo afora. Feito isso, vamos ao filme!



3º Debate após o filme

Exibido o filme, pode-se pedir aos alunos que partilhem impressões para, na sequência, iniciarem o debate a respeito da obra. Algumas sugestões de perguntas para esquentar o debate:

- Como seria a vida de Guida? Qual seria a sua história?
- O que eles perceberam sobre os sonhos de Guida, no início do filme? (o piano se misturando às teclas da máquina de escrever, por exemplo)
- Quais são os conflitos que a personagem apresenta?
- Quais os acontecimentos que fazem com que ela vá atrás dos seus sonhos?
- Houve surpresa por parte dos alunos com a trajetória da personagem? Por quê?
- Animações são feitas apenas para crianças? Qual o público que pode apreciar animação **Guida**?

4º Atividades

Língua Portuguesa

A cultura midiática como um todo (televisão, publicidade, cinema, internet) difunde uma ideia estereotipada da terceira idade. O signo da juventude é muito forte na sociedade de consumo. Para atender a essa perspectiva, as pessoas deveriam procurar parecer sempre jovens, magras, “saradas”, sorridentes.

Poucas são as propagandas ou filmes em que os velhos e velhas aparecem com rugas, acima do peso, com imagem destoante desse estereótipo. No entanto, se olharmos a nossa volta, são poucas as pessoas reais que apresentam um corpo “perfeito” ou sem rugas. O consumo de cosméticos e cirurgias reparadoras é altamente disseminado em nossa sociedade. A animação **Guida** mostra uma personagem com um tipo de beleza que não segue esse signo publicitário. Em Língua Portuguesa, pode-se fazer um debate sobre este tema e o quanto o estereótipo publicitário molda nosso conceito de “belo”. Pode-se propor a produção de um texto sobre “a beleza da velhice”; “beleza e rugas”; “o que é um corpo perfeito?”, entre outras abordagens.

Arte

O aprendizado do desenho de figuras humanas a partir da observação de modelos vivos é bastante comum na formação artística. Ser modelo vivo é uma atividade profissional que requer paciência e desenvoltura, porque essa pessoa deve aceitar posar nua e evitar se mexer enquanto artistas ou aprendizes a desenhavam. Veja informações em “para saber mais”, itens 4 e 5. O professor de arte pode conversar com os alunos sobre o corpo humano como objeto artístico, desprovido de malícia.

Ao final do filme, Guida percebe como ela serviu de inspiração para muitos desenhos diferentes. Nos créditos do filme é possível ver contribuições de vários amigos de Rosana Urbes, que lhes enviaram “a sua Guida”. Pode-se propor que os alunos desenhem ou esboquem a sua imagem de Guida, ou que desenhem outra pessoa. No item 2 de “para saber mais”, é possível ver o blog de Rosana Urbes e de Guida, com desenhos que podem ser inspiradores.

Rosana Urbes é uma artista com mais de 20 anos de experiência profissional como ilustradora e como animadora. Em suas entrevistas (para saber mais item 3), ela mostra como os desenhos têm que ser aperfeiçoados constantemente até chegarem à sua versão final, o que exige do artista muita perseverança e concentração.

Como atividade, o professor de Arte pode propor à classe desde a confecção de um *flipbook*, um livrinho com desenhos que dão a ilusão de movimento, o que se configura a base do desenho animado, como a realização de uma animação em *stop motion* (para saber mais, itens 5 e 6).

Sociologia/ História

Pode-se propor uma pesquisa sobre a qualidade de vida dos idosos que convivem com os alunos. Como ponto de partida, pode-se analisar os dados divulgados de uma pesquisa (de 2014) sobre as condições de vida do idoso em vários países, sendo que o Brasil está 58º lugar, dentre 96 países (ver para saber mais, item 3). O professor deve propor a leitura conjunta da matéria em sala de aula. A partir dela, devem ser levantados tópicos que os alunos julgam importantes para a qualidade de vida, como assistência médica, condição dos transportes (o assento reservado aos idosos é uma realidade muito próxima de todos), possibilidades de trabalho e renda, oportunidades de lazer, segurança, educação continuada, entre outros. Os alunos não precisam seguir os critérios da pesquisa realizada, eles podem elencar outras categorias que julgarem importantes e próximas da realidade dos idosos que eles irão entrevistar. O professor pode abordar pelo menos duas questões que estão presentes no filme **Guida** e que nem sempre são considerados em pesquisa: solidão e acesso a atividades artísticas.

Os alunos devem elaborar essa enquete e, em grupos, farão entrevistas com pessoas com mais de 60 anos: familiares, vizinhos, conhecidos. O professor deve avaliar qual o número significativo de entrevistas cada grupo vai realizar. Isso vai

depende do tempo possível para a atividade e número de alunos por grupo. O importante é que a quantidade de entrevistas permita, ao final das atividades, uma análise consistente sobre o tema.

Sugere-se que a enquete apresente ao menos uma questão aberta que pode ser o depoimento do entrevistado com respeito às mudanças na qualidade de vida dos idosos ao longo do tempo. Neste caso, o entrevistado deve se lembrar de como era a vida das pessoas mais velhas com quem ele convivia antigamente, em comparação com as oportunidades (ou não) que os idosos têm acesso nos tempos atuais.

Sociologia/Matemática

Após a coleta de dados, os alunos devem tabular os dados, com exceção das respostas da questão aberta. Seria interessante que o professor de matemática se integrasse à atividade e orientasse os alunos para a construção de gráficos. A análise dos gráficos deve relacionar os dados coletados com as condições sociais predominantes entre os idosos entrevistados. Isso vai depender do segmento social em que os alunos estão inseridos. Seria interessante a problematização sobre o (s) grupo (s) social (is) de idosos que foi (foram) pesquisado (s). Será que os resultados

seriam os mesmos se a pesquisa fosse realizada em outro bairro, com outro segmento social?

As respostas sobre a questão aberta, que prevê uma análise subjetiva sobre a condição social do idoso nos últimos anos, na perspectiva do tempo, podem permitir um debate que considere questões de ordem subjetiva como sentimento de abandono, solidão, vínculos familiares, as atividades artísticas presentes ou não na vida dessas pessoas, reconhecimento, qualidade de vida, realização de sonhos, amizades, etc. A ideia é mostrar todas as variáveis possíveis – de ordem econômica, cultural, emocional – que interferem ou não na felicidade das pessoas mais velhas.

5º Fechamento

Como fechamento das atividades, seria interessante um exercício sobre os sonhos dos alunos e os passos necessários para suas realizações. Guida, durante o seu sonho, mistura arte com sua entediante atividade cotidiana, como é o caso de teclas de um piano que se misturam com as teclas da máquina de escrever, sua dança aos poucos se mistura com os inúmeros papéis de trabalho.

O professor pode provocar uma reflexão como fechamento, envolvendo as seguintes perguntas:

- 1- Por que algumas pessoas, durante sua vida, acabam abrindo mão de algumas atividades prazerosas, como tocar um instrumento, dançar, jogar bola, pintar, encontrar os amigos?
- 2- Imaginando-se idoso, quais as coisas que o fazem feliz que você não gostaria de abrir mão ao longo da vida?
- 3- Guida pôde realizar uma atividade que lhe deu leveza e prazer após a maturidade e a aposentadoria. Alguns dos idosos pesquisados estão em condições parecidas com a vida de Guida?
- 4- O que os alunos poderiam fazer para que os idosos com quem eles convivem se sintam mais felizes?
- 5- Sugestão: se houver alguma casa de idosos (asilo ou casa de repouso) próxima à escola, os alunos poderiam visitá-los ao final das atividades.

(*) Plano de aula escrito e publicado no Portal NET Educação:
www.neteducacao.com.br