# A ARTE DE PENSAR DE LEONARDO DA VINCI: O CÓDIGO DOS VOOS!

Higor Gabriel de Almeida (PIBIC/UEPG), Josie Agatha Parrilha da Silva (Orientadora), e-mail: josieaps@hotmail.com.

**Universidade Estadual de Ponta Grossa/Departamento de Artes Visuais.**

**Palavras-chave:** Arte e ciência, Artes Visuais, História em quadrinhos.

## Resumo

Foi estabelecido uma relação entre arte e ciência a partir de uma história em quadrinhos, com base em um tema desenvolvido por Leonardo da Vinci, mostrando um pouco seu outro lado, o lado que por muitas vezes as pessoas não conhecem, sendo este o código dos voos. Teve como objetivo desenvolver uma proposta interdisciplinar a partir de uma história em quadrinhos que apresente as principais invenções realizadas por Da Vinci em seus estudos sobre o *código dos voos*. Para isso foi realizada pesquisa teórica, e logo após, com as informações levantadas, realizou-se a criação de um roteiro e de personagens, nas quais deram origem a HQ[1].

## Introdução

Para se fazer esta união de arte e ciência, levou-se em consideração os quadrinhos como uma grande possibilidade para apresentar ideias e impulsionar pesquisas, pois se trata da união de duas figuras de linguagem diferentes: a imagem e a escrita. Contudo, a produção do quadrinho torna-se parte fundamental da pesquisa, pois, auxilia a sintetizar as ideias e lapidá-las para repassar informações pertinentes acerca de um dos homens mais famosos do Renascimento: Leonardo da Vinci.
O artista foi, sem dúvidas, um dos maiores nomes do Renascimento e da Arte, sua vida foi marcada por sua genialidade. O que muitos talvez não sabem é que ele foi além de pintor, também escultor, arquiteto, matemático, urbanista, físico, astrônomo, engenheiro, químico, naturalista, geólogo, cartógrafo, estrategista e inventor. Uma de suas principais pesquisas foi consequência de sua paixão de infância pelos pássaros, o que o fez realizar estudos sobre a possibilidade de ver o homem no céu. Leonardo da Vinci foi um visionário que influenciou muitos, como quem escreve esta pesquisa. Para ele voar seria real e possível, fez estudos para possibilitar aos homens a mesma maestria e talento dos pássaros.

## Materiais e Métodos

A partir do entendimento que as HQ's tem pode influenciar crianças, jovens e adultos, tornam-se formas de literatura que se adequam quando utilizadas em salas de aula dentro de um contexto, de um projeto interdisciplinar, entre outros. Seu uso deve servir como estimulo para a aprendizagem. Com isto, a produção da história deve buscar estabelecer uma união da história de Da Vinci com as imagens. Seu intuito deve ser o de instigar o aluno a pesquisa e assim estimular sua curiosidade.

[1] Sigla para Histórias em quadrinhos.

A busca por um referencial teórico para a pesquisa foi desafiadora. A coleção da editora Abril de “Grandes Mestres: Leonardo da Vinci”, primeiro volume, foi o primeiro livro a ser estudado, devido a se tratar da vida de Leonardo e algumas de suas características de personalidade, que serviram de auxilio mais tarde para a criação dos personagens. Sendo assim “considerá-lo ‘somente’ um artista é estreitar a dimensão de seu gênio. Ele foi a melhor expressão de seu tempo, o auge do Renascimento, um homem cujo conhecimento e talento extrapolavam classificações” (BATTAGLIA, 2011, p.5).

Para entender um pouco mais da personalidade de Leonardo da Vinci, foi estudado o livro “O fantasma de Da Vinci: A história desconhecida do desenho mais famoso do mundo” de Toby Lester que abrange todo um estudo com base no desenho do Homem Vitruviano, onde traz muitas considerações sobre a filosofia de Da Vinci e alguns de seus pensamentos.

Pensamentos estes nos quais estão presentes também no próximo livro estudado, que é um compilado de anotações de seus estudos, “Anotações de Da Vinci por ele mesmo” aqui contendo uma grande quantidade de informações sobre os códigos dos voos de Da Vinci.

Contudo partiríamos então para a utilização dos quadrinhos em sala de aula e de que formas poderia utiliza-la de maneira significativa. Estas informações estão presentes no livro “Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula”( VERGUEIRO, 2012), onde diversos autores discorrem a respeito do tema para explicar como as HQ’s devem ser inseridas em sala de aula para se tornarem significativas. Com a leitura e sua compreensão temos então como realizar a produção da HQ. Assim após a coleta de informações e materiais de pesquisas, sendo estes livros, e alguns artigos, sites entre outras. Inicia-se a elaboração do roteiro da HQ. A ideia foi realizar uma história na qual se passasse dentro de um ambiente escolar. Adotou-se uma sala de aula, pois, seria um ambiente no qual muitos já estariam familiarizados e então auxiliaria no transporte para dentro da história. Como toda sala de aula padrão, se há um professor que seria este o responsável para nortear os alunos a um conhecimento. Sendo assim foi criado um professor.

O personagem de Leonardo da Vinci foi confeccionado e desenhado diversas vezes no decorrer da pesquisa, algumas descartadas para encaixar na história, visto que o roteiro passou por diversas mudanças.

Com o personagem que explicará (professor) e o personagem na qual a pesquisa se baseia e com toda a informação levantada sobre o tema, torna-se fácil discorrer sobre o tema código dos voos, com a explicação de algumas de suas maiores invenções. Sendo assim, inicia-se o processo de confecção da HQ.

**Revisão de literatura**

Deve-se ter em mente que ao buscar utilizar as HQ’s em sala de aula o professor deve ter consciência de que se deve ter uma seleção de matérias que venha a ser pertinentes para sua aula ou conteúdo trabalhado em sala de aula. Deve-se considerar “o número e variedade de publicações de histórias em quadrinhos existentes no mercado, essa seleção deve levar em conta os objetivos educacionais que se deseja alcançar”(VERGUEIRO, 2012, p.7).

De acordo com o livro “Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula” não existem regras para o uso dos quadrinhos, mas “pode-se dizer que o único limite

para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utiliza-los para atingir seus objetivos de ensino" (VERGUEIRO, 2012, p.26). O professor deve estar pronto para criar e estar atento ao cronograma da disciplina na qual está envolvido. Assim, não daria destaque somente aos quadrinhos, mas sim ao conteúdo no qual estará trabalhando e faria uso do mesmo. Deste modo a HQ seria um instrumento de ensino-aprendizagem.
Outra característica importante para o uso dos quadrinhos em sala de aula é a da qual "é importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe" (VERGUEIRO, 2012, p.29). Desta forma, os quadrinhos possibilitam mostrar um universo difere te e mágico. O professor, conhecendo os recursos midiáticos utilizados nos quadrinhos, estará apto para utilizá-los de forma positiva e significativa em seu ensino, conseguindo assim alcançar melhores resultados para com a aprendizagem dos alunos.

## Resultados e Discussão

A pesquisa possibilitou uma produção de história em quadrinhos acerca do estudo sobre o código dos voos de Leonardo da Vinci. A história, como papel educativo, visou ajudar na aquisição de conhecimentos de uma maneira mais lúdica. A proposta não é a de substituir a aula, mas sim, servir de reforço de ideias ou de ponto de partida para o estímulo da pesquisa para o aluno. Isso explica o término da história com uma dúvida ao aluno, o que o levará a curiosidade de pesquisar para entender ou saciar sua curiosidade.

## Conclusões

A pesquisa foi gratificante, principalmente porque foi possível ter um maior conhecimento sobre um lado no qual não estava tão familiarizado de Leonardo da Vinci: a sua paixão pelo voo. Além do mais, vemos que é possível tornar as histórias em quadrinhos mais lúdicas e assim utilizá-las no ensino de uma maneira interdisciplinar, desde que de maneira consciente e planejada. Para isso a história, não pode ter o formato de um livro didático, com todo o conteúdo completo, mas sim, de forma lúdica e questionadora. Caberá ao professor e ao aluno buscar aprofundamento do assunto presente na HQ.

## Agradecimentos

Primeiramente gostaria de agradecer esta universidade, UEPG pela oportunidade de pesquisa e auxilio com bolsa. A professora Josie Agatha Parrilha da Silva, pela orientação, apoio e confiança e que me ajudou na elaboração deste trabalho. Agradecer também aos meus pais, irmão e irmã, pelo amor, incentivo e apoio incondicional. A minha namorada que sempre me incentivou.
Por fim, agradecer a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha pesquisa, o meu muito obrigado.

**Referências**

ABIMAQ. **A história das máquinas.** Disponível em: http://www.abimaq.org.br/Arquivos/Html/Publica%C3%A7%C3%B5es/Livro-A-historia-das-maquinas-70-anos-Abimaq.pdf. Acesso em 06 de jun. de 2017.

ARAÚJO, G. C. **Criação e técnica: as histórias em quadrinhos como recurso metodológico para o ensino de arte.** Disponível em: http://www.esamcuberlandia.com.br/RevistaIdea2/artigos/2010v1n2art03.pdf. Acesso 7em 06 de jun. de 2016.

BATTAGLIA, Roberta. **Grandes mestres: Leonardo da Vinci.** 1. ed. São Paulo: Abril, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 4. Ed. São Paulo: Contexto, 2012.

LESTER, Toby. **O fantasma de Da Vinci: A história desconhecida do desenho mais famoso do mundo.** São Paulo: Três estrelas, 2014.

MALVEZZI, Martha Leal. **Anotações de Da Vinci por ele mesmo.** São Paulo: Madras, 2004.

FREIRE, A. P. S. **O Voo dos Pássaros e a Mecânica dos Fluidos.** Disponível em: http://www.turbulencia.coppe.ufrj.br/notas_aulas/VooPass_MecFlu.pdf. Acesso em 06 de Agos. de 2017.

GUIMARÃES, E. **História em quadrinhos como instrumento educacional. Disponível** em: http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/129151137437781999590570952241469951126.pdf. Acesso em 06 de jun. de 2017.

KICKHOFEL, E. H. P. **A ciência visual de Leonardo da Vinci: notas para uma interpretação de seus estudos anatômicos.** Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-31662011000200005. Acesso em 06 de jun. de 2017.