

Silvina Ruth Crenzel

**A ilustração infantil como recurso narrativo
Influência das imagens na leitura de histórias por crianças**

Tese de Doutorado

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Artes & Design da PUC-Rio como requisito
parcial para obtenção do título de Doutor.

Orientador: Prof^a Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima

Silvina Ruth Crenzel

**A ilustração infantil como recurso narrativo
Influência das imagens na leitura de histórias por crianças**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Artes & Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima
Orientadora e Presidente
Departamento de Artes e Design - PUC-Rio

Prof^a. Rita Maria de Souza Couto
Departamento de Artes e Design - PUC-Rio

Prof^a. Luiza Novaes,
Departamento de Artes e Design – PUC- Rio

Prof^a. Flávia Nízia da Fonseca
Instituto Infnet

Prof. Jorge Luiz Pinto Rodrigues
CEFET-Rio

Prof. Paulo Fernando Carneiro de Andrade
Coordenador Setorial do Centro de Teologia e Ciências Humanas
PUC-Rio

Rio de Janeiro, 14 de setembro de 2009

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Silvina Ruth Crenzel

Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-UFRJ, Mestre em Design pela PUC-Rio. Professora e tutora em programas de Educação a Distância desde 2007. Áreas de interesse, ensino e pesquisa: Design, Educação, Animação, Ilustração infantil, Tecnologia Digital, Leitura e Docência.

Ficha Catalográfica

Crenzel, Silvina Ruth

A ilustração infantil como recurso narrativo : influência das imagens na leitura de histórias por crianças / Silvina Ruth Crenzel ; orientadora: Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima. – 2009

214 f. : il. (color.) ; 29,7 cm

Tese (Doutorado em Design)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

Inclui bibliografia

1. Artes – Teses. 2. Design. 3. Ilustração. 4. Livro infantil. 5. Animação. 6. Desenho animado. 7. Livro eletrônico digital. 8. E-reader. I. Nojima, Vera Lúcia Moreira dos Santos. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes & Design. III. Título.

A meus pais,
César Crenzel (*in memoriam*)

e

Hilda Sara Miaskovsky de Crenzel,
que me deram a vida.

A meus filhos,
Júlia, Carolina e Leonardo,
que lhe dão sentido.

Agradeço

à minha orientadora de mestrado e doutorado, Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima, por todo o apoio oferecido, pela amizade incondicional e pela força que consegue me transmitir;

à PUC-RIO, pelo apoio acadêmico e à FAPERJ pelo recebimento da bolsa de 2006 a 2008, fato que, nesse período, possibilitou a minha dedicação, em horário integral, ao Doutorado;

às professoras Rita Couto, Luiza Novaes, Lúcia Soares Brandão e a meus ex-colegas de mestrado – integrantes da minha banca de defesa - Flávia Nízia da Fonseca e Jorge Caê Rodrigues;

aos professores Luiz Antonio Luzio Coelho, Denise Portinari e Ana Maria Nicolaci-da-Costa, com quem muito aprendi nos últimos anos;

a Romário César de Souza, da pós-graduação do departamento de Artes e Design da PUC-RIO, pelas palavras de incentivo e ajuda concreta em momentos difíceis;

a Leandro Xavier de Brito e Luciana Claro, ex-bolsistas PIBIC, cujo trabalho e dedicação viabilizaram a pesquisa;

aos meus irmãos, Gabriela Judith e Pablo Ezequiel Crenzel, sem os quais não teria suportado as perdas e o sofrimento dos últimos anos;

ao grande amigo, Luiz Felipe Vasques, por sua inestimável ajuda na etapa final deste trabalho;

aos amigos do coração, Miriam Homburger, Sonia Nigri, Ana Luiza Freire, Heloisa Cotias, Alexandre Jorge, Cristiane Massena e Roberta Peracio. A cada um por motivos diferentes, mas, essencialmente, por me estenderem a mão e emprestarem o ombro quando precisei;

a Luis, meu marido, por incentivar o meu envolvimento com a vida acadêmica.

Por último, agradeço à minha mãe, que me ensinou a gostar de livros a valorizar o que realmente importa na vida e a meu pai, de quem herdei o gosto pela escrita, que valorizava a educação e o estudo acima de qualquer outra coisa. Com ele também aprendi: “aconteça o que acontecer, infelizmente, ou FELIZMENTE, a vida continua”.

Resumo

Crenzel, Silvina Ruth; Nojima, Vera Lúcia dos Santos. **A ilustração infantil como recurso narrativo: influência das imagens na leitura de histórias por crianças.** Rio de Janeiro, 2009, 214 p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta Tese apresenta os resultados de uma pesquisa realizada pela triangulação de um método quantitativo e outro qualitativo que teve por objetivo detectar como a incorporação de animações interfere na compreensão de histórias por crianças. Desde o advento do livro infantil, este passou por inúmeras transformações conceituais e técnicas e evoluiu de gravuras e desenhos de linha a uma ampla gama de estilos. Hoje, livros infantis exibem milhões de cores e texturas diversas elaboradas com técnicas e recursos muito variados. No final do século XX, as mídias digitais interativas já configuravam um novo suporte para narrativas literárias. Acredita-se que possam promover um novo tipo de relacionamento entre o sujeito que as lê e as histórias que para ele se desvendam na medida em que interage com os conteúdos apresentados. No meio digital, as ilustrações, sempre presentes em contos infantis, ganham novos contornos: poderão contar com a animação. Com os livros eletrônicos digitais – *e-readers* – que hoje são realidade, as crianças passam a ter a possibilidade de explorar narrativas onde as imagens poderão ganhar movimento. Os resultados podem colaborar, com designers, escritores, ilustradores, pedagogos e docentes principalmente no esforço de estimular o prazer de ler no período que segue ao da alfabetização.

Palavras-chave: Design, ilustração, livro infantil, animação, desenho animado, livro eletrônico digital, *e-reader*

Abstract

Crenzel, Silvina Ruth; Nojima, Vera Lúcia dos Santos. **Storybooks illustration as a narrative affordance: the influence of images for the understanding of stories by children.** Rio de Janeiro, 2009, 214 p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This Thesis presents the results of a research made by the triangulation of a qualitative and a quantitative method design try to find out how children may understand narrative content when stories are presented in different forms: as a traditional hard copy book and as an animated e-book in a digital platform such as an e-reader. Since the very first storybook for children, the illustrations that have always been included in such books have gone through many conceptual and technical changes and has evolved from simple line drawings do a wide range of styles. Today we see story books showing colors and textures created through various techniques and resources .Interactive digital media offer a new supporting structure for literary narrative and may provide the means to create a new kind of relationship involving the subject who reads and the unfolding stories as he interacts with the narrative content. In this media, illustration, which has always made part children of story books, acquires a new form, for there is a possibility to explore sensorial resources beyond those enhanced by verbal text and printed illustration and, thus, creates a new way to practice and develop the act of reading. The collected data and the research results can be used by designers, writers, illustrators, pedagogy professionals and school teachers as aiding tools in the effort to stimulate the pleasure of reading by small children after they have learned the alphabet and during the time they struggle to became fully literate.

Keywords : Design, illustration, storybooks, animation, cartoons, digital electronic book, *e-reader*

Resumen

Crenzel, Silvina Ruth; Nojima, Vera Lúcia dos Santos. **La ilustración infantil como recurso narrativo: influencia de las imágenes para la lectura de cuentos por niños.** Rio de Janeiro, 2009, 214 p. Tesis de Doctorado – Departamento de Artes y Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta Tesis presenta los resultados de una investigación realizada por triangulación de un método cuantitativo y otro cualitativo que tuvo por objetivo detectar como la incorporación de animaciones interfiere en la comprensión de historias por niños. Desde que existe el libro infantil, ya pasó por inúmeras transformaciones conceptuales y técnicas y evolucionó de dibujos simples a una amplia gama de estilos. Hoy, libros infantiles exhiben millones de colores y diversas texturas elaboradas con técnicas y recursos muy variados. Al final del siglo XX, los medios digitales interactivos ya configuraban un nuevo soporte para narrativas literarias. Se cree que este tipo de narrativa pueda promover nuevas formas de relacionamiento entre el sujeto que las lee y las historias que se le desvendam en la medida en que interacciona con los contenidos presentados. En el medio digital, las ilustraciones, siempre presentes en cuentos infantiles, adquieren nuevos contornos: podrán contar con la animación. Con los libros electrónicos digitales – *e-readers* – que hoy son realidad, los niños pasaron a tener la posibilidad de explorar narrativas donde las imágenes podrán moverse. Los resultados pueden colaborar, con diseñadores, escritores, ilustradores, pedagogos y docentes, principalmente en lo que significa el esfuerzo de estimular el gusto por la lectura, el placer de leer, en los años posteriores al período de alfabetización.

Palabras clave: Diseño, ilustración, libro infantil, animación, dibujo animado, libro electrónico digital, *e-reader*

Sumário

1	Introdução	p. 16
1.1	Situação Problema	p. 20
1.2	Hipóteses	p. 21
1.3	Variáveis	p. 21
1.4	Especificação dos Objetivos	p. 22
1.4.1	Objetivos gerais	p. 22
1.4.2	Objetivos específicos:	p. 22
1.4.3	Justificativa	p. 22
1.5	Delimitação do estudo	p. 25
1.6	Estrutura da tese	p. 25
2	Referencial Teórico	p. 26
2.1	Imersão e narrativa digital	p. 29
2.2	Processo de sofisticação da imagem	p. 31
2.3	Narrativa literária e ilustração	p. 33
2.4	Renascença	p. 35
2.5	Século XVIII	p. 37
2.6	Século XIX	p. 39
2.7	Século XIX/XX: novidades no mundo e primeiros livros infantis brasileiros	p. 40
2.8	Século XXI – primeiros anos	p. 43
2.9	Design do livro infantil de papel (impresso)	p. 43
2.10	Colaborando no processo educativo	p. 51
2.11	Cadeias de inferências e pontes de sentido	p. 52
2.12	Livros infantis	p. 53

2.13	Diferenças entre livros ilustrados, ou livros de ilustrações (<i>picture books</i>) e livros de histórias (<i>story books</i>)	p. 54
2.14	A sequência das imagens ilustrativas, ator, cenário, leiturabilidade, ritmo e progressão	p. 56
2.15	Cores, traços, estilos de representação pictórica e o que é qualidade na ilustração para crianças	p. 57
2.16	Alguns princípios básicos das boas narrativas para crianças	p. 60
2.17	O livro digital	p. 67
2.18	O livro digital infantil	p. 69
2.19	O computador e outros suportes digitais para narrativas infantis: suporte acima do bem e do mal	p. 70
2.20	O que define o <i>bom design</i> de livros digitais infantis para crianças	p. 73
3	Métodos e Técnicas de Pesquisa	p. 80
3.1	Método adotado	p. 82
3.2	Critérios de escolha das histórias	p. 83
3.2.1	PANDORA (Mayne, 1997) Ilustrações de Dietlind Blech	p. 84
3.2.2	VERDI (Cannon , 2002) Ilustrações da autora	p. 85
3.2.3	Características das historias escolhidas	p. 87
3.3	Instrumentos de estímulo: montagem e construção	p. 95
3.4	Desenho e montagem dos livros adaptados de <i>Pandora</i> (Mayne, 1997)	p. 103
3.5	Primeira etapa: aplicação do questionário sobre <i>Pandora</i> (Mayne, 1997)	p. 106
3.6	Desenho e montagem dos livros adaptados de <i>Verdi</i> (Cannon, 2002)	p. 107
3.7	Segunda etapa: estudo quantitativo com base na história de Verdi (Cannon, 2002)	p. 111
3.7.1	Análise estatística	p. 112
3.8	Terceira etapa: estudo qualitativo	p. 113
4	Resultados	p. 118
4.1	Resultado da pesquisa com a história de <i>Pandora</i> (Mayne, 1997)	p. 118

4.2	Resultado da Etapa Quantitativa da Pesquisa	p. 124
4.3	Resultado da última etapa	p. 129

5	Conclusão	p. 148
5.1	Desdobramentos	p. 155

6	Referências	p. 159
----------	--------------------	---------------

Anexos

A	<i>Pandora</i> (Mayne, 1997) Ilustrações de Dietlind Blech	p. 171
B	<i>Verdi</i> (Cannon , 2002) Ilustrações da autora	p. 173
C	Livro adaptado de <i>Pandora</i> para a pesquisa	p. 178
D	Cópia reduzida do livro adaptado de <i>Verdi</i>	p. 182
E	<i>Petter Rabbit</i> - resumo	p. 187
F	A lagarta muito faminta - resumo	p. 188
G	<i>Cinderella</i> - resumo	p. 188
H	Planilha de respostas de <i>Verdi</i>	p. 190
I	Questionários de validação das perguntas de pesquisa	p. 193
J	Transcrições de entrevistas gravadas	p. 196

Apêndices

A	Algumas das histórias que não foram selecionadas, mas que foram escolhidas em um primeiro momento para, talvez, serem utilizadas na pesquisa	p. 201
B	História e análise crítica da produção brasileira de livros digitais infantis produzidos no Brasil de 1995 a 2007	p. 203

Lista de Ilustrações, Gráficos e Tabelas

Figura 1	Papiro com texto sobre os Trabalhos de Hércules com ilustrações	p. 17
Figura 2	Iluminura medieval do livro dos Salmos com a primeira letra (capitular) decorada	p. 17
Figura 3	Exemplar antigo de <i>Les Robinson Suisse</i>	p. 18
Figura 4	Ilustração de J. Guillin: <i>Reinações de Narizinho</i> , 1930	p. 27
Figura 5	<i>O menino Nito</i> (Rosa, 2002 p. 6)	p. 45
Figura 6	O menino Nito (Rosa, 2002 p. 12)	p. 46
Figura 7	Sequência de <i>Oliver e sua turma</i>	p. 47
Figura 8	Capa da edição de 2003 de <i>Las Brujas Paca y Poca</i>	p. 49
Figura 9	Segunda capa da história das bruxas Paca e Poca	p. 49
Figura 10	Saint-Exupery, 1943, p. 9	p. 50
Figura 11	Saint-Exupery, 1943, p. 9	p. 50
Figura 12	Volta às aulas de <i>Mafalda</i> segundo Quino	p. 51
Figura 13	Ilustração original de Beatrix Potter em <i>Peter Rabbit</i>	p. 55
Figura 14	Sequência Truks, de Eva Furnari	p. 57
Figura 15	Comportamento esperado pelos desenvolvedores	p. 74
Figura 16	Ação das crianças que testaram o <i>software</i>	p. 74
Figura 17	Ilustração da página 6 do livro original <i>Pandora</i>	p. 84
Figura 18	Ilustração da página 8 do livro original <i>Pandora</i>	p. 85
Figura 19	Ilustração da Página 7 do livro original <i>Verdi</i>	p. 86
Figura 20	Ilustração da Página 41 do livro original <i>Verdi</i>	p. 87

Figura 21	Tela do livro digital – nesta cena só a gata foi redesenhada para produção da animação	p. 103
Figura 22	Sequência de quadros da animação	p. 104
Figura 23	Página de exemplo do livro impresso	p. 105
Figura 24	Sequência de uma animação	p. 109
Figura 25	Página do livro digital	p. 109
Figura 26	Livro impresso	p. 110
Figura 27	Primeira tela de conteúdo do livro digital	p. 113
Figura 28	Cena com botão de “replay”.	p. 114
Figura 29	Uma das laminas que compõem o livro impresso na gráfica	p. 114
Figura 30	Ilustração da primeira página do livro impresso	p. 124
Figura 31	Sequência de imagens da cena 1	p. 135
Figura 32	Ilustração de Verdi referida por Pedrinho	p. 135
Figura 33	Segunda tela da narrativa digital <i>Kyieko and the Lost Night</i>	p. 141
Figura 34	Ilustração da primeira página do livro original	p. 145
Figura 35	Ilustração da primeira página do livro modificado	p. 145
Figura 36	Exemplo de livro infantil para o <i>e-reader</i> , Kindle.	p. 154
Figura 37	Cena do filme <i>História Sem Fim</i> (1984)	p. 155
Figura 38	Cena do livro/jogo <i>O enigma da esfinge</i> , protagonizada por “Gustavinho”, à esquerda e atriz Mariza Orth no papel de Cleópatra	p.
Figura 39	Figura 39. Uma das telas de navegação de <i>Um dia na roça</i> , de Maurício de Souza, apresentado por “Chico Bento”	p.
Gráfico 1	Resultados de <i>Pandora</i>	p. 118
Gráfico 2	Porcentagem de aprovação de <i>Pandora</i> na amostra	p. 119
Gráfico 3	Equivalências nas respostas de um e outro grupo (<i>Verdi</i>)	p. 125
Gráfico 4	Respostas corretas à pergunta nr. 1 (<i>Verdi</i>)	p. 126

Gráfico	5	Respostas corretas à pergunta nr. 1 (<i>Pandora</i>)	p. 127
Gráfico	6	Proporção de respostas corretas conteúdo (<i>Verdi</i>)	p. 127
Tabela	1	Diagramação do texto de <i>O homem que amava caixas</i> (King, 2006)	p. 66
Tabela	2	Número de perguntas respondidas corretamente por grupo (<i>Pandora</i>)	p. 118
Tabela	3	Respostas das crianças que leram a história no livro digital animado (<i>Pandora</i>)	p. 121
Tabela	4	Respostas das crianças que leram a história no livro impresso (<i>Pandora</i>)	p. 122
Tabela	5	Cálculo da estatística χ^2	p. 124

Alice começava a enfadar-se de estar sentada no barranco junto à irmã e não ter nada que fazer: uma ou duas vezes espiara furtivamente o livro que ela estava lendo, mas não tinha figuras nem diálogos, “e de que serve um livro”, pensou Alice, “sem figuras nem diálogos?” (Carroll, 1986 p.41).



Ilustração original de Sir John Tenniel em *Alice no país das maravilhas*